

3,90
DM

GAMES

AND MORE

Heft 04/99 • Ab 03.02.99
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 • Sega

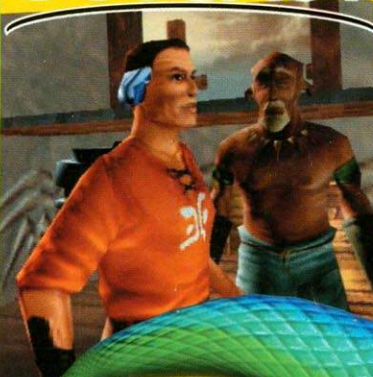
ALLE
14 TAGE
NEU!

GEX

DEEP COVER AGENT

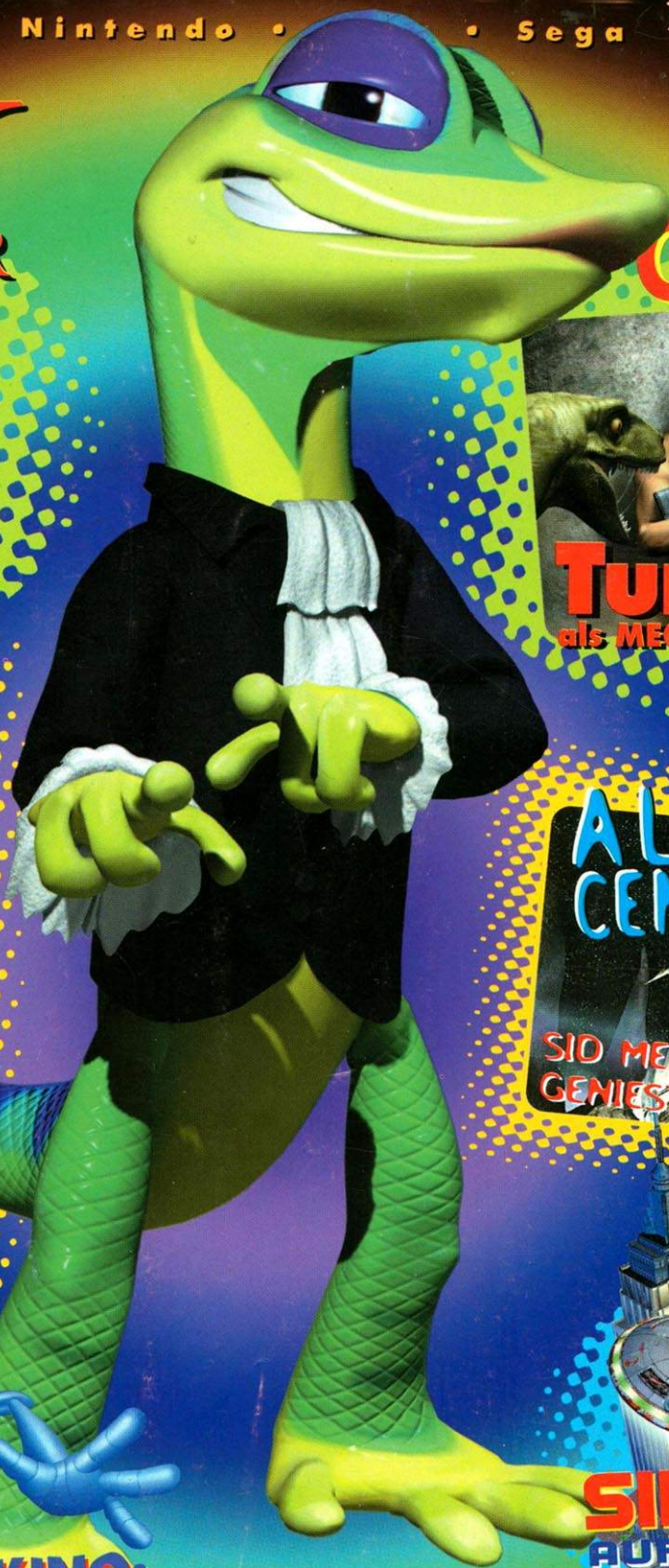
NOCH VIEL COOLER
ALS JAMES BOND!

OUTCAST

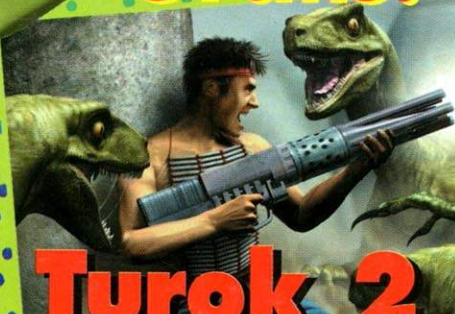
Science-Fiction-
Thriller der
Extra-Klasse

NEU IM KINO:

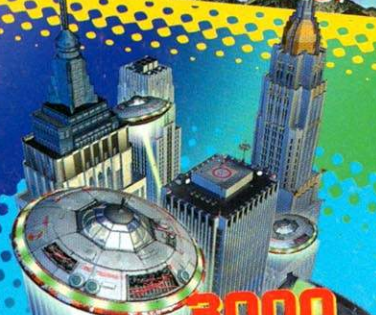
DAS GROSSE KRABBELN



Gratis:

**Turok 2**
als MEGA-MINI-POSTER

ALPHA CENTAURI

SID MEIERS NEUER
GENIESTREICH IM TEST**3000
SIM CITY**
AUF INS NEUE
JAHRTAUSEND

4 394821 103900

04



BEREITS ERHÄLTlich



www.lucasarts.com/products/rogue • www.starwars.com • www.thq.de

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111

© Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization. Herstellung und Vertrieb durch THQ.

SIE WURDEN AUSGEWÄHLT,
DIE ROGUE STAFFEL
IN DEN KAMPF GEGEN
DAS IMPERIUM
ZU FÜHREN.

HIER IST IHRE ZUGANGSKARTE



STAR WARS ROGUE SQUADRON™ 3D

Ihre Zugangskarte? Eine 3D-Beschleunigerkarte, natürlich! Dies ist die notwendige Hardware, wenn Sie in dem brandneuen *Star Wars* Action-Spiel *Rogue Squadron 3D* bestehen möchten. Tauchen Sie ein in die Rolle von Luke Skywalker, dem Anführer dieser Elitestaffel, und fliegen Sie eine Vielzahl gut bewaffneter Raumjäger. Egal ob im X-Wing, Y-Wing, A-Wing oder Schneegleiter - Sie können in über 15 Missionen (Tag und Nacht) Ihr Feuer auf das Imperium eröffnen. Zerstören Sie unter anderem AT-ATs, TIE Fighter und Fähren des Imperiums. Schnallen Sie sich an - Es wird der Kampf Ihres Lebens.



In diesem Heft:

NEWS

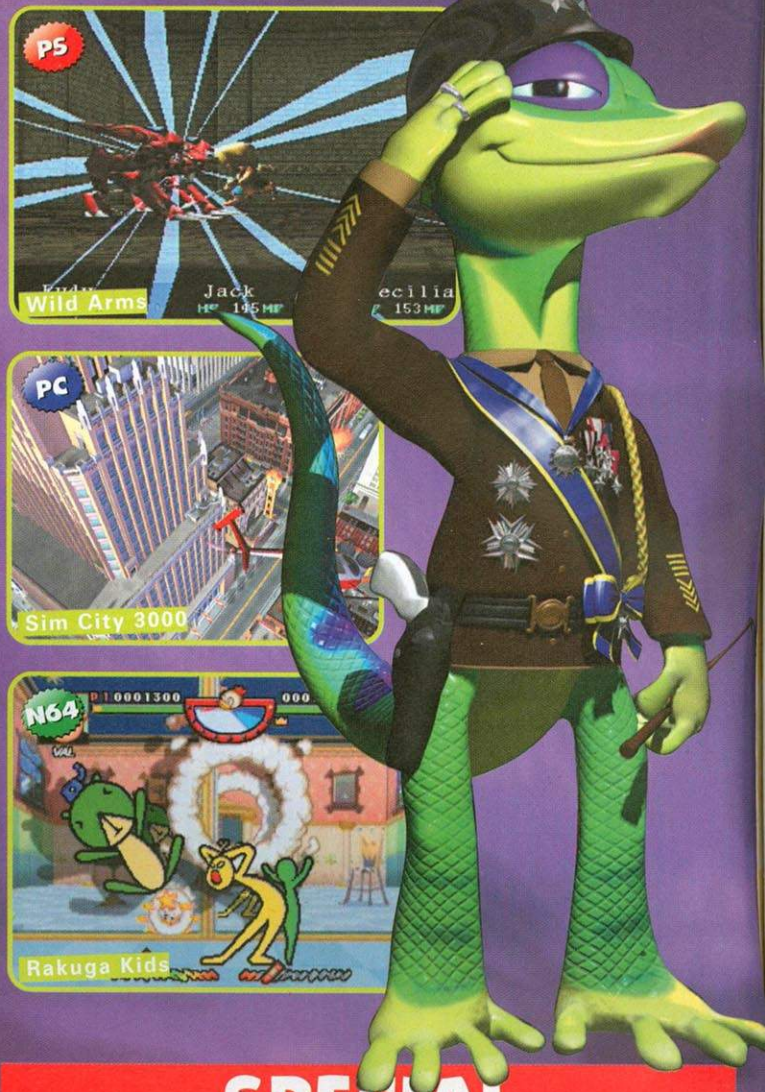
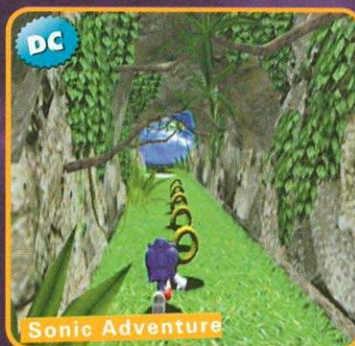
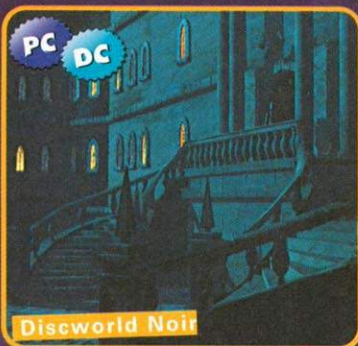
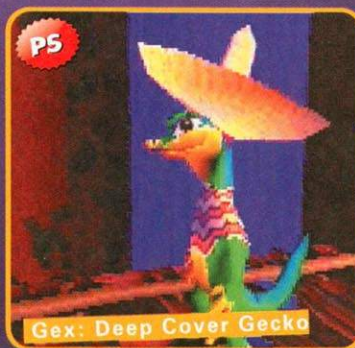
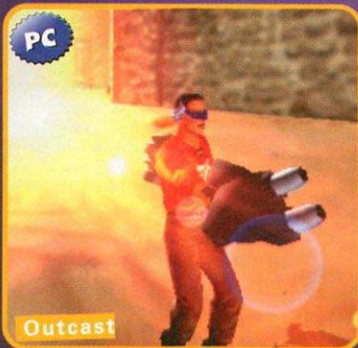
Brandheiße NeuigkeitenSeite 6
Die aktuellen SpielechartsSeite 60

PREVIEWS

All Star Tennis 99Seite 12N64
Discworld NoirSeite 20PC, DC
Gex: Deep Cover GeckoSeite 18PS
Gorky 17Seite 16PC
Int. Rally Championship 99Seite 24PC
OutcastSeite 8PC
ShenmueSeite 22DC
Sonic AdventureSeite 14DC
T'ai FuSeite 13PS

TESTS

Breath of Fire 3Seite 30PS
Bundesliga 99Seite 57PC
Dark VengeanceSeite 58PC
EhrgeizSeite 38PS
Fighter SquadronSeite 39PC
Future Cop L.A.P.D.Seite 48PC, PS
Global DominationSeite 46PC, PS
Gute Zeiten Schlechte Zeiten ..Seite 52PC
Pool HustlerSeite 34PS
PowerslideSeite 56PC
Rakuga KidsSeite 41N64
Rally Cross 2Seite 45PS
Rival RealmsSeite 57PC
Shanghai True ValorSeite 32PS
Sid Meier's Alpha Centauri ..Seite 50PC
Sim City 3000Seite 26PC
Street Fighter Zero 3Seite 40PS
Viper RacingSeite 36PC
Wild ArmsSeite 54PS
Zelda DXSeite 55GBC



SPECIAL

Interview: Alex HofmannSeite 64

FILM & MUSIK

Video: Blues Brothers 2000Seite 72
Kino: Das grosse KrabbelnSeite 73
Filmschnipsel + KinochartsSeite 74
Musik-CDsSeite 76

SERVICE

Gratis-PosterSeite 42
Die besten Websites: Countdown 2000Seite 66
Tips & TricksSeite 67
LeserbriefeSeite 78
Rätsel & HumorSeite 81

HARDWARE

Webcams im VergleichSeite 62

RUBRIKEN

So bewerten wirSeite 25
FotoromanSeite 80
ImpressumSeite 82
VorschauSeite 82
InserentenverzeichnisSeite 82

Extension Kabel



Joypad-Verlängerungskabel
Erhältlich in verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf.
14,95 DM

Rgb Pro Audio



Rgb Kabel incl Audio und
Gun Con Anschluss
Erhältlich in verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf.
19,95 DM

Link Kabel



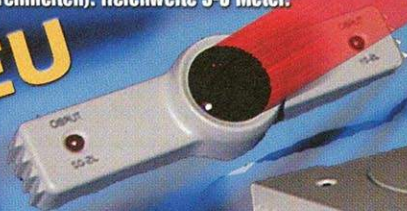
Rgb Kabel incl Audio und
Gun Con Anschluss
Erhältlich in verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf.
14,95 DM

Remote Station

Neu im Programm: Die Alternative zu allen Infrarot Pads
Multifunktionale Infrarot Schnittstelle (kompatibel zu allen
gängigen Steuereinheiten). Reichweite 5-6 Meter.

NEU



Schließen Sie Ihr Joypad, Lenkrad oder andere gängige Steuereinheiten an die Remote Station an.
Durch die auf Infrarottechnik basierende Sender/Empfänger Einheit, ersparen Sie sich
das lästige Durcheinander mit Ihren Anschlußkabeln. Denn von nun an können Sie selbst bestimmen
an welcher Stelle im Raum Sie am liebsten spielen möchten. Noch dazu können Sie Ihre Console mit
allen Anschlußkabeln für den Joypadport im Hintergrund lassen.

Unverbind. Preisempf.
79,95 DM



120-1080 Block Memory Cards

Memory Card mit 120 bis 1080 Blocks
Led Display
Formschönes Design
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf.
39,95 DM

120 Block

Unverbind. Preisempf.
59,95 DM

360 Block

Unverbind. Preisempf.
89,95 DM

1080 Block



Double Shock Analog Controller

Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
Transparent Look
Zielgenaues Steuern
2 Motoren Technik

Unverbind. Preisempf.
39,95 DM



2 - 4 MEG MEMORY CARDS

30 - 60 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Keine Kompression
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
auch im Transparent Look erhältlich

Unverbind. Preisempf.
29,95 DM

2 Meg

Unverbind. Preisempf.
39,95 DM

4 Meg

Diese und viele weitere Produkte aus unserem Sortiment erhalten Sie in unseren SunStores
oder im gutsortierten Fachhandel

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex

Bestell Service 02352/953350

GAME SHOP
JUSSOW STR. 3
34125 KASSEL

GAME COMPANY
ACKERSTR. 34
40233 DÜSSELDORF

EUROGAMES
ALFRIEDSTR. 1
44369 DORTMUND

GAME TOP
PLEISER DREIECK 189
53757 ST. AUGUSTIN

L.O.C.
IN DEN BREITWIESEN 4
69168 WIESLOCH

GAME TOWN
KAPUZIENER STR. 25 A
80337 MÜNCHEN

GAME STREET
CHRISTOPH STR. 28
86956 SCHONGAU

ein Käfer auf abwegen

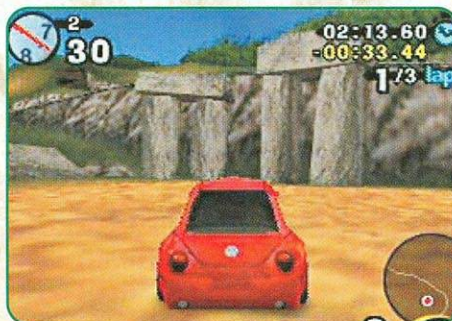


Redwood City, USA – Es war nur eine Frage der Zeit, bis VWs Kultauto zum Thema eines Computerspiels wird. Electronic Arts hat sich die Rechte an dem Spaßmobil gesichert und entwickelt bereits an dem Funracer „Beetle Adventure Racing“, bei dem sich natürlich alles um den neuen Beetle dreht. Zahlreiche Strecken, schnelle und detaillierte Grafik, viele Extras und vor allem ein gelungener Mehrspielermodus sollen für jede Menge

Rennspaß sorgen. Die einzelnen Strecken sollen so umfangreich werden, daß Ihr Euch auch von der eigentlichen Rennpiste entfernen und einfach so rumheizen und die Gegend erkunden könnt – dort sollen dann auch weitere Bonusstrecken und andere Extras zu finden sein. Noch vor dem Sommer 1999 soll das Rennspiel auf dem N64 erscheinen. Mehr Infos unter:

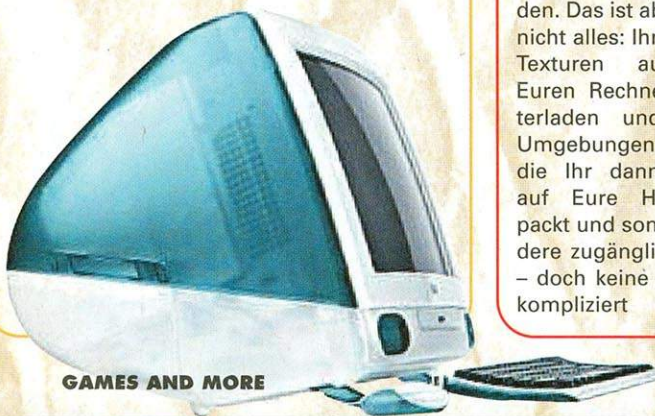
www.ea.com,
www.beetleadventure.com

N64



der Mac auf dem VORMARSCH

San Mateo, USA – Traditionell war der Macintosh in Bezug auf Spiele nicht gerade gut bestückt. Doch nicht zuletzt dank des bunten iMac erlebt der Mac nun einen regelrechten Boom. Nicht nur, daß Activision, ID Software, Gathering of Developers und zahlreiche andere Hersteller bekanntgegeben haben, daß sie in Zukunft die meisten Spiele auch auf Apple veröffentlichen wollen, jetzt kommt der absolute Hammer: Die Firma Connectix Corporation, die durch ihre PC-Emulatoren bekannt wurde, hat für den Mac jetzt einen PlayStation-Emulator entwickelt. Auf dem iMac und G3 PowerMacs lassen sich viele Spiele mit dem \$49,00 teuren Programm laut Aussage des Herstellers mit nur minimalem Geschwindigkeits- und ohne Qualitätsverlust spielen, gerade weil die neuen Modelle einen 3D-Chip der neuesten Generation beherbergen. Ob Sony dem Ganzen allerdings tatenlos zusehen wird, bleibt abzuwarten, eine PC-Version ist offiziell noch nicht angekündigt. Mehr Infos unter: www.apple.de
www.virtualgamestation.com



+++ „Zelda 64“ bricht alle Rekorde: In den USA brachte der Titel in den letzten sechs Wochen des Jahres 1998 über 150 Millionen Dollar ein. Selbst Hollywood kann da nicht mithalten: „A Bug's Life“, der erfolgreichste Kinofilm gleichzeitig brachte es auf 114 Millionen. +++

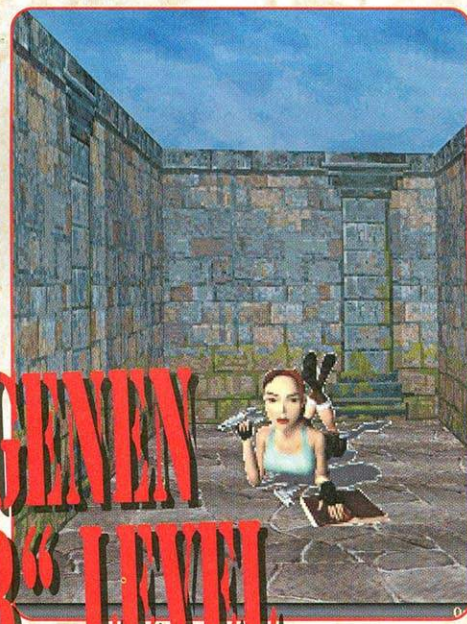
BAUT EURE EIGENEN „TOMB RAIDER“ LEVEL

Hamburg, Deutschland – Auf www.tombraider.com (unter „Tomb Raider III“) gibt es seit neuestem ein besonderes Schmankerl für alle Lara-Fans: Mit dem Zusatz „Flatland Rover“ könnt Ihr mit Eurem Web-Browser in 3D-Welten herumwandern, die mit den original „Tomb Raider“-Texturen erstellt wurden. Das ist aber längst nicht alles: Ihr dürft die Texturen auch auf Eurem Rechner herunterladen und eigene Umgebungen bauen, die Ihr dann einfach auf Eure Homepage packt und somit für andere zugänglich macht – doch keine Panik, so kompliziert ist das

+++ Impressions, der Entwickler von „Caesar III“, hat seinen neuesten Titel bekanntgegeben: Zusammen mit Sierra entsteht gerade „Pharaoh“, ein Aufbauspiel, das – logischerweise – in Ägypten spielt. +++

LUSTIG DAS PIRAT

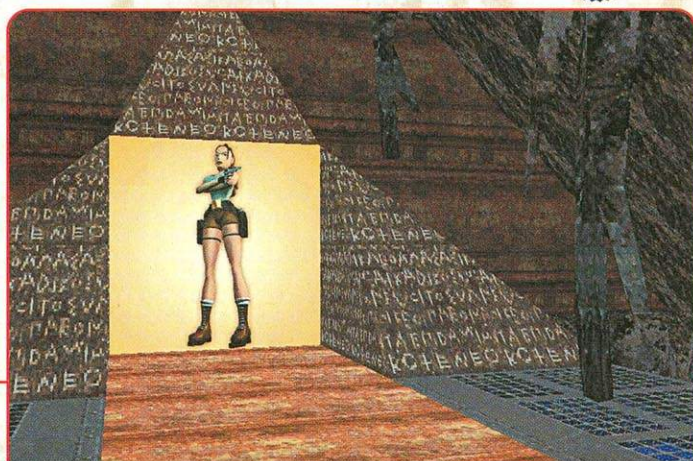
Dreieich, Deutschland – Als Freibeuter dürft Ihr bald die Meere unsicher machen: In der Piraten-Sim „Der Korsar“ von Infogrames könnt Ihr durch die heiß umkämpfte Inselwelt der Karibik segeln. Zu Beginn fangt Ihr mit einem kleinen Schiff und wenigen tapferen Kampfgefährten an, doch mit viel Geschick lenkt Ihr bald eine beeindruckende Armada. Zwölf Schiffstypen stehen zur Verfügung, vom trägen Handelsschiff über flotte Fregatten bis zum waffenstarrenden Schlachtschiff. Auch



Ganze gar nicht, denn es gibt zahlreiche Anleitungen, Beispiele und Tips. Wie so oft im Internet solltet Ihr aber schon gute Englischkenntnisse mitbringen, wenn Ihr Euch einarbeiten wollt. Mehr Infos unter: www.tombraider.com

PC

PS





IST ENTLEBEN

der „Handel“ kommt nicht zu kurz – so dürft Ihr etwa befreundete Städte ausbauen, Eure Gegner ausspionieren oder per Geheimversteck auf einer Schatzinsel die Altersversorgung Eures Korsaren sichern. Die Kämpfe könnt Ihr in Echtzeit selber steuern – oder das blutrünstige Alltagsleben des Piraten dem Computer überlassen. Wir sind schon sehr gespannt auf diesen Genre-Mix, der voraussichtlich Ende März erscheinen wird! Mehr Infos unter: www.infogames.de



+++ Der Pentium III kommt! Noch im ersten Quartal will Intel den neuen Prozessor ausliefern, der bisher unter dem Codenamen „Katmai“ bekannt war +++

DER WAHNSINN GEHT WEITER



Unterschleißheim, Deutschland – Nach „Monster Truck Madness“ und „Motocross Madness“ kommt von Microsoft „Midtown Madness“, bei dem Ihr durch die Straßen von – nein, nicht San Francisco – Chicago brettern könnt. Euch stehen dabei zehn Autos zur Auswahl, vom Ford Mustang bis hin zum Lastwagen. Die Stadt wurde bis ins kleinste Detail nachgebaut, Parkuren und Ampelanlagen funktionieren, das Wetter ändert sich und wie im wirklichen Leben soll es auch zu Staus kommen, denn eine ganze Menge computergesteuerter Fahrer bewegen sich auf den Straßen – die Polizei ist aber auch unterwegs. Fünf verschiedene Spielmodi und eine Netzwerkoption runden das Angebot ab. Erscheinen soll das Spiel bereits in diesem Sommer.

Mehr Infos unter: www.microsoft.com



VOM APACHE ZUM ALLIGATOR

Surrey, England – Der englische Simulationspezialist Simis werkelt derzeit an einem Spiel namens „Ka-52 Team Alligator“, das auf dem neuesten russischen Kampfhubschrauber basiert. Der Ka-52 fällt besonders durch seine beiden Hauptrotoren auf und befindet sich selbst noch in der



Entwicklung – den Vergleich mit dem amerikanischen Apache muß er aber nicht scheuen. Das Spiel selbst soll im Hinblick auf die Features den Vorgänger „Team Apache“ allerdings weit übertreffen: Neben einer von Grund auf neu entwickelten Engine werden vor allem die dynamischen Kampagnen und die strategischen Elemente das Herz aller Simulationsfans höher schlagen lassen – trotzdem sollen auch Anfänger nicht überfordert werden. Angepeilter Veröffentlichungstermin ist Ende diesen Jahres. Mehr Infos unter:

www.simis.co.uk

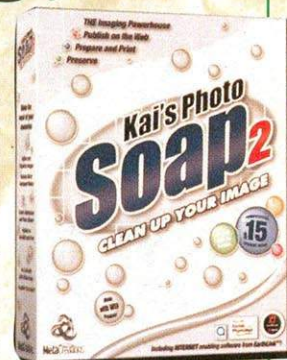


+++ „Sonic Adventures“, das neueste Spiel um den rasanten Igel und seine Kumpels ist jetzt in Japan für das Dreamcast erhältlich. +++

JETZT NOCH WIRKUNGSVOLLER: KAI'S POWER SOAP 2

Dublin, Irland – Das bekannte Bildbearbeitungsprogramm für PC und Mac geht in die zweite Runde. Wie alle Produkte von MetaCreations glänzt auch dieses Programm durch eine einfache und intuitive Bedienungsfläche; zahlreiche neue Features und vor allem die Internet-Fähigkeiten sollen es zum Standard bei der privaten Bildretusche machen. Außerdem hat PowerTools ein neues Werkzeug namens „MetaFlash“ vorgestellt: Die Kombination aus Software und einem

Hardware-Zusatz für handelsübliche Digitalkameras soll es dem Benutzer ermöglichen, aus den Aufnahmen texturierte Drahtgittermodelle zu rekonstruieren, die sich dann im neuerschaffenen Dateiformat MetaStream ins Internet stellen oder weiterverarbeiten lassen. Mehr Infos unter: www.metacreations.de



WAS IST EIGENTLICH...?

MULTITEXTURING BUMP-MAPPING

Multi-Texturing heißt, daß ein Polygon mit zwei Texturen überzogen wird, die dann zusammengerechnet werden. Wird eine Wand z.B. zunächst mit einer Holz-Textur und anschließend mit einer Textur, die die Beleuchtung simuliert, gezeichnet, entsteht eine beleuchtete Holzwand. Ältere Grafikkarten müssen die Wand zweimal zeichnen, moderne Grafik-Chips wie die Riva TNT oder der Voodoo2 zeichnen beide Texturen in einem einzigen Schritt – das geht natürlich schneller.

MIP-MAPPING

Mit zunehmender Entfernung vom Betrachter verschwimmen Texturen – oft ist nichts mehr zu erkennen. Spieleentwickler benutzen daher bei unterschiedlicher Entfernung andere Texturen, die zwar kleiner sind, aber so gestaltet wurden, daß wesentliche Details erhalten bleiben. Mip-Mapping bedeutet einfach, daß beim Zeichnen diese unterschiedlichen Texturen berücksichtigt werden.

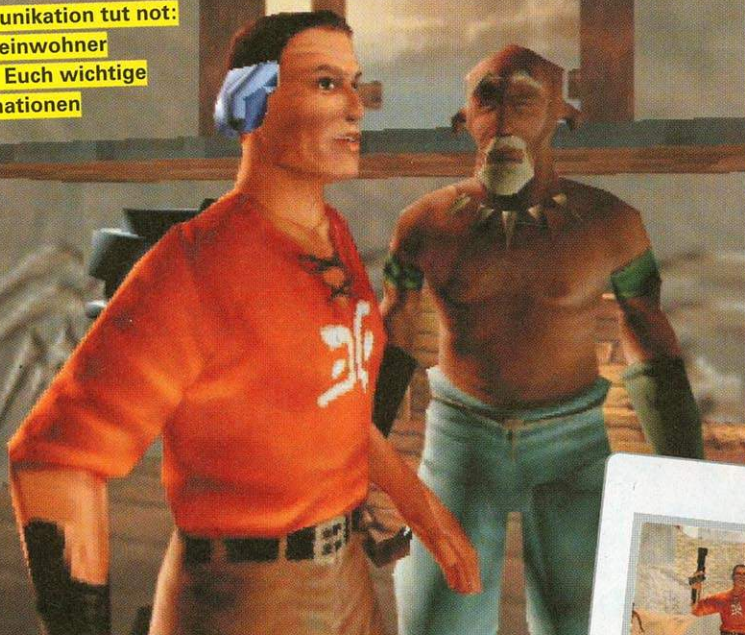
Normalerweise sind die Polygone und Texturen flach. Ein Grafiker kann zwar dafür sorgen, daß Oberflächenstrukturen erkennbar sind – das ist aber nur ein Trick, denn die sind einfach in die Textur gezeichnet worden. Beim Bump-Mapping dagegen wird beim Zeichnen der Oberfläche jeder Punkt so versetzt, daß eine echte Struktur entsteht. Leider beherrschen das nur wenige 3D-Karten: Selbst die Voodoo2 greift auf einen Trick zurück...

AGP

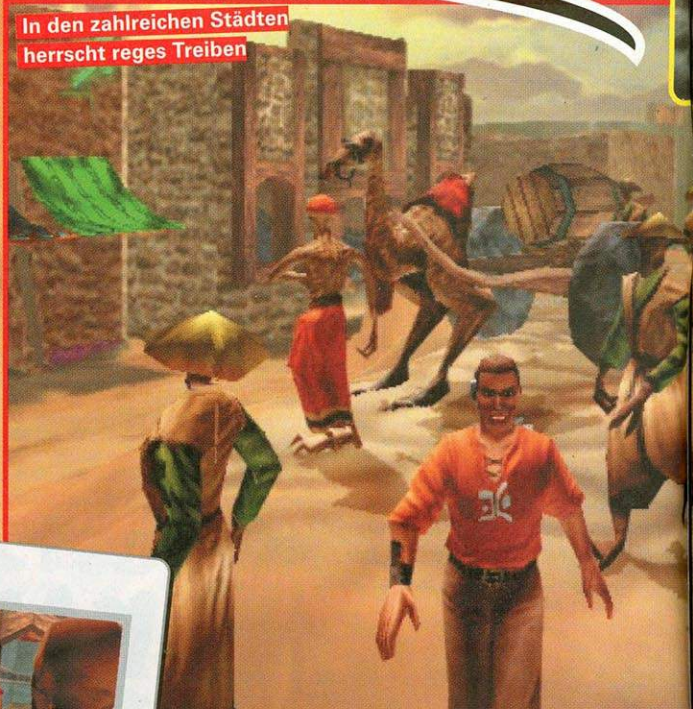
Der „Advanced Graphics Port“ ist ein Steckplatz, der hauptsächlich für Grafikkarten gedacht ist. Er ist um ein vielfaches schneller als der PCI-Bus, vor allem aber können Karten im AGP-Steckplatz mit hoher Geschwindigkeit auf den Hauptspeicher des Rechners zugreifen und ihn z.B. als zusätzlichen Texturespeicher nutzen. Die meisten 3D-Chips unterstützen dieses Feature, doch nicht alle: Karten mit dem Banshee von 3Dfx beispielsweise können den zusätzlichen Speicher nicht ausnutzen.

OUTCAST

Kommunikation tut not:
Die Ureinwohner
geben Euch wichtige
Informationen



In den zahlreichen Städten
herrscht reges Treiben

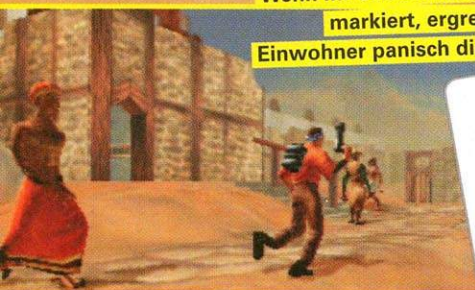


„Wer hat mich hier gerade
Duke Nokem genannt?“

Wie Lara geht unser
Superheld Slade natürlich
auch unter Wasser zu Werke



Wenn Ihr den Schießwütigen
markiert, ergreifen die
Einwohner panisch die Flucht

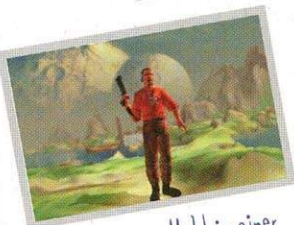


Die Lichteffekte sehen auch ohne
3Dfx atemberaubend aus

Gegen Feinde setzt sich
Cutter Slade mit einem
stattlichen Waffen-
arsenal zur Wehr



**Ein 3D-Action-Adventure ohne
3D-Beschleuniger - Infogrames
zeigt, daß so etwas in beacht-
licher Qualität möglich ist.**



Ein einsamer Held in einer
fremden Welt



Zwischen den Städten liegen oft
endlose Landschaften

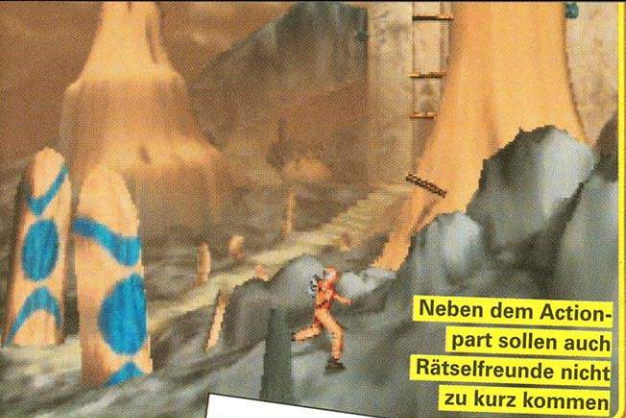
Die
verschiedenen
Waffensysteme
lassen sich
allesamt nach
und nach ausbauen



Langweilen Euch die stumpfsinnigen Charaktere der üblichen Action-Adventures? Dann dürft Ihr gespannt auf „Outcast“ von Infogrames warten. Die Geschichte ist zwar nicht sonderlich originell, sei der Vollständigkeit halber hier aber kurz erzählt: Nachdem einige Wissenschaftler die Existenz einer Parallel-Welt mit dem Namen „Adelpha“ entdeckten, schicken sie eine Sonde auf den fremden Planeten. Dummerweise wird der Satellit kurze Zeit später zerstört und, was noch schlimmer (und auch nicht ganz logisch) ist: er ver-

wandelt sich in ein Schwarzes Loch, das die Existenz sowohl von Adelpha als auch der Erde bedroht. Klar, daß das Schwarze Loch geschlossen werden muß – doch das ist nur an dem Ort möglich, an dem es auch entstanden ist. Die Regierung beschließt deshalb, ihren besten Mann, den Ex-Navy-Seal Cutter Slade, auf den Weg zu schicken, um die Erde zu retten. Eure Aufgabe in „Outcast“ ist es nun, den Liebhaber klassischer Musik und russischen Wodkas in bewährter „Tomb Raider“-Manier durch die Berge, Täler und Städte von Adelpha zu steuern. Ihr könnt lau-

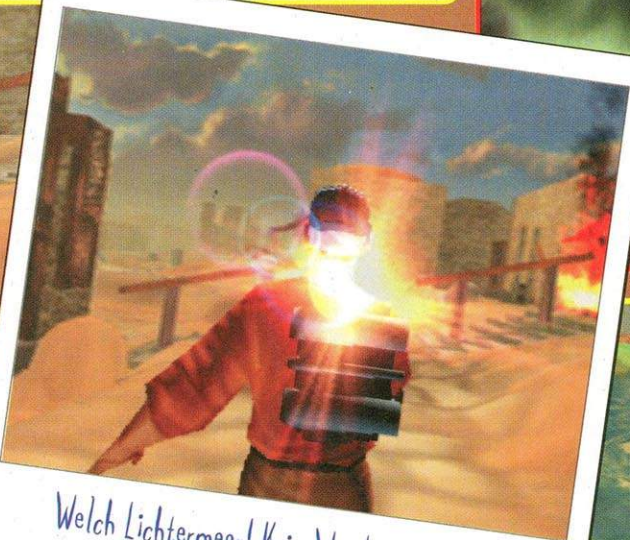
**Parallel-Welt und Erde durch
Schwarzes Loch bedroht -
Cutter Slade, übernehmen Sie**



Neben dem Action-part sollen auch Rätselfreunde nicht zu kurz kommen

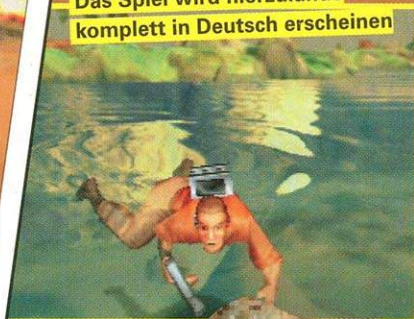


Kaum zu glauben, daß das Spiel wirklich ohne 3D-Karte auskommt



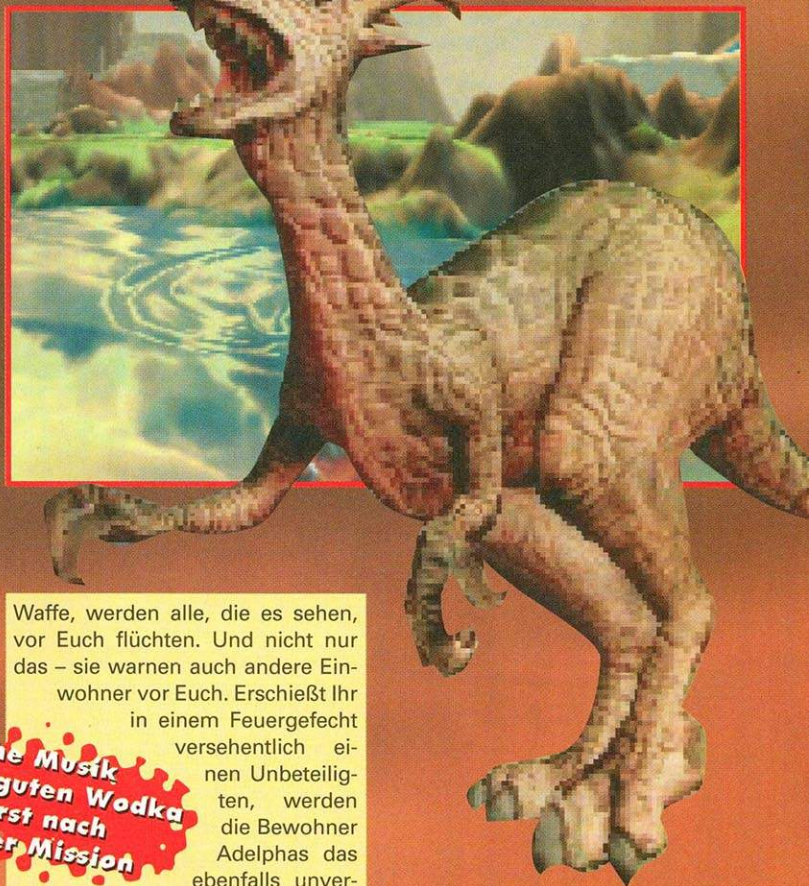
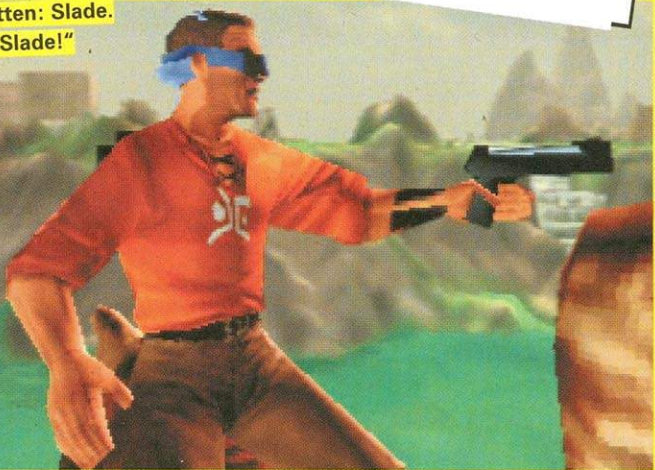
Welch Lichtermeer! Kein Wunder, dass unser Held eine Sonnenbrille trägt!

Das Spiel wird hierzulande komplett in Deutsch erscheinen



Im späteren Verlauf stoßt Ihr auf hilfreiche Lasttiere

„Gestatten: Slade. Cutter Slade!“



fen, klettern, springen, kriechen, natürlich auch schwimmen und tauchen. Ausgerüstet mit den verschiedensten Waffen in jeweils mehreren Ausbaustufen seid Ihr gegen die Gefahren der unbekannten Welt gefeit. Und Gefahren lauern nahezu überall. So ist zum Beispiel nicht jeder See zum Baden geeignet: Mit Piranhas kann das zu einem recht kurzen Vergnügen werden. Eine Granate verschafft hier jedoch Abhilfe – nach der kleinen Explosion schwimmen die gefräßigen Gesellen mit dem Bauch nach oben an der Wasseroberfläche. Zu Lande müßt Ihr Euch hingegen meist mit ebenso gut bewaffneten wie zahlreichen Gegnern auseinandersetzen. Wollt Ihr an einer Gruppe feindlicher Wesen vorbei und glaubt,

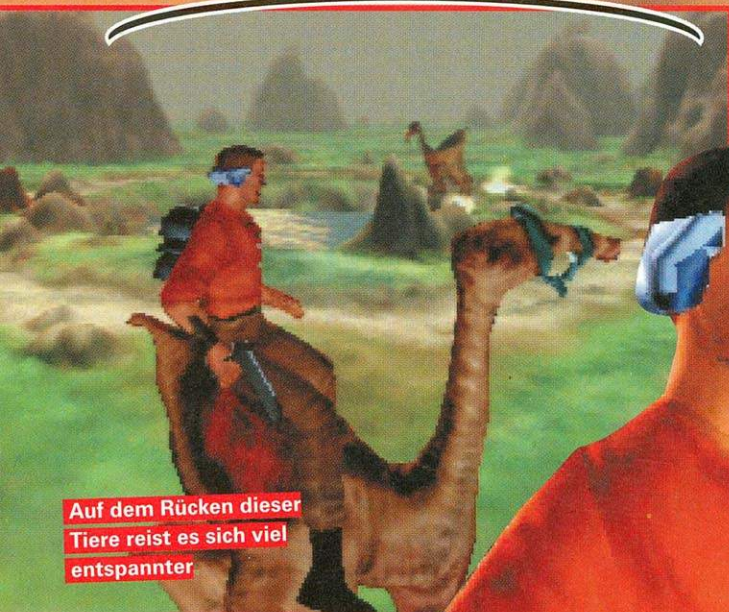
nicht mit ihnen fertig zu werden? Kein Problem – setzt einfach Eure Tarnkappe auf; sie macht Euch mehr oder weniger unsichtbar. Schleicht Ihr Euch dann vorsichtig genug vorbei, solltet Eure schemenhaften Umrisse keinem auffallen. Aus Gründen der Fairneß können sich aber auch Eure Gegnertarnen, also immer die Augen offen halten – hat sich da nicht etwas bewegt? Dank des ausgeklügelten Intelligenzsystems der verschiedenen Bewohner wird auf all Eure guten und weniger guten Taten reagiert. Zückt Ihr also mitten in einer friedlichen Stadt eine

Klassische Musik und ein Glas guten Wodka gibt es erst nach erfolgreicher Mission

Waffe, werden alle, die es sehen, vor Euch flüchten. Und nicht nur das – sie warnen auch andere Einwohner vor Euch. Erschießt Ihr in einem Feuergefecht versehentlich einen Unbeteiligten, werden die Bewohner Adelphas das ebenfalls unverzüglich verbreiten. In kürzester Zeit ist so Euer Ruf zerstört und kaum jemand will dann noch mit Euch sprechen. Laßt Ihr Euch hingegen nichts zuschulden kommen, sind Euch die fremden Bewohner freundlich gesonnen und

gerne zu einem Gespräch bereit. Händler bieten Euch zudem interessante Waren an. Auf diese Weise erhaltet Ihr neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände oder wichtige Hinweise, wie Ihr das Problem mit

OUTCAST



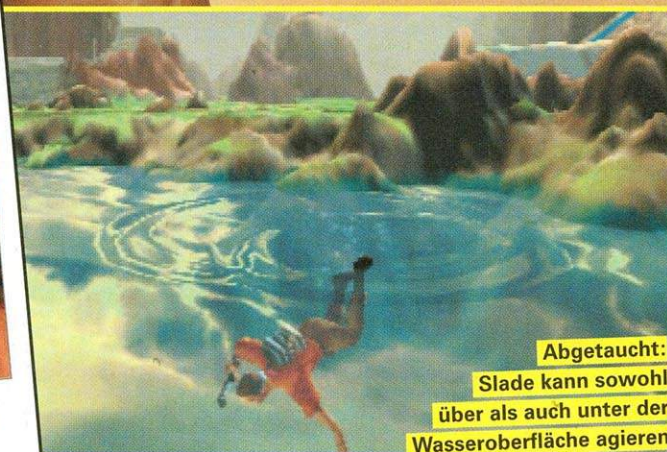
Auf dem Rücken dieser Tiere reist es sich viel entspannter



In den Städten dürft Ihr fleißig Handel treiben

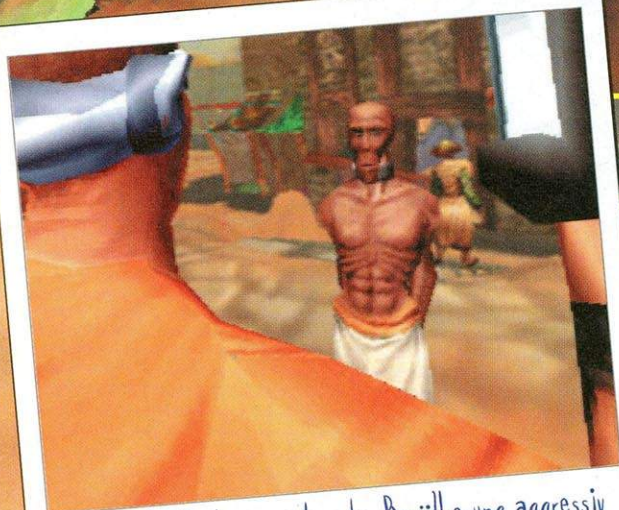


Die fremde Welt wirkt oftmals wie direkt aus einem SciFi-Film übernommen

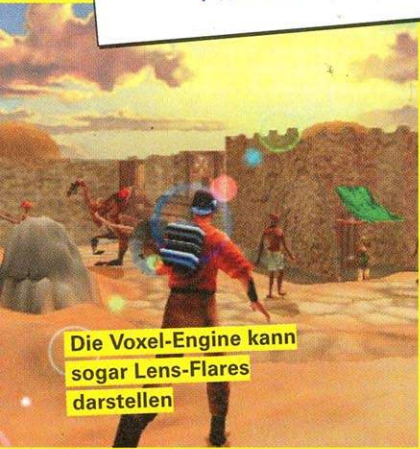


Abgetaucht: Slade kann sowohl über als auch unter der Wasseroberfläche agieren

Die Bevölkerung ahnt nichts von der bevorstehenden Katastrophe



Wenn Ihr Euch gegenüber der Bevölkerung aggressiv verhaltet, werdet Ihr es schnell bereuen



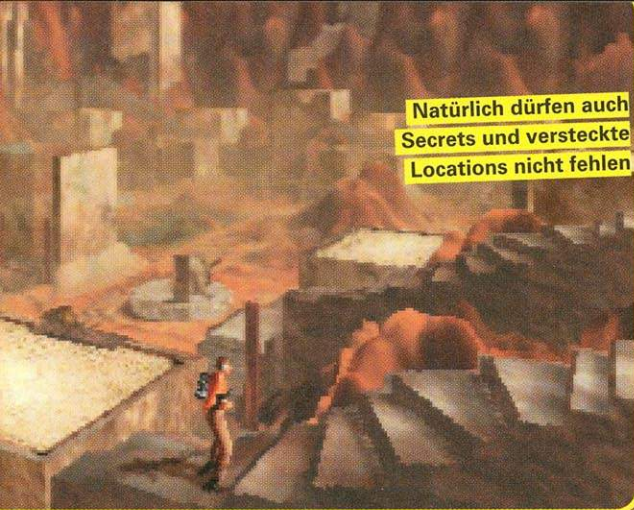
Die Voxel-Engine kann sogar Lens-Flares darstellen

dem Schwarzen Loch lösen könnt. Trefft Ihr auf einen Reittierzüchter, solltet Ihr versuchen, eines der treuen Tiere zu erstehen. Diese Viecher haben starke Ähnlichkeit mit den zweibeinigen „Tauntauns“ aus „Star Wars“ und erleichtern Euer Vorankommen erheblich. Sie können viel schneller laufen und sogar Anhöhen überwinden. Vor allem aber kann man sie freihändig reiten

3D-Action ohne 3D-Beschleuniger? „Outcast“ setzt neue Standards

und dabei Waffen einsetzen, falls notwendig. Zu Beginn des Spiels müßt Ihr zunächst versuchen, einen Hohepriester auf einem Berggipfel außerhalb der Stadt zu finden. Gelingt Euch dies, erhaltet Ihr weitere Anhaltspunkte, wo Ihr mit Eurer Suche fortfahren müßt. Dunkel wird es auf Adelpha im übrigen nie. Die zwei Sonnen und Monde erhellen dauerhaft das Land. Daher sind auch alle Geschäfte immer geöffnet und Geg-

ner können Euch nicht in finsterner Nacht auflauern. In der bisherigen Version seid Ihr noch gänzlich auf Euch alleine gestellt, aber später sollen Euch noch drei Wissenschaftler als Unterstützung zur Seite stehen. Cutter Slade ist also mehr für das Grobe zuständig, denn schließlich wurde die Sonde durch ein Monster angegriffen – und das muß möglicherweise erst beseitigt werden. Wer letztlich das Schwarze Loch zu schließen vermag und ob es überhaupt gelingt, bleibt abzuwarten. Grafisch ist „Outcast“ wirklich atemberaubend – die verwendete Voxel-Engine läßt



Natürlich dürfen auch
Secrets und versteckte
Locations nicht fehlen



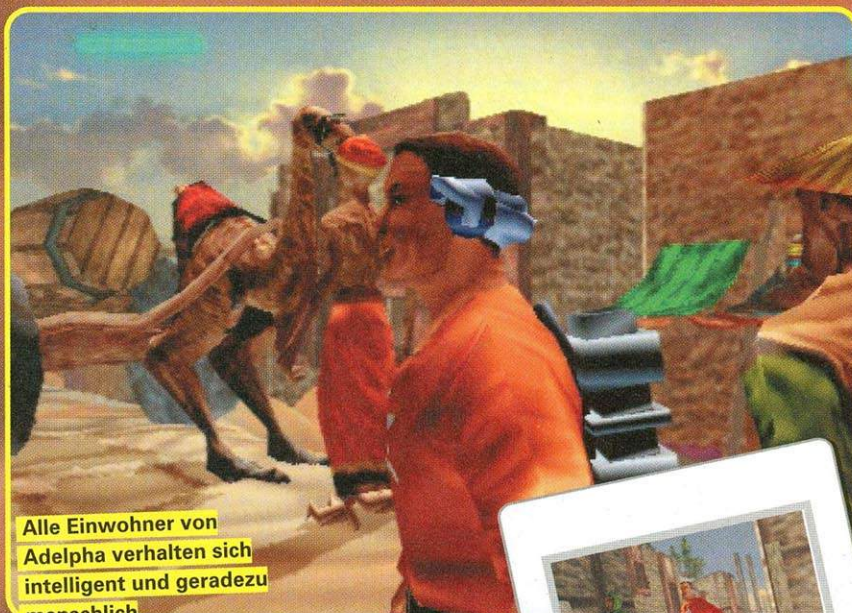
Mit Hilfe der auf Wunsch
eingblendeten Automap
könnt Ihr Euch leichter orientieren



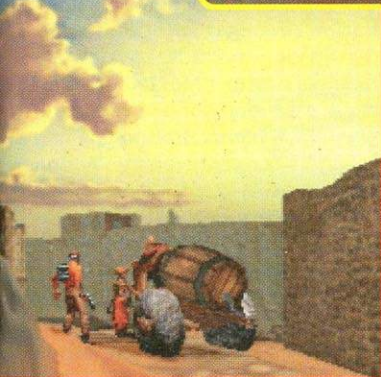
Auf Adelpha scheint
Tag und Nacht
die Sonne



Auf der Flucht:
Manchmal laßt
Ihr Eure Waffen
besser stecken



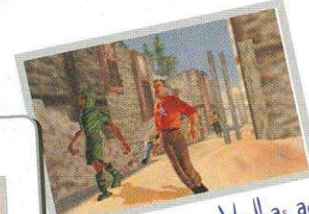
Alle Einwohner von
Adelpha verhalten sich
intelligent und geradezu
menschlich



Zieht Eure Waffe nur,
wenn Ihr sie auch
einsetzen wollt



Die meisten Städte haben einen
orientalischen Touch



Slade trinkt seine Wodkas am
liebsten geschüttelt...



Infogrames' neuer Held kommt
ohne Piercing-Ring aus

3D-Welten mit unglaublichem Realismus entstehen. Berge und Täler, Wiesen und Wälder, ja selbst die Wasserflächen wirken fast natürlich, kantige polygonale Hügel, wie sie bei 3D-Beschleunigern aus Speicherplatzmangel vorkommen, gibt es nicht. Besonders gut gelungen sind die realistisch simulierten Wasserkreise, die entstehen, sobald Ihr in einen See oder Fluß hineinspringt. Für das „intelligente“ Verhalten der anzutreffenden Charaktere ist die eigens für

**Intelligent agierende
Figuren sind
doch keine Utopie!**

„Outcast“ entwickelte GAIA-Engine verantwortlich. Das in Belgien ansässige Entwicklerteam Appeal versucht damit einfache Denkschemata nachzubilden. Sieht also ein Stadtbewohner Cutter Slade mit einer Waffe in der Hand, bekommt er „Angst“ – und die veranlaßt ihn zur Flucht. Dabei kommt er an anderen Bewohnern vorbei, die ebenfalls ein solches Angst/Flucht-Prinzip kennen und sich ihm anschließen. Neben diesen direkt ausgelösten Reaktionen

können sich Stadtbewohner auch über die GAIA-Engine Geschehnisse „merken“ und zu einem späteren Zeitpunkt abrufen oder diese anderen Bewohnern mitteilen, sobald sie ihnen begegnen. „Outcast“ verspricht ein Spiel zu werden, das die Bezeichnung Action-Adventure wirklich verdient. Neben einer saten Portion Action mit Gefechten und schönen Waffeneffekten dürft Ihr in einer phantastischen fremden Welt echte Abenteuer bestehen. Ob es ein Hit wird, sollte sich bald zeigen, das Zeug dazu hat der Infogrames-Titel allemal.

Thomas Rosato

PC PREVIEW

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

Erscheinungstermin:
April 1999

Fertig-
gestellt
zu:



Erster Eindruck:
Tolle Grafik, intelligente
Figuren und jede Menge
Action und Abenteuer.



All Star Tennis '99



Uuuuund Aufschlag!
Mit etwas Übung
schafft Ihr fies-
heimtückische
Aufschlag-Asse



Alle Bewegungen sind sorgfältig
animiert: Hier betreten wir
gerade das Feld

Zu zweit oder zu viert geht's aufs
Schlachtfeld, äh, pardon, den
Tennisplatz



Auch allein könnt Ihr Doppel
spielen – mit Computerpartner!



Die Steuerung ist leicht – dennoch
verdet Ihr Training benötigen

Unglaublich: Hier hechten wir
doch tatsächlich beide ins Leere

Auch auf dem N64 könnt Ihr jetzt in „All Star Tennis“¹ dem weißen Sport mit den gelben Bällen frönen: Die Nintendo-Version ist Ubi Soft² deutlich besser gelungen als die PlayStation-Variante.

Im allerletzten Sekundenbruchteil erreicht Gustavos Tennisschläger, gefolgt von Gustavo im Hechtsprung, den Ball. Ungeheure Kräfte wirken auf die gelbe Filzkugel ein, mit mehr als hundert Stundenkilometern rast der Ball wieder auf den Gegner zu. Hart trifft der Brasilianer auf dem Boden auf, doch geknallt rollt sich der Tennis-Profi ab, und schon im nächsten Moment jagt er wieder dem Ball nach... Willkommen in der Welt des Tennis. „All Star Tennis“¹ bietet Euch verschiedene Schlagarten und Special Moves, Einzel- und Doppelspiele mit

bis zu vier Spielern, Arcade-Action und komplette Turniere (für bis zu acht Spieler) sowie einen ziemlich explosiven Sondermodus. Im Vergleich zur PlayStation-Version fällt vor allem die bessere Grafik auf: Die Animationen sind schöner, die Texturen sind von besserer Qualität, und auch die Ladezeiten sind dank Modul sehr kurz. Ein bisher schon gut spielbares und optisch beeindruckendes Sportspiel – wenn Ihr Tennis mögt, solltet Ihr „All Star Tennis“ ins Auge fassen. Einziges Manko: Wenn Eure Spielfigur gerade „hinten“ auf dem Spielfeld antritt, könnt Ihr den

schnellen und ziemlich kleinen Ball viel weniger leicht treffen als der Spieler im vorderen Feld. Gerade bei heftigen Multiplayer-Matches wird der so benachteiligte „hintere“ Tennis-Profi öfter mal frustriert protestieren und den Punkteverlust auf die miese Erkennbarkeit des Balles zurückführen. Eher für Experten ist der Bomben-Modus gedacht, bei dem die unscheinbare gelbe Filzkugel beim Aufprall Bomben mit Zeitzünder hinterläßt: Mit etwas Geschick könnt Ihr dabei Euren Gegner (oder -in) wunderbar in einen Feuerball verwandeln – dazu benötigt Ihr allerdings einiges an Übung.

David Skreiner

Nettes Tennisspiel mit guter Grafik und viel Spielspaß.



Trotz Hechtsprung sind wir
jetzt 15 Punkte hinten



Ein gelungener
Smash: Mit mehr
als 160 km/h jagt
der Ball auf den Gegner zu

N64 PREVIEW

ALL STAR TENNIS 99

Hersteller Ubi Soft
Genre Sport
Web-Adresse www.ubisoft.de

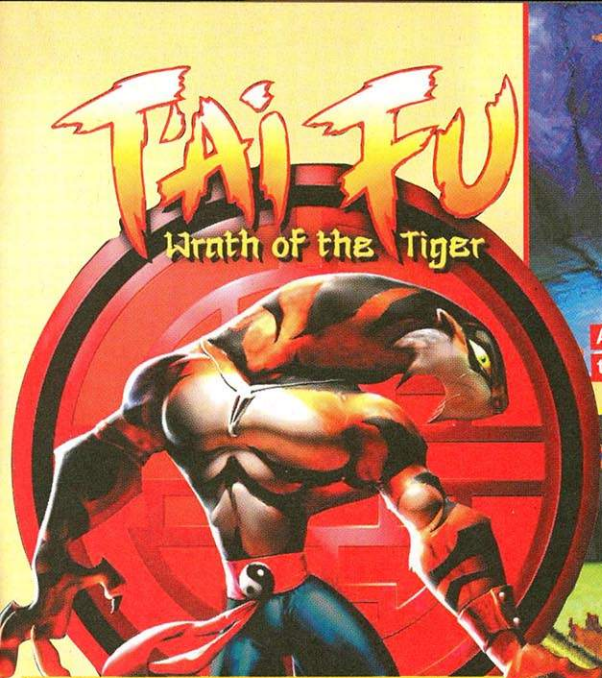
Erscheinungstermin:
Februar 1999

Fertig-
gestellt
zu:

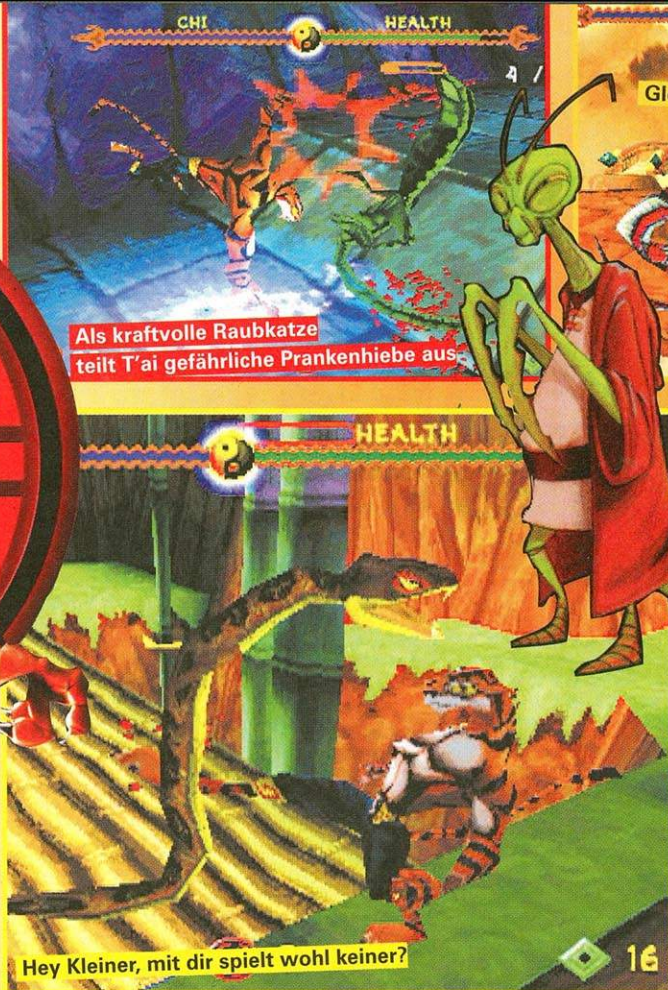


Erster Eindruck:
Sieht ja schon gut aus –
aber könnte der Ball nicht
ein wenig größer sein?





Als kraftvolle Raubkatze teilt T'ai gefährliche Prankenhebe aus



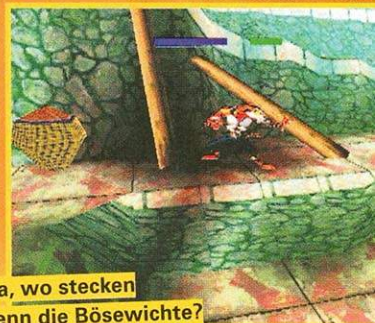
Gleich gibt's Zoff!

Der Lotus-Kick ist T'ai-Fus Spezialität



Hier hat unser Held tief in die Zaubertrick-Kiste gegriffen

Hey Kleiner, mit dir spielt wohl keiner?



Na, wo stecken denn die Bösewichte?

Angelehnt an ein Prügelspiel und doch ganz anders! Das ungewöhnliche Kung-Fu-Adventure von Activision könnte der Action-Hit des Jahres werden.

Nun hat sich auch Spielbergs neu gegründete Spielefabrik „Dreamworks Interactive“ dazu verleiten lassen, ein Beat'em-Up-Spiel zu entwickeln. „T'ai Fu“ ist der erste Karate-Tiger der Welt, der seine Gegner mit gekonnten Kung-Fu-Kicks flachlegt. Unser Hauptdarsteller lebt in einer paradiesischen Asien-Welt, deren Ausgewogenheit von ehrwürdigen Shaolin-Priestern erhalten wird. Eines Tages läßt ein schrecklicher Drachen-Magier einen Zauberspruch auf das heilige Land los. Die ihrer natürlichen Harmonie beraubte Welt wird der Schauplatz sonderbarer Phänomene: böartige Tiergeschöpfe verbreiten im Land großes Leid und Schrecken. T'ai Fu macht sich sofort auf den Weg, um die wilden Kreaturen zu bekämpfen. Auf einer Miniatur-Landkarte müßt Ihr verschiedene Level-Stationen durchlaufen, bevor es zum finalen Bösewicht-Kampf kommt. Nach kurzem Render-Intro stürzt Ihr Euch mit T'ai-Fu in den erbarmungslosen Martial-Arts-Kampf. Es stehen Euch zahlreiche Kick- und Faust-Variationen zur Auswahl, die Euer Schwarzgurträger bereits im Schlaf beherrscht. Je

nachdem wie geschickt Ihr die Fäuste führt, steigt auch Euer Erfahrungswert. Habt Ihr einen gewissen Pegel erreicht, lernt Eure Miezkatze neue Kampftechniken hinzu, um so noch effektiver auf die bösen Gesellen einzudreschen. Neben den Standardschlägen kann unser Karate-Spezialist unzählige Special-Move-Variationen in sein Gedächtnis-Repertoire aufnehmen. Die Animationen sehen schon jetzt gigantisch aus, obwohl die Kameraführung bei unserer Vorversion noch etwas hakelig ist. Bis zum ausführlichen Test (der eigentlich für diese Ausgabe geplant war) könnt Ihr Euch schon mal an den schönen Bildern laben.

Wolfgang Schädle

Ein Karate-Tiger räumt auf

PS PREVIEW

T'AI-FU
Hersteller: Activision
Genre: Action
Web-Adresse: www.activision.com

Erscheinungstermin:
März 1999

Fertiggestellt zu:



Erster Eindruck:
Vielsprechendes Beat'em-Up-Adventure aus der Spielberg-Schmiede.



MEDIA ATTACK

Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation
→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive

**Neu- und
Gebraucht-
Spiele**

→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM

030/450 20 20 8

Nintendo 64:

Body Harvest	D neu	99,90
Buck Bumble	D neu	109,90
Centre Court Tennis	D neu	119,90
Extreme G2	D neu	99,90
F-Zero X	D neu	89,90
F1 World Grand Prix	D neu	89,90
Glover	D neu	89,90
ISS 64	D gebr.	39,90
Knife Edge	D neu	89,90
NBA Jam 99	D neu	99,90
NHL Breakaway 99	D neu	99,90
SCARS	D neu	109,90
Silicon Valley	D neu	89,90
Starshot	D neu	109,90
Top Gear Overdrive	D neu	109,90
WCW/NWO Revenge	D neu	129,90
Zelda 64	D neu	109,90

Breath of Fire III	D neu	98,00
C3 Racing	D neu	89,90
Constructor	D neu	99,90
Crash Bandicoot 3	D neu	89,90
Invasion	D neu	69,90
Pro Pinball Big Race USA	D neu	89,90
Sensible Soccer	D neu	79,90

nur 299⁹⁹
PSX-Multinorm-Konsole
+ Memory Card (15 Blöcke)
+ RGB-Kabel

PlayStation:

Abe's Exodius	D neu	89,90
Actua Soccer 3	D neu	85,50
Blaze & Blade	D neu	89,90
Box Champions	D neu	89,90

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIA ATTACK
Games & Service

Versand
☎ 030/450 20 208
Fax 030/450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 20,- müssen wir leider eine Versandkostenzuschuss von DM 5,- berechnen (zusätzlich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

SONIC ADVENTURE



Im Turbo-Sprint rasen wir mitten durch eine gefährliche Azteken-Röhre



Knuckles beim Erkundungsgang durch die Stadt



Nur mit genügend gesammelten Ringen gibt es eine Belohnung

Auf eisige Snowboard-Verhältnisse trifft Ihr im Schneelevel



Dr. Robotnik greift uns mit seinem Düsenjäger an

Der berühmte Igel-Star meldet sich zurück und mit ihm seine besten Freunde, die in ihrem ersten Dreamcast-Adventure ein regelrechtes 3D-Fest zelebrieren.

Erstmal zieht Segas quirliger Wirbelwind auf Dreamcast-Bahnen seine rasanten Kreise. Mit frisch getankter Grafik-Power und fünf wagemutigen Partnern starten wir ins neue Hüpfspiel-Zeitalter. Zu Beginn steht Euch nur Titelstar Sonic zur Auswahl, alle anderen Spielfiguren wie Knuckles, Tails, Amy, Big und Robi-E102 müssen erst nacheinander erkämpft werden. Nach kurzer Story-Einführung

geht's dann auch gleich auf den ersten Highspeed-Parcours. Ausgangspunkt des Abenteuers ist diesmal eine belebte Großstadt, deren Straßen mit fahrenden Autos und plauderfreudigen Passanten vollgestopft sind. Die gesamte Kulisse, inklusive alle Objekte, sind dabei in Echtzeit berechnet, was unseren Charakteren völlige Bewegungsfreiheit beschert. Der weitere Adventure-Verlauf mit kleinen Rätselaufgaben führt Euch durch malerische Inselgebiete, ägyptische Pyramiden-Landschaften und futuristische Metropolen. An einem dieser Orte hält sich Sonics alter Erzfeind Dr. Robotnik versteckt. Der gute alte Doc ist mit seinem Raumschiff in der Atmosphäre gestrandet und sucht nun einen Weg, sein Gefährt wieder flott zu kriegen. Dafür benötigt er einen Sack voll magischer Chaos-Edelsteine, die nicht ohne weiteres in der Gegend herumliegen. Dr. Robotnik fackelt nicht lange und versucht, die edlen Klunkerchen einfach aus den Klauen der Sonic-

Sippschaft zu stehlen. Eure Hauptaufgabe besteht nicht nur ausschließlich darin, ihn daran zu hindern, sondern auch überall verstreute Goldringe einzusammeln. Natürlich versucht Dr. Robotnik, Euch ständig zu stören und Euch einen Lebenszähler abzunehmen. Sonic & Friends verfügen über viele der angeborenen Fähigkeiten, die sie bereits in früheren Videospiel-Auftritten zum Überleben benötigten. Unter den Talenten fehlt auch nicht die altbekannte „Spin-Dash“-Attacke, die Sonic kurzzeitig in einen rasenden Turboblitz verwandelt. Knuckles dagegen kann steile Häuserwände hochklettern, währenddessen Tails mit seinem Propellerschweif elegant durch die Luft segelt. Folglicherweise gibt es viele Bereiche innerhalb der Action-Parts, die nur mit bestimmten Figuren erreichbar sind. Um Hindernisse ohne Zeitverlust ungeschoren zu überwinden, kommt es oft auf gutes Sprung-Timing an. In herumstehenden Behältern verbergen sich kostbare Extras. Als Inhalt kommen Schutzschilde, Extraleben oder ein Zehnerpack Ringe zum Vorschein. Die kunterbunte Polygonlandschaft seht Ihr aus der etwas nach hinten versetzten Verfolger-Perspektive, wobei die Kamera nach bestem

Ein grandioses Jump'n'Run-Adventure



Der Turbo-Igel erobert erstmals den Luftraum

TIME 00:25:96



Rücksetzpunkte ersparen uns den erneuten Level-Gang



Der Wasserschlangenritt ist ein wahrer Balanceakt

Im „Windy-Valley“ schwebt Sonic auf einem Luftkissen durch die Gegend

Tradition verpflichtet:

Loopings und Sprungfedern dürfen natürlich auch nicht fehlen

Katapulte bringen unseren Igel erst richtig auf Touren



Dr. Robotnik wartet wie immer am Level-Ende auf Euch

Auch in gefährlichen Situationen behält Sonic die Nerven

Zwei ausgewachsene Sonic- und Nights-Flipper findet Ihr in der Casino-Welt

„Zelda“-Vorbild automatisch Eure eingeschlagene Laufrichtung verfolgt. Auf Wunsch lässt sich die Perspektive ohne Probleme jederzeit im 360-Grad-Radius drehen. Durch zehn Themenkurse, die wiederum mit etlichen Secrets versehen sind, liefert Ihr Euch halsbrecherische Sprints mit den Widersachern. Versteckte Bonuskammern, Abkürzungen und andere Gags fehlen ebenso wenig wie Sprungfedern, Flipper-Bumper oder rasante Looping-Einlagen. Eure abenteuerliche Reise führt durch kristallglitzernde Eiskatakomben, verzauberte Hochwälder und unterirdische Lavaseen. Im weiteren

Spielverlauf düst Ihr mit einem Hover-Gleiter in bester „F-Zero“-Manier durch eine tolle Zukunftslandschaft oder rast mit dem Snowboard einen mörderischen Gletschersteilhang hinab. Jeder Gegner hinterlässt Euch nach seinem Ableben ein Tierchen, das in einer Sammelkarte aufgenommen wird. Mit dem „A-Live“-System lassen sich diese possierlichen Knuddelviecher auf eine Visual-Memory-Card transferieren, um sie später unabhängig trainieren zu können. Habt Ihr 100 oder mehr Goldringe auf Eurem Konto verbucht, könnt Ihr ein Bonusleben bzw. die begehr-

ten Chaos-Edelsteine ergattern. Am Ende jeder Welt wartet der altbekannte Erzfeind Dr. Robotnik oder sein Kumpan Lord Chaos, die wie immer mit verschiedenen Gerätschaften und Angriffstaktiken attackieren. Grafisch wurde das dreidimensionale Igel-Epos kräftig mit Texturen, Lichteffekten und bewegten Landschaftsdetails verziert. Für Abwechslung ist in allen Stages mehr als ausreichend gesorgt: Das Feindspektrum reicht von gefräßigen Skorpionen über hinterlistige Schlangenmonster bis hin zu schlecht gelaunten Robotern. Die Kameraführung ist zwar insgesamt etwas zu wirr ausgefallen und daraus resultierende Fehlritte treiben

einen regelrecht in den Wahnsinn. Ansonsten hat das Entwicklerteam aber ein grandioses Jump'n'Run-Epos abgeliefert, das in keiner Spiele-Sammlung fehlen sollte.

Wolfgang Schädle

Für Abwechslung ist reichlich gesorgt

DC PREVIEW

SONIC ADVENTURE

Hersteller — Sega
Genre — Action
Web-Adresse — www.sega.de

Erscheinungstermin:
September 1999



Erster Eindruck:
Fast perfektes Jump'n'Run mit atemberaubender Optik.

Fertiggestellt zu:



GORKY 17



Auch auf den
Dächern kämpft
Ihr ums Überleben



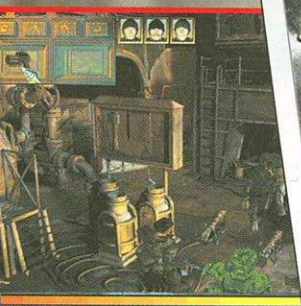
In dieser verrottenden
Werft finden sich besonders
fiese Fallen und tückische Monster



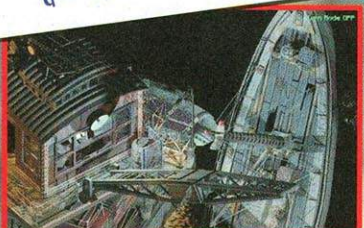
...und hier seht Ihr
die fertige 3D-Szene



Dies ist der Designentwurf für eine Szene,
die am Bahnhof spielt ...



Vorsichtig erkundet Ihr die
zerbombte Militärbasis



Zerstörte Schiffe, Autos und andere
Überbleibsel säumen Euren Weg



Knackige Rätsel und fiese Mutanten
erwarten Euch mitten im Stadtzentrum!

Das polnische Programmiererteam Metropolis arbeitet an dem vielversprechenden Genre-Mix „Gorky 17“: Adventure, RPG und Runden-Strategie sind die „Zutaten“ für ein fesselndes SciFi-Horror-Abenteuer.

Gorky 17 schien eine völlig normale Stadt zu sein. Man sprach dort Englisch, zahlte in Dollars, und versuchte sich genau so zu verhalten wie „Bill Normalburger“ in einem x-beliebigen amerikanischen Kaff. Der entscheidende Unterschied: Mitten in Polen gelegen, war Gorky 17 eine Ausbildungszentrale für Ostblock-Spione. Hochgeheim. Getarnt. Schwer bewacht. Und noch ein weiteres, düsteres Geheimnis verbarg sich unter dem Städtchen: Eine Top-Secret-Forschungsstation, in der die Sowjets mit Teleporter-Technologie experimentierten. Doch etwas ging schief – ganz gewaltig schief sogar... Nach einigen rätselhaften „Unfällen“ sah sich die russische Armee gezwungen, die Stadt der Spione samt den Labors mit Kampfbombern auszulöschen. Einige Jährchen später gehört Polen der NATO an, die auf der Suche

nach geeigneten Stützpunkten ist. Spähtrupps finden in einer völlig verwüsteten Stadt ein Labor – kurz darauf machen mysteriöse, grauenhafte mutierte Wesen die Straßen unsicher und töten alles, was sich in dem zerstörten Stützpunkt bewegt. Doch da die NATO allzu großen Medienrummel vermeiden will, werden diesmal keine Bomben geworfen, sondern ein Team von Elitesoldaten auf Erkundung geschickt. Zu Spielbeginn schlüpft Ihr in die Rolle des wackeren Kanadiers Cole Sullivan, dem Anführer des Reserveteams. Äh, des Reserveteams? Ja, ganz einfach: Euer erster Auftrag besteht darin, her-



Überall können fiese
Mutanten auf
Euch lauern!

Unser furchtloses Team
bei der Einsatzbesprechung

Das Inventory ist schon sehr übersicht-
lich, wird aber noch weiterentwickelt

Das verlorene Team
- bzw. was davon noch übrig ist

Gleich nach der
Landung: Überfall!

Mit dem Schlauchboot
gelangen wir unbemerkt
in die Mutanten-Basis

auszufinden, warum das oben er-
wähnte Team von Elitesoldaten
spurlos verschwunden ist...

Ganz in Adventure-Manier gibt es
eine spannende Story aufzu-
decken, und Ihr werdet viele (be-
reits jetzt ausgesprochen hübsche)
3D-Level erforschen können,
Monster und Verbündete treffen,
in Hinterhalte geraten und nach
und nach düster-
grausame Geheim-

**Interessante Mischung
aus Adventure, Strategie
und Rollenspiel: Ab Mai
wird's spannend!**

nisse aufdecken. Ein zentra-
les Vorbild für das Game-
play von „Gorky 17“
waren japanische Rollenspiele,
die ja seit Jahren beweisen,
daß hochwertiges Rollenspielvergnügen
auch ohne seitenlange Daten-
blätter und Fertigkeiten-Tabel-
len möglich ist. Sobald Ihr auf
Gegner stößt, wechselt das
Spiel sofort in den rundenba-
sierten Kampfmodus, der ein
wenig an „Return to Kron-
dor“² erinnert: Einmal pro
Runde dürft Ihr Euch be-
wegen und entweder
attackieren oder aufs In-
ventory zugreifen. Bei
den Waffen ist Metro-

polis um Realismus bemüht, das
Arsenal mit um die 50 Waffen sieht
bereits sehr gut aus – Ihr solltet je-
doch nicht nur drauflosballern,
sondern auch das Betäubungsge-
wehr gezielt einsetzen. Die nach
dem (hoffentlich) siegreichen
Kampf erhaltenen Erfahrungspunkte
dürft Ihr in die Weiterentwicklung
Eurer Charaktere stecken.

Von schräg oben blickt
Ihr auf die spektakuläre 3D-
Grafik – nur bei einigen Sequenzen
wird sich der Blickwinkel ändern.
In der fertigen Version sollen nicht
nur in Echtzeit berechnete 3D-
Charaktere und ebensolche Wetter-
effekte das Spielerauge erfreuen,
sondern auch besondere Waffen-,
Licht- und Schatteneffekte für At-
mosphäre sorgen. Noch befindet
sich das Spiel in einem recht
frühen Stadium, ist aber bereits
jetzt sehr hübsch und auf Anhieb
leicht zu bedienen. Da Metropolis
derzeit noch intensiv daran arbei-
tet, das Gameplay zu perfektionieren,
werden sich bis zur fertigen
Version noch etliche Details verän-
dern haben. Fans von Genre-Mis-
chungen, die Rollenspiel-Adven-
tures mögen und auch vor ein we-
nig strategischem Denken nicht
zurückschrecken, dürfen auf „Gor-
ky 17“ sehr gespannt sein.

David Skreiner

In diesem Arcade-
Kampfmodus tretet
Ihr gegen die „Level-
Bosse“ an

Auf dieser düsteren
Baustelle geht's mächtig ab

PC PREVIEW

GORKY 17

Hersteller Metropolis / Topware
Genre Strategie
Web-Adresse www.gorky17.de

Erscheinungstermin:
Mai 1999

Fertig-
gestellt
zu:



Erster Eindruck:
Ambitionierter Genre-
Mix: „Gorky 17“ ver-
spricht Spannung pur.



GEX

DEEP COVER GECKO

Gex ist auch ein hervorragender Schwimmer

Als Sherlock Holmes verkleidet macht sich Gex auf die Suche nach Agentin Xtra

Ein seltsamer Eierkopf mit Füßen nimmt die Verfolgung auf

Auch das Kamel-Reiten beherrscht der Echsenheld

Auf geht's ins Kampfgebiet

Tonnenschweres Kriegsgerät bringt den Echsenstar erst richtig in Fahrt

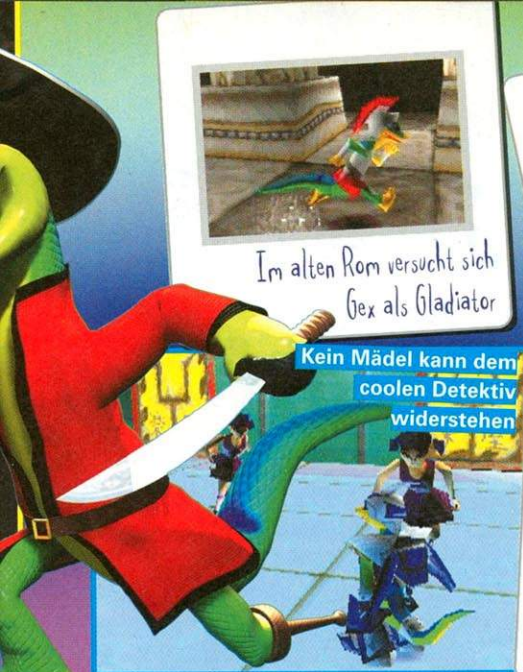
In der Pyramide werdet Ihr von Mumien angegriffen

Während „Crash 3“ mit traditionellen Hüpfspiel-Elementen lockt, kontert Crystal Dynamics mit Stars und Sternchen. Ungebremste Amphibienpower und ein leibhaftiges Baywatch-Babe treffen im dritten Gex-Abenteuer aufeinander.

Nach einem kurzen N64-Ausflug zieht der coole Echsenstar „Gex“ in sein drittes PlayStation-Abenteuer. Gex ist ein bekennender Fernsehjunkie, der Tag und Nacht vor der Glotze sitzt und sich eine Sendung nach der anderen reinzieht. Als neue Nebenbeschäftigung hat sich der coole Gecko einen Detektivjob zugelegt. Eines schönen Tages wird seine beste Freundin, die schöne Spionin „Xtra“, entführt. Dahinter steckt Bösewicht Rex, der Chef einer mächtigen Mediengesellschaft. Eure Aufgabe ist es, verschiedene TV-Sender zu durchlaufen, um die holde Maid aus den Klauen des fieschen Medien-Moguls zu befreien. Als Geheimagent Gex findet Ihr Euch in einer bizarren

TV-Welt wieder. Um aus der Fernseh-Hölle zu entkommen, müßt Ihr pro Level drei Rätselaufgaben erledigen und gut versteckte Fernbedienungen finden. Zur Feindbekämpfung greift Gex auf bekannte Angriffstechniken zurück, die vom typischen Schwanzfeger bis zum Hi-Karate Jump-Move reichen. Außerdem beherrscht Gex als waschechter Gecko alte und neue Tricks: Er klettert an bestimmten Stellen problemlos an Decken und Wänden entlang, oder schnappt sich mit seiner Zunge ein kostbares Extra. Letztere verbergen sich hauptsächlich in sorgfältig versteckten TV-Geräten, die gut verteilt in der Landschaft herumstehen. Nebenbei gilt es natürlich zahlreiche Power-Ups zu erhaschen, die Eure quirliche Echse kurzzeitig in einen unsichtbaren

Hier wird Euch pures 3D-Feeling geboten



Im alten Rom versucht sich Gex als Gladiator

Kein Mädel kann dem coolen Detektiv widerstehen



Wer sich wohl hinter dem Lastwagen befindet?



Ein kleines Erfrischungsbad im Garten-Pool kann nicht schaden



Wie wär's mit einer Bootstour?

Der störrische Esel läuft öfters in die falsche Richtung



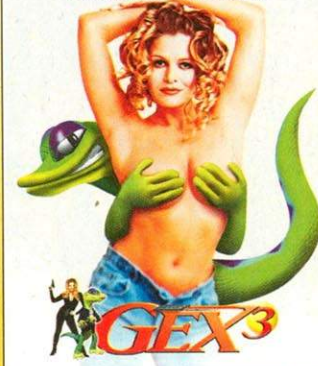
Feindpanzer voraus: Jetzt schnell die Kanone laden und feuern!



An jeder Ecke trifft Ihr auf lästige Angreifer

INFO

Get reacquainted with an all-new GEX. And his Miss Adventures.



Coming Spring 1999

Sex sells!

Damit noch ein werbetätiger Name mit im Spiel auftaucht, hat Eidos tief ins Portemonnaie gegriffen und Baywatch-Superstar Marlice Andrada eingekauft. Die blonde Badenixe posiert nicht nur mit Gex auf gewagten Werbeplakaten, sondern taucht auch in zahlreichen Videosequenzen im Spiel auf.

Feuer-Salamander verwandeln oder ihn unsichtbar machen. Als Gegnersprites begegnet Ihr angriffslustigen Polygon-Biestern, die aus dem breitgefächerten Hollywood-Sortiment stammen. Neben den üblichen „normalen“ Gegnern wie hüpfenden Kürbisköpfen, Hüpfbälle, Frankenstein-Monstern oder Darth-Vader-Knitchen erwarten Euch als gefürchtete Obermotze noch weitaus verrücktere Figuren. Eure Reise führt Euch durch brodelnde Kriegsgebiete, abgrundtiefe Pyramiden-Kerker, prähistorische Urzeitwelten, ein abgefahrenes Piratenschiff-Szenario und viele weitere Hüpf-Terrains. Als weitere Neuerung benutzt Gex des öfteren Fortbewegungsmittel wie z.B. Panzer, Kamele und Krokodile, um seine Gegner effektiver zu attackieren. Dabei seht Ihr die bunte 3D-Landschaft aus der Verfolger-Perspektive, wobei die Kamera nach bester „Mario 64“-Manier vollautomatisch Eure eingeschlagene Laufrichtung verfolgt. Natürlich protzt „Gex“ auch mit etlichen versteckten Bonusrunden und Secret-Stages. Wie in jedem gut durchdachten Hüpfspiel sind alle Level durch Rücksetzpunkte in

Der Abwechslungsreichtum ist phänomenal!

Von wildgewordenen Teddybären war aber nicht die Rede



mehrere Abschnitte unterteilt. Der Abwechslungsreichtum ist nicht minder interessant: Geboten wird viel Plattform-Action, Slapstick-Humor und aberwitzige Sprüche. Zur Auflockerung haben die Entwickler unzählige Videosequenzen mit Baywatch-Star Marlice Andrada in der Rolle als Agentin „Xtra“ eingeflochten. Das Ganze wird stilgerecht untermalt von fetzigen Musikstücken, die aus dem Repertoire bekannter Film-Themen stammen. Die Optik ist schon jetzt extrem spektakulär. Von den ansprechenden Land-

schaften und Animationen ist jeder sofort hingerissen. Auch die Persiflagen in bezug auf bekannte Filmvorlagen, sei es nun im gesprochenen Wort oder optischer Darstellung sorgen für hartnäckige Lachanfälle.

Wolfgang Schädle

Wie war das nochmal mit der neuen Rechtschreibung?

PS PREVIEW

GEX: DEEP COVER GECKO

Hersteller Crystal Dynamics
Genre www.crystald.com
Web-Adresse Action

Erscheinungstermin: April 1999

Fertiggestellt zu:

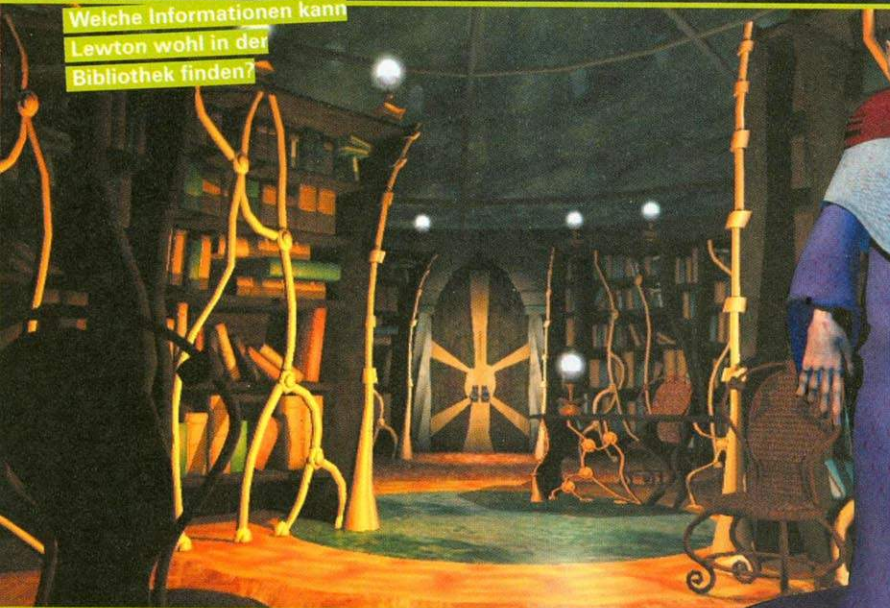


Erster Eindruck: In allen Bereichen verbesserte Fortsetzung; absolut hitverdächtig!



DISCWORLD NOIR

Welche Informationen kann
Lewton wohl in der
Bibliothek finden?



Stimmungsvoll beleuchtete
Räume sind allgegenwärtig

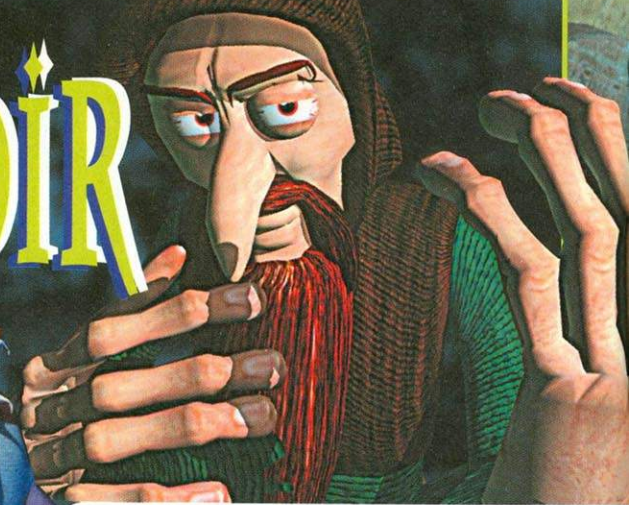
Eine so düstere Atmo-
sphäre erreicht kaum ein
echter „Film noir“



Was wollte das Opfer
nur mitteilen?



Sieht nicht unbedingt
einladend aus...



Im Inventar sammelt sich
mit der Zeit so manches Indiz

Als Detektiv habt Ihr in der Fortsetzung der „Scheibewelt“-Saga wenig zu lachen: Dämonen und Vampire erwarten Euch in dem düsteren Adventure aus der Londoner Softwareschmiede „Perfect“¹.

Ihr wolltet immer schon mal Eure Kombinationsgabe unter Beweis stellen und jeden nur erdenklichen Fall in Humphrey-Bogart-Manier lösen? Mit „Discworld Noir“² habt Ihr dazu bald Gelegenheit, denn das Point&Click-Adventure versetzt Euch als waschechten Privatdetektiv namens Lewton in ein Film-noir-Ambiente. Ihr bekommt von einer schönen Dame einen einfachen Beschattungsauftrag und werdet dabei in eine geheimnisvollen Mordserie verwickelt. Als unerschrockener Detektiv werdet Ihr natürlich alles tun, um dem Täter das Handwerk zu legen. Als erstes inspiziert Ihr den Tatort, um Indizien zu sammeln – was ist den armen Opfern widerfahren, und was bedeuten die mit Blut an die Wand gekritzten Zeichen? Immer wieder bietet sich ein ähnlich schrecklicher Anblick: Die Opfer scheinen

eine – wenn auch kurze – Bekanntschaft mit einem werwolfähnlichen Wesen gemacht zu haben. Die Befragung von Verdächtigen und Zeugen wird Euch bei der Aufklärung des Falles weiterhelfen. Was hat wohl der Tempel der Kleinen Götter mit der ganzen Sache zu tun? Ihr müßt geschickt die Aussagen und Indizien kombinieren, um diese und andere Fragen zu beantworten. Glücklicherweise werden alle wichtigen Anhaltspunkte automatisch in Euer Notizbuch eingetragen. Behaltet Ihr den Überblick, sollte es ein leichtes sein, die anspruchsvollen Rätsel zu lösen. Diesmal wird es nicht – wie in den ersten zwei Teilen der „Discworld“-Serie – notwendig

Trenchcoat und Schlapphut sind bald auch Euer Markenzeichen



Dieses Gerät erlaubt
den Blick in die Sterne

Verhört wird klassisch im abge-
dunkelten Raum mit Schreibtischlampe

Nachts auf den Friedhof?

Ins Casino geht
man nicht zum Spaß



Carlotta ist die erste Verdächtige
und sicherlich nicht die letzte



Welche der vielen Türen bringt
Leuton in seinem Fall weiter?

Noch ein Verdächtiger?



Erstmal im Notizbuch nach-
sehen, was wir bisher ermittelt haben ...

**Terry Pratchett mit einer
Prise H.P. Lovecraft - das
kann nur gut werden**

sein, ei-
nen oder meh-
rere Romane des Scheiben-
welt-Erfinders Terry Pratchett ge-
lesen zu haben, denn die Hauptcha-
raktere sind speziell für dieses
Spiel entwickelt worden. Keine
Angst - solltet Ihr den einen oder
anderen Charakter der Vorgänger
liebgewonnen haben, trifft Ihr ihn
auch in „Discworld Noir“ wieder.
Was wäre die „Scheibenwelt“
schließlich ohne Gevatter
Tod? Ob-
wohl „Disc-
world Noir“ ein
„Point&Click“-Adventure
wird, beschreiten die Entwickler
hier neue Wege: So beschränkt das
Spiel sich nicht mehr auf das Ein-
sammeln von Gegenständen, die

Ihr dann an einem anderen Ort be-
nutzen könnt - vielmehr steht der
Dialog mit den Charakteren im Vor-
dergrund. Jede der Figuren hat ei-
gene Ansichten zu den Geschehnis-
sen - da heißt es Fragen stellen und
die Antworten auswerten.
Wenn Ihr Euch noch
gerne an die witzig-skurri-
len Abenteuer auf
der „Scheibenwelt“
erinnert, wird Euch die neueste
Fortsetzung eine ganz andere Seite
dieser Welt zeigen. Die Grundstim-
mung ist trotz des allgegenwärti-

gen „Scheiben-
welt“-Humors
recht düster und
melancholisch - eben „noir“, also
schwarz. Dank einiger Anleihen bei
dem Grusel- und Horrorspezia-
listen H.P. Lovecraft kommt es zu-
sätzlich zu so manchem dämoni-
schen Intermezzo. Das neuartige
Interaktionssystem der „Perfect“-
Programmierer soll „Discworld
Noir“ zu einem echten Highlight
machen und verspricht neuen
Wind für das Adventure-Genre -
man darf gespannt sein.

Thomas Rosato

PREVIEW

DISC WORLD NOIR

Hersteller Perfect/GT Interactive

Genre Adventure

Web-Adresse www.gtinteractive.de

Erscheinungstermin:
April 1999

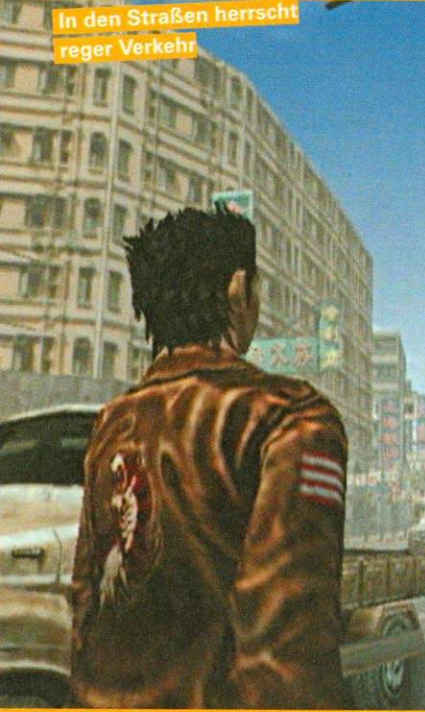
**Fertig-
gestellt
zu:**
75%

Erster Eindruck:
Erster Eindruck: Skurril,
witzig und gruselig - was
will man mehr?

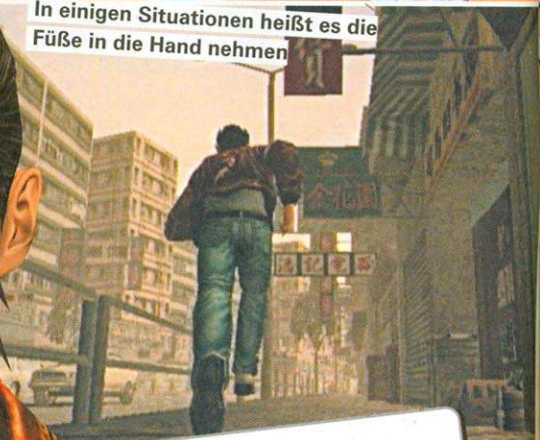
Shen Mue



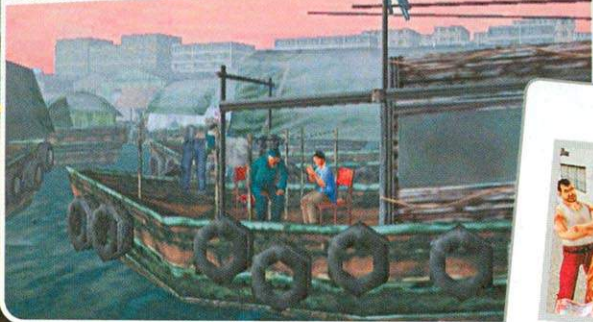
In den Straßen herrscht reger Verkehr



In einigen Situationen heißt es die Füße in die Hand nehmen

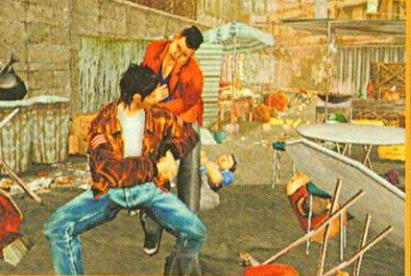


Eine derart fulminante Echtzeit-Optik gab es auf noch keinem Spiele-System zu bewundern



Smalltalk ist ein wichtiger Bestandteil der Entdeckungsreise

Zoff ist angesagt: Gleich kommt's auf flotte Joypad-Reaktion an



Der Attacke eines Gabelstaplers sollte man lieber aus dem Weg gehen



Tiefer Griff in die Effektkiste: Uplötzlich kann ein Regenschauer in Schnee übergehen



Ein neues revolutionäres 3D-Adventure steht vor der Tür! Als junger Martial-Arts-Held marschiert Ihr in „Shen Mue“ durch zauberhafte Fernost-Kulissen, die voller Gefahren und Mysterien stecken.

Seit über acht Jahren wird Segas Elite-Entwicklerteam AM2 von Ideen-Koryphäe Yu Suzuki geführt, der neben zahlreichen Saturn-Spielen auch die populäre „Virtua Fighter“-Serie für die Spielhalle programmiert hat. Er und seine talentierte Crew studierten zwei Jahre lang die Hardwarefähigkeiten des hauseigenen Dreamcasts, um mit dieser gesammelten Erfahrung eine interaktive Spielewelt zu kreieren, wie es sie bisher auf keinem anderem System zu sehen gab. Bei dem vielversprechenden Projekt handelt es sich um einen unge-

Alle Dreamcast-Fähigkeiten werden voll ausgeschöpft

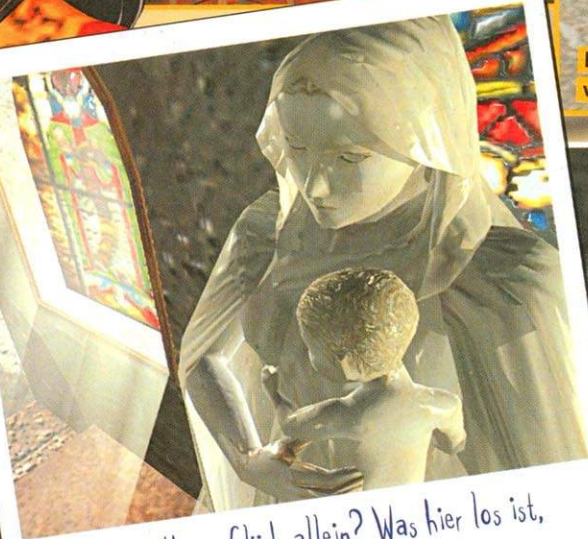
wöhnlichen Genre-Mix aus Beat'em-Up-Adventure und Rollenspiel-Elementen. Die Geschichte entführt Euch in eine faszinierende Fernost-Welt, die vor Story-Wendungen nur so strotzt: Zu Beginn des Abenteuers seid Ihr noch im modernen Japan; nur einen Augenblick später findet Ihr Euch im alten China wieder. Ihr schlüpft dabei in die Rolle des Junghelden Ryo Hatsuki, der nach dem tragischen Tod seines Vaters auf der Suche nach einem neuen Kung-Fu-Lehrer ist. Die Level-Architektur von „Shen Mue“ ist voll von belebten Großstädten, malerischen Dör-

fern und eindrucksvollen Attraktionen. In den detaillierten 3D-Kulissen oder Räumen findet Ihr nicht nur kontaktfreudige Bewohner vor, sondern auch unzählige Puzzle-Aufgaben, die es zu lösen gilt. An jeder neuen Location empfiehlt es sich, mit allen Einwohnern ein Wörtchen zu plaudern oder die nächste Taverne zwecks zünftiger Männergespräche aufzusuchen. Verräter, Feinde und Neider warten nur darauf, Eurer Vorrücken durch das Land zu vereiteln. Wenn Ihr auf feindliche Gesellen stößt, wird automatisch in den Kampfmodus geschaltet. Der Kampfschauplatz ist in unsichtbare Move-Quadrate aufgeteilt, auf denen sich jeder Kämpfer fortbewegen kann. Je nach Position der Rivalen ändert sich der Kamerastandort automatisch, wobei kräftig ins Geschehen rein und raus gezoomt wird. Durch vielfältige Knopf-Kombinationen löst Ihr spektakuläre Special Moves aus.

Staunend steht
Held Ryo Hatsuki
vor dem nächsten
Herausforderer



Dieses China-Restaurant ist bekannt
für seine leckeren Peking-Enten



Trautes Heim, Glück allein? Was hier los ist,
wird sich noch herausstellen

Unzählige Kombinationspuzzles
stehen in „Shen Mue“ auf dem Tagesplan



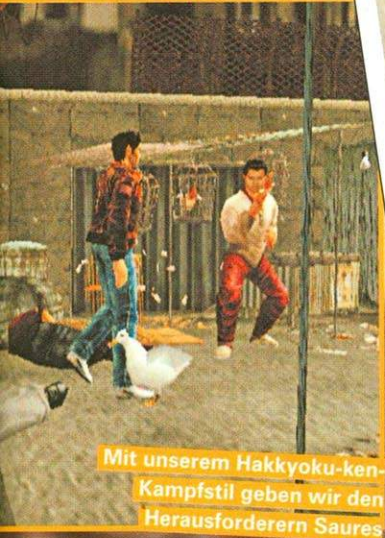
Ein böser Bube macht sich
vor unseren Augen aus dem Staub



Typisch für den Schauplatz des
Spiels: die endlosen Häuserschluchten



Mit unserem Hakkyoku-ken-
Kampfstil geben wir den
Herausforderern Saures



Die Besonderheit dabei ist, daß hier nach dem neu erfundenen QTE-Kampfsystem (Quick Timer Event) verfahren wird. Aufblinkende Symbolindikatoren geben blitzschnell eine Move-Aktion vor, die Ihr mit dem Joypad ausführen müßt. Habt Ihr reagiert, wird der Schlag Sekunden später von Eurer Spielfigur ausgeführt. Alle 3D-Objekte lassen sich dabei in die Kampftaktik einbeziehen. Neben normalen Schlagwaffen lassen sich auch Fässer, Tische oder herumliegende Kisten aufnehmen, um sie mit voller Wucht auf Angreifer zu schleudern. Eine speziell von Sega weiterentwickelte Motion-Capture-Technik sorgt in „Shen Mue“ für realistische Kampf-Animationen und flüssige Bewegungsabläufe. Für die Capturing-Aufnahmen wurden professionelle Budo-Kampfsport-Experten ins

Rollenspiel-Liebhaber werden restlos begeistert sein

Studio-Dojo berufen, deren Martial-Arts-Stil auf der chinesischen Hakkyoku-ken-Lehre basiert. Yu Suzuki betonte ausdrücklich bei einer Spiele-Präsentation in Tokio, daß im Spiel kein einziges Render-Filmchen zu sehen sein wird. Jede Aktion, sowohl Kampfs als auch Zwischen-Sequenzen, werden in Echtzeit berechnet. Die Möglichkeiten des Dreamcast werden voll ausgeschöpft. Pixelige und unscharfe Nahansichten beim Vorbeigehen an Objekten oder Wänden gehören der Vergangenheit an. Die Filter-Effekte und das Real-Time-Shading der Custom-Grafik-Chips sorgen für ein aufregendes Lebensumfeld, wie man es in dieser Form eigentlich nur von High-End-PCs mit Voodoo-2-Unterstützung gewohnt ist. Die belebten Straßenviertel der „Shen-Mue“-Metropolen beherbergen nicht nur unzählige Bewohner und zahlreiche Fahrzeuge, sondern werden auch mit wechselnden Tageszeiten und Wetterverhältnissen beglückt.



Durch die detaillierte Grafik kann man sogar im Gesichtsausdruck der Helden verschiedene Stimmungen erkennen

Herauskommen soll „Shen Mue“ zum Japan-Launch im ersten Quartal '99, der sich gerade wegen der Komplexität des Spiels leicht um einige Monate verschieben kann. Bis dahin wird sicherlich am Level-Design und anderen Kleinigkeiten noch allerhand gefeilt, was das Spiel zum sicheren Hit-Kandidaten macht.

Wolfgang Schädle

DC PREVIEW

SHEN MUE

Hersteller: Sega

Genre: Rollenspiel

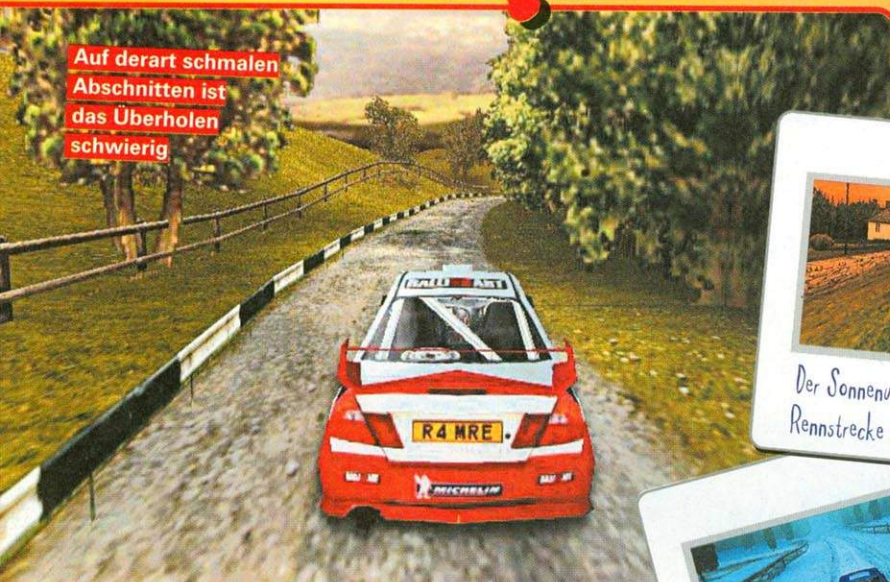
Web-Adresse: www.sega.de

Erscheinungstermin: **April 1999**

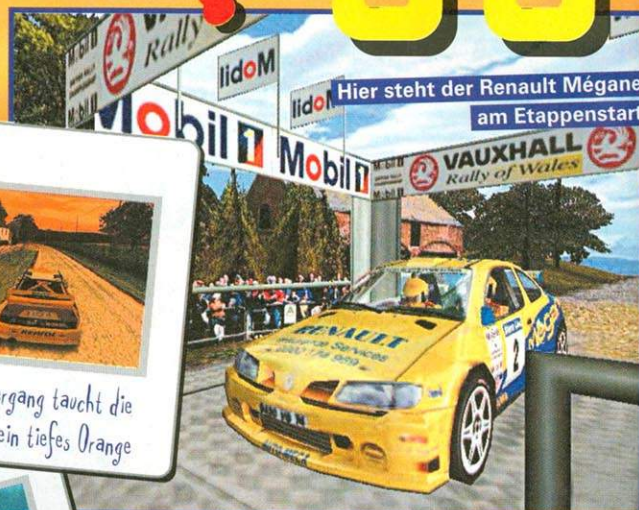
Fertiggestellt zu: **7,5**

Erster Eindruck: Ungewöhnlicher Genre-Mix mit toller Story und Wahnsinns-Grafik.

INTERNATIONAL RALLY Championship 99



Auf derart schmalen Abschnitten ist das Überholen schwierig



Hier steht der Renault Megane am Etappenstart



Der Sonnenuntergang taucht die Rennstrecke in ein tiefes Orange



Auf Eis ist's natürlich ganz besonders rutschig!

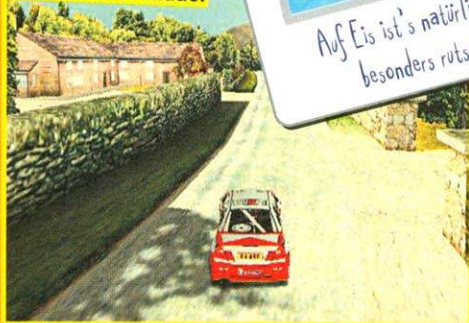


Wohl eine der schönsten Schotterstraßen, die es in Computerspielen bisher gab



In diesem Editor bastelt Europress derzeit an den Kursen

Ganz sachte driften... wer hier ausrutscht, landet in der Mauer



Mit dem VW rasen wir hier durch die englische Landschaft

Europress tritt aufs Gas: „International Rally Championship 99“, der fünfte Teil der erfolgreichen Rennspielserie, bietet ein fast unglaubliches optisches Feuerwerk.

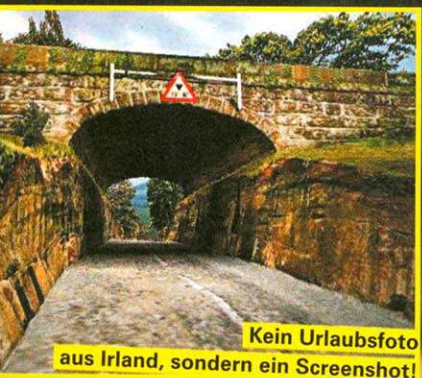
Neben der tollen Grafik, die Ihr hier schon bewundern könnt, soll „Rally Championship 99“ vor allem Realismus pur bieten. Gemeinsam mit dem englischen Rally-Champion Martin Rowe und dessen Manager John Horton feilt Europress an einer detailgetreuen Engine für das Fahrverhalten der Rallye-Flitzer. Das Fahrverhalten und die Zusammenstöße sollen absolut realistisch werden. So werden sich Schäden am Auto

deutlich spüren lassen, und auch die unterschiedlichen Wetterbedingungen werden das Fahrverhalten maßgeblich beeinflussen. Beim Sound legt man sich bei Europress ebenfalls mächtig ins Zeug: Das Aufheulen der hochgezüchteten Rallye-Triebwerke wird an echten Rennwagen aufgenommen und für die neuesten 3D-Sound-Engines optimiert. Derzeit gibt Europress noch wenig Information zu diesem neuen Titel heraus, da „International

Rally Championship 99“ mitten in der Entwicklung steckt – so müssen für die 36 Kurse fast 400 Meilen an virtuellen Straßen editiert werden. Bei soviel Grafikpracht können wir somit nur hoffen, daß das Fahrgefühl und vor allem der Fahrspaß nicht auf der Strecke bleiben! „International Rally Championship 99“ soll noch im Frühjahr diesen Jahres erscheinen.

David Skreiner

Tolle Grafik – mit diesem Spiel könnte Europress einen Volltreffer landen



Kein Urlaubsfoto aus Irland, sondern ein Screenshot!

PC PREVIEW

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP 99

Hersteller: Europress
Genre: Sport
Web-Adresse: www.europress.com.au/irc/

Erscheinungstermin: **März 99**

Fertiggestellt zu: **85%**

Erster Eindruck: Wunderschöne Grafik – hoffentlich kann das Fahrgefühl mithalten

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:

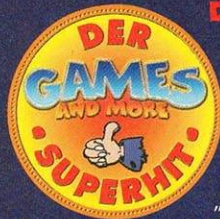
GRAFIK: Gute Grafik allein macht zwar noch kein tolles Spiel, aber wer ergötzt sich schon gern an farblosen Pixelklötzchen? Unsere Bewertung bezieht sich übrigens immer auf die optimale Konfiguration.

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

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

Die Medaille:

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



PS
TEST
DER GAMES AND MORE SUPERHIT

XENOGARS

Hersteller _____ Squaresoft
Web-Adresse _____ www.squaresoft.com
Preis/geplant _____ ca. 110 DM / -
Spieleanzahl _____ 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.

100%

100%
90%
80%
70%
60%
50%
40%
30%
20%
10%
0%

Altersfreigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik _____ 86%
Sound _____ 80%
SPIELSPASS:
87%

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“.

SIM CITY

3000

Helis und Flieger kreisen über Eurer Stadt – diesen Brummer gibt's aber nur im Intro

Zum Wohlfühlen brauchen die Sim-Bürger auch Wälder und Parks

Diese Stadt ist bereits
ansehnlich gross und steinreich

Auf diesem Highway ist
die Hölle los

Hier seht Ihr unseren denkmalgeschützten „historischen Altstadt kern“

Endlich bringt uns Electronic Arts die Fortsetzung der „Sim City“-Reihe: Die aufwendige Städtebau-Simulation aus dem Hause Maxis kombiniert vertrautes Gameplay mit vielen kleinen Neuerungen.

Als Bürgermeister Eurer Simulations-Stadt habt Ihr viele Aufgaben zu erledigen: Zunächst will so eine Stadt ja erstmal angelegt werden. Mit etwas Geschick und Fingerspitzengefühl gedeiht die kleine „Sim City“ schon bald prächtig und möchte ständig erweitert und optimiert werden... Das Prinzip ist bereits bestens bekannt, da die beiden erfolgreichen Vorgänger aus derselben Spielereihe („Sim City“ und „Sim City 2000“) nach

genau den gleichen Grundlagen funktionieren. Für den brandaktuellen Nachfolger „Sim City 3000“ war ursprünglich eine 3D-Engine geplant, nach aus-

föhrlichen Tests wurde diese Idee jedoch verworfen. Ma-

xis orientiert sich nun wieder ganz am bewährten Konzept des Klassikers – und hat keine Mühen gescheut, um einen würdigen Nachfolger zu schaffen. Auf den großen Landkarten habt Ihr reichlich Platz, um eine riesige Millionen-

In dieser Stadt trifft Ihr (fast) alle Entscheidungen!

Eisenbahnbrücken sind teuer, aber oft notwendig

Eine russische Kirche und eine Statue schmücken hier das Stadtzentrum

Eine Wohnsiedlung mit unzähligen Luxusapartments



Hier seht Ihr die Hauptattraktion eines Sim-Vergnügungsparks



Die UFOs strahlen rätselhafte Kreise ins Kornfeld!

Ein kleiner Hafen sorgt für lebhaften Handel

Metropole aus dem Boden zu stampfen. Mehr als 500 Gebäudetypen sorgen dafür, daß der optische Eindruck Eurer Stadt nicht allzu eintönig wird; darunter finden sich viele weltberühmte Bauwerke wie das Brandenburger Tor aus Berlin, Schloss Schönbrunn aus Wien, der Pariser Eiffelturm oder die Freiheitsstatue aus New York. Für gute Leistungen werdet Ihr mit besonderen Gebäuden belohnt: Die Villa des Bürgermeisters ist da nur ein kleiner Anfang. Und natürlich dürft Ihr auch diesmal wieder Katastrophen wie Tornados, UFOs, Feuersbrünste und Erdbeben in Eurer Stadt wüten

Ruhrpottstimmung:
Die Industrien sind häßlich und stinken, bringen aber massiv viel Geld

lassen. Doch zunächst ganz von vorne: Als allererstes müßt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr eine der mitgelieferten Kleinstädte weiter ausbauen möchtet oder lieber Eure eigene Stadt von Grund auf selber errichten wollt. Nachdem Ihr dann eventuell noch die Landschaft an Eure Wünsche angepaßt habt, geht's los: Fast die gesamte Stadt sollte mit Wasser und Strom versorgt sein, also baut Ihr

SIM CITY 3000



Die zahlreichen Gebäudetypen bringen viel bunte Abwechslung



Nur das wichtigste: Feuerwehr, Polizei, Schule



Auch Katastrophen dürft Ihr auflösen – hier ein Feuer im Intro

Zu den Spezialgebäuden zählen auch die Oper von Sydney in Australien...



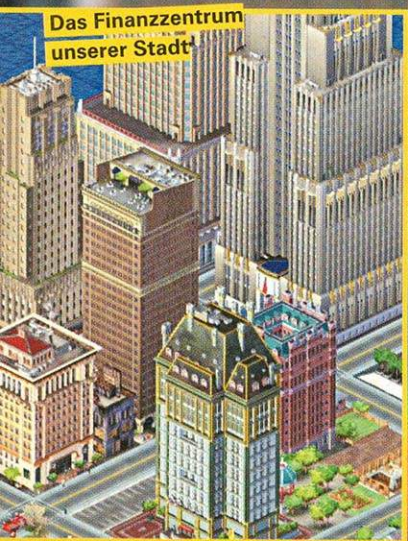
...und der Tokyo Tower aus Japan



Das Brandenburger Tor verpixelt leider stark



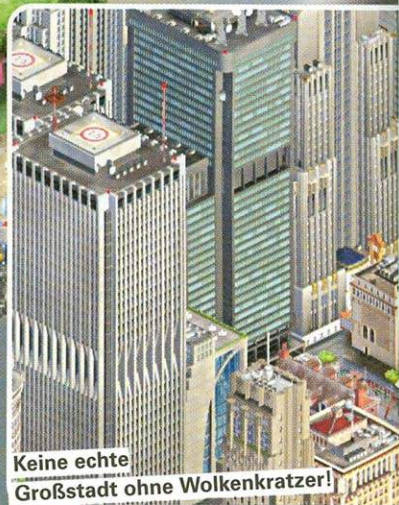
Noch ist unser Flughafen recht klein...



Das Finanzzentrum unserer Stadt

am besten erstmal ein Kraftwerk und eine Pumpstation und zieht Stromleitungen und Wasserrohre quer durch die City. Wichtig ist natürlich auch der Verkehr: Sims gehen ungern mehr als drei Felder (auf dem Stadtplan) zu Fuß – viele findige Bürgermeister bauen daher die seit „Sim City 2000“ bewährten 6x6-Felder-Blöcke mit Industrie, Wohnanlagen und Wirtschaft. Einige solche 6x6-Blöcke später habt Ihr dann für die Grundlagen vorgesorgt – jetzt wird's aber nochmal kompliziert: So solltet Ihr nicht nur rechtzeitig Gebäude wie Feuerwehr, Polizei, Krankenhaus und Schule einplanen, sondern Euch auch über die Luftverschmutzung, die Müllentsorgung und den öffentlichen Nahverkehr Gedanken machen. Müllhalden, Kohlekraftwerke und Müllverbrennungsanlagen sind bei Euren Sims als Nachbarn denkbar unbeliebt und sollten daher weit weg von Wohngebieten liegen. Bushaltestellen helfen da-

bei, den täglichen Stau zu vermeiden, und auch Autobahnen könnt Ihr bauen, aber wenn Eure Stadt so richtig groß wird, hilft nur ein gutes und teures U-Bahn-Netz. Viele Spielstunden später habt Ihr dann Eure Stadt hochgepöppelt: Millionen von kleinen Bürgern wohnen jetzt unter Eurer Obhut, die glitzernden Fassaden von Hochhäusern formen die Skyline Eurer Metropole, und per Mausclick findet Ihr sofort Informationen und Details zu sämtlichen Gebäuden. Wie eine Gegend genau aussieht, hängt nicht nur vom Gebäudetyp ab, den Ihr dort geplant habt: Auch die Umgebung beeinflusst letztlich, welches der mehr als 500 Bauwer-



Keine echte Großstadt ohne Wolkenkratzer!

ke Ihr zu sehen bekommt, und natürlich muß jede Stadt klein anfangen: Eure ersten Wohnhäuser werden kleine Einfamilienhäuser oder billige Apartments sein, erst viel später gibt's die gigantischen Wolkenkratzer zu bewundern. Gefällt Euch ein Bau besonders gut, dann stellt Ihr ihn kurzerhand unter Denkmalschutz! Fünf Zoom-Stufen sorgen für Übersicht, vom ganz großen Überblick über selbst die riesigste Stadt bis hin zur Nahaufnahme. Leider verpixeln die Gebäude in der größten Zoomstufe deutlich, dafür seht Ihr hier Autos und sogar Eure kleinen Sim-Bürger, die animiert durch die Stadt fahren

Ein würdiger Nachfolger für die erfolgreiche Spieleserie



Die Brücke am River Sim: Teuer, aber ausgesprochen nützlich und hübsch!



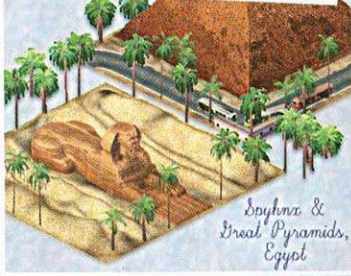
Polizeistation (Mitte) und Krankenhaus (oben) sind hier deutlich zu sehen



Auch ein wenig Eigenwerbung hat Maxis eingebaut

oder latschen. Über ein ausgeklügeltes System mit Beratern und vielen Optionen sucht Ihr nach der idealen Stadt: Die Steuern sollen zwar Geld einbringen, aber weder die Wirtschaft verschrecken noch die Sim-Bürger zum Auswandern zwingen. Auch die Arbeitslosigkeit müßt Ihr ständig im Auge behalten, Krankenhäuser und Sport sorgen für Gesundheit und Langlebigkeit. Bei diesem Fein-Tuning hilft Euch der brandneue „News Ticker“: Eine scrollende Textzeile am unteren Bildschirmrand liefert ständig die allerheißesten Neuigkeiten aus Eurer Stadt. Wichtige Entscheidungen erwarten Euch: Baut Ihr die Militärbasis, die Euch von der Regierung angeboten wird? Solltet Ihr die Müll-

Pyramiden und Sphinx dürft Ihr ebenfalls in Eurer Stadt errichten



Sphinx & Great Pyramids, Egypt

verwertung und Energieversorgung mit den Nachbarstädten koordinieren? Darf die Industrie nach Herzenslust die Luft verpesten, oder riskiert Ihr mit Entsorgungsabgaben den Zorn (und die prompte Abwanderung) ganzer Wirtschaftszweige? Egal ob Eure Traumstadt eine gigantische High-Tech-Metropole ist, ein Industrieviertel à la Ruhrpott oder ein kleines Kuhdorf mit

Städteplanen kann süchtig machen: „Sim City 3000“ fesselt lange

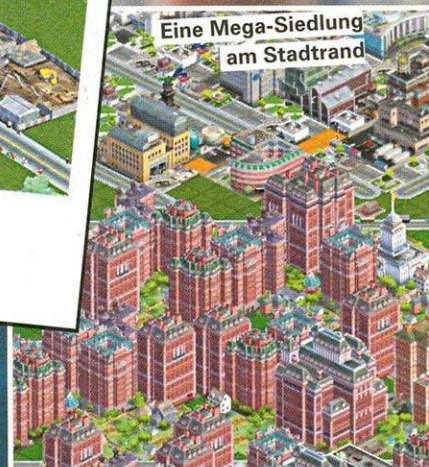
len Stadt: Die Steuern sollen zwar Geld einbringen, aber weder die Wirtschaft verschrecken noch die Sim-Bürger zum Auswandern zwingen. Auch die Arbeitslosigkeit müßt Ihr ständig im Auge behalten, Krankenhäuser und Sport sorgen für Gesundheit und Langlebigkeit. Bei diesem Fein-Tuning hilft Euch der brandneue „News Ticker“: Eine scrollende Textzeile am unteren Bildschirmrand liefert ständig die allerheißesten Neuigkeiten aus Eurer Stadt. Wichtige Entscheidungen erwarten Euch: Baut Ihr die Militärbasis, die Euch von der Regierung angeboten wird? Solltet Ihr die Müll-



Direkt neben unserem Flughafen stehen die neuen Mikrowellenkraftwerke



SimBurger in Sim's Restaurant



Eine Mega-Siedlung am Stadtrand

Bauernhöfen und dem Empire State Building: Mit ein wenig Übung und viel Köpfchen könnt Ihr Eure Stadt zum Erblühen bringen und ausbauen – oder mit Hilfe der eingebauten Katastrophen in Schutt und Asche legen. Untermalt wird das Ganze von einem bunt gemischten Soundtrack, der vom swingenden Jazz bis zu sanften Klassik-Variationen viele verschiedene Arten von passend sanftem „Hintergrund-Gedudel“ bietet. Bei Riesenstädten kann's gelegentlich eine Zeitlang dauern, bis sämtliche Gebäude auch wirklich dargestellt werden, und das Verpixeln in der größten Zoom-Ansicht nervt auch ein wenig. Ansonsten aber ist die Grafik ausgezeichnet – bunt und abwechslungsreich. An der Steuerung und dem Gameplay gibt's eigentlich nichts auszusetzen: Beide wurden im wesentlichen von den höchst erfolgreichen Vorgängerspielen übernommen. Trotz kleiner Kritikpunkte können wir „Sim City 3000“ allen Fans von Aufbau- und Wirtschaftssimulationen nur empfehlen. Doch Vorsicht: Städtebau kann süchtig machen...

David Skreiner

PC TEST

SIM CITY 3000

Hersteller Maxis/Electronic Arts
Web-Adresse www.simcity.com
Preis/geplant ca. 90 DM / –
Spieleanzahl 1
Genre Aufbau- / Wirtschaftssimulation

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 150 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, 150 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:

„Sim City“ Teil 3: Schöner, größer, bunter und komplexer als je zuvor!



Negativ:

Close-Up verpixelt, langsamer Bildaufbau, keine grundlegenden Neuheiten.

Altersfreigabe:

keine Angaben

WERTUNG:

Grafik 77%
Sound 68%

SPIEL SPASS:

80%

100%

0%

BREATH OF FIRE

Einfach zauberhaft: Die mächtigen Sprüche putzen so manchen Bösewicht weg

AP 60 Pec

Der erste Kampf steht unserem wackeren Helden bevor

Das Drachen-Abenteuer beginnt mit einer dramatischen Sprengung

Mogu: "Okay. Der Spreng ist installiert"

Mit kleinen Icons wählen wir unsere nächste Angriffstaktik aus

Nina

Atk

MIKE AP 43 HP 54 Nina AP 43 HP 54

Ob sich wohl ein wertvoller Schatz in der Kiste befindet? Gleich mal nachsehen...

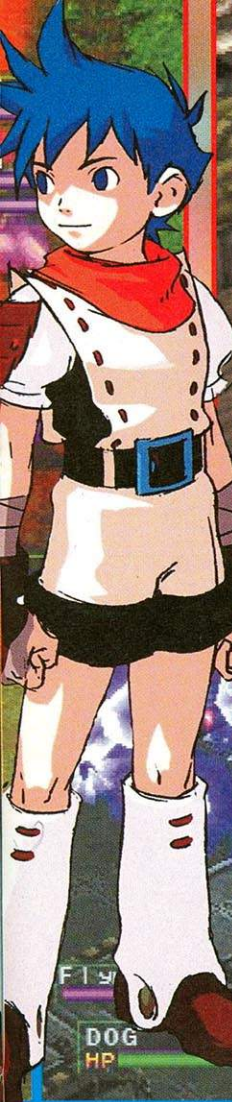
"Oh, Bruder... das ist genau das, was ich brauchte."

Hoppla, was geht denn da ab?

Freund oder Feind? Das wird sich gleich herausstellen

In der Unterwelt suchen wir unser nächstes Ziel

Öfters mal halten wir einen kleinen Plausch



"Hallo. Rei! Willkommen zu Hause! Ist das das Essen?"

Wer vorher kräftig malocht hat, darf auch eine warme Mahlzeit verlangen

Mit ordentlich Drachen-Power fegen wir jeden Herausforderer von der Bildfläche

Hilfe! Ein Rudel gieriger Monster stürzt sich aus dem Hinterhalt auf uns

Wie sagt das Sprichwort doch so schön: Angriff ist die beste Verteidigung

Oder vielleicht doch nicht?

Es erwartet Euch eine Unmenge kniffliger Rätsel

Einen im wahrsten Sinne des Wortes feurigen Atem verleiht Euch dieses neue Fantasy-RPG von Infogrames, denn jetzt dürft Ihr endlich mal ein Drache sein.

Eigentlich sind Drachen im dritten Teil der „Breath of Fire“-Serie längst ausgestorben, ihre Überreste dienen lediglich als Rohstoffreserven. Nur die Hauptfigur war für lange Zeit in einem Kristall gefangen und hat auf diese Weise überlebt. Zu Anfang der Geschichte werdet Ihr als Drachen-Welpen versehentlich von Bergarbeitern befreit. Voller Angst greifen diese sofort an, und Euch bleibt nur die Möglichkeit, Euch den Weg nach draußen freizukämpfen. Sehr weit kommt Ihr damit allerdings nicht: Ihr werdet alsbald überwältigt und gefangengenommen. Aber so einfach gibt sich kein Drache geschlagen! Ihr könnt Euch befreien und stürzt aus dem Käfig in die Tiefe. Als Ihr wieder erwacht, habt Ihr Euch in einen kleinen Jungen verwandelt und leider auch alles vergessen. Zwei stadtbekannte Diebe nehmen Euch auf und pflegen Euch gesund, ohne zu wissen, wer und vor allem was Ihr seid. Da Ihr selbst das auch nicht mehr wißt, ist das aber kaum ein Problem. Als Mit-

glied einer echten Diebesbande geht Ihr auf Beutezug und müßt so manches Abenteuer bestehen. Im Spielverlauf kehrt auch Eure Erinnerung zurück. Ab diesem Zeitpunkt könnt Ihr Euch in Kämpfen – falls notwendig – in einen Drachen verwandeln und die dadurch hinzugewonnenen Fähigkeiten nutzen. Zu den Besonderheiten von „Breath of Fire III“ zählt sicherlich die 3D-Umgebung, die sich auch begrenzt drehen läßt, und die Vielzahl an Zaubersprüchen und Spezialangriffen, die jeweils mit tollen Grafikeffekten aufwarten können. Die Größe Eures Heldentrupps wechselt immer wieder; so seid Ihr mal allein, dann wieder zu zweit oder zu dritt unterwegs. Selbst die Mitstreiter wechseln je nach Spielsituation und Bedarf. Der Sprung vom Super Nintendo zur PlayStation ist „Breath of Fire“ wirklich gut bekommen. Dieses RPG bietet eine Unmenge kniffliger Rätsel und viele Stunden Spielspaß.

Thomas Rosato

INFO

Breath of Fire 1 und 2

Die beiden Vorgänger zu „Breath of Fire III“ sind nur auf dem Super Nintendo erschienen. Beide Teile beschäftigen sich ebenfalls mit den Angehörigen des Drachenvolkes, bauen jedoch nicht streng linear aufeinander auf. Insbesondere der erste Teil mußte lange auf seine Übersetzung warten, da Nintendo die Meinung vertritt, daß Ihr, sprich das deutsche Publikum, keine Rollenspiele mögt und solche Spiele nur in den USA und Japan erfolgreich sein können. Natürlich sollten sie damit recht behalten, denn wenn ein Spiel nicht veröffentlicht wird, kann es nur schwer erfolgreich sein. Zum Glück ist das Rollenspiel auch in Deutschland auf dem Vormarsch, und so bleibt zu hoffen, daß die N64-Besitzer unter Euch bald noch andere Rollenspiele als „Zelda“ zur Auswahl bekommen.



PS TEST

BREATH OF FIRE III.

Hersteller: Infogrames
Web-Adresse: www.infogrames.de
Preis/geplant: ca. 90 DM / -
Spieleranzahl: 1
Genre: Rollenspiel

Besonderheiten:
Keine.

Positiv:
Tolle Story, tolle Effekte.

Negativ:
Zu langatmige Dialoge.

WERTUNG:
Grafik: 82%
Sound: 61%

SPIEL SPASS:
86%

Altersfreigabe: ab 6 Jahren

USK: Geeignet ab 6 Jahren

100%
0%



SHANGHAI

TRUE VALOR

13.03.99
ist W-Day!!!

Die Wikinger
sind
in Deiner Stadt:

Infos und Anmeldungen unter:

Berlin

Netz-Werk
www.x-box.com

Dresden

café internet dresden
www.icdresden.de

Frankfurt

Netzwerk Game Café
www.netzwerk-gamecafes.de

Hamburg

Match Games
www.matchgames.de

Köln

Höhenberger Online
www.hoehenberger-
online.home.pages.de

München

TimesSquare Online Bistro
www.times-square.net

Nürnberg

M@x
www.maximum.de

Saarbrücken

inter@ctiv café
www.interactiv-cafe.net

Noch 134 Steinchen... wo war
gleich der zweite Drache?



Ihr traktiert diesen Würfel, bis alle
Steinchen fest in Eurer Hand sind



Mit kleinen Zusatzspielen
erweitert Infogrames die
Grundidee von „Shanghai“



Ihr könnt gegen Eure Freunde
antreten oder mit Computer-
gegnern trainieren



Dieses Riesenreich könnt Ihr
im Shanghai-Turnier erobern!



Per Passwortfunktion könnt Ihr die
Level einzeln anwählen.

**Von Infogrames' kommt
die erste 3D-Umsetzung des Denkspiel-
klassikers für die PlayStation: „Shanghai
True Valor“² bietet anspruchsvolles Stein-
chen-Suchen in verschiedenen Varianten.**

Eigentlich klingt das chinesi-
sche Spiel mit den 144 Spiel-
steinen ja ganz leicht: Je-
weils vier Steinchen einer Sorte
gibt's, je zwei dürft Ihr gleichzeitig
vom Spielfeld entfernen, wenn Ihr
sie von links oder rechts wegneh-
men könnt. Dieses altbekannte
Spiel ist nur die Grundla-
ge für das „True Va-
lor“-Shanghai:
Ein Shanghai-
Spiel muß
heutzutage ja
schließlich schon et-
was mehr bieten als nur die
Grundvariante. Allein im Classic
Mode stehen Euch mehr als 25 un-
terschiedliche Anordnungen zur
Auswahl. Sowohl neu als auch
sehr unterhaltsam ist die Idee, ei-
nen Würfel aus Shanghai-Steinen
zu bilden – bei dieser Variante
steht Ihr noch dazu unter großem
Zeitdruck! Im Turnier tretet Ihr
gegen fünf verschiedene Gegner
an, um das Drachenreich unter Eu-

**Gute Umsetzung einer
bereits wohlbekannten
Spielidee**

re Herrschaft zu bringen. Und per
Split-Screen könnt Ihr auch zu
zweit gegeneinander um den Titel
des Shanghai-Meisters kämpfen.
Mit fünf Schwierigkeitsgraden ist
„Shanghai True Valor“ für jeden
Shanghai-Fan vom Anfänger bis
zum Profi geeignet – obwohl die
Variante „Battle
Shanghai“ auf-
grund des flotten
Computergegners
ganz schön stressig ist.

Wer hier gewinnen will, soll-
te das „normale“ Shanghai schon
perfekt beherrschen. Die Spielstei-
ne sind gut erkennbar, neben dem
Originaldesign hat Infogrames
noch zusätzliche Steinchen-Sets
mitverpackt. Die gelungene Optik,
die orientalisch angehauchte Mu-
sik und die stimmigen Hinter-
grundbilder machen „Shanghai
True Valor“ zu einem der anspre-
chenderen Titel unter den vielen
Shanghai-Umsetzungen.

David Skreiner

PS TEST

SHANGHAI TRUE VALOR

Hersteller Infogrames
Web-Adresse www.infogrames.de
Preis/geplant ca. 99 DM / -
Spieleanzahl 1 bis 2
Genre Denk-/Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten:
Unterstützt PlayStation-Maus.



Positiv:
Gute Ideen, 3D-Modus,
starke Gegner.



Negativ:
Wie oft denn noch
„Shanghai“?

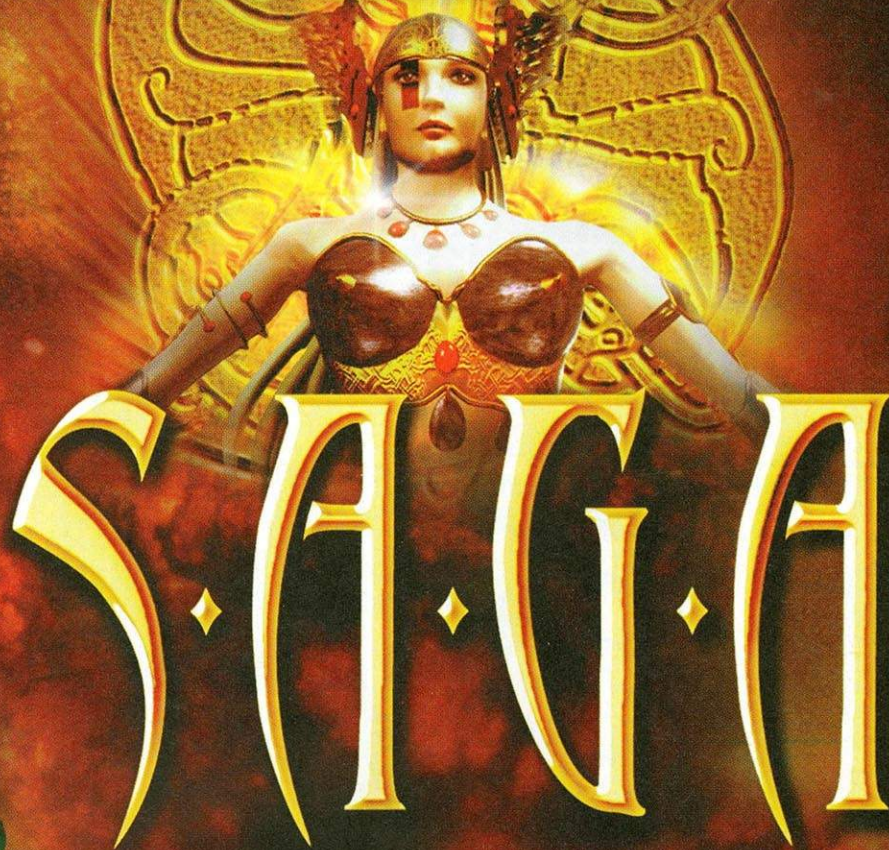
**Alters-
freigabe:**
keine
Angaben

WERTUNG:
Grafik 55%
Sound 52%

**SPIEL
SPASS:**
78%



CRYO Interactive und Game Channel
präsentieren:



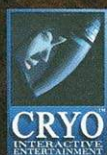
Siegeszug der Wikinger

DAS TURNIER

am 13.03.1999 in 8 großen deutschen Städten

Teste ein Echtzeit-Strategiespiel der Extraklasse
im Netzwerk gegen Deine Freunde und gewinne:

eine Reise nach Los Angeles zur diesjährigen E3
oder einen 17" Monitor im SAGA-Look
oder jede Menge Freistunden im Bertelsmann Gamechannel
oder ein Saitek PC dash™
oder ein Jahresabo der PC Games
oder, oder, oder...



Echtzeit-Strategie in 2 und 3D für PC CD-Rom. Ab Ende März 1999.

pool hustler



Vektoren stellen die berechnete Bahn der weißen Kugel dar

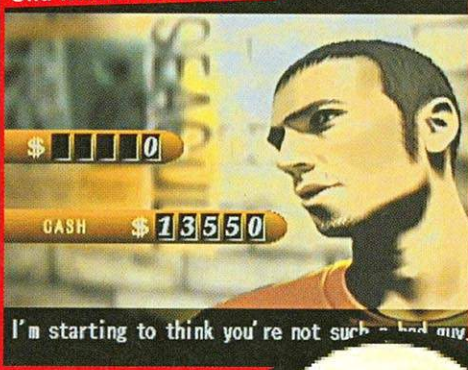


Gut gezielt ist halb gewonnen



Hier wird ausgelost wer beginnen darf

Und wieder einer bankrott



I'm starting to think you're not such a bad guy



Am roten Punkt wird die Kugel angespielt



In diesem POPULAR POOL HALL IN A GOOD CHANCE TO Pool-Club warten neue Herausforderungen auf Euch



Das könnte schwierig werden

INFO

Yoshikazu Kimura



Yoshikazu Kimura in seinem Element

Er ist einer der berühmtesten Poolspieler der Welt. Dank seiner Mitarbeit war es möglich, die Simulation so detailliert und realistisch zu gestalten. Kimura hat selbst mehr als 30 Trick-schüsse entwickelt und war an der Qualitätssicherung von „Pool Hustler“ maßgeblich beteiligt. Auch der Trainingsmodus stammt aus seiner Feder und soll sogar erfahrenen Spielern neue Tricks und Techniken vermitteln.

Ihr habt keinen Platz für einen Billardtisch? Dann braucht Ihr die 3D-Billardsimulation von Infogrames auf der platzsparenden PlayStation.

Bei „Pool Hustler“ könnt Ihr zwischen den Spielvarianten 8-Ball, 9-Ball, 14-1, Rotation oder Pool-Hall wählen. Seid Ihr noch Anfänger in diesem Sport, ist der Trainingsmodus die richtige Wahl. In über 100 Lektionen werden hier nicht nur die Grundtechniken des Pool vermittelt, sondern die Profis verraten Euch auch so manchen Trick. Habt Ihr genug geübt, könnt Ihr als echter Pool-Crack im Wettbewerbsmodus von Bar zu Bar ziehen und dort gegen mehr oder weniger gute Spieler antreten. Ist erst einmal klar, um welches Preisgeld Ihr

Realistische Pool-Billard-Simulation mit guter Atmosphäre

spielt, wird ausgelost, wer beginnen darf. Läßt sich ein Stoß besonders schwierig meistern, kommt es sogar vor, daß Euer Gegner eine zusätzliche Summe auf diesen aussetzen möchte – eine willkommene Möglichkeit, Eure Kasse aufzubessern: Aber Vorsicht, das macht den Stoß nicht einfacher. Gelingt es Euch, alle 12 Gegner auszusteichen, seid Ihr der Pool Champion. Falls Ihr immer

schon mal einen spektakulären Trickschuß ausprobieren wolltet: „Pool Hustler“ läßt auch hier keine Wünsche offen, nahezu alle berühmten Trick-Shots sind enthalten, wobei sich jeder einzelne als knifflig und nicht immer gleich auf Anhieb schaffbar erweist. Insgesamt ist „Pool Hustler“ eine gelungene Simulation mit realistischem Ambiente und einfacher Steuerung. Im Trainingsmodus sind nur die nicht enden wollenden Texte etwas störend, aber eine bessere Lösung hat man hierfür wohl nicht gefunden. Wenn Ihr also gerne mal eine Runde Pool spielen wollt und dafür nicht unbedingt eine verräucherte Kneipe aufsuchen möchtet, dann ist „Pool Hustler“ genau das richtige.

Thomas Rosato

PS TEST

POOL HUSTLER

Hersteller: Infogrames
Web-Adresse: www.infogrames.de
Preis/geplant: ca. 90 DM / -
Spieleranzahl: 1 bis 2
Genre: Sport

Besonderheiten:
Unterstützt Analog-Controller.



Positiv:
Viele Spielvarianten, sehr realistisch.



Negativ:
Nervige Musik, im Trainingsmodus zuviel Text.

Alters-freigabe:
frei

WERTUNG:
Grafik: 75%
Sound: 52%



SPIEL SPASS:
77%



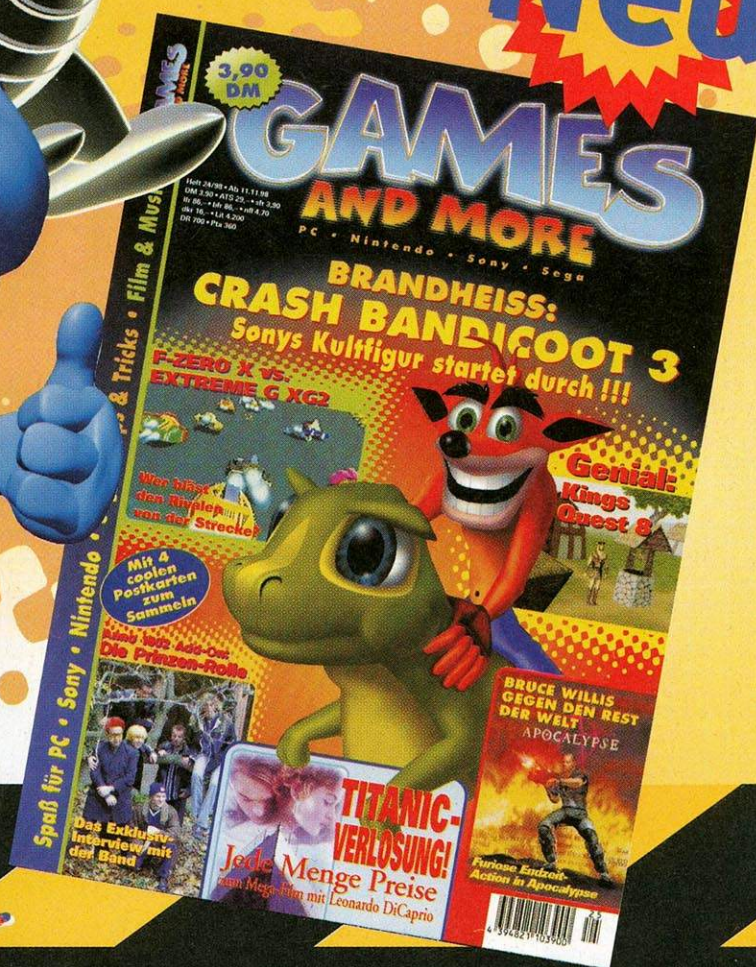
2 Ausgaben kostenlos!

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



VIPER Racing



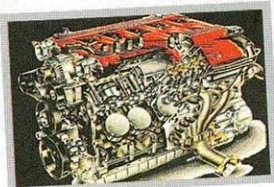
Auf diesem Oval-Kurs
ist saches Driften angesagt



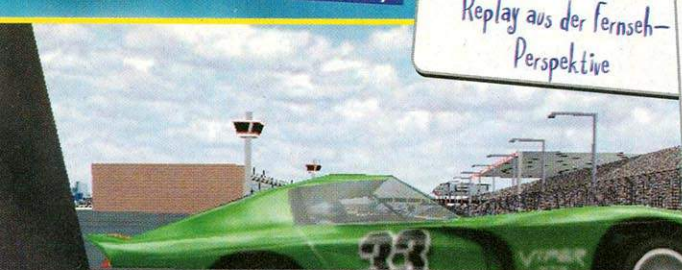
Erraten: Dieses Auto
haben wir selbst gestylt



Replay aus der Fernseh-
Perspektive



Der V-10-Motor einer
Dodge Viper



Wenn Ihr Euch verbremst,
landet Ihr öfter mal in der Pampa



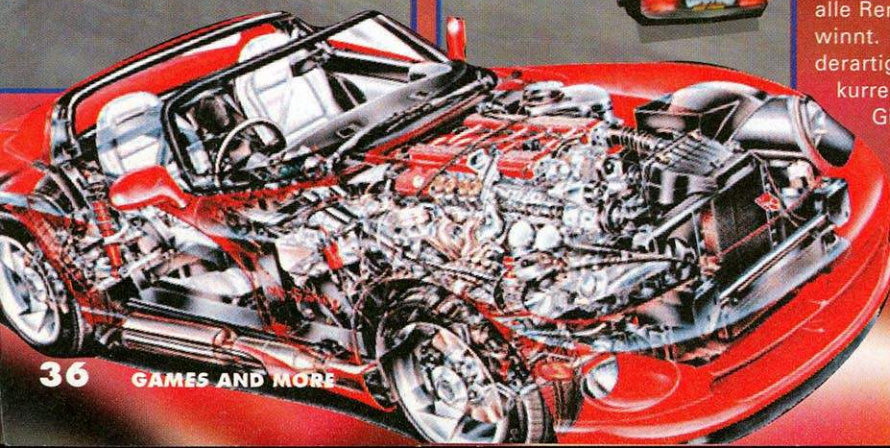
Wie unangenehm: Dieser Kollege
hat sich gedreht und schlittert uns
vor den Wagen – bei gut 200 km/h!



Mit rauchenden Reifen jagen wir
hier an der Konkurrenz vorbei



Die Computergegner machen
auch mal Fehler – dann
heißt's ausweichen!



„Kultig“ und „saustark“ sind die beiden Worte, die wohl am besten zum PS-Monster „Dodge Viper“ passen – ob Sierras Rennspiel um die Kult-Karre wohl dasselbe Lob verdient?

Äußerst ungewöhnlich ist es für ein Rennspiel, nur ein einziges Auto zur Auswahl anzubieten – meist gibt es einen Superschlitten, mit dem selbst der schlappeste PC-Pilot fast mühelos alle Rennen gewinnt. Nach derartiger Konkurrenz für die starke Giftschlange werdet Ihr in „Viper Racing“ vergeblich Ausschau halten, da Ihr hier wirklich nur ein einziges Auto auswählen könnt. Erraten: Der bärenstarke Nobelschlitten „Dodge Viper“ steht im Mittelpunkt des gleichnamigen Spiels. Doch nicht verzagen! Immerhin dürft Ihr Eure Karre in einem detailreichen und übersichtlichen Werkstatt-Menü an die Strecke anpassen, das Aussehen Eurer ganz persönlichen Lieblingsvipers könnt Ihr in der einfachen „Lackierwerkstatt“ selbst ganz nach Euren Wünschen gestalten! Im Arcade-Modus ist Eure Viper bereits reichlich giftig: Beim Beschleunigen rauchen die fetten Gummireifen, und nur die Traktionskontrolle verhindert das Schlimmste. In den (allerdings etwas faden) Kursen will dieses Monster in ungeahnt langen Drifts sauber um die Kurven gefahren.

Ungewöhnliches Rennspiel: wenig Action, wenige Strecken, viel Sim!

Sprich: 1 Waipa Rāiſing

Gib Stoff, Alter! Unsere
GAMES AND MORE-Viper
beim Burnout

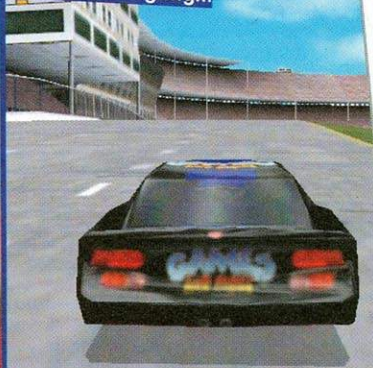


So, jetzt vooooorsichtig auf die
Gerade zu – und dann VOLLGAS

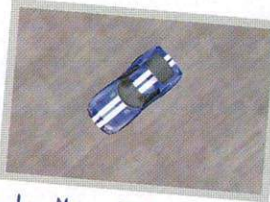


Nach mehrfachen
Überschlägen sieht die Viper
nicht mehr ganz so schneidig aus

Eure Viper könnt Ihr selber gestalten
und sogar mit beliebigen Aufklebern
verzieren. Hier eine
Sonderanfertigung...



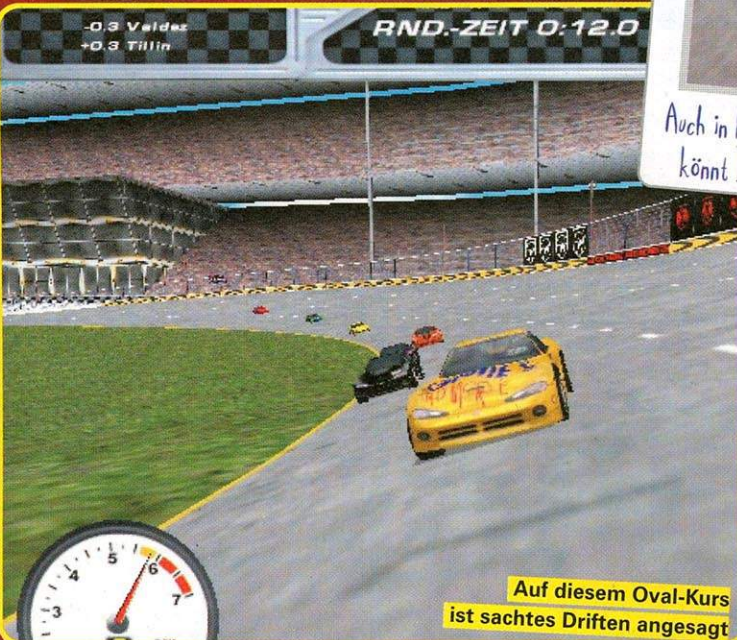
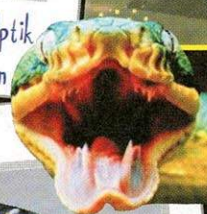
Eine echte Viper auf der
Rennpiste



Auch in Micro-Machines-Optik
könnt Ihr die Viper fahren



In den Kurven können die fetten
Reifen die Viper kaum halten



Auf diesem Oval-Kurs
ist saches Driften angesagt

ren werden – hier benötigt Ihr viel Feingefühl. Doch der Arcade-Modus soll nur den Einstieg in die „echte“ Rennkarriere als Viper-Fahrer vorbereiten und Euch mit dem Fahrgefühl vertraut machen. Denn im Herz dieses Rennspiels sitzt die beinhardt Simulation: Mit seiner realistischen Physik-Engine, einer guten Gegner-Intelligenz und einer Unzahl an Aufrüst-Bastelkits für die Viper ist dieses Spiel selbst für Profis eine Herausforderung. Im Karrieremodus beginnt Ihr nämlich mit der Grundausstattung – einer Viper mit „schlappen“ 415 PS. Durch gute Plazierungen in Rennen kommt Ihr

an mehr Kohle, die Ihr geschickt in geeignete Tuning-Teile investieren müßt, wenn Ihr ganz an der Spitze mitfahren wollt. So schraubt Ihr Auspuffanlagen, Spoiler, Reifen und dergleichen an den heißgeliebten Amischlitten – bis Ihr schließlich mit gut 700 PS in der obersten Viper-Liga mitfährt. Grafisch macht das Spiel einen recht guten, aber nicht gerade überwältigenden Eindruck: In der kühl wirkenden Landschaft tut sich nicht viel, und für „Special Effects“ wie heftige Explosionen ist „Viper Racing“ eindeutig das falsche Spiel. Auch der blecherne Motorensound ist etwas fade: Mit

nicht allzufest zusammengepreßten Lippen lassen sich ganz ähnliche Motorengeräusche leicht selberrmachen, Musik während des Rennens gibt's keine. Doch wer die Viper erst mal gut genug kennt, um einige perfekte Runden zu fahren, wird schnell auf den Geschmack kommen – schon bald werdet auch Ihr Rennen um Rennen fahren und jeden Pfennig der mühsam eingesackten Preisgelder in Motoren-Basteleien und Fahrwerkstuning stecken. Wer auf Amischlitten und Tuning steht und sich langsam von der Serien-Viper zur voll ausgebauten Mega-Viper hochdienen möchte, findet hier eine ansprechende und nicht allzu stressige Sim für Liebhaber schnittiger amerikanischer Sportautos.

David Skreiner

PC TEST

VIPER RACING

Hersteller Sierra
Web-Adresse www.sierra.de
Preis/geplant ca. 60 DM/-
Spieldanzahl 1 bis 8
Genre Simulation

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 40 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, 85 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:
Tuning (fast) ohne Ende,
komplexe Fahrphysik,
gute Gegner.



Negativ:
Weniger Realismus und
mehr Fahrspaß wäre wohl
vielen lieber.

**Alters-
freigabe:**
frei

WERTUNG:
Grafik 78%
Sound 44%



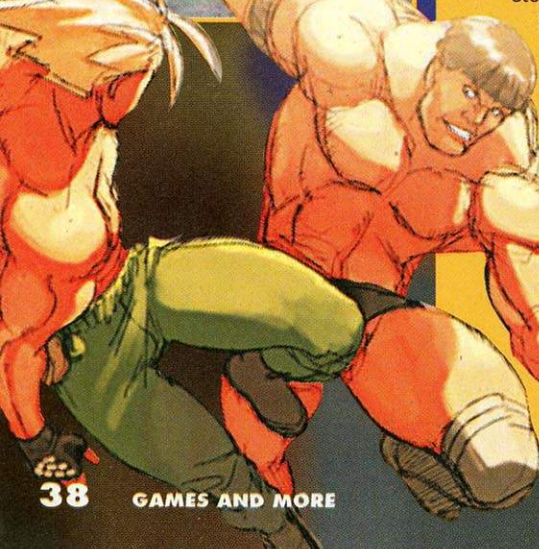
**SPIEL
SPASS:**
76%



EHERGEIZ



Squares schwerbewaffnete Prügel-Champions betreten wieder die PlayStation-Arena.



Nach kurzer Konvertierungsphase sind Squares imposante Waffenspezialisten aus der Spielhalle auf der PlayStation angekommen. Ihr habt die Wahl zwischen dreizehn Fantasy-Kämpfern, die alle eine bewegte Vorgeschichte aus dem Arca-Bereich besitzen. Optisch präsentieren sich die fernöstlichen Martial-Arts-Spezialisten in edlen Polygon-Gewändern, die mit netten Texture-Verzierungen aufwarten. „Tobal 2“-Liebhaber kommen bei „Ehrgeiz“ wieder in den Genuß von grenzenloser Bewegungsfreiheit: Ihr könnt in alle Richtungen der Arena laufen, um den Gegner mit einem Angriff aus dem Hinterhalt zu überraschen. Jede Stage ist mit Mauervorsprüngen, herumliegenden Kisten oder tiefergelegten Plattformen bestückt, was Euch eine Vielzahl taktischer Angriffsvariationen offenbart. Schlagtechnisch verlassen sich die meisten Recken auf ihre Martial-Arts-Fähigkeiten. Einige „Final Fantasy“-Gladiatoren führen zusätzlich eine schneidende Klinge. Für Schlagaktionen kommen diesmal vier

Leider kein Prügelstoff für viele Wochen

Cloud setzt Jo mächtig mit seinem Zweihänder-Schwert zu



Combo-Breaker und Konterattacken bringen die meisten Zähler ein



Statt mit direkten Moves kontert Ihr mit Mauer-Sprüngen



Knöpfe des Joypads zum Einsatz, als Sprung-Button werden die L- und R-Tasten benutzt. Dutzende Special-Moves gilt es einzustudieren, die mit entsprechendem Feingefühl zu anwachsenden Combos oder Counter-Attacken kombinierbar sind. Zudem ließ es sich dem ließe es sich Square' nicht nehmen, erneut einen außergewöhnlichen Rollenspiel-Modus samt Minigame-Kollektion in das Werk zu integrieren. Mit dem Wunschcharakter Eurer Wahl erforscht Ihr RGP-typische Häuser-Komplexe, löst kleine Puzzles und duelliert Euch zwischendurch mit hartnäckigen Rivalen. Der gegenüber „Tobal 2“ stark erweiterte Rollenspiel-Part ist ein netter Einfall, trägt aber wenig zur dauerhaften Unterhaltung bei. Geschichte Kameraschwenks sorgen während der 360°-Keilerei für spannende Fighting-Stimmung. Leicht ausführbare Angriffs-Manöver erleichtern Anfängern den problemlosen Beat'em-Up-Einstieg. Profis hingegen erreichen innerhalb kürzester Zeit das Finale und haben somit keinen großen Anreiz mehr, ihr spielerisches „Können“ fortan unter Beweis zu stellen.

Wolfgang Schädle

PS TEST

EHERGEIZ

Hersteller: Squaresoft Japan
Web-Adresse: www.squaresoft.com
Preis/geplant: ca. 100 DM/-
Spieleranzahl: 1 bis 2
Genre: Action

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:
Ansprechende Edelklapperei mit tadelloser Optik.



Negativ:
Combos und Specials sind nicht besonders vielfältig.

Altersfreigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik: 83%
Sound: 74%

SPIEL SPASS:
74%



FIGHTER SQUADRON

THE SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE

Unsere B-17 „Flying Fortress“ aus der Außenansicht beim Start



Die Cockpits wurden sehr detailgetreu nachgebaut

Von Activision kommt die neue Flugsimulation „Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe“. Mit Jagdfliegern oder Bombern kämpft Ihr hier an drei Fronten des Zweiten Weltkriegs.

Absoluten Realismus verspricht Activision für seine „Schreienden Dämonen“: Mit einer aufwendigen Physik-Engine hat man das Flugverhalten der verschiedenen Maschinen in (fast) allen Details umgesetzt. Zunächst verzweigen sich die Hobbypiloten

aber an den unzähligen Tastenbelegungen, der recht hässlichen Menüstruktur und den teilweise langen Ladezeiten. Für Spaß-Vögel ist diese Flugsimulation allerdings ohnehin nicht gedacht: Wenn Ihr dagegen zu jenen Fans gehört, deren Zimmer mit Spitfires tapeziert ist und die nachts von Fliegenden Festungen träumen, dann solltet Ihr Euch dieses Spiel auf jeden Fall ansehen. Die Grafik ist trotz einer umfangreichen Feature-Liste nicht völlig überzeugend, dafür gibt's realistisch schwierige Fliegerei und gut recherchierte Technik. Leider ist das mitgelieferte Flugzeug-Lexikon nicht sonderlich umfangreich und zeigt nur wenige, kleine Bilder. Auf Wunsch könnt Ihr in den Bombern die Position wechseln, also den

Steuerknüppel an den Autopiloten abgeben und Euch entweder ans Bombenzielgerät setzen oder die vielen Bordkanonen von Hand steuern. Unter den zehn enthaltenen Flugzeugen findet Ihr unter anderem die britischen Jäger Mosquito und Spitfire, den Lancaster-Bomber, den amerikanischen Jäger P51D Mustang sowie die deutschen Flieger Ju88a (Bomber) und FW-190 (Jäger).

David Skreiner

Sehr komplexe Simulation für Fans und Spezialisten

PC TEST

FIGHTER SQUADRON

Hersteller: Activision
Web-Adresse: www.activision.de
Preis/geplant: ca. 90 DM/-
Spieleranzahl: 1 bis 16
Genre: Simulation

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 70 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 266 MHz, 64 MB RAM, 180 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:

Realistisches Flugmodell, Missionseditor.



Negativ:

Lange Ladezeiten, hässliche Menüs, zu viele Tastaturbefehle.

Altersfreigabe:

keine Angaben

WERTUNG:

Grafik: 66%
Sound: 51%

SPIEL SPASS: 72%

100%

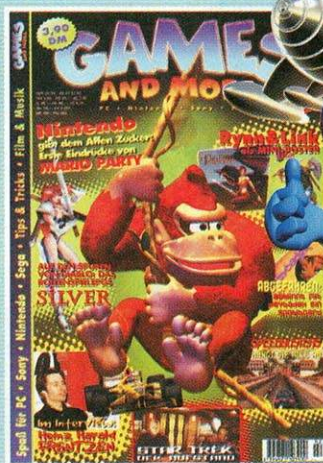
0%



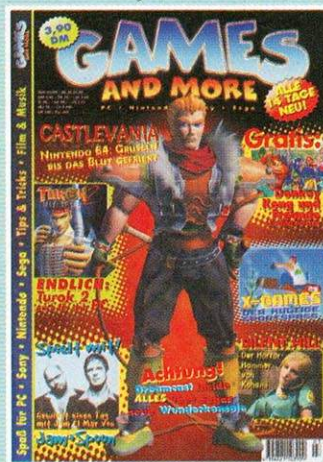
Bombe anwählen...
Bombentür öffnen...
Noch ein paar Sekunden...



01/99



02/99



03/99

Hefte 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 01/99

zu DM 3.90

☐ Games And More 02/99

zu DM 3.90

☐ Games And More 03/99

zu DM 3.90

zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale

DM 3,-

GESAMTBETRAG

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!



Seltenheitswert:
Beide Rivalen landen
gleichzeitig einen Counter-Hit

Unbeeindruckt vom Kampf
trainieren die Karate-Schüler
im Hintergrund weiter



Sakura wehrt sich mit einem
beherzten Spagat-Kick



Ketten-Combos kosten den
Gegner viel Energie



Nach längerer Pause meldet sich die legendäre „Street Fighter“-Truppe wieder aus der Spielhalle zurück. Alle PlayStation-Besitzer dürfen sich auf eine grandiose Automatenumsetzung freuen.

Street Fighter¹ und kein Ende! Nach „Pocket Fighter“² hat Capcom³ seinen aktuellen Spielautomaten als Heimversion veröffentlicht. Für alle, die es noch nicht wissen: Die Zero-Serie steht für eine Story, die bereits lange vor den ersten „Street Fighter“-Episoden ihren Anfang nahm. Mittlerweile sind die Teenager-Stars zu muskelprotzenden Junglingen herangewachsen. Neben den 18 Spielfiguren der Vorgänger drängelten sich 14 neue Gesichter ins Auswahlmenü. Die drei Haudegen DeeJay, T-Hawk und Fei Long kehrten exklusiv für die PlayStation-Version ins Team zurück. Zur Riege hinzugestoßen sind Blondzopf-Schönheit Mika und Sexy-Girl Karin, die mit ihren herausragenden Martial-Arts-Fähigkeiten skrupellos auf ihre Rivalen eindreschen. Ohne Schummel-Codes sind jetzt auch die im Automaten versteckten Spielfiguren Juni und July direkt an-

wählbar. Vor Spielbeginn entscheidet Ihr Euch wie üblich für eine von zwei Geschwindigkeitsstufen – Turbo1 oder Turbo2 – und wählt zwischen drei Kampfsystemen. Um den Gegner ordentlich eins vor den Latz zu knallen, gibt es wieder eine „Super Power Meter“-Leiste, die sich nach jeder vollführten Schlagbewegung auf bis zu drei Levelstufen auflädt. Was Steuerung und Move-Palette betrifft, gibt es einige revolutionäre Unterschiede zur Vorgänger-Variante festzustellen. Neu ist, daß Ihr drei verschiedene Kampfstile und diverse Zero-Counter-Attacken ausführen könnt, außerdem sind neben Dreifach-Level-Kombinationen nun auch sogenannte Variable-Combos möglich. Mit typischen Viertel- und Halb-Kreis-Drehungen entlockt Ihr den Akteuren knochenbrecherische Finishing-Combos und Counter-

Das beste „Street Fighter“, das es je gab



Jeder Kämpfer verfügt über eine einzigartige
Special-Move-Kollektion



Attacken. Enorm viel hat sich auch bei der Background-Gestaltung getan: Jeder Kämpfer agiert vor einer vollkommen neuen Hintergrundkulisse. Viele bewegte Objekte sowie allerfeinstes Side-Scrolling zeugen von einer grandiosen Umsetzung. Ein besseres „Street Fighter“ kann man sich auf der PlayStation kaum noch vorstellen.

Wolfgang Schädle

PS TEST

STREET FIGHTER ZERO 3

Hersteller Capcom
Web-Adresse www.capcom.com
Preis/geplant ca. 100 DM / –
Spieleranzahl 1 bis 2
Genre Action

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock, Analog-Controller und Pocket-Station.



Positiv:
Flotte „Street Fighter“-Keilerei mit krachenden Combos und massig Kämpfern.



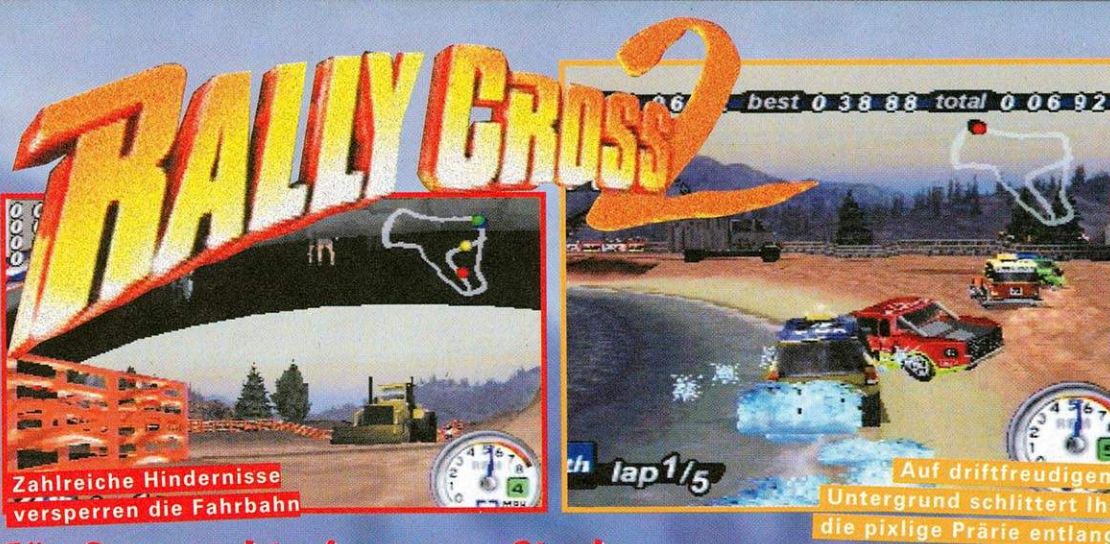
Negativ:
Die Animation der Kämpfer hätte durchaus flüssiger sein können.

Altersfreigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 80%
Sound 78%

SPIEL SPASS:
83%





Für Sony geht ein neuer Stock- und Stein-Teilnehmer an den Start. Alle Rallye-Freunde sollten sich schon mal anschnallen!

Lange ist es her, seitdem Sony mit dem ersten Teil für Furore sorgte. Auch in „Rally Cross 2“ klemmt Ihr Euch hinter Steuer von schicken Sport-Coupés oder klobiger Land Rovers. In den drei grundlegenden Wettbewerbsklassen Single Race, Season und Time Trial liefert Ihr Euch mit drei Kontrahenten heiße Verfolgungsduelle. Völlig abgefahren ist der

Diesmal mit Strecken-Editor

Sucide-Mode, in dem Eure Rivalen aus der Gegenrichtung auf Euch zurasen. Insgesamt laden acht unterschiedliche Rennstrecken zur fröhlichen Schlamm-schlacht ein. Die Pistenführung ist tückisch: Steigungen, Sprungschanzen und Hindernisse machen dem Rennpiloten das Fahren schwer. Berührt Ihr einen Mitstreiter, kostet Euch das kleine Mißgeschick kostbare

Zeit. Vor dem Rennen paßt Ihr Euren Boliden in der Werkstatt den eigenen Fahrgewohnheiten an. Die haarsträubenden Strecken sorgen anfangs für ein flottes Rallye-Feeling, das allerdings nur kurze Zeit anhält. Das wirre Streckendesign vergrault dann aber nach kürzester Zeit selbst den willigsten Bleifuß-Spezialisten vom Joypad. Etwas mehr Abwechslung, ob nun realitätsbezogen oder nicht, wäre nicht schlecht gewesen. Davon abgesehen ist die 3D-Grafik auch nicht gerade spektakulär. Als einziges großes Highlight verfügt „Rally Cross 2“ über einen Streckeneditor.

Wolfgang Schädle

PS TEST

RALLY CROSS 2

Hersteller Sony
Web-Adresse www.playstation-europe.com
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 2
Genre Sport

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.

Positiv:
Ausgefeilter Strecken-Editor mit vielen Optionen.

Negativ:
Übersensible Analog- und Digital-Steuerung. Schwaches Streckendesign.

WERTUNG:
Grafik 70%
Sound 75%

SPIEL SPASS:
67%



BOOT CHIP = 6,77 DM DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

F. IMPORTE - LÄUFT MIT ALLEN MODELLEN - INKL. DEUTSCHER BEBILDERTER ANLEITUNG

UMSONST: AB DM 50 ERHALTEN SIE EINEN SCHLÜSSELANHÄNGER GRATIS (SOLANGE VORRAT REICHT)

DEUTSCHE LOSUNGSHEFTE: JE HEFT 14,80 DM:

Abe's Oddysee
Alien Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Atlantis
Baphomets Fluch 1
Baphomets Fluch 2
Batman & Robin
Battle Ar. Tosh. 1&3
Blazing Dragons
Blaze & Blade*
Breath of Fire 3*
Casper
Chron. o.t. Sword
Clock Tower
Command &
Conq. 1+2 (19,95 DM)
Crash Bandicoot 3*
C & C: Gegenschlag
Cyberia
D
Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1
Discworld 2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Heart of Darkness
Herc's Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
MediEvil
Men in Black
Nightmare Creat.
One
Pax Corpus
Rayman&Gex3D
Resident Evil 1
Resident Evil DC (19,95 DM)
Riven
Spawn
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
Turok
Turok 2*
Vandal Hearts
Wild Arms
Warhammer: Dark O.
Wild 9's
Wing
Commander 3&4
WWF: Warzone
X-Com: Terror
Z

JE HEFT 14,80 DM: CODEPOWER #6

- noch mehr Codes für Ihren Game Buster oder X-Ploder
- Codes zu ca. 100 neuen Spielen
- inkl. Tomb Raider 3 Nackt-Codes für den X-Ploder

PSX CODEPOWER 5

- Codes zu ca. 100 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX CODEPOWER 4

- Codes zu ca. 320 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL

- Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 US- & Japan Spielen!!

PSX CHEATPOWER 4

- Cheats, Tips & Tricks zu ca. 100 neuen Spielen!

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER KOMPLETT IN FARBE:

Abe's Exodus (19,95 DM)
Banjoo & Kazooie (24,80 DM)
Colony Wars 2 (24,95 DM)
Mission Impossible (24,80 DM)
Tekken 3 (24,95 DM)
Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Tomb Raider 3 (19,95 DM)
Yoshi's Story (29,80 DM)
Zelda 64 (29,80 DM)

PANTHER GUN

- Top Design & Qualität
- liegt Super in der Hand
- Autofire & Gcon kompatibel

49,99 DM

BOOT MASTER

IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN
Durch den Bootmaster können Sie Importe ohne Chip spielen
- Inkl. Cheatcartridge für unendlich Leben, Energie usw.
- Geben Sie selber neue Codes ein

59,99 DM

X-PLODER

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Pro Version = 149,00 DM
(mit dem X-Ploder Pro können Sie selber Codes herausfinden!!)

99,00 DM

GAME BUSTER

- inkl. Codeheft nach Wahl
(mit dem Game Buster Pro können Sie selber Codes herausfinden!!)

99,00 DM

PAL BOOSTER 39,00 DM

- NTSC zu PAL Wandler (Antennenanschluß)

MEMORY KARTEN:

1MB (15 Blocks) = 14,99 DM

8MB (120 Blocks) = 29,99 DM

24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM

72 MB (1080 Blocks) = 84,99 DM

ohne Komprimierung:

2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM

4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

RGB Kabel = 9,99 DM

Joypad = 16,99 DM

Pad Verl. 2M = 9,99 DM

Linkkabel = 11,99 DM

RGB+Audio = 16,99 DM

4-Spieler Adapter = 59,00 DM

Infrarot Pads = 59,00 DM

Maus = 29,99 DM

Lasereinheit = 69,00 DM

Lenkrad = 149,00 DM

Lenkrad + Rumble = 189,00 DM

Equalizer = 59,00 DM

RF Unit = 24,99 DM

Leerröhre = 1,99 DM

5 in 1 Playstick 14,99 DM ++ MB Game Booster 49,00 DM ++ Original Sony Maus 59,00 DM ++ Original Sony Dual Shock Controller 59,00 DM ++ Remote Infrarot Station für alle Pads 89,00 DM

Schriftliche Bestellungen oder

Anfragen richten Sie an:

CDS MEDIA

AUF DEN SANDBERGEN 5

21337 LÜNEBURG

Online-Shops:

www.spielzeugloesungen.de

www.gamecentral.de

PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

BESTELLHOTLINE:

TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR

04131 / 850610

FAX:

04131 / 850620

HÄNDLERANFRAGEN

WILLKOMMEN!

GLOBAL DOMINATION

Die Einheiten sind selbst auf der höchsten Zoomstufe nicht sonderlich detailliert

Verteidigungsraketen müßt Ihr selbst abschießen und selbst zielen – aber es gibt auch selbständige Einheiten

Nach dem PC gibt's nun den Weltkrieg auch für die PlayStation: Im Jahre 2015 versucht eine tyrannische Organisation namens W.O.E. die Weltherrschaft mit Waffengewalt an sich zu reißen.

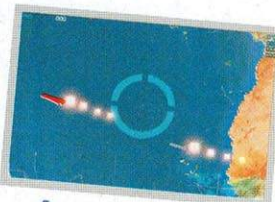
Jeder noch so kleine Staat hat inzwischen ein stattliches Atomwaffenarsenal aufgebaut, und die wenigsten zögern, diese Waffen auch einzusetzen. Einzig eine Organisation namens ULTRA stellt sich den machthungrigen Kriegsherren entgegen und will den Weltfrieden wiederherstellen – zur Not auch mit Gewalt. ULTRA selbst hat ein weit aus mächtigeres Waffenarsenal als die meisten Länder und finanziert sich dadurch, daß es im Auftrag größerer Staaten Kriege führt. Zudem verfügt die Organisation über hochqualifiziertes Personal, um das Kriegsgerät effektiv einzusetzen. Ihr übernehmt bei „Global Domination“ die Rolle eines neu rekrutierten ULTRA-Offiziers. Eure Aufgabe ist es, in den 20 Missionen des Kampagnen-Modus Aufträge auszuführen, z.B. müßt Ihr Landes-

grenzen verteidigen, ohne selbst in die Offensive zu gehen. Während des Kampfes ändern sich häufig die Ziele, da sich weltweit neue Allianzen bilden oder andere Konflikte ausbrechen. Viele Missionen haben ein Zeitlimit, und das Ganze läuft in Echtzeit ab: Es ist also viel Flexibilität und schnelles Denken gefragt. Ihr müßt selbst dafür sorgen, daß Abwehrraketen starten oder die Kreuzer auslaufen und nach U-Booten suchen. Zum Glück gibt es aber selbständige Einheiten wie die Kampfflugzeuge: Nach dem Start schießen sie alles ab, was Euch zur Bedrohung werden könnte. Der Titel des Spiels deutet es schon an: Hier wird nicht bloß auf flachen Schlachtfeldern gekämpft, Ihr seht vielmehr einen Globus, der sich nach Belieben drehen, vergrößern und der besseren Übersicht halber verkleinern läßt. Einzelne Länder werden hervorgehoben, sobald sich der Cursor innerhalb der Landesgrenzen bewegt. Bei manchen Missionen

Abwehrflugzeuge greifen alles an, was Euch zur Bedrohung werden könnte



Unten links im Bild werden kleine Filmchen abgespielt, z.B. beim Abschuss von Raketen



Eine rote Rakete bedeutet: Jemand greift Euch an!

Das kriegerische Szenario ist nicht jedermanns Sache

Um zu erkennen, in welchen Zustand sich Eure Einrichtungen befinden, müßt Ihr den Taktik-Zoom aktivieren

Schiffe der anderen Mächte haben jeweils deren Farbe

Auch auf dem Meer tobt der Kampf um die Weltherrschaft

Im Taktik-Zoom erfahrt Ihr Näheres über ein Land

müßt Ihr bestimmte Einrichtungen innerhalb eines Landes zerstören. Hierzu könnt Ihr das sogenannte Taktik-Zoom einschalten, um das richtige Ziel auf dem Globus zu markieren. Einen Haken hat die Sache allerdings: Je nach Land und Stand der Technologie habt Ihr nur bestimmte Grundeinrichtungen zur Verfügung. Anfangs sind das bloß Raketen, später jedoch auch U-Boote, Kreuzer, Bomber, Abwehrflugzeuge, Satelliten und Atombomben. Je effektiver die Waffe, desto länger dauert es, bis sie einsatzbereit ist; und sind die Produktionsanlagen beschädigt, wird natürlich nichts produziert. Zwar können die Anlagen wieder repariert werden, das wiederum kostet aber Zeit... so wird aus dem anfänglich eher actionlastigen Geballer schnell ein Strategiespiel, bei dem Ihr überlegt vorgehen müßt. Grafisch ist das Spiel relativ simpel gestrickt: Der dreh- und zoombare Globus sieht nett aus, doch aufgrund der Größenverhältnisse ist außer den Raketen und

Explosionen nicht sehr viel zu sehen. Die zahlreichen Videosequenzen sind ordentlich, insgesamt aber bleibt das Spiel durchschnittlich. Der Sound ist da schon besser: Gerade der Soundtrack ist bombastisch und paßt hervorragend zum Geschehen auf dem Bildschirm, ohne jedoch aufdringlich zu werden. Die Effekte sind gelungen, die Sprachausgabe während des Spiels in Ordnung. Bei den Zwischensequenzen hat man sich jedoch für Untertitel entschieden. Über die Thematik kann man sich streiten, spielerisch jedoch gibt „Global Domination“ einiges her, denn die Missionen sind knackig und abwechslungsreich. Wer lieber eine ruhige Kugel schiebt, der wird an diesem Spiel kaum seine Freude haben, denn es wird stellenweise ziemlich hektisch – da sind schnelle Entscheidungen gefragt. Die Steuerung ist aber einfach genug und die Ansicht übersichtlich, so daß Ihr diese Entscheidungen mühelos umsetzen könnt.

Patrick Dowling

Der Globus, auf dem gekämpft wird, kann vergrößert und verkleinert werden

Raketen sind bei diesem Spiel die am häufigsten eingesetzten Waffen

SYSTEMVERGLEICH



GRAFIK:

Dank 3D-Beschleuniger etwas sauberer und weicher als die PS-Version.

Wirkt im Vergleich zum PC etwas rau und ist deutlich verpixelter.

EINZELSPIELERMISSIONEN:

20

20

MEHRSPIELER:

Über Netzwerk bis zu 16 Spieler

Nicht vorhanden

MISSIONSEDITOR:

Ja

Ja

STEUERUNG:

Tastatur und Maus

Joypad oder Analog-Controller

PC TEST

GLOBAL DOMINATION

Hersteller _____ Psygnosis
Web-Adresse _____ www.psygnosis.com
Preis/geplant _____ ca. 80 DM / -
Spieleranzahl _____ 1 bis 16
Genre _____ Strategie

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 1 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, 1 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv: Einfach zu lernen, strategisch interessant, toller Netzmodus.



Negativ: Grafik schlicht, martialisches Szenario.

Alters-freigabe: ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik _____ 42%
Sound _____ 72%

SPIEL SPASS:
83%

100%

0%

PS TEST

GLOBAL DOMINATION

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

Besonderheiten:

Unterstützt Analog-Controller.



Positiv: Einfach zu lernen und zu bedienen, strategisch interessant.



Negativ: Die Thematik ist wirklich nicht jedermanns Sache. Kein Mehrspieler-Modus.

Alters-freigabe: ab 12 Jahren

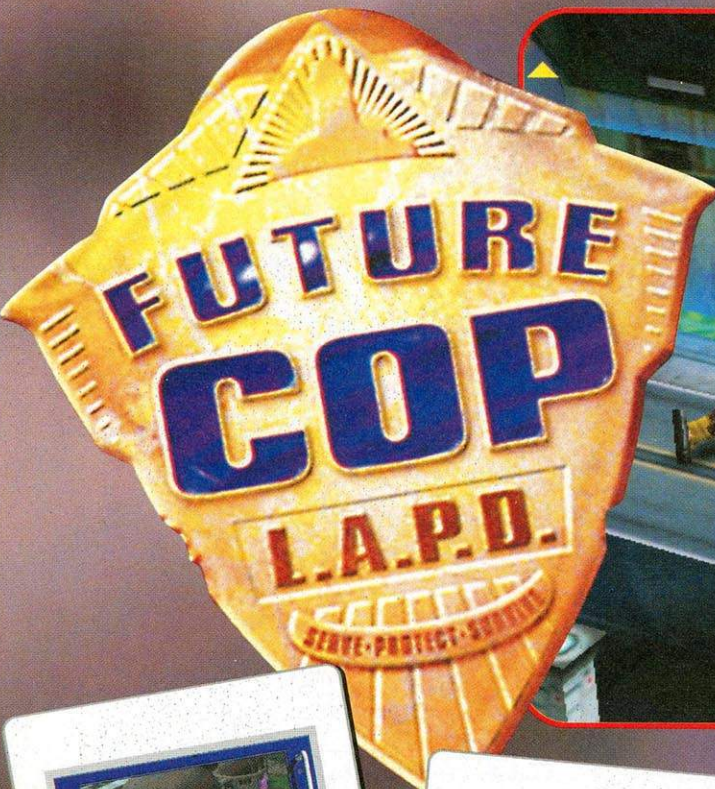


WERTUNG:
Grafik _____ 42%
Sound _____ 72%

SPIEL SPASS:
83%

100%

0%



Los Angeles, 21. Jahrhundert: Das L.A.P.D. muß fast hilflos zusehen, wie Banden die Stadt unter sich aufteilen und die Kriminalität die Oberhand gewinnt. Wie gesagt: Fast hilflos...



Die neue Wunderwaffe der kalifornischen Cops trägt den verheißungsvollen Namen TAC X1-Alpha und ist im wesentlichen eine stark gepanzerte und noch stärker bewaffnete Kampfmaschine. Auf zwei Beinen stehend ist sie wendig und flexibel einzusetzen, bei Bedarf aber läßt sie sich auch in ein schwebendes Hovercar verwandeln, um schneller voranzukommen – oder auch, um über Wasser oder andere Hindernisse hinwegzugleiten. Wie bei der PlayStation-Version des Ballerspiels „Future Cop L.A.P.D.“¹ von Electronic Arts² übernimmt Ihr auf dem PC die Rolle des X-1-Piloten im Kampf gegen die kriminellen Vereinigungen.

Technisch gibt es an dieser Ballerorgie wenig auszusetzen

Eure Aufgabe ist dabei denkbar einfach: Acht Stadtgebiete gilt es von der Schreckensherrschaft der Banden zu befreien. Diese wollen sich natürlich nicht widerstandslos ergeben und setzen Euch alles entgegen, was sie zu bieten haben: Von einfachen Panzerfahrzeugen über Selbstschußanlagen bis hin zu Lufteinheiten und riesigen Kampfkolossen reicht dabei die Palette. Von Haus aus ist die X-1 mit einem Maschinengewehr, Raketen und Mörsern sowie automatischer Zielerfassung ausgestattet, Eure Kollegen waren aber bereits so nett und haben in den Leveln diverse Statio-

nen verteilt, an denen Ihr Eure Schutzschilde aufladen oder Zusatzwaffen einsammeln könnt. Zudem bleibt Eure Partnerin ständig über Funk mit Euch in Kontakt und kann Euch so über die Einsatzziele, mögliche Hindernisse und besondere Gefahren informieren. Das Los Angeles des 21. Jahrhunderts wird dabei in 3D dargestellt, die Kameraperspektive könnt Ihr aus verschiedenen Voreinstellungen selbst wählen. Um eine stets optimale Sicht zu gewährleisten, ist die Kamera beweglich und paßt sich selbständig dem Geschehen an – in den meisten Fällen gelingt dies auch, nur manchmal geht die Übersicht verloren. Die Umgebung selbst ist gut gelungen, dank 3D-Karten-Unterstützung ist das Spiel flüssig und bietet eine Menge Details. Allerdings sieht das Ganze auf dem PC oft sehr steril und übertrieben sauber aus – nicht gerade das, was man von einer heruntergekommenen Metropole erwartet – die PS-Version hat da etwas die Nase vorn. Um so gelungener dagegen das Wesentliche bei diesem Spiel: Raketen, Laserstrahlen und Blitze fliegen Euch nur so um die Ohren, saftige und farbenfrohe Explosionen sind das Lob für gute Treffer – da fliegen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen. Technisch vielleicht nicht gerade der letzte Schrei, aber mehr als



Die Umgebung ist detailliert und farbenfroh, auch wenn sie etwas steril wirkt

So macht Ballern Spass: Riesige, grellfarbige Explosionen, bei denen die Fetzen fliegen

An solchen Stationen werden Eure Schilde aufgeladen oder Waffen eingesammelt

Kawumm!
Gerade wenn Gebäude in die Luft gehen, sind die Explosionen sehenswert

SYSTEMVERGLEICH

PC



PS



GRAFIK:

Dank 3D-Karte flüssig und farbenfroh, je nach Karte Auflösung 640x480 und aufwärts. Wirkt etwas steril.

Flüssig und farbenfroh, Standardauflösung. Ist wegen der technischen Gegebenheiten nicht so steril wie die PC-Version.

MEHRSPIELER:

2 Spieler, über LAN, Internet, Modem oder serielle Verbindung.

2 Spieler, geteilter Bildschirm.

CONTROLLER:

Tastatur oder Joystick.

Joypad oder analoger Controller, Dual Shock Unterstützung.

SONSTIGES:

Spielstand lässt sich nur am Ende eines Levels speichern.

Spielstand lässt sich nur am Ende eines Levels speichern.

ausreichend, um zusammen mit der Soundkulisse für den richtigen Ballerspaß zu sorgen. Sprachausgabe und Soundeffekte sind prima gelungen, die Musik paßt ebenfalls. Neben der strategisch wenig anspruchsvollen Verbrechensbekämpfung gibt es noch einen zweiten Spielmodus: den Revierkampf.

Dabei treten Ihr entweder gegen den „Sky Captain“ (also den Computer) oder gegen einen Kumpel über Internet, LAN, Modem oder serielle Verbindung in einer Art „Capture the Flag“ an. Jeder beginnt in seiner Basis mit einer X-1, die er selbst steuern kann, sowie ein paar Abwehrtürmen. In den Produktionsanlagen können weitere Einheiten gebaut werden, die selbständig in den Kampf ziehen. Nach und nach versucht jeder, soviel von der Karte wie möglich zu erobern, mit dem Ziel, die gegnerische Basis zu stürmen. Der Schwerpunkt liegt zwar auch hier eindeutig auf „Action“, aber mit etwas mehr Anspruch als die übliche Ballerei. Insgesamt gibt es fünf Zonen mit jeweils zehn Levels, die Ihr im

Revierkampf durchspielen könnt.

„Future Cop L.A.P.D.“ ist ein solide gemachtes, aber wenig innovatives Ballerspiel, an dem es einen zentralen Kritikpunkt gibt: Der Spielstand lässt sich nur nach Beenden eines Levels abspeichern – das ist auf einer Konsole vielleicht zu verschmerzen, auf dem PC aber nicht. Wer für zwischendurch aber ein wenig kurzweilige Unterhaltung sucht, ist hier mit Sicherheit an der richtigen Adresse.

Patrick Dowling

Strategen haben keine Chance: „Future Cop“ ist Ballern in Reinkultur

PC TEST

FUTURE COP L.A.P.D.

Hersteller Electronic Arts
Web-Adresse www.futurecop.com
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 2
Genre Action

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 150 MHz, 32 MB RAM, 60 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, 180 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:

Technisch einwandfreier Ballerspaß – einfach draufhalten und abdrücken.



Negativ:

Der Spielstand läßt sich nur nach erfolgreichem Beenden einer Mission abspeichern.

Altersfreigabe: ab 16 Jahren

WERTUNG:
Grafik 80%
Sound 75%



SPIEL SPASS: 79%

100%

0%

PS TEST

FUTURE COP L.A.P.D.

Hersteller Electronic Arts
Web-Adresse www.futurecop.com
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 2
Genre Action

Besonderheiten:

Unterstützt Analog-Controller und Dual Shock.



Positiv:

Technisch einwandfreier Ballerspaß – einfach draufhalten und abdrücken.



Negativ:

Wenig originales Spielprinzip.

Altersfreigabe: ab 16 Jahren

WERTUNG:
Grafik 80%
Sound 75%



SPIEL SPASS: 79%

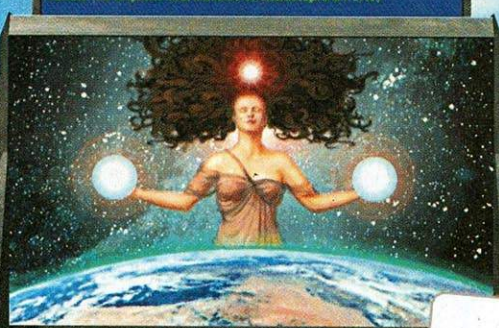
100%

0%

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Den Planeten in der Öko-Balance zu halten, ist Anliegen der Gaia-Gruppe

M.Y. 2112: Gaian scientists discover Applied Physics - their first research breakthrough since Planetfall. (The Morgans made mankind's first breakthrough in M.Y. 2103.)



Die roten Flächen sind von Giftpilzen bewachsen, die Säulen verbergen Überraschungen!

Die Mindworms halten Euch für Aliens und greifen an!



Der Planet hat mehrere wichtige Monde, die das Spiel beeinflussen



Spielstart: Nur ein winziges Fleckchen der Karte ist bekannt

Spiele-Guru Sid Meier, der Erfinder der „Civilization“-Reihe, kehrt zurück: „Alpha Centauri“² erweitert das bewährte Spielprinzip, bleibt aber seinen Ursprüngen treu.

Das Raumschiff, mit dessen Start Ihr in „Civilization 2“ das Spiel gewinnen konntet, ist der Grundstein für die sehnlich erwartete Fortsetzung. Während der langen Reise durch den Weltraum spalten sich die Kolonisten in sieben Gruppen auf, die einander nicht so recht riechen können. Nach der Landung auf dem Planeten Alpha Centauri entstehen somit sieben grundverschiedene Kolonien, die zunächst nur wenig voneinander wissen. Im Spielverlauf trifft Ihr auf diese Konkurrenten, könnt mit

ihnen friedlich Handel treiben – oder den Planeten mit Waffengewalt unter Eure Herrschaft bringen. Der Name Sid Meier bürgt für Qualität – dafür ähnelt das von seiner Firma Firaxis für Electronic

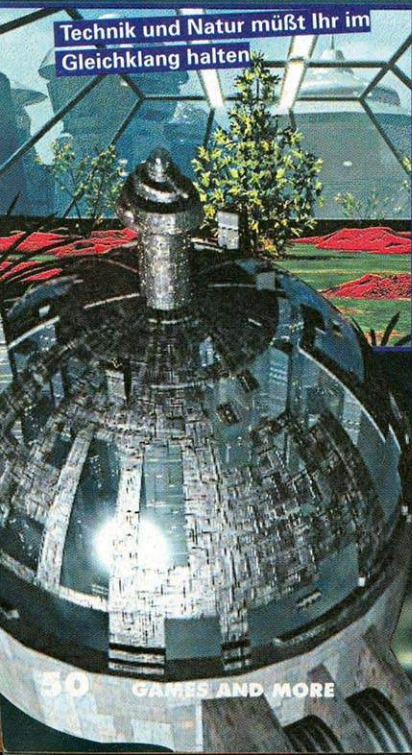
Arts entwickelte „Alpha Centauri“ auffallend dem Vorgänger „Civilization 2“: Nach

der Landung Eurer ersten Kolonie-Einheit findet Ihr Euch auf einem unbekannten Planeten wieder, kennt jedoch nur die unmittelbare Umgebung Eurer Basis. Nun müßt Ihr rundenbasiert die unbekannte Welt erobern, neue Kolo-

niestädte gründen und unbekannte Technologien erforschen. Klingt doch vertraut, oder? Mit besonderer Technologie dürft Ihr auch Unterwasser-Städte konstruieren, die ihre ganz eigenen Vor- und Nachteile besitzen. 33 verschiedene „Geheimprojekte“ bringen jeweils einen Spezialbonus, ganz wie die „Weltwunder“ aus dem Vorgängerspiel. Keine der an dem planetarischen Machtkampf beteiligten Fraktionen kann es sich langfristig leisten, ihre Forschung zu vernachlässigen oder ihre Städte ungeschützt zu lassen: Die einheimischen Lebensformen wehren sich mit „magischen“ Psi-Attacken gegen die Invasion der menschlichen „Aliens“, und die Computergegner schlagen gezielt und koordiniert dort zu, wo die Verteidigung des Spieler-Imperiums Lücken aufweist. Eure Truppentypen könnt Ihr übrigens selber aus verschiedenen Bauteilen zusammenstellen, oder die vom Computer vorgeschla-

„Alpha Centauri“ ist eine Art verbessertes „Civilization“ mit viel Science-Fiction.

Technik und Natur müßt Ihr im Gleichklang halten



General Concepts
Advanced Concepts
Technologies
Base Facilities
Secret Projects
Social Engineering
Factions
Basic Unit Types
Chassis Types
Weapon Types
Defense Types
Reactor Types
Special Abilities
Interfaced Tour
Terraforming Tour
Base Control Tour
Social Engineering Tour
Design Workshop Tour
Drones Risk Details
About Alpha Centauri
Show Version Number
Elev. 1220m
Rolling 6 Axis
(29/3)



Hier werden Euch die Zwischengrafiken präsentiert



... und wieder ist ein technologischer Durchbruch geglückt



Ganz so spektakulär wie dieses Artwork ist die Spiel-Optik nicht gerade



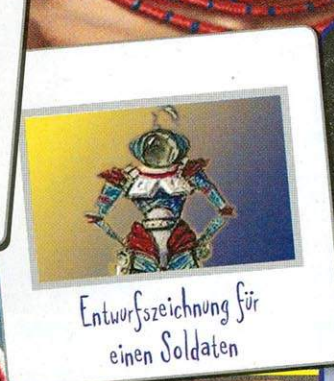
In diesem Labor untersuchen Wissenschaftler einheimische Lebensformen



Die umfangreiche Hilfefunktion ist übersichtlich gegliedert



Beeindruckende Architektur unter violettem Himmel



Entwurfszeichnung für einen Soldaten



Auch diesmal zählen fliegende Einheiten zum Programm



genen Konstruktionen übernehmen. Der Spielverlauf wird auch stark davon abhängen, für welche der sieben Kolonisten-Gruppen Ihr Euch entschieden habt, da sich die Fraktionen unter anderem in Regierungsform, Forschungsschwerpunkten und Kampfstärke unterscheiden. Bilder und Zitate geben Euch einen Eindruck davon, welche Ideologien hinter den jeweiligen Fraktionen stecken: Forschungsstarke Wissenschaftler, kampfgeschulte Militaristen, sanfte „Ökos“ und sektiererische Frömmeler zählen ebenso dazu wie ein tyrannischer Diktator und die

Ein Muß für Strategie-Fans - obwohl sich seit „Civ 2“ nicht allzuviel getan hat

letzten Überreste der „U.N. Peacekeeping Forces“. Grafisch ist das Programm eher schlicht und zweckmäßig: Wichtige Informationen über Eure Kolonie – Wasserversorgung, Bauwerke, Wälder, Minen und dergleichen – sind sofort erkennbar. Die Zwischensequenzen, die Ihr als Belohnung für Errungenschaften zu sehen be-

kommt, sind poppig und witzig, laufen aber in ziemlich kleinen Fensterchen ab. Wer mit „Civilization 2“ vertraut ist, wird sich in „Alpha Centauri“ sofort heimisch fühlen – und sich über viele kleine Detailverbesserungen freuen. Nicht ohne Grund hat Firaxis die lebhaften Diskussionen über „Civilization 2“ und den geplanten Nachfolger im Netz aufmerksam verfolgt, um so Vorschläge für wirklich ausgereiftes, optimales Gameplay zu finden. Für Fans von rundenbasierten Strategiespielen dringend empfohlen!

David Skreiner



Diese Forscher halten wenig von Moral

PC TEST

ALPHA CENTAURI

Hersteller Electronic Arts / Firaxis

Web-Adresse www.alphacentauri.com

Preis/geplant ca. 90 DM / -

Spieleranzahl 1 bis 7

Genre Aufbau-/Wirtschaftssimulation

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 30 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 30 MB HD, Win 95/98

Positiv: Ausgereiftes Gameplay, viele neue Ideen, enorm umfangreich.

Negativ: Die Grafik ist nicht besonders aufregend, aber zweckmäßig.

WERTUNG:

Grafik 69%

Sound 53%

SPIEL SPASS: 85%

keine Angaben

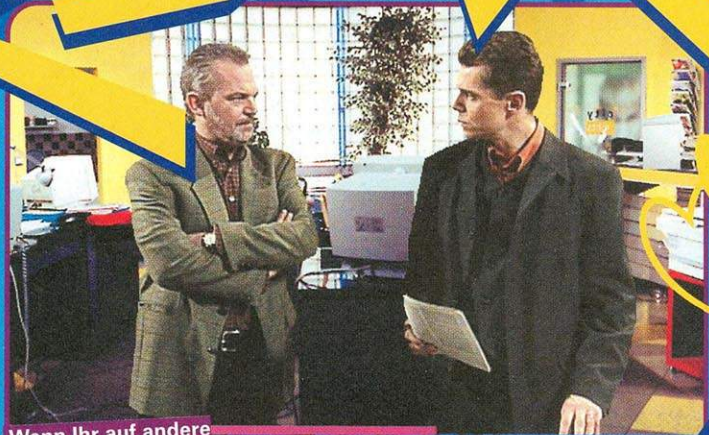
DER GAMES SUPERHIT

100%

0%

GUTE ZEITEN SCHLECHTE ZEITEN

-Die offizielle CD-ROM



Wenn Ihr auf andere Personen trifft, dann werden die Dialoge unten als Text eingeblendet

Koffer

GUTE ZEITEN SCHLECHTE ZEITEN

Im Adventure-Teil könnt Ihr auch Daniels Bar besuchen, leider ist heute keiner da, mit dem Ihr quatschen könnt



Die Enzyklopädie enthält Hinweise für den Adventure-Part



Die Datenbank bietet leider nur einige ausgewählte Szenen.

Welcher GZSZ-Fan träumt nicht davon, selbst mal in eine Folge seiner Lieblingsserie einzugreifen? Oder gar die Darsteller persönlich kennenzulernen?

Sechs Millionen Zuschauer verfolgen wochentags auf RTL das turbulente Leben der Berliner. Mit der neuen offiziellen CD-ROM zur Serie „Gute Zeiten, Schlechte Zeiten“ könnt Ihr auf Eurem PC einiges über die beliebte deutsche Fernsehserie erfahren. Im Info-Teil der CD könnt Ihr nachlesen, welche Schauspieler bei der Serie mitspielen – oder auch gespielt haben, denn die Liste beinhaltet auch Personen, die längst nicht mehr zu sehen sind. Praktischerweise wird jede Rolle auch kurz beschrieben – was aber trotzdem fehlt, ist eine Übersicht über die mehr als 1.500 Folgen – besonders GZSZ-Neulingen wäre

damit mehr geholfen gewesen als mit der recht sinnlosen Bilddatenbank. Außerdem könnt Ihr Euch einige Highlights aus der Serie nochmals ansehen: zum Beispiel Flos und Andys Hochzeit.

Neben diesen Informationen gibt es auf der CD noch mehrere Mini-Adventures, bei denen Ihr selbst Euren Stars bei ihren Problemen und Intrigen unter die Arme greift. Dazu klickt Ihr Euch durch die Originalschauplätze, trefft auf andere Charaktere und löst einfache Aufgaben. Als richtiges Adventure ist das natürlich nicht zu bezeichnen, ein bißchen Spaß bringt es aber auf jeden Fall. Schade ist nur, daß keine Sprach-



In der Biographieleiste erfahrt Ihr alles über die Rollen und Schauspieler

ausgabe kommt, dafür hört Ihr währenddessen aber bekannte Hits aus der Serie. Wer alle Abenteuer gelöst hat, bekommt eine ganz besondere Chance: Mit dem Casting-Formular könnt Ihr Euch direkt bei RTL für eine Komparsen-Rolle bei GZSZ bewerben, um dann selbst mal im Rampenlicht stehen zu können.

Technisch gesehen hat das Programm keine größeren Mängel: Die Bedienung ist wirklich einfach, Farben und Aufmachung entsprechen genau der Serie. Die Videos sind von der Qualität her nicht schlecht, aber leider etwas klein. Wer GZSZ haßt, wird sowieso die Finger von der CD lassen und weiterhin abschalten – für Fans der Serie, besonders die, die noch nicht so lange schauen, ist sie aber durchaus interessant.

Patrick Dowling

Vorsicht: Diese CD ist wirklich nur Fans zu empfehlen!

PC TEST

GZSZ - DIE OFFIZIELLE CD-ROM
Hersteller Software 2000
Web-Adresse www.software2000.de
Preis/geplant ca. 50 DM / -
Spieldauer 1
Genre Infotainment

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, 5 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 5 MB HD, Win 95/98



Positiv:

Infos, Hintergründe, Videoclips: Alles, was das GZSZ-Herz begehrt.



Negativ:

Ist nur für Fans der Serie interessant.

Alters-freigabe:
frei

WERTUNG:
Graphik 62%
Sound 61%



KULT-FAKTOR:
74%

100%

0%

Ihr seid ein Fan der Kult-SOAP

**GUTE
ZEITEN
SCHLECHTE
ZEITEN**

Passend zu unserem Test der
„Gute Zeiten Schlechte Zeiten“
-CD-ROM verlosen **Software 2000**
und **GAMES AND MORE**
insgesamt sechs Stück des
heißbegehrten Multimedia-
Programms, drei davon
sogar handsigniert.

Mitmachen und
mitgewinnen ist wie
immer super-easy:
Schickt eine Postkarte
mit Eurem Namen und
Eurer Anschrift an
folgende Adresse:

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

Einsendeschluß ist der
16.02.99. Der Rechtsweg ist
wie immer ausgeschlossen.

**GUTE
ZEITEN
SCHLECHTE
ZEITEN**

**GUTE
ZEITEN
SCHLECHTE
ZEITEN**

**GUTE
ZEITEN
SCHLECHTE
ZEITEN**

EURE BELIEBTEN GZSZ-STARS
AUF EINER CD-ROM

Unter
allen
Einsendungen
verlosen wir
folgende Preise:

1.-3. Preis

Je einmal eine von
Nina Bott alias „Cora“
handsignierte CD-ROM
von „Gute Zeiten Schlechte Zeiten“!
Um diese Kostbarkeit werden Euch
Eure Freunde garantiert benei-
den.

4.-6. Preis

Je einmal eine „GZSZ“-CD-ROM,
zwar ohne Unterschrift, ansonsten
aber identisch mit dem Hauptgewinn.

**GUTE
ZEITEN
SCHLECHTE
ZEITEN**

**GUTE
ZEITEN
SCHLECHTE
ZEITEN**

**GUTE
ZEITEN
SCHLECHTE
ZEITEN**

EURE BELIEBTEN GZSZ-STARS
AUF EINER CD-ROM

WILD ARMS



Cecilia haßt Spinnen!



Super Treffer!!!

Trefft Ihr einen Gegner besonders gut, bedeutet es für den meist das Ende



Und dieses Ding wollen die Dämonen befreien – igit



Hier setzt Jack eine seiner Spezialattacken ein



Ob man hier Blümchen pflücken darf?

Ein Märchenreich vor dem Untergang retten – hatten wir das nicht schon mal? Statt mit Schwertern dürft Ihr in Sonys neuestem Fantasy-RPG allerdings mit Granatwerfern zu Werke gehen.

Lange haben deutsche Fans auf das in Übersee bereits seit gut anderthalb Jahren erhältliche Rollenspiel „Wild Arms“ warten müssen, doch jetzt ist es endlich soweit. Die Hintergrund-Geschichte dieses Action-Adventures ist dabei ebenso simpel wie altbekannt: Die Welt Filgaia stand früher unter dem Schutz der sogenannten Wächter, bis das riesige Reich von Dämonen heimgesucht und in eine Einöde verwandelt wurde. Jetzt hat sich zwar eine neue Zivilisation entwickelt, aber leider sind auch die Dämonen zurückgekehrt,

Schönes Action-Adventure mit Übersetzungsschwächen

um erneut anzugreifen. Ohne die Wächter sind die Menschen den bösen Mächten schutzlos ausgeliefert, doch zum Glück stellen sich drei furchtlose Helden den Dämonen in den Weg. Zunächst sind die drei auf sich allein gestellt, bis das Schicksal sie schließlich zu einer schlagkräftigen Truppe vereint. Das Kampf- und Magiesystem ist gut gelungen. So erlernt Cecilia nicht von Stufe zu Stufe neue Sprüche, sondern kann sich jeden verfü-



baren Spruch in einem Magier-Laden auf ein Wappenbild gravieren lassen. Besonders zu erwähnen sind außerdem die verschiedenen Werkzeuge, die jeder Charakter bei sich trägt: Rudy besitzt magische Bomben, Jack hat seine Ratte Hanpan und Cecilia ein magische Taschenuhr.

Schade nur, daß bei der Lokalisierung nicht sehr konsequent vorgegangen wurde. So sind viele Begriffe einfach im englischen Original belassen worden, andere wiederum wurden sinngemäß völlig falsch übersetzt. Aus einem

„Level“ wurde beispielsweise eine „Ebene“, obwohl es sich um eine Charakter-Stufe handelt. Aber man gewöhnt sich an alles, und der Spielspaß wird durch solche Fehler kaum geschmälert. Alles in allem bietet „Wild Arms“ ansprechende Action-Adventure-Kost und wird die Fans des Genres auf jeden Fall nicht enttäuschen.

Thomas Rosato

ERSTE HILFE

Keine Panik

Könnt Ihr manche Kiste nicht erreichen, geht einfach zu einem späteren Zeitpunkt zurück, um den Inhalt zu holen.

PS TEST

WILD ARMS

Hersteller Sony
Web-Adresse www.sony.de
Preis/geplant ca. 90 DM / –
Spieldanzahl 1
Genre Rollenspiel

Besonderheiten:

Keine.



Positiv:

Langanhaltender Spielspaß, tolles Magiesystem.



Negativ:

Schlechte Übersetzung, lineare Geschichte.



Altersfreigabe: ab 6 Jahren

WERTUNG:
Grafik 68%
Sound 67%

SPIEL SPASS:
80%



THE LEGEND OF ZELDA

LINK'S AWAKENING DX



Der beliebte N64-Superstar feiert sein Game-Boy-Color-Comeback! Mit „Zelda DX“ stellt Nintendo das beliebteste Pocket-Adventure aller Zeiten in Farbe vor.

rgendwo gibt es eine versteckte Insel voller Seen, Berge, Steine und Felsen. „Zelda“-Held Link strandet nach einem schweren Sturm auf dieser geheimnisvollen Insel, ohne zu wissen, daß an jenem mysteriösen Ort Traum und Wirklichkeit zu einer gefährlichen Monster-Mixtur verschmelzen. Seit Jahrhunderten leben die Bewohner des Eilands abgeschieden von der übrigen Welt. Nur ein alter, weiser Uhu scheint mehr zu wissen, als er zugeht. Schnell findet Link heraus, daß er zunächst die acht verborgenen Instrumente der Sirenen finden muß,

um den Ort des Schreckens verlassen zu können. Nur mit deren mystischen Klängen kann er den Windfisch erwecken und wieder in die Heimat gelangen. Auf einer riesigen Landkarte bleibt ihm keine andere Wahl, als sich auf den beschwerlichen Weg zu machen und gleichzeitig die Alpträumwelt des Fürchten zu lernen. Das Fantasyland, das Ihr zu durchstreifen habt, wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Die zu Beginn des Abenteuers recht magere Ausrüstung (niedriger Schwert- und Schild-Level) läßt sich unterwegs in zahlreichen Shops mächtig aufpolieren. Auf Eurem Weg trifft Ihr zum Glück nicht nur Bösewichte. Netze Zeitgenossen verraten Standorte von Dungeon-Eingängen, geben Euch Rätsel auf oder überreichen wichtige Gegenstände. Um sich die Taschen mit genügend Juwelen zu füllen, müssen unentwegt Monster vernichtet werden. Wichtige Power-Ups findet Ihr überwiegend in hölzernen Schatztruhen. Je weiter man in das Landes-

Komplett in Deutsch: Link plaudert mit einem Insel-Bewohner

Der alte Mann hilft uns mit Rat und Tat weiter

Im hohen Gras verbergen sich des öfteren hilfreiche Extras

Was wir wohl in dieser Schatztruhe finden werden?

innere vordringt, desto gefährlicher werden die Feinde und desto komplexer die Labyrinth. Am Level-Ende lauert oft ein fieses Obermonster, das sich nur mit einer ganz bestimmten Taktik wegzutreiben läßt. In den Häusern wohnen meist nette Leute, die Euch ständig Tips geben oder gar kostbare Extras rausrücken. Objekte wie Schlüssel, Karten oder Medizinfläschchen werden im Lederrucksack verstaut. Supercool: Stöbert Ihr unterwegs einen Foto-Shop auf, könnt Ihr von Link ein Erinnerungsfoto schießen lassen und es anschließend auf Eurem GB-Printer ausdrucken. Für die Color-Version wurde zudem ein Extra-Dungeon geschaffen. Alle Unter- und Oberwelt-Landschaften glänzen nun in den schönsten Farben. In den verschiedenen Katakomben kommt dank der immer neuen Gegner und der ständig wechselnden Umgebungen keine Langeweile auf. Action und Abenteuer verbinden sich bei diesem Modul zu einem grandiosen Spielerlebnis.

Wolfgang Schädle

Der Zelda-Wahnsinn geht weiter!



Nur gute Kombinationsgabe führt zum Knobelsieg



THE LEGEND OF ZELDA - LINK'S AWAKENING DX

Hersteller: Nintendo
Web-Adresse: www.nintendo.de
Preis/geplant: ca. 70 DM / -
Spieleranzahl: 1
Genre: Action

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

Positiv:
Geniales Action-Adventure für die Hosentasche; endlich in Farbe.

Negativ:
S/W-Game Boy-Spieler müssen auf den Zusatz-Dungeon verzichten.

Altersfreigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik: 81%
Sound: 61%

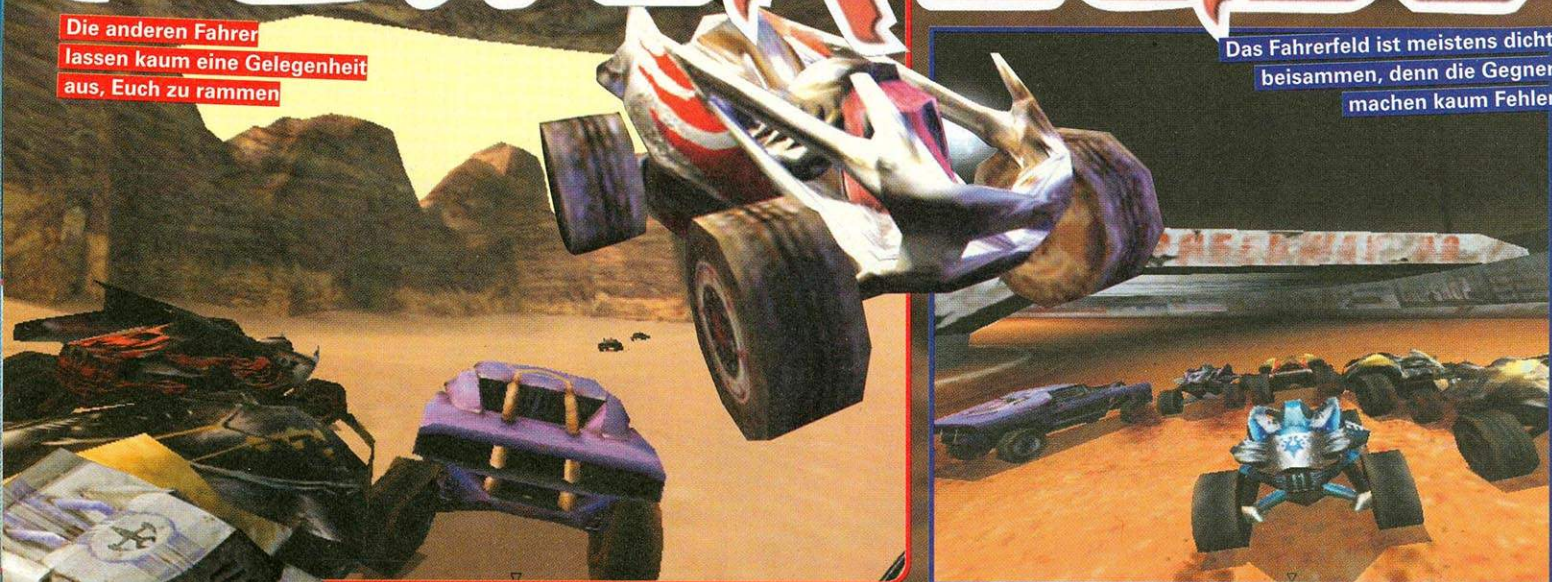
SPIEL SPASS:
85%



POWERSLIDE

Die anderen Fahrer lassen kaum eine Gelegenheit aus, Euch zu rammen

Das Fahrerfeld ist meistens dicht beisammen, denn die Gegner machen kaum Fehler



Bei dem Rennspiel „Powerslide“ von GT Interactive² ist der Name Programm – ohne gewagte Schleudermanöver habt Ihr keine Chance.

Einen Moment nicht aufgepaßt, und der Wagen wirbelt durch die Luft – zum Glück ist er unzerstörbar



Nicht umsonst heißt das Spiel „Powerslide“, denn es wird jede Menge geschleudert

Die Verhältnisse auf den Strecken sind nämlich alles andere als optimal: Richtig ausgebaut ist eigentlich keine der zwölf Pisten, die durch die Wüste, verlassene Bergwerke oder schneebedeckte Landschaften führen. Die Reifen können bei solchen Bedingungen natürlich kaum haften, die Wagen sind aber geländefähig und „unkaputtbar“, so daß Ihr Euch gefahrlos auch jenseits der Streckengrenzungen austoben könnt. Rennen gewinnen werdet Ihr so allerdings keine, denn die anderen Fahrer warten nicht. Anfangs stehen Euch nur vier Wagen und drei Strecken zur Verfügung, die anderen lassen sich bei den Meisterschaften nach und nach freifahren. Wer nicht gern alleine heizt, kann mit bis zu elf anderen Fahrern über LAN oder Internet durchs Gelände brettern. Dank 3D-Karten-Unterstützung

ist die Grafik bei „Powerslide“ flüssig, die Strecken werden realistisch beleuchtet und sind teilweise ziemlich umfangreich. Sie sind zudem detailliert, und die Wagen bis in alle Einzelheiten ausgearbeitet. Farbige Lichteffekte oder andere technische Spielereien gibt es so gut wie keine, aber auch so ist die Grafik stellenweise wirklich beeindruckend. Musik und Soundeffekte hinterlassen einen gemischten Eindruck: Die Musik ist zwar gut, paßt aber atmosphärisch oft überhaupt nicht zum Geschehen auf dem Bildschirm. Jeder Wagen hat ein eigenes Motorengeräusch, und die räumliche Positionierung der Effekte ist sehr gut – Ihr hört richtig, von wo ein Gegner zum Überholen ansetzt. Allerdings sind die Crash- und sonstigen Effekte eher mau und können nicht so ganz überzeugen. Richtig lästig sind die anderen Fahrer: Sie fahren selbst auf

der einfachsten Spielstufe fast perfekt und machen kaum Fehler. Zudem ist das Feld nie besonders weit verstreut, meist fährt einer vorne weg, einer hintendran, und der Rest drängelt sich in der Mitte. So verliert Ihr bei einem Crash oft nicht nur ein oder zwei Plätze, sondern vier oder fünf – und Unfälle kommen nicht gerade selten vor: Einmal falsch in die Kurve, und der Wagen segelt mehrere Sekunden durch die Luft. Für den einen ist das vielleicht eine Herausforderung, für die anderen bloß frustrierend. Der Ansatz von „Powerslide“ ist gut: Im Vergleich zu anderen Rennspielen aber bietet es einfach zu wenig, um sich von der Masse abzuheben.

Patrick Dowling

Die Computerefahrer sind wirklich heftig und machen kaum Fehler

Ihr könnt auch abseits der eigentlichen Strecke rumheizen – oder einfach die Aussicht genießen



Auto auswählen

Warthog
Big Heaver
Pickup
Sabre
Orc
Skeeto

Gewicht: _____
Leistung: _____
Beschleunigung: _____
Traction: _____
Stützgeschwindigkeit: _____

Anfangs habt Ihr nur drei Boliden zur Auswahl – die anderen müssen erst freigefahren werden

PC TEST

POWERSLIDE

Hersteller: GT Interactive
Web-Adresse: www.gtinteractive.de
Preis/geplant: ca. 100 DM / –
Spieleranzahl: 1 bis 12
Genre: Action

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 100 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 300 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:

Gute räumliche Verteilung der Soundeffekte sowie Force-Feedback-Unterstützung.



Negativ:

Die Computerefahrer sorgen oft für ziemliche Frustgefühle.

Altersfreigabe: frei

WERTUNG:

Grafik: 80%
Sound: 73%



SPIEL SPASS: 72%





Bundesliga 99

Wieder einmal jagen 22 Männer nach einem kleinen, runden Lederball, und Ihr dürft ihnen sagen, wo's langgeht: Mit „Bundesliga 99“ präsentiert Electronic Arts eine durchwachsene Fußball-Management-Sim für Einsteiger.

Natürlich dürft Ihr als Trainer an jedem noch so kleinen Detail drehen, ob's nun die Konzession für eine Pommestube neben der Kasse ist oder ein Millionen teurer Spieler-Kauf. Als offizielles Lizenzprodukt des DFB wartet „Bundesliga 99“ mit mehr als 600 Mannschaften und Daten zu über 13.000 Spielern auf. Eine dieser Mannschaften sucht Ihr Euch zu Beginn aus – dabei habt Ihr die Wahl aus sämtlichen deutschen Mannschaften zwischen der 1. Bundesliga und den Regionalligen. Von nun an haltet Ihr die Zügel in der Hand: In übersichtlichen, aber mageren und kaum erklärten Menüs versucht Ihr Kohle zu scheffeln und Eure Spieler ideal auf



Hier hat der Torwart nur noch das Nachsehen...

Simple Fußball-Manager-Sim für Einsteiger und Sammler

die Wettbewerbe vorzubereiten. Beim Training dürft Ihr zwischen Erholung, Kondition und Technik auswählen – hier fehlt die Optionsvielfalt ähnlicher Spiele, das Taktikmenü ist dafür okay. Die Spiele selbst erlebt Ihr aus der übersichtlichen Von-oben-drauf-An-



Eckball: Gleich werden die Münchner Löwen eine Torchance vergeben...



Vor dem Spiel seht Ihr Eure Mannschaft aufgelistet

sicht oder in echtem 3D. Trotz dieser halbwegs gelungenen Einlagen und der Original-Lizenz enttäuscht EA Sports Manager doch ein wenig. Da spielen die deutschen Konkurrenten „Anstoß 2“ und Co. doch in einer ganz anderen Liga...

David Skreiner



Die Frankfurter Eintracht geht mit 1:0 gegen Duisburg in Führung

PC TEST

BUNDESLIGA 99

Hersteller Electronic Arts
Web-Adresse www.easports.com
Preis/geplant ca. 90 DM/-
Spieleranzahl 1
Genre Aufbau-/Wirtschaftssimulation

Besonderheiten:

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



Positiv:

Spannende Spielszenen, einfache Menüs, aktuelle Liga-Daten.



Negativ:

Wenige Menüpunkte, viele Details fehlen. Und: Schon wieder Fußball?

Alters-freigabe: frei



WERTUNG:
Grafik 67%
Sound 65%

SPIEL SPASS:
66%

100%

0%



Die Animationen beim Einschlag der Brandgranaten sind ziemlich gelungen

CDV präsentiert mit „Rival Realms“ ein Echtzeit-Strategiespiel mit Anleihen beim Rollenspiel-Genre.

Über zu wenige Optionen kann sich bei „Rival Realms“ wirklich niemand beschweren: Für jedes der drei Völker, die hier gegeneinander antreten, stehen satte 14 grundverschiedene Einheiten zur Verfügung. Zauberer, Kriegsherren, Sprengmeister und Bogenschützen sind nur einige der unzähligen Truppentypen, die Ihr geschickt einsetzen müßt, um

Viele Truppentypen mit Spezialfunktionen

Eure Angriffe wirklich vernichtend zu gestalten. 60 Missionen lang (in drei Kampagnen) führt Ihr die kriegerischen Menschen, die feinsinnigen Elfen oder die brutalen Grünhäute gegen Eure Feinde. Für erfolgreichen Kampf erhalten Eure Truppen Erfahrungspunkte und magische Gegenstände. Zwischen den Leveln könnt Ihr die besten Eurer Kämpfer abspeichern und so in den nächsten Mis-

Hier meucheln Elfenkrieger die Menschen-Kavallerie...

Schändlich: Mit den Grünhäuten geraten wir hier in einen Hinterhalt



sionen wiederverwenden. Schade nur, daß die Menüs nicht besonders gelungen sind und auch die Grafik des eher hektischen Spiels nur ein „Okay“ verdient. Auf Dauer unerträglich sind allerdings die akustischen Rückmeldungen der Truppen. David Skreiner



Ein schwarzes Skelett vernichtet hier eine ganze Elfen-Armee

PC TEST

RIVAL REALMS

Hersteller CDV
Web-Adresse www.digitel.co.uk
Preis/geplant ca. 90 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 8
Genre Strategie

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 70 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 70 MB HD, Win 95/98



Positiv:

Nette Grafik, viele Fertigkeiten, Level-Editor.



Negativ:

Unlogische Menüs, lästig kreischender Sound, mäßiges Handbuch.

Alters-freigabe: ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik 70%
Sound 52%

SPIEL SPASS:
73%

100%

0%

DARK VENGEANCE



Zangief lässt hier seine Wut an Blanka aus



Hilfe, gleich zwei auf einmal! Na, hoffentlich reicht das Mana

Ob man diesem Kobold mit Feuermagie beikommen kann?

Kann mal jemand das Licht anmachen – ich seh sonst nix

Rettet die Welt Amagar vor den Koboldhorden im neuesten 3D-Action-Adventure von GT Interactive.

Die Fantasy-Welt „Amagar“ wurde einst von Kobolden und Menschen bewohnt, und die Gruppen lebten friedlich nebeneinander. Doch bald kam es zum Streit und damit zum Krieg. Die Kobolde schienen als Sieger die Alleinherrschaft an sich reißen zu wollen, und so griff der „Hohe Rat“ ein, indem er sie dazu verfluchte, nicht mehr im Sonnenlicht wandeln zu können. In „Dark Vengeance“ ist nun die Zeit der ewigen Dunkelheit angebrochen, und die Kobolde konnten sich aus ihrem unterirdischen Gefängnis befreien. Der „Hohe Rat“ ist aufgelöst, die Menschheit scheint dem Untergang geweiht – wenn nicht der Auserwählte der Prophezeiungen rechtzeitig gefunden wird. Jetzt ist es an Euch, die Prophezeiung zu erfüllen und die Zeit der Finsternis zu beenden. Ihr könnt Euch als Nanoc, ein Gladiator mit außergewöhnlicher Stärke und mächtigen Waffen, den Gefahren im

Nahkampf stellen, oder Ihr nutzt die Geschwindigkeit und Wendigkeit der Gaunerin Kite, um den Hieben der Gegner auszuweichen und sie dann in Eure Falle zu locken. Ihr bevorzugt Magie? Dann ist Jetrel, der Hexenmeister, die richtige Wahl: Mit seinem umfangreichen Zauber-Repertoire befördert er die Kobolde aus sicherer Entfernung ins Jenseits. „Dark Vengeance“ ist ein 3D-Action-Adventure in der Tradition von „Hexen II“; leider sind die Rätsel recht flach und auch das Leveldesign ist einfallslos. Die Steuerung ist kompliziert und daher gewöhnungsbedürftig. Besonders störend ist die Tatsache, daß man häufig an Vorsprüngen und Treppen hängenbleibt – an der Kollision hätte man also noch etwas feilen können. Wenn Ihr ein Action-Adventure mit Tiefgang und tollen Rätseln sucht, ist von „Dark Vengeance“ abzuraten. Für das eine oder andere Deathmatch taugt es schon eher.

Thomas Rosato

Unspektakulärer 3D-Shooter im Action-Adventure-Gewand

Jetzt ist schon der ganze Kopf bandagiert und diese Kobolde schlagen immer noch zu

Einmal verteilen bitte – oder besser doch nicht

Welches Rätsel sich wohl hinter diesem Brunnen verbirgt?



PC TEST

DARK VENGEANCE

Hersteller GT Interactive
Web-Adresse www.gtinteractive.com
Preis/geplant ca. 100 DM / –
Spieleranzahl 1 bis 8
Genre Action/Adventure

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 50 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz mit MMX, 32 MB RAM, 250 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:

Nette Magie-Effekte, viele Waffen und Extras.



Negativ:

Langweiliges Leveldesign, überstrapaziertes Spielprinzip, mehr Action als Adventure.

Alters-freigabe: ab 16 Jahren



WERTUNG:
Grafik 72%
Sound 65%

SPIEL SPASS:
66%



VERLIERE NIE DEIN SPIEL BEHALTE IMMER DIE KONTROLLE

PlayStation Games 03/99

ab dem 17. Feb. erhältlich.

Für sensationelle 4,90 DM.



DIE TOP 20 UNSER

1 TOMB RAIDER II

2 TOMB RAIDER III

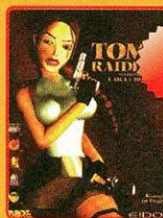
3

NHL 99

ZELDA 64

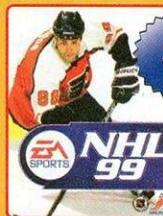
2

4



1

(2) TOMB RAIDER II
Eidos/PC, PS
Lara schafft es mit ihrem zweiten Abenteuer noch einmal, sich die Spitzenposition zurückzuerkämpfen...



3

(1) TOMB RAIDER III
Eidos/PC, PS
...und verdrängt sich dabei selbst vom ersten Platz. Aber in zwei Wochen sieht das bestimmt schon wieder anders aus.



5

(10) NHL 99
Electronic Arts/PC, PS, N64
Power-Play: Auf leisen Kufen hat sich EA Sports' muntere Puck-Jagd unter die Top Five der Charts geschmuggelt.

(5) ZELDA 64
Nintendo/N64
Das neueste actiongeladene Abenteuer von Zelda und Link zählt schon heute zu den besten Spielen aller Zeiten.

(3) BANJO & KAZOOIE
Nintendo/N64
Neben „Mario Kart 64“ war das witzige Duo auf Nintendos Traum-Konsole sicherlich der Abbräumer des letzten Jahres.

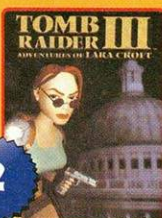
(-) FIFA 99
Electronic Arts/PC, PS, N64
Eine neue Saison, ein neuer Champion. Wie nicht anders zu erwarten, vernascht auch „FIFA 99“ die Konkurrenz.

(6) SPYRO THE DRAGON
Sony/PS
Er ist klein, er ist niedlich, und er kann Feuer spucken: Sonys lilä Mini-Drache ist Euch richtig ans Herz gewachsen.

(11) ANNO 1602
Sunflowers/PC
Die Aufbau-Simulationen im Duell: Diese Woche hat die schon etwas betagtere Sunflowers-Variante die Nase vorn...

(4) DIE SIEDLER III
Blue Byte/PC
...während Blue Bytes Knuddel-Siedler nach einem furiosen Einstand um fünf Plätze nach unten sacken.

(14) MEDIEVIL
Sony/PS
Nach einem eher zähen Start hat sich der tapfere Daniel Fortesque endlich fest in den oberen Regionen etabliert.



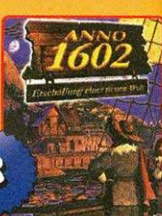
2



4



6



8



10

DIE TOP 5 ALLER

PC

- 1 (2.) TOMB RAIDER II Eidos
- 2 (1.) TOMB RAIDER III Eidos
- 3 (-) NHL 99 Electronic Arts
- 4 (-) FIFA 99 Electronic Arts
- 5 (-) ANNO 1602 Sunflowers

PS

- 1 (2.) TOMB RAIDER II Eidos
- 2 (1.) TOMB RAIDER III Eidos
- 3 (-) NHL 99 Electronic Arts
- 4 (-) FIFA 99 Electronic Arts
- 5 (3.) SPYRO THE DRAGON Sony

N64

- 1 (-) NHL 99 Electronic Arts
- 2 (2) ZELDA 64 Nintendo
- 3 (1.) BANJO & KAZOOIE Nintendo
- 4 (-) FIFA 99 Electronic Arts
- 5 (5.) FRANKREICH 98 Electronic Arts



ER LESER

DIE TOP 3 der Redakteure



11

(9) TEKKEN 3

Namco/PS

Der ganz große Durchbruch ist Namco mit dem dritten Teil seiner Prügel-Saga in Euren Leser-Charts nicht geglückt.



13

(15) FRANKREICH 98

Electronic Arts/PC, PS, N64

Die WM ist endlich abgehakt, der Nachfolger steht schon bereit, und Berti sagt zum Abschied leise Servus!



15

(7) FINAL FANTASY VII

Squaresoft/PC, PS

Schade, daß Squaresoft Rollenspiel-Perlen wie „Parasite Eve“ oder „Xenogears“ nicht auch nach Deutschland bringt.

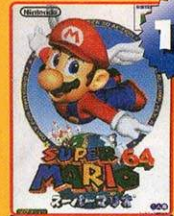


17

(8) COMMANDOS

Eidos/PC

Haltet durch, Jungs! Nachschub ist in Sicht: Noch in diesem Frühjahr erscheint endlich die offizielle Missions-CD.



19

(12) MISSION: IMPOSSIBLE

Infogrames/N64

Da sage noch einer, es gäbe keine gelungenen Film-Umsetzungen: Dieser Thriller ist auch auf dem N64 ein echter Hit.



17

(17) CRASH BANDICOOT III

Sony/PS

Crashs fulminante Zeitreise zählt mit Abstand zu den besten und witzigsten Jump'n'Runs der vergangenen Monate.

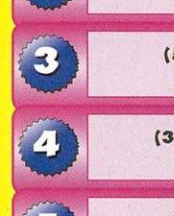


18

(13) TOMB RAIDER

Eidos/PC, PS

Dem „Director's Cut“ von Laras allererstem Abenteuer scheint langsam aber sicher die Puste auszugehen.



19

(-) GRAN TURISMO

Sony/PS

Wieder dabei: Nach mehrwöchiger Abstinenz rasen Sonys Nobelkarossen zurück unter die Top Twenty.



19

(18) SUPER MARIO 64

Nintendo/N64

Ähnlich wie Lara Croft ist auch der kleine italienische Klempner aus Euren Leser-Charts praktisch nicht mehr wegzudenken.

20

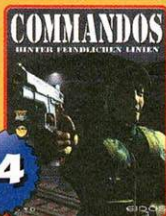
(-) RACING SIMULATION 2

Ubi Soft/PC

Konsolen-Rennfreunde aufgepaßt: Ubi Softs Edel-Flitzer erscheint demnächst auch für die PlayStation und das N64!



12



14



16



18



20

1

DARK PROJECT

Eidos/PC

2

CRASH BANDICOOT 3

Sony/PS

3

SPEED BUSTERS

Ubi Soft/PC



Ralf Adam



Michael Hengst

ZELDA 64

Nintendo/N64

STARCRAFT: BROOD WAR

Sierra/PC

DARK PROJECT

Eidos/PC

1

DETHKARZ

Infogrames/PC

2

TUROK 2

Acclaim/N64, PC

3

TETRIS DX

Nintendo/GBC



Patrick Dowling



David Skreiner

FALLOUT 2

Interplay/PC

RETURN TO KRONDOR

Sierra/PC

SIM CITY 3000

Electronic Arts/PC

1

SONIC ADVENTURE

Sega/DC

2

EHRGEIZ

Squaresoft/PS

3

SF: ALPHA 3

Capcom/PS



Wolfgang Schädle



Thomas Rosato

KING'S QUEST VIII

Sierra/PC

GRIM FANDANGO

LucasArts/PC

DARK PROJECT

Eidos/PC

SYSTEM

GB



1

(1.) V-RALLY

Infogrames

2

(2.) LEGEND OF ZELDA

Nintendo

3

(5.) TETRIS DX

Nintendo

4

(3.) LUCKY LUKE

Infogrames

5

(4.) HUGO 2

Infogrames



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).

WEBCAMS IM VERGLEICH

Intel Create & Share Camera Pack

Intels „Create & Share Camera Pack“ beinhaltet neben der eigentlichen Kamera noch eine PCI-Karte, die in den PC eingebaut werden muß. Das ist zwar etwas aufwendiger als eine reine USB-Version, hat aber einen entscheidenden Vorteil: Über den Video-Eingang lassen sich auch andere Geräte wie z.B. Videorecorder anschließen und digitalisieren. Die Qualität der Bilder ist wirklich gut und für die meisten Zwecke völlig ausreichend, sie lassen sich auch in jedes be-



Die mitgelieferte Software ist einfach zu bedienen und übersichtlich – alle Programme werden über die Leiste aufgerufen



Dank TWAIN-Schnittstelle lassen sich Bilder direkt in beliebige Anwendungen importieren

liebige Programm, das die Scanner-Schnittstelle TWAIN unterstützt, importieren. Die mitgelieferte Software umfaßt neben einem Programm, mit dem Ihr zu anderen Benutzern über Internet oder Modem Verbindungen aufbauen könnt und einer Bildbearbeitung



auch das bekannte „Kai's Power Goo“, mit dem sich die eingespielten Bilder hervorragend „nachbearbeiten“ lassen. Inzwischen ist auch eine USB-Version der Kamera erhältlich, bei der natürlich keine Karte mehr eingebaut werden muß – dafür könnt Ihr aber auch keine anderen Videoquellen anschließen.

CREATE & SHARE CAMERA PACK

Hersteller Intel
Web-Adresse www.intel.de
Preis ca. 300 DM (USB-Vers. ca. 200,-)

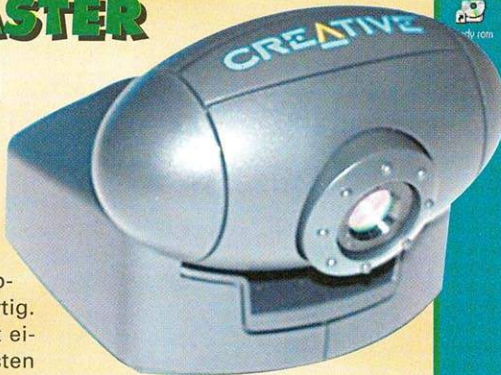
Besonderheiten:
Min. Konfig.: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 75 MB HD, Win 95/98, Soundkarte

Positiv:
An die PCI-Karte lassen sich auch andere Videoquellen anschließen, „Kai's Power Goo“ wird mitgeliefert.

Negativ:
Das Handbuch ist nicht sonderlich umfangreich.

VIDEO BLASTER WebCam II

Mit der „VideoBlaster WebCam II“ hat Creative Labs die Installation wirklich so weit vereinfacht wie es geht: Einfach an die USB-Schnittstelle anstöpseln, Treiber installieren, fertig. Vorausgesetzt, der Rechner hat eine USB-Schnittstelle – die meisten neuen PCs werden mit dieser Technologie ausgestattet, richtig nutzen läßt sie sich allerdings erst unter Windows 98. Auch mit dieser Kamera erlaubt es die mitgelieferte Software, zu anderen WebCam-Besitzern Verbindungen aufzubauen und so Videokonferenzen mit bis zu vier Teilnehmern abzuhalten – ein schnelles Modem und eine gute Internet-Verbindung sind dabei allerdings ein Muß. Wie der Name schon verrät, läßt sich die WebCam aber auch benutzen, um regelmäßig ein Bild ins Internet zu legen – diese Software befindet sich ebenfalls auf der CD. Als Bild-



bearbeitungssoftware wird lediglich das Programm „Photomax“ beigelegt, das zumindest für Einsteiger ausreichen sollte; die Bilder lassen sich über TWAIN auch in direkt in andere Programme importieren. Wer übrigens keine USB-Schnittstelle am Rechner hat, der kann auf die WebCam zum Anschluß an den Drucker-Port ausweichen.



Die WebCam eignet sich auch dazu, um Videokonferenzen mit bis zu vier Teilnehmern über das Internet abzuhalten



Auch mit PhotoMax lassen sich die Kamerabilder verfremden und bearbeiten

VIDEOBLASTER WEBCAM II
Hersteller Creative Labs
Web-Adresse www.cle.crea.com
Preis ca. 200 DM

Besonderheiten:
Min. Konfig.: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, 70 MB HD, Win 98, Soundkarte

Positiv:
Läßt sich direkt als WebCam einsetzen, kein Eingriff in den Rechner nötig.

Negativ:
Funktioniert nur mit USB-Schnittstelle, Software in Englisch, Verbindung nur über Internet.

VERGLEICH

Intel Create & Share Camera Pack	Creative Labs WebCam II
ANSCHLUSS	
PCI-Karte (USB-Version erhältlich)	USB (auch für Drucker-Port erhältlich)
LIEFERUMFANG	
PCI-Karte, Kamera, Software, Handbuch	Kamera, Mikrofon, Software
MITGELIEFERTE SOFTWARE	
Intel Launcher, Intel Gallery, Guided Tour, Scene Recorder, PhotoEnhancer, NetCard, Kai's Power Goo	ISpy, Photomax, Creative Webphone, Creative WebCam Control, Internet Explorer 4.0
INSTALLATION	
Problemlos, Karteneinbau ist aber etwas komplizierter.	Problemlos (nur Windows 98)
KAMERAQUALITÄT	
Sehr gut	Sehr gut

Damit wird das Internet lebendig...

Gewinnt eine INTEL PC-KAMERA

Gemeinsam mit Intel verlost GAMES AND MORE zwei affenstarke Intel Create & Share Cameras. Mit dieser Kamera könnt Ihr einzelne Schnappschüsse oder ganze Videosequenzen aufnehmen, am Computer nachbearbeiten und z.B. Eure E-Mail-Mitteilungen damit aufpeppen. Auch Video-Konferenzen lassen sich mit einer solchen Hardware problemlos bewerkstelligen.

1.-2. Preis

Je einmal ein Original Intel Create & Share Camera Pack. Für diese tolle Kamera benötigt Ihr einen PC mit 90 MHz Pentium Prozessor (oder schneller) sowie einen freien PCI-Steckplatz.

Wenn Ihr eine solche Kamera gewinnen wollt, dann schickt einfach eine Postkarte mit Eurem Namen und Eurer Anschrift an folgende Adresse:

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

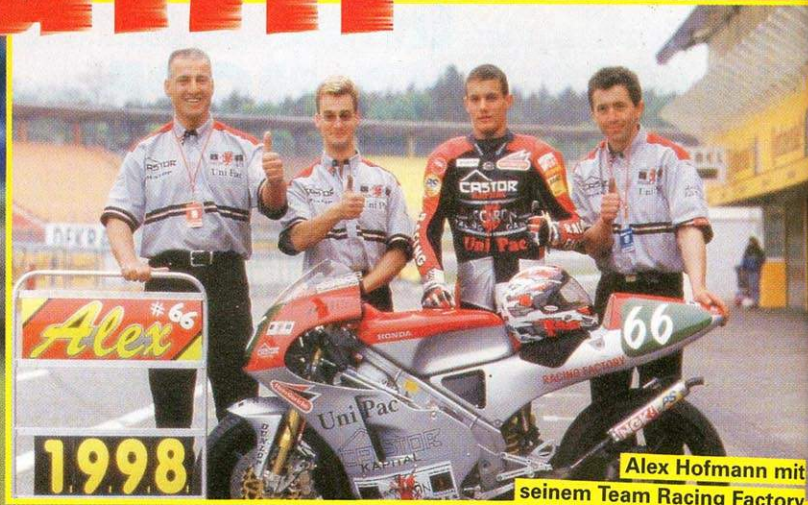
Einsendeschluß ist der 16.02.99.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



INTERVIEW

mit: Alex Hofmann

Spielefans ist Motorrad-Rennfahrer Alexander Hofmann nicht zuletzt durch seine Mitarbeit an Ascara's Vorzeige-Simulation „Grand Prix 500ccm“ ein Begriff. Wir trafen den sympathischen Sportler, der zudem amtierender Europa- und Deutscher Meister in der Klasse bis 250ccm ist, zu einem ausführlichen Interview.



Alex Hofmann mit seinem Team Racing Factory

GAMES AND MORE: Du hast ja bereits selbst aktiv an der Entstehung eines Computerspiels mitgewirkt. Wie genau lief die Zusammenarbeit zwischen Dir und Ascara während der Entwicklung von „Grand Prix 500“ ab?

ALEX HOFMANN: Als der Kontakt zwischen Ascara und unserem Team Racing Factory zustande kam, war das Spiel „Grand Prix 500ccm“ bereits in der Entwicklungsphase. Wir haben uns auf Anhieb so gut verstanden, daß Ascara in Verbindung mit Funsoft zu einem unserer Hauptsponsoren in der Saison 1998 wurde. Unsere Aufgabe bei der Entwicklung des Spiels bestand darin, alle Infos aus der Praxis bzw.

direkt von der Rennstrecke ins Programm miteinfließen zu lassen.

G.A.M: Hattest Du bei der Entwicklung nur Einflußmöglichkeiten auf die Steuerung und das Strecken-Design, oder war Deine Meinung auch in puncto Grafik, Sound und allgemeines Spielvergnügen gefragt?

ALEX HOFMANN: Meine Meinung war eigentlich zu jedem Zeitpunkt gefragt, aber die größte Hilfe konnten wir in puncto Sound, Streckendesign, Steuerung und Einstell-/Tuning-Möglichkeiten bieten. Ich bin zum Beispiel im freien Training beim EM-Lauf in

Most/CZ mit einem Rucksack gefahren, in dem ein Tonaufnahmegerät verpackt war, um so den optimalen Sound liefern zu können. Auch beim Streckendesign war meine Hilfe sehr gefragt, da ich auf 75% der Strecken selbst schon gefahren bin. Es lag mir viel daran, daß das Layout so realistisch wie möglich im fertigen Spiel rüberkommt. Bei der Steuerung war es wichtig, die Grundzüge des Rennfahrens zu übernehmen. Das Handling des Motorrads ist ziemlich authentisch geworden, ohne daß dabei der Fahrspaß auf der Strecke bleibt. Bei Fragen zum Setup standen meine Techniker Konrad Hefele und Wolfgang Martens Rede und Antwort.

G.A.M: Wie realistisch kann so eine Simulation überhaupt sein? Kann man damit wirklich ernsthaft üben oder zumindest ein ungefähres Gefühl für den Motorrad-Sport entwickeln? Wo liegen die Grenzen?

ALEX HOFMANN: Im Fall von „GP 500“ sind alle Möglichkeiten, die technisch gegeben waren, zu 100% ausgenutzt worden. Man kann natürlich nicht ernsthaft erwarten, mit

diesem Spiel sein fahrerisches Können im Alltag zu verbessern, aber das ist ja auch nicht Aufgabe einer solchen Simulation. Doch wenn man gelernt hat, dieses Spiel zu beherrschen, wird man in der Praxis sehen, daß die gleichen Fehler auf der Rennstrecke bestraft werden, wie es bereits zuvor am Bildschirm der Fall war.

G.A.M: Spielst Du auch privat Computer- oder Videospiele? Welches System (Nintendo 64, PlayStation, PC) bevorzugst Du, und was sind Deine Lieblingsspiele?

ALEX HOFMANN: Privat spiele ich für mein Leben gern Computer- oder Videospiele. Da ich zur Zeit keinen eigenen PC besitze, ist es mir nur möglich, bei Freunden ab und an eine Runde zu zocken. Welches System ich spiele, ist mir dabei eigentlich egal, weil ich sie alle super finde. Ich bevorzuge Spiele aus dem Bereich Sport und natürlich vor allem Rennsimulationen. Das liegt mir wahrscheinlich einfach im Blut.

G.A.M: Könntest Du Dir vorstellen, mal wieder an der Entwicklung eines Spiels mitzu-





Wenn Ihr mal echtes GP-Feeling schnuppern wollt, dann ist Ascarons Vorzeige-Sim genau das richtige

wirken, vielleicht sogar selbst aktiv darin aufzutreten (z.B. in Videosequenzen oder ähnlichem)?

ALEX HOFMANN: Das könnte ich mir durchaus jederzeit wieder vorstellen, da es sehr viel Spaß gemacht hat. Ich trete ja in „GP 500“ aktiv als Fahrer auf, und ich hoffe natürlich auch, daß die Wahl hin und wieder auf mich fallen wird...

G.A.M.: Wie viele Stunden am Tag trainierst Du, und wie bringst Du die übrige Zeit?

ALEX HOFMANN: Mein Alltag ist normalerweise mit Sport gefüllt. Meine Vorbereitung begann am 15. Dezember letzten Jahres in Spanien. Zusammen mit meinem Fitness-Trainer Kay Kretzschmar bolze ich hier jeden Tag drei bis vier Stunden Fitness und Kondition, und zwar drei Monate lang. Wenn dieses Interview in der GAMES AND MORE erscheint, werde ich wahrscheinlich gerade schwitzend durch die spanische Landschaft strampeln. Außerdem lerne ich im Moment Fremdsprachen, lese, spiele Computer, höre Musik oder bin ganz einfach nur faul. Das kommt aber eher selten vor.

G.A.M.: Was kannst Du uns über Zukunftspläne verraten? Wirst Du auch weiterhin in der 250er Klasse starten, oder würde es Dich reizen, auch mal in der 500er Klasse anzutreten?

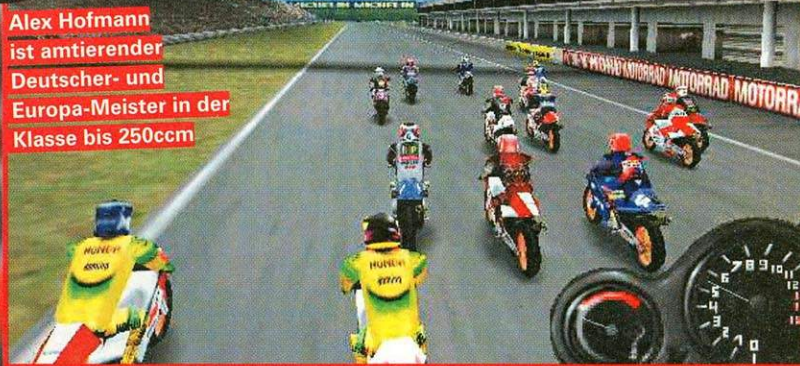
ALEX HOFMANN: Meine Zukunft wird wie folgt aussehen: 1999 werde ich mit einer 250 TSR Honda die WM fahren und erstmal ein Lehrjahr absolvieren. Zu meinen Konkurrenten werden Ralf Waldmann, Loris Capirossi, Valentino Rossi und Co. zählen. Für 2000 ist eine weitere 250'er Saison geplant und im folgenden Jahr sind Plätze um 5 vorgesehen – wenn alles gut läuft. Wie es danach aussehen wird, kann ich im Moment nicht sagen, aber die 500ccm steht irgendwann schon auf unserem Plan. Wann das sein wird, weiß ich nicht. Doch die Königsklasse ist so reizvoll, daß ich da irgendwann mitfahren will.

G.A.M.: Alex, wir danken für dieses Interview und wünschen Dir alles Gute und viel Erfolg für die kommende Saison!

Alex Hofmann in gewohnter Pose ganz oben auf dem Siegereckchen



Alex Hofmann ist amtierender Deutscher- und Europa-Meister in der Klasse bis 250ccm



Auch privat spielt Alex für sein Leben gern Computer- und Videospiele



In der PC-Simulation „Grand Prix 500“ ist Alex Hofmann als Fahrer mit dabei



Die besten Web-Sites: Countdown 2000

DEUTSCHLAND 2000.DE

DUH-2000

COUNTDOWN 2000.COM

Jan, 45
zahlt
250 DM

Krankenversicherung
Sparen Sie bis zu 400 Mark monatlich!
800 Tarife im Vergleich!

Millennium-Park, Vorhersagen, Horoskop 2000

Skorpion
24.10. - 22.11.

Horoskop 2000

Millennium-Park Reisen

TUI
Schöne Ferien!

Welcome to Duh-2000
The monthly contest for the stupidest thing said about the Year 2000 problem!

You haven't had much to say about all the Y2K speculation...

Any particular reason why?

No, why do you ask?

And the winner of Contest #7 is:

Even more Y2K Humor

Commentary by Charley Reese: "If my computer ever tells me, 'Sorry, old chap, but I can't write 2,000,' I'll just say, 'Don't sweat it, old chap. Just leave the space blank.'"

Countdown 2000

Download the new 1999 Net Detective and find anything or anyone online in minutes!

Y2K Fun Stuff

Links:

- Y2K Desktop KIDNAP
- LE T'S SCAMS TO MY
- OK... AS LONG AS
- WE TAKE Y2K
- PRECAUTIONS...
- EXCHANGE DATA

Die meisten Seiten rund um das bevorstehende Jahrtausend beschäftigen sich mit den potentiellen Problemen von Computersystemen. Nicht jeder aber sieht das so negativ: Schließlich ist eine Jahrtausendwende für fast alle Menschen ein ziemlich einmaliges Ereignis. So findet Ihr auf dieser Seite alles rund das Mega-Silvester: Die besten Parties und Feste, Prognosen für die kommenden Jahre, Horoskope. Jahr-2000-Champagner gibt es ebenfalls, ja sogar eine Countdown-Uhr zum Bestellen.

Das Jahr 2000 ist in aller Munde – doch nicht jeder hat etwas Sinnvolles zu sagen. Auf dieser amerikanischen Seite werden die dümmsten Kommentare zusammengestellt und monatlich ein „Gewinner“ ermittelt. Wer gute Englischkenntnisse mitbringt, kann sehen, wie viele Gedanken sich manche Politiker, Journalisten oder Firmenchefs wirklich machen. Stellenweise sind die Aussagen nicht gerade beruhigend, z.B. ist das Militär nur „ziemlich sicher“, daß Raketenab-schußsysteme fehlerfrei arbeiten werden...

Auf dieser amerikanischen Seite findet sich so ziemlich alles, was das englischsprachige Internet zu diesem Thema hergibt. Vor allem aber bietet diese Seite jede Menge Links, unter anderem auch zu den wenigen Humor-Pages. Was auch immer Ihr sucht, hier werdet Ihr bestimmt fündig: Von den obligatorischen Kompatibilitätstests und Horrormeldungen über Countdowns im Web bis zur Olympiade 2000 in Sydney ist hier alles zu finden – aber nur auf englisch. Leider ist der Aufbau oft ein wenig verwirrend.

DEUTSCHLAND 2000.DE

Thema: Alles rund um Silvester 1999 und die Jahrtausendwende.

Web-Adr.: www.deutschland2000.de

Besonderheiten: Endlich eine deutschsprachige Seite, die sich nicht nur mit knochen-trockenen Informatikproblemen beschäftigt.

SURF-SPASS: 78%

DUH-2000

Thema: Die dümmsten Kommentare zum Problem 2000.

Web-Adr.: www.duh-2000.com

Besonderheiten: Nicht besonders üppig, aber immerhin der Versuch, das Problem 2000 mit Humor zu sehen.

SURF-SPASS: 75%

COUNTDOWN 2000.COM

Thema: Alles Erdenkliche zum neuen Jahrtausend.

Web-Adr.: www.countdown2000.com

Besonderheiten: Jede Menge links zu anderen, leider durchgehend nur englischsprachigen Jahr-2000-Seiten.

SURF-SPASS: 80%

EVERYTHING 2000

THE Y2K FUN PAGE

Y2K SCREEN SAVERS

Any Questions?
click for answers

everything 2000™

January 12, 1999

Dr. Stephen Dick, a historian at the U.S. Naval Observatory in Washington, is referred to in the glow of one of the rooms that houses the "Museum Clock".

San Diego Marathon 2000

I don't have a mainframe at my house, so I'm off the hook, right?

Tell me again, how this is fun?

Well, it isn't really. There's lots of work to be done by lots of folks. But, we thought it might help you frustrated, overworked COBOL programmers to have a page of fun mid about Y2K. Take a break, enjoy a joke, get a laugh!

So can I email you with my code problems and questions?

Fun Stuff

Top 5 Y2K Countdowns of the "Millennium Bug"

Y2K T-Shirts - You can't live without a Y2K T-shirt, now can you?

The Y2K Page - It's never too soon to start worrying about the Year 2000, you know! Now they even

Y2K SCREEN SAVERS

Y2K screen savers from other companies

Click on the small images to see larger screenshots

Produced for: Cybernetic Software Inc.

By: Steve

File format: Self extractor

Last Update: 22 Dec 1998

Was Ihr bei „Countdown 2000“ nicht gefunden habt, läßt sich mit an Sicherheit grenzende Wahrscheinlichkeit bei „Everything 2000“ auftreiben. Noch mehr Newsmeldungen, jede Menge Ratschläge, weitere Einkaufstips, Politik und vor allem massig Links – allerdings wieder nur in englischer Sprache und dementsprechend zu englischen Pages. Grafisch ist diese Seite recht einfach gehalten, so daß sich die Ladezeiten in Grenzen halten, leider ist sie aber genauso unübersichtlich wie Countdown 2000.

Die meisten Seiten nehmen das Jahr 2000 einfach viel zu ernst: Zur Entspannung gibt es aber immerhin einige wenige, die einen humorvollen Blick auf die Problematik werfen. Auf dieser Seite findet Ihr Links zu eben diesen Seiten. Die Seiten selbst sind wieder einmal alle auf englisch, und beinhalten leider nicht besonders viele Witze – schade eigentlich. Dafür kann man sich über den Unternehmensgeist mancher Geschäftsleute lustig machen: Sogar ein „Year 2000“ T-Shirt könnt Ihr bestellen...

Die Leute lassen sich einiges einfallen, um schon jetzt an dem neuen Jahrtausend Geld zu verdienen. Kaffeetassen, T-Shirts, dubiose und ernsthafte Programme zur Lösung von Umstellungsproblemen, Hardware und natürlich... Screensaver. Einige davon liegen bei „Y2K Screen Savers“ kostenlos zum Download bereit – andere kosten richtig Geld. Desweiteren findet Ihr hier Links zu anderen Anbietern von Screensavern, damit wenigstens Euer Bildschirm es bis ins 21. Jahrhundert schafft...

EVERYTHING 2000

Thema: Jede Menge Krimskrams zum Jahr 2000.

Web-Adr.: www.everything2000.com

Besonderheiten: Noch mehr Infos zum Jahr 2000. Schnelle Ladezeiten, dafür nur in englischer Sprache.

SURF-SPASS: 78%

THE Y2K FUN PAGE

Thema: Humor und Witziges zum Jahr 2000.

Web-Adr.: www.leonardloan.com/about/y2k/index.htm

Besonderheiten: Links zu einigen der humorvollsten Seiten zur Jahrtausendwende. Leider nur in englischer Sprache.

SURF-SPASS: 81%

Y2K SCREEN SAVERS

Thema: Screensaver mit Countdown zum Jahr 2000.

Web-Adr.: www.y2kscreensavers.com

Besonderheiten: Kostenlose und kostenpflichtige Screensaver zum Download sowie Links zu anderen Anbietern.

SURF-SPASS: 69%

INHALT

ADVENTURE

King's Quest VIII (PC) 68

ROLLENSPIEL

Zelda: Ocarina of Time (N64) 67
 Baldur's Gate (PC) 68
 Final Fantasy VII (PS) 68

ACTION

Powerslide (PC) 69
 Virtua Fighter 3tb (DC) 70
 Mortal Combat 4 (GBC) 70
 Turok 2: Seeds of Evil (GBC) 69
 Turok 2: Seeds of Evil (N64) 69
 Rogue Squadron (N64) 70
 Hunter Hunted (PC) 71

SPORT

Cool Boarders 3 (PS) 71
 Bleifuß Rally (PC) 71
 Need for Speed II SE (PC) 71

STRATEGIE

Myth II: Soulblighter (PC) 68

AUFBAUSIMULATION

Anno 1602 (PC) 67

DENK- / GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Tetris DX (GBC) 71
 Spice World (PS) 67

SPICEWORLD



Im „Globus“-Startmenü haltet Ihr START gedrückt und drückt $\square \triangle \circ \triangle$. Wenn dieser Code auf dem Schirm erscheint, geht ins Fernsehstudio. Anstatt sich anzustellen, drängeln sich die Mädels um einen Haufen Handtaschen auf dem Boden. Welche gehört wem?

PC ANNO 1602

Erschaffung einer neuen Welt



Die Cheats sind nicht ganz einfach zu handhaben, also probiert es ruhig mehrmals.

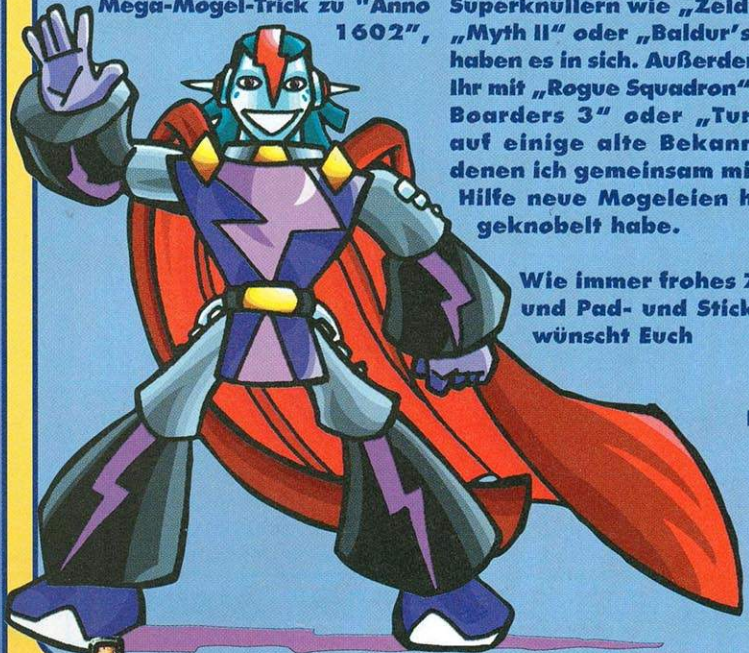
Um den Cheat zu aktivieren, drückt zunächst die Tasten „Alt“, „Strg“ und „Shift“ + „W“ gleichzeitig, unten links erscheint nun ein kleiner Cursor. Ihr könnt die Zahlen-Kombination „2061“ eingeben und die Bestätigen-Taste drücken. Bewegt jetzt den Mauszeiger auf Euer Kontor oder Schiff und drückt dann „B“. Jetzt sollte der Cheat aktiviert sein – bewegt den Mauszeiger auf Euer Kontor und drückt „Shift“ + „H“, um Holz zu bekommen oder „Shift“ + „Z“ für Ziegel.

Alle anderen Waren bekommt Ihr über einen Zahlen-Code. Drückt

Hallo Freunde,

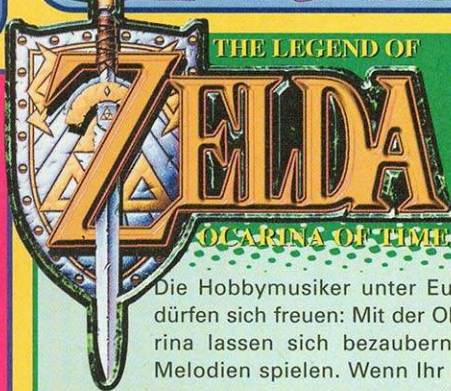
zu den absoluten Tips&Tricks-Highlights in dieser Ausgabe zählt der bislang von Sunflowers streng geheim gehaltene Mega-Mogel-Trick zu „Anno 1602“,

den ich Euch nicht ohne Stolz an dieser Stelle präsentieren darf. Aber auch die brandheißen Cheats zu topaktuellen Superknüllern wie „Zelda 64“, „Myth II“ oder „Baldur's Gate“ haben es in sich. Außerdem trifft Ihr mit „Rogue Squadron“, „Cool Boarders 3“ oder „Turok 2“ auf einige alte Bekannte, zu denen ich gemeinsam mit Eurer Hilfe neue Mogeleyen herausgeknobelt habe.



Wie immer frohes Zocken und Pad- und Stickbruch, wünscht Euch

Ever Bitman



Die Hobby Musiker unter Euch dürfen sich freuen: Mit der Ocarina lassen sich bezaubernde Melodien spielen. Wenn Ihr ei-



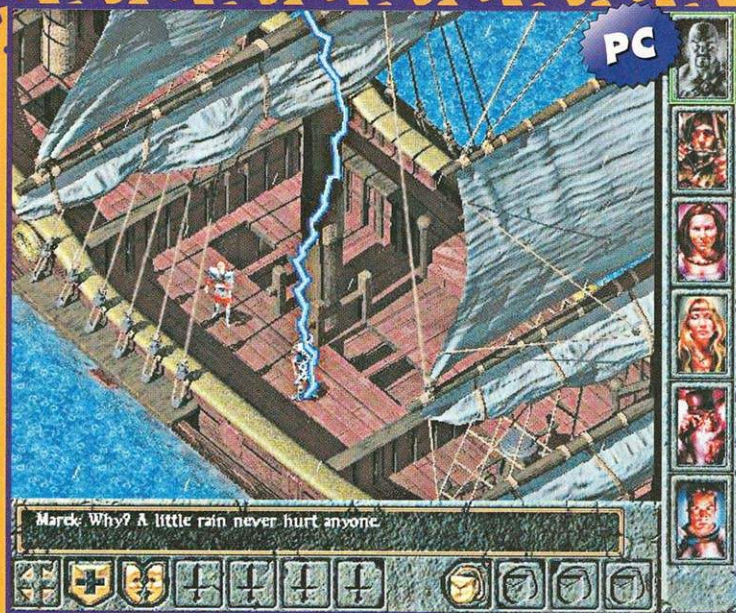
nen Ton spielt, bekommt Ihr mit der Taste Z einen Zwischenton, der um eine halbe Tonhöhe tiefer klingt. Hellere Töne erhaltet Ihr über die Taste R. Mit dem Joystick könnt Ihr zudem die Tonhöhe variieren.

Den Hylain-Schild erhaltet Ihr am Friedhof. Zieht an dem Grabstein, vor dem drei Blumen stehen, und Ihr seht eine geheime Höhle. Darin findet Ihr den begehrten Schild.

Eure Fee solltet Ihr immer im Auge behalten. Wenn Navi grün anläuft und zu einem Punkt fliegt, ist dort oft etwas versteckt. Wenn das Rumble-Pak dabei nicht wackelt, dann ist es oft eine rote Fee, die Eure Hitpoints und Magiepunkte auffrischt. Mit dem „Song of Storms“ oder „Zelda's Lullaby“ könnt Ihr sie hervorlocken. Gelegentlich kann Euch Navi auch zu versteckten Höhlen führen.



Baldur's Gate



Character-Tuning

Ist Euer Character zu schwächlich, um auch nur einen Wolf zu besiegen? Mit folgendem Trick könnt Ihr Eure Erfahrungspunkte steigern – allerdings unter Zeitaufwand. Wenn Ihr ein neues Spiel in Candlekeep

begonnen habt, erledigt Ihr all die kleinen Rätsel und Laufburschen-Aufgaben, die Erfahrungspunkte bringen. Danach geht Ihr in den Character-Schirm und exportiert den Character, speichert ihn (oder sie) also in eine Datei ab. Beendet

das Spiel. Startet ein neues Spiel und importiert Eure frisch abgespeicherte Spielfigur. Die in Candlekeep erhaltenen Erfahrungspunkte hat Euer Character behalten! So, und jetzt wiederholen wir die Übung ...

Diebesgut

Wenn Ihr einen starken Kämpfer oder einen geschickten Dieb spielt, könnt Ihr im ersten Stock der Taverne, vor der das Spiel beginnt, eine Kiste entweder aufknacken oder aufbrechen. Darin findet Ihr einen Edelstein, der Euch 1000 Goldstücke bringt.

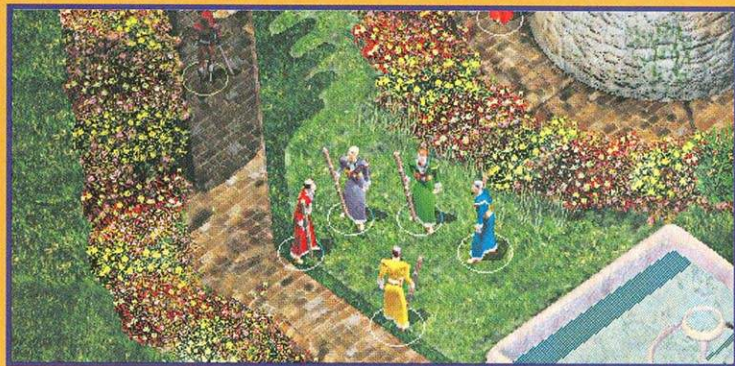
Schnelles Geld

Füllt alle Eure Quick-Item-Slots mit Zauberschriften. Wechselt in das Inventory und ersetzt den Trank

ganz rechts durch einen Edelstein. Wechselt nun ins Spiel zurück. Der Edelstein sollte jetzt wie ein Zauberschrift aussehen. Klickt ihn mehrmals an und geht zurück ins Inventory. Nun sollte die Zahl „1“ unter dem Edelstein verschwunden sein. Mit etwas Glück erhaltet Ihr nach mehreren Wiederholungen 65.000 Edelsteine!

Doppelt gemoppelt

Um Gegenstände zu „verdoppeln“ exportiert Ihr den Character, der die begehrten Gegenstände hat. Dann verteilt Ihr die Ausrüstung und importiert den Character wieder, der (als „Importversion“) immer noch die volle Ausrüstung bei sich trägt. Das sollte auch mehrmals hintereinander klappen!



Wenn Ihr **SHIFT** gedrückt haltet und „Start New Game“ anklickt, könnt Ihr alle Level anwählen. (Funktioniert auch in der Version für Apple Macintosh.)

FINAL FANTASY VII



So bekommt Ihr unendlich Geld: Geht in der ersten Stadt (Mancharia) in die rechte, obere Ecke des Hauses und stellt euch vor die Uhr. Drückt die X-Taste, um die Karte zu

bekommen. Benutzt jetzt die Karte, bis sie leer ist, und geht wieder zu der Uhr. Drückt Ihr nun noch einmal auf X, bekommt Ihr eine neue Karte, aber mit unendlich Geld!



KING'S QUEST VIII: DIE MASKE DER EWIGKEIT



ungod:

Beendet Gott-Modus.

jeffo: Osterei.

leslie: Osterei.

mask:

Ihr erhaltet alle Teile der Maske.

oscar: Osterei.

rocket: Osterei.

run:

Lauf-Modus wird an- bzw. abgeschaltet.

ruth: Osterei.

setfirstperson:

Sicht aus Ich-Perspektive

setthirdperson:

Draufsicht.

teleport:

Die Karte wird sichtbar. Klickt einfach, um Euch zu teleportieren!

welch-piel: Osterei.

Mit **SHIFT-STRG-7** kommt Ihr in die „Konsole“. Dort gebt Ihr den Cheat in Kleinbuchstaben ein und drückt **SHIFT-STRG-7**, um ins Spiel zurückzugelangen. Die Frage nach dem Paßwort könnt Ihr gestrost wieder vergessen, die dient nur zur Ablenkung.

adam:

Ein „Osterei“, ein versteckter Gag.

bump:

Euer Character wird vorwärts geschoben, sogar in Wände.

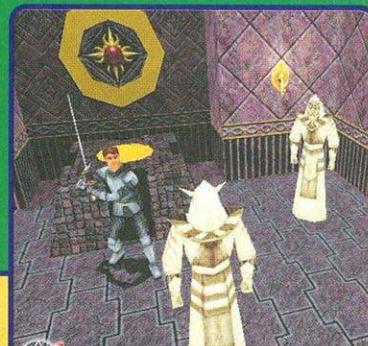
noconcollide:

Startet Spielmodus ohne Clipping.

concollide:

Beendet Spielmodus ohne Clipping

god: Startet Gott-Modus.



TUROK 2

N64

SEEDS OF EVIL



Einige davon hatten wir zwar schonmal, aber hier noch einmal alle Cheats im Komplettüberblick: Zunächst geht ihr in das Menü, in dem ihr die Cheats eingeben könnt.

STOPEM:

Vergrößert Hände und Füße der Kreaturen

UBERNOODLE:

Vergrößert die Köpfe Eurer Gegner

LIGHTSOUT:

Schaltet in den „Blackout“-Modus

FROOTSTRIPE:

Verändert Turoks Klamotten

WHATSATEXTUREMAP:

Ersetzt alle Texturen durch Gou-
raud-Oberflächen

IGOTABFA:

Der gute alte Stift-und-Tinte-Modus

HOLASTICKBOY:

Alle Gegner sind groß und dünn

PIPSQUEAK:

Kleine Gegner

BEWAREOBLIVIONISATHAND:

Alle Cheats freischalten

ONLYTHEBEST:

Credits ansehen

AAHG00:

Neues Gesicht im Health-Icon

Das Pfeilgewehr „Dart Rifle“ könnt ihr aufladen, wenn ihr den Z-Knopf gedrückt haltet. Je länger ihr diese Waffe aufladet, desto genauer und weiter könnt ihr schießen.

Hier die Stufen der Schüsse:

Rot

Schockt Gegner für ca. 5 Sekunden. Kurzer Druck auf Z

Orange

Schockt Gegner für ca. 10 Sekunden. Z ca. 1/2 Sekunde halten

Gelb

Schockt Gegner für ca. 15 Sekunden. Z ca. 1 Sekunde halten

Grün

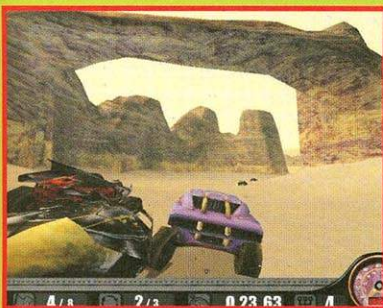
Schockt Gegner für ca. 20 Sekunden. Z ca. 2 Sekunden halten

Blau

Schockt Gegner für ca. 25 Sekunden. Z ca. 3 Sekunden halten. Doppelte Munitionsverbrauch.



POWERSLIDE



Während des Spiels tippt ihr einfach die folgenden Cheats ein. Bei Gelingen erscheint ein kleines Icon oben rechts.

APOLLO:

Wenn ihr ALT gedrückt haltet, hebt sich das Auto in die Luft.

BLAST:

Andere Autos werden abgestoßen.

BOMB:

Wirft eine Bombe aus Eurem Auto auf die Strecke.

BURN:

Für einen Augenblick gibt's ein Feuer in der Nähe Eures Autos.

GLIDER:

Wenn das Auto abhebt, könnt ihr es wie einen Gleiter steuern.

HOVER:

Schwebende Autos.

ICBM:

Auto fährt sich wie eine Rakete.

JUMP:

Euer Auto kann springen!

LAUNCH:

Mit der Taste „a“ startet ihr, mit „z“ gibt's mächtig viel Schub vorwärts.

LIGHT:

Flammend hell strahlt Euer Wagen....

LUNAR:

Mondschwerkraft.

SLEEP:

Die Computergegner lenken nicht, sie geben nur Gas.

SLIPPY:

Rutschige Oberflächen.

SPIDER:

Euer Auto kann auf jeder Fläche fahren – auch an Wänden!

STICKY:

Klebrige Oberflächen.

SUCK:

Die Autos ziehen sich gegenseitig an.

TIMEWARP:

Für die Computergegner läuft die Zeit langsamer.

TWISTER:

Ein unsichtbarer Tornado wirbelt die Gegnervautos umher.

WARP:

Die anderen Autos kriechen über die Strecke.

PC

TUROK 2

GBC

SEEDS OF EVIL



Level-Passwörter

Level 2:

DVYLWKVYTO

Level 3:

GRYLWKWVCZ

Level 4:

DRYLSRWVZN

Level 5:

GVZLSRWQLS

DLVTRKBWPS:

Mit diesem Paßwort erhaltet ihr alle Waffen.

DLVTRKBBD:

Aktiviert den Vogel-Modus

DLVTRKBNRG:

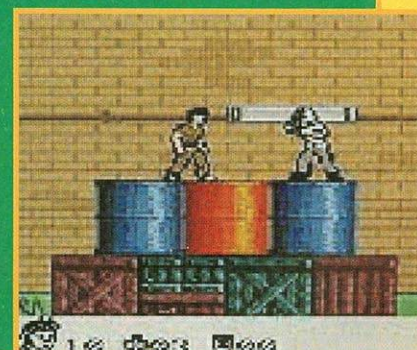
Unendliche Energie

DLVTRKBLVS:

Unendlich viele Leben

DLVTRKBLVL:

Level überspringen



Mortal Kombat 4

GBC



In den Bildschirm, in dem Ihr die Schwierigkeitsstufe auswählt, drückt Ihr am Pad nach OBEN. So erhaltet Ihr bis zu fünf Credits!

Im Code-Menü vor dem Kampf gebt Ihr die folgenden Kombinationen ein:

Als Reptil spielen: **192234** (MK, Totenkopf, Yin Yang, Yin Yang, 4, Fragezeichen). Wenn Ihr nun Start drückt, müßtet ihr „Reptile Enabled“ sehen. Wenn Ihr das nächste Mal einen Character auswählt, werdet in der Mitte anstelle des MK-Designs das Reptil sehen.

Keine Wurftechniken: **100100**
Gegen Reptil spielen: **205205**
Swicharoo: **460460**

Dark Kombat: **688422**
Message1: **987666**
Message2: **123926**
Psycho Kombat: **985125**
Keine Blocktechniken: **020020**

SPECIAL MOVES:

Reptile

Acid Spit: Unten, Vorwärts, Faustschlag
Lauf-Schlag: Hinten, Vorwärts, Faustschlag
Fatality: Unten + Faustschlag + Kick

SPIELER-MOVES:

Fujin

Schnelles Knie: Unten, Vorwärts, Kick
Gesprungener Kick: Oben, Oben, Kick
Fatality: Vorwärts, Vorwärts, Hinten

Liu Kang

Feuerball: Vorwärts, Vorwärts, Faustschlag
Fahrrad-Kick: Vorwärts, Vorwärts, Kick
Fatality: Vorwärts, Vorwärts, Vorwärts, Unten

Quan Chi

Gleit-Kick - Vorwärts, Vorwärts, Kick
Tele-Stomp - Vorwärts, Unten, Kick
Fatality: Vorwärts, Unten, Vorwärts

Raiden

Torpedo: Vorwärts, Vorwärts, Kick
Blitzschlag: Unten, Hinten, Faustschlag
Fatality: Vorwärts, Hinten, Oben, Oben

Reiko

Shurikens.: Unten, Vorwärts, Faustschlag
Flip Kick: Unten, Vorwärts, Kick
Fatality: Unten, Unten, Hinten

Scorpion

Speer: Hinten, Hinten, Faustschlag
Teleport-Schlag: Unten, Hinten, Faustschlag
Fatality: Hinten, Vorwärts, Vorwärts, Hinten

Sub-Zero

Eisbolzen: Unten, Vorwärts, Faustschlag
Gleiten: Hinten + Faustschlag + Kick
Fatality: Vorwärts, Hinten, Vorwärts, Unten



Tanya

Feuerball: Unten, Vorwärts, Faustschlag
Korkenzieher-Kick: Vorwärts, Vorwärts, Kick
Fatality: Unten, Unten, Oben, Unten



STAR WARS ROGUE SQUADRON

3D



Auch hier hatten wir einige der Cheats letzte Ausgabe schon einmal – es sind aber noch etliche neue hinzugekommen.

Gebt die Cheats als Paßwörter ein.

N64

CHICKEN: Geheimer AT-ST-Level

TOUGHGUY: Gibt Euch alle Extras.

IGIVEUP: Gibt Euch unendlich viele Leben.

DIRECTOR: Gibt Euch Zugriff auf alle Zwischensequenzen.

MAESTRO: Erlaubt das Abspielen sämtlicher Musikstücke.

ACE: Ist für alle empfehlenswert, die das Spiel viel zu einfach finden.

RADAR: Verändert den Radar-Schirm – höher fliegende Objekte sind jetzt heller.

CREDITS: Als Paßwort bringt es Euch zum Abspann.

FARMBOY: Erlaubt Euch in manchen Missionen, die Millennium Falcon (Han Solos Schiff, den Rasenden Falken) zu fliegen.

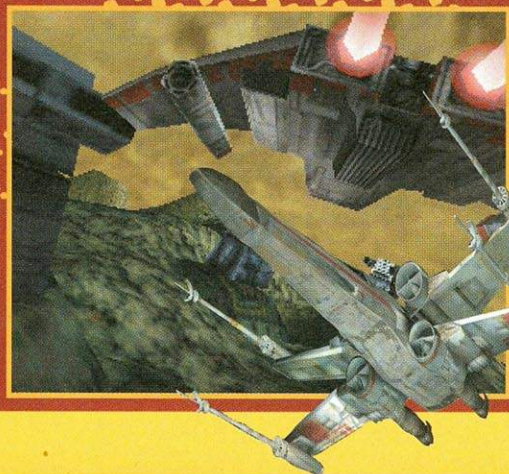
TIEDUP:

Läßt Euch einen Tie Interceptor fliegen, den die Föderation geklaut hat! Im Hangar ist der TIE hinter der Millennium Falcon versteckt. Ihr findet ihn nur, wenn Ihr den Stick nach oben drückt.

Wenn Ihr alle Missionen mindestens mit einer Bronzemedaille abschließt, dürft Ihr auf Luke Skywalker's Heimatplaneten Tatooine wilde Rennen durch „Beggar's Canyon“ fahren.

Wenn Ihr alle Missionen mit Silbermedaille abgeschlossen habt, dürft Ihr an dem legendären Angriff auf den Todesstern teilnehmen.

Die dritte und coolste der Zusatzmissionen ist der „echte“ Kampf um Hoth. Dazu müßt Ihr alle Level mit einer Goldmedaille abschließen. Am besten nehmt Ihr auf Hoth den Snowspeeder.



VIRTUA FIGHTER 3TB

DC

Nach den Tips aus der letzten Ausgabe hier noch einige weitere brandheiße Cheats, zu dem in Deutschland offiziell noch gar nicht erhältlichen Knüller.

Wenn Ihr im Training, im normalen Kampf oder im Team Battle mit den Original-Hintergrundbildern der Automatenversion spielen wollt, dann laßt Ihr einfach im Levelauswahl-Schirm („Stage Select“) die Zeit ablaufen.

Wollt Ihr gegen den Alphabet-Mann spielen? Startet den Normalmodus, im Character-Auswahlmenü markiert Ihr dann Akira und drückt auf START. Anschließend markiert Ihr Lau und drückt wieder auf START. Dann markiert Ihr Pai, haltet START gedrückt und drückt auf X. Alle Eure Gegner werden jetzt durch den Alphabet-Character ersetzt.



COOL BOARDERS 3



PS

genau ausrichten. Wenn Ihr mit gedrückter Richtungstaste aufkommt, kann das manchmal gerade noch einen Sturz verhindern.

Wenn Ihr in einem Rennen schneller sein wollt, haltet die X-Taste gedrückt. Das raubt Euch allerdings Energie, also solltet Ihr dann keine Stunts versuchen.

Mit der X-Taste könnt Ihr Euch auch schnell befreien, wenn Ihr an einem Hindernis hängt, oder wenn Ihr nach einem Sturz schnell wieder auf die Beine kommen wollt.

Mit den Richtungstasten solltet Ihr Euer Board während der Landung

Auf den Downhill-Kursen könnt Ihr mit Rail Slides fette Punkte machen. Je länger, desto fetter natürlich.



PC

Gebt die Codes gleich nach Beginn des Levels ein – bei jedem Level müßt Ihr die Cheats frisch eingeben!

cole:
Gott-Modus und alle Waffen
invincible:
Gott-Modus
lukaszuk:
Alle Waffen

rayl:
Gott-Modus
snellings:
Volle Lebenspunkte
trevor:
Munition für alle Waffen
vincent:
Grau einfärben
blue:
Blau einfärben
sage:
Grün einfärben
avacado:
Hellgrün einfärben
ochre: Braun einfärben

Zugesandt von
Dennis Meinersmann



NEED FOR SPEED II SE



PC

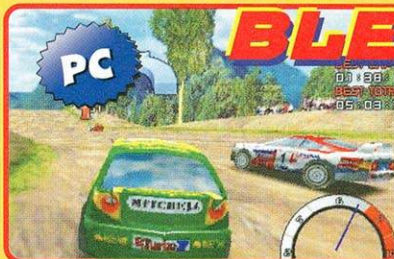
Um die verschiedenen Fahrzeuge anzuwählen, gebt Ihr einfach im Menü die folgenden Befehle ein:

go18 Ein Schulbus
go19 Ein Pickup-Truck
go21 Ein Kleinlaster
go23 Ein Audi Quattro
go26 Ein Mercedes Benz
go27 Ein Volkswagen Fastback
go28 Ein Mazda Miata
go31 Ein rostiger Armee-Truck
go33 Ein Armee-Truck
go34 Der Monolithic Studios Tour Bus
go35 Eine Limousine
go36 Nochmal der Mazda Miata
go41 Ein Cart
go42 Eine Holzkiste

go43 Einen T-Rex
go44 Einen Wildwest-Planwagen
go45 Einen Souvenir-Stand
go46 Einen weiteren Souvenir-Stand
go47 Und noch einen Souvenir-Stand
go48 Ein Holzpfehl
go49 Ein hölzerner Korb
go50 Eine Bierkiste
go51 Eine Ruine

Mit dem Cheat „pioneer“ könnt Ihr zusätzlich die Motorleistung verbessern. Ihr habt noch keinen Bonuswagen – „Tombstone“, „Bomber“ und besonders „fzr2000“ sollten Abhilfe schaffen.

Zugesandt von
Jonas Hildebrandt



PC

BLEIFUSS RALLY

Ihr möchtet endlich mal alle Wagen zur Verfügung haben: Dann gebt im Hauptmenü einfach „CARBO“ ein. Um alle Strecken anwählen zu können ist „TRAMO“ der richtige Cheat. „LEALL“ verschafft Euch Zutritt zu jeder Liga in Bleifuß Rally ...

Zugesandt von Jonas Hildebrandt

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

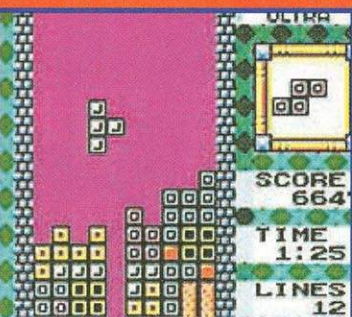
Selbstverständlich werdet Ihr im Falle eines Abdrucks Eures eingesandten Cheats namentlich erwähnt. Und schickt uns bitte keine Komplettlösungen – leider reicht für Mammutthilen der zur Verfügung stehende Platz nicht.

In diesem Sinne: Fever frei und los!

Ever Bitman



TETRIS DX



GBC

Tetris-Profis unter Euch, die's gerne etwas schwieriger hätten, drücken während des Spiels auf SELECT. Dann seht Ihr nicht mehr, welches Steinchen als nächstes kommt. Mit derselben Taste macht Ihr alles wieder rückgängig.

BLUES BROTHERS 2000



Die Blues Brothers auf einem ihrer Markenzeichen – dem ausgerangierten Polizeiwagen

Kann man die Fortsetzung eines Kultfilms wagen? Nun, man kann schon – aber man muß nicht unbedingt.

Als Elwood Blues (Dan Aykroyd) und Jake Blues (James Belushi) zogen sie einst durch Nordamerika, um den Blues zu verbreiten, und standen dabei mit so manchem Gesetz und vor allem mit der Straßenverkehrsordnung auf dem Kriegsfuß. Der erste Film (1980) um die beiden avancierte zu einem echten Kult: Scharenweise strömten Fans im schwarzen Anzug samt Sonnenbrille und Hut ins Kino, um sich einmal wie die „Blues Brothers“ zu fühlen. Auch zur lange angekündigten Fortsetzung erschienen viele mit diesem Outfit – leider wurden ihre Erwartungen enttäuscht. „Blues Brothers 2000“ ist jetzt auf Video erhältlich, und obwohl die Fortsetzung nicht mit dem ersten Teil mithalten kann, so ist sie doch eine actionreiche Komödie mit viel Rhythm&Blues. „Blues Brothers 2000“ beginnt mit Elwoods Freilassung nach 18 Jahren Knast. Sein größter Wunsch ist es, die Blues Brothers samt Band wieder zu vereinen. Sein Bruder Jake ist in der Zwischenzeit leider gestorben, und so sucht er Rat bei Schwester – mittlerweile Mutter – Marie, die ihn und seinen Bruder im Waisenhaus aufgezogen hatte. Von ihr erfährt El-

wood, was alles in der Zwischenzeit passiert ist, unter anderem auch, daß der ebenfalls verstorbene Ex-Blues-Brother Curtis einen unehelichen Sohn hat. Elwood beschließt daraufhin, die Blues Brothers Band mit neuer Besetzung wiederzubeleben. Das ist natürlich einfacher gesagt als getan, aber Elwood setzt Himmel und Hölle in Bewegung, um sein Ziel zu erreichen. Es dauert nicht lange und die Blues Brothers sind in guter alter Tradition mal wieder auf der Flucht. Sie verstecken sich zwischenzeitlich in einem Gospel-Gottesdienst, der daraufhin jäh von der Polizei unterbrochen wird. Jetzt wird es richtig schlecht, und der Film gleitet ins Fantasy-Genre ab: Zwei Prediger singen auf den zufällig anwesenden Polizei-Com-

mander ein, bis dieser in den Himmel hinaufschwebt und seine Berufung erkennt – er ist nämlich Curtis' unehelicher Sohn und damit ganz klar ein Blues Brother. Weiter geht es zum Bandwettbewerb ... Neben den bekannten Schauspielern wurden, wie es sich für einen solchen Film gehört, auch viele Showgrößen engagiert, wie etwa B.B. King, Aretha Franklin, James Brown, Eric Clapton und viele mehr. In Sachen Verfolgungsjagden und Karambolagen geht „Blues Brothers 2000“ übrigens einen Schritt weiter als der erste Teil – und damit doch etwas zu weit, denn werden die Blues Brothers von zehn Autos verfolgt, von denen bei der erstbesten Gelegenheit 30 (!) ineinanderkrachen, ist das nicht unbedingt witzig, sondern sieht eher nach sinnloser Materialschlacht aus.

Thomas Rosato



Die Blues Brothers wieder vereint



James Brown als Prediger mit übersinnlichen Kräften

VIDEO

BLUES BROTHERS 2000

Starttermin 7.1.1999 (Verleih)
Genre: Komödie
Web-Adresse www.universalpictures.com

Darsteller:

Dan Aykroyd, John Goodman, Joe Morton



Positiv:

Gute Musik, viele Stars.



Negativ:

Zum Teil absurde Handlung. Kein Vergleich zum Original.

Altersfreigabe:
ab 6 Jahren

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 7 JöSchG FSK

WERTUNG:

Action 71%
Spannung 45%
Humor 63%

Unterhaltungswert:

67%

100%

0%



Das grosse Krabbeln



Diese Finsterlinge wollen lieber prügeln als arbeiten

Sehr viele kleine Details machen diesen Film zu einem echten Leckerbissen!

Fliks Reise führt ihn auch durch diese üble Gegend

Gypsy, die hübsche Schmetterlingsdame

Fliks Truppe ist ein bunter Haufen, immer witzig und sympathisch!

Mit Hopper ist nicht gut Kirschen essen – das lernt hier Prinzessin Atta

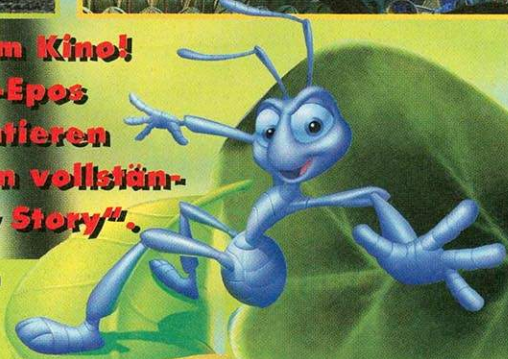
Insekten haben Hochsaison – im Kino!
Mit dem spannenden Ameisen-Epos „Das grosse Krabbeln“ präsentieren Disney und Pixar ihren zweiten vollständig animierten Film nach „Toy Story“.

Flik, die Ameise, ist Erfinder – und was für einer: Als eines seiner Experimente schiefgeht und die mühsam gesammelte Nahrung verschüttet wird, droht Fliks ganzer Kolonie die Vernichtung durch ein Heuschreckenheer! Denn diese Fieslinge erpressen die Ameisen, um nicht selber Nahrung sammeln zu müssen, und wollen jetzt der Kolonie sämtliche Vorräte wegnehmen. Hauptverantwortlich dafür ist Hopper, der brutale Anführer der Grashüpfer-Gang, der sich mit seinen vier Fäusten beinhart durchsetzt. Hopper ist stinksauer und Flik muß flüchten. Doch unser kleiner Held hat einen Plan: Im Auftrag von Prinzessin Atta

soll er ein Söldnerheer rekrutieren, um die Unterdrücker zu besiegen. Flik trifft dann auch auf einen bunten Haufen an lustigen Gesellen: Darunter eine männliche Gottesanbeterin namens Manny, die Raupe Gustl, den Nashornkäfer Dim, die hübsche Schmetterlingsdame Gypsy und die Spinne Rosie! Doch sehr kriegerisch ist diese Truppe wirklich nicht: Viel zu spät merkt Flik, daß seine tapferen Freunde keine furchtlosen Kämpfer sind, sondern ausgerechnet Zirkusartisten auf der Suche nach Arbeit! Ob es Flik wohl trotzdem gelingen wird, seine Kolonie

vor dem sicheren Verderben zu bewahren? Ab dem 11. Februar könnt Ihr das selbst herausfinden! Im Vergleich zu „Antz“ ist „Das grosse Krabbeln“ bunter, hat mehr vom Disney-typischen Humor und weniger Anspielungen auf Politik und Gesellschaft: Ein echter Disney-Film, spektakulär bunt, witzig, und für die ganze Familie bestens geeignet.
 David Skreiner

Witzig, spannend, sehr bunt: Ein echter Disney-Familienpaß!



DAS GROSSE KRABELN
Starttermin 11. Februar 1999
Genre: Cartoon
Web-Adresse www.disney.de

Darsteller:
 Flik (Kai Wiesinger), Hopper, die Heuschrecke (Rufus Beck), Gustl, die Raupe (Ottfried Fischer) u.v.a.

Positiv:
 Lustig, intelligent und brillant animiert, viele Details.

Negativ:
 Im Vergleich zu „Antz“ fast zu niedrig-bunt.

WERTUNG:
Action 60%
Spannung 60%
Humor 90%

Unterhaltungswert:
87%

Altersfreigabe:
frei

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 7 JöSchG FSK



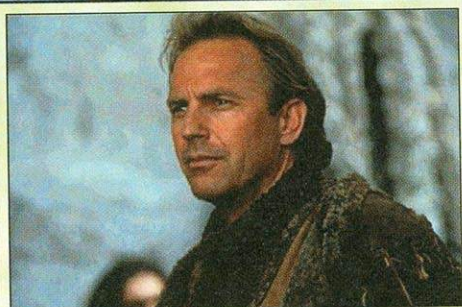
HAUPTSACHE BEVERLY HILLS

Die 15jährige Vivian lebt zusammen mit ihrem Vater und ihren zwei Brüdern in einer schäbigen Absteige in den Slums von Beverly Hills. Eine Mutter hat sie keine. Obwohl dieser Film oftmals auch nachdenklichere Töne anschlägt, handelt es sich dennoch um eine gelungene Teenager-Komödie, die mal mit lautem, derbem, mal mit eher leisem Humor daherkommt.

Genre **Komödie**
Kino-Start **11. Februar**
Altersfreigabe **ab 16 Jahren**
Infos **www.fox.de**



POSTMAN



Im Kino ist dem jüngsten 170-Minuten-Epos von Hollywoods einstigem Vorzeig-Star Kevin Costner zwar nur ein eher bescheidener Erfolg zuteil geworden, dennoch kann sich die Story um einen einsamen Briefträger, der im Jahr 1913 nach dem atomaren Holocaust den Kampf gegen einen Tyrannen aufnimmt, trotz einiger Längen durchaus sehen lassen.

Genre **Science Fiction**
Verkaufsvideo-Start **11. Februar**
Altersfreigabe **ab 12 Jahren**
Infos **www.warner.com**

DÜSTERE LEGENDEN



Und wieder ein Kino-Schocker im Fahrwasser von „Scream“. Diesmal kilt sich ein Verrückter seinen blutigen Weg durch ein ehrwürdiges College. Schülerin Natalie versucht, dem Mörder auf die Spur zu kommen, bis sie erkennt, daß sie selbst das Motiv für die grausamen Taten ist. Da stehen Euch garantiert die Nackenhaare zu Berge.

Genre **Horror**
Kino-Start **4. Februar**
Altersfreigabe **ab 16 Jahren**
Infos **www.columbia-tristar.de**

DIE KINO TOP 5

Die coolsten Filme

1 **STAR TREK 9 - DER AUFSTAND**
Auf den Schirm



2 **DER STAATSFELD NR. 1**
Frei nach Akte X: Traue niemand

3 **MULAN**
I've lost my heart in China...

4 **BLADE**
Also - blutarm ist dieser Film nicht

5 **DER PRINZ VON ÄGYPTEN**
Die Bibel schreibt Filmgeschichte

DIE VIDEO TOP 5

Die besten Videos

1 **DEEP IMPACT**
Der schlägt ein



2 **DAS MERCURY PUZZLE**
Bruce Willis gegen die Regierung

3 **TITANIC**
Langsam beginnt sie zu sinken

4 **DER SCHAKAL**
Schon wieder Bruce Willis

5 **AUF DER JAGD**
Keiner jagt besser als T. L. Jones

KLATSCH & TRATSCH

Roger Rabbit 2

Glaubt man den zuverlässigen Quellen im Internet, dann plant man in Hollywood gerade eine Fortsetzung des Kult-Streifens „Roger Rabbit“. Im Vergleich zum ersten Teil, der aus einer Mischung aus realen Szenen und Zeichentrickelementen bestand, sollen die Toons im Nachfolger diesmal komplett am Computer entstehen. Dennoch will man großen Wert auf einen Zeichentrick-Look setzen, Ihr braucht also keine Angst zu haben, daß der gute Roger plötzlich wie eine gerenderte 3D-Computerspielfigur dahergehoppelt kommt. Wann die Arbeiten an dem Film beginnen, steht allerdings bislang noch nicht fest.

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

Wachablösung für Q

Auch die Gerüchte um den neunzehnten James Bond Film „The World is not enough“ (übersetzt: „Die Welt ist nicht genug“) reißen nicht ab. Hieß es noch bis vor kurzem, der britische Sänger Robbie Williams würde den Titel-Song einspielen, ist nun plötzlich die Synthi-Band Depeche Mode im Gespräch. Bestätigt wurde dagegen, daß das englische Ex-Monty-Python Mitglied John Cleese als Amtsnachfolger des Waffenmeisters Q eingeführt werden soll, der in diesem Film seinen definitiven letzten Auftritt haben wird. Wie der Name des Q-Nachfolgers lauten wird? Natürlich R.

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

Das Ende der X-Akten

Chris Carter, der Regisseur und Erfinder der „Akte X“, hat kürzlich in einem Interview zugegeben, daß die nächste Staffel, deren Dreharbeiten gerade in den Staaten beginnen, die voraussichtlich letzte sein wird. Carter wörtlich „Eine achte Staffel wäre zwar möglich, aber ich nehme nicht an, daß es dazu kommen wird.“ Dennoch werden die „X-Files“ nicht sterben. Carter plant, nach dem Vorbild von „Star Trek“, die X-Akten als Kino-Serie zu etablieren. Der erste Kinofilm, der bei uns letztes Jahr im Sommer lief und gerade auf Video erschienen ist, soll nur der Anfang einer ganzen Reihe von Kino-Streifen mit Scully und Mulder in der Hauptrolle gewesen sein.

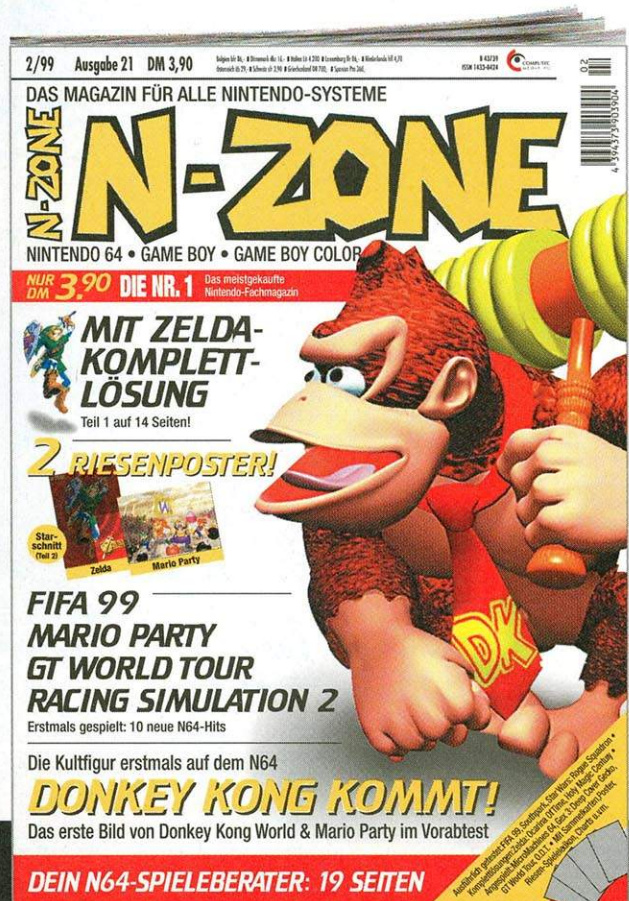
Mehr unter:
<http://mrshowbiz.go.com/news/>



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

N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

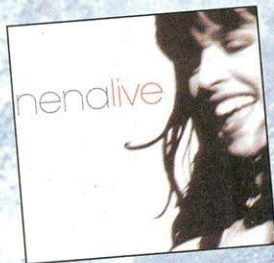
Ich wollt, ich wär' ein Donkey Kong.



MUSIC CHECK

NENA LIVE

Nena



Auf der letztjährigen Pur-Tournee trat Nena als Special-Guest im Vorprogramm auf. Obwohl die vielleicht bekannteste deutsche Pop-Sängerin überhaupt ihre größten Erfolge vor inzwischen beinahe fünfzehn Jahren feierte, schafft sie es auch heute noch, ihr Publikum mitzureißen, wie dieser Live-Mitschnitt eindrucksvoll belegt. Besonders bei Klassikern wie „Fragezeichen“, „Nur geträumt“, „Leuchtturm“ oder „Irgendwie, irgendwo, irgendwann“ kommt Stimmung auf. Sie hat es eben noch nicht verlernt. Unser Hit-Tip: „Lena“ zusammen mit Pur.

TEST

NENA LIVE		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Polydor	77%
Stil	Deutscher Pop	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	64 min 47 sec	
0%		

MODERN 80'S

Diverse



So wie es aussieht, dürfte 1999 wohl das Jahr der 80er-Revivals werden. Plaque-Schuhe sind out – Fön-Welle und pastellfarbene T-Shirts mega-in. Passend dazu wird der Markt mit Hit-Compilations überschwemmt. Den Anfang macht der zweite Teil der „Modern 80's“-Reihe, der mit noch gealterter Discopop-Power als der erste daherkommt. Einige der auf dieser Doppel-CD vertretenen Titel sind echte Perlen, die bislang noch nicht auf 1001'ern anderen Sampler verwurstet wurden. Unser Hit-Tip: „Reach out“ von Giorgio Moroder.

TEST

MODERN 80'S		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	PolyStar	88%
Stil	Pop	
Anzahl der CDs	2 CDs	
Gesamt-Spielzeit	160 min 31 sec	
</		

SOUND ADVENTURES

Nintendo



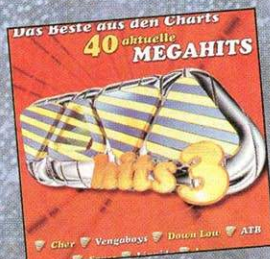
Diese CD gibt es zwar nicht offiziell im Handel zu kaufen, doch wenn Ihr zu Weihnachten ein N64 geschenkt bekommen habt, dann kann es sein, daß der Konsole diese Sonder-Edition beigelegt war. Nintendo hat auf die Silberscheibe zehn flotte Original-Hymnen aus seinen bekanntesten Spielen, darunter „Mario 64“, „Zelda 64“ und „Yoshi's Story“, gepackt. Außerdem findet Ihr noch fünf Dancefloor-Remixes und einen Win95-Screensaver auf „Sound Adventures“. Für Videospiel-Cracks ein echter Genuß. Unser Hit-Tip: „Versus (M.I.R. Rampage)“.

TEST

SOUND ADVENTURES		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Nintendo	81%
Stil	Videogames-Themes	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	46 min 23 sec	
0%		

VIVA HITS 3

Diverse



Neben den „Bravo-Hits“ und „The Dome“ ist der Musik-Sender VIVA gerade dabei, eine weitere, alle paar Wochen erscheinende Hit-Compilation zu etablieren. Auf der nunmehr dritten Ausgabe der „VIVA Hits“ finden sich entsprechend praktisch dieselben Musiker wie auf den aktuellen CDs der Konkurrenz, und zwar u.a. Cher, Nana, Down Low, Loona, Vengaboys, 'N Sync oder die Guano Apes. Falls Ihr also schon einen der anderen Sampler habt, müßt Ihr hier nicht unbedingt zuschlagen. Unser Hit-Tip: „Wieder hier“ von Marius Müller-Westernhagen.

TEST

VIVA HITS 3		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	PolyStar	85%
Stil	Pop	
Anzahl der CDs	2 CDs	
Gesamt-Spielzeit	150 min 27 sec	
<		

DIE WOCHENSCHOW

Best of



Im letzten Jahr ist es der Sat-1-Eigenproduktion „Die Wochenshow“ endgültig gelungen, aus dem Schatten der Konkurrenz von RTL „Samstag Nacht“ hervorzutreten, ja diese förmlich zu überflügeln. Die Gags und Sprüche von Ingolf Lück, Anke Engelke, Marco Rima und Bastian Pastewka genießen inzwischen regelrechten Kultcharakter („Danke, Anke!“). Egal ob Ricky mit ihrem Popsofa, der spießige Spinner Herbert Görgens oder Brisko „Ich liebe Euch alle“ Schneider“, auf diesem „Best of“-Sampler sind sie alle vertreten. Unser Hit-Tip: „Ricky's Popsofa: Udo Lindenberg“.

TEST

BEST OF „DIE WOCHENSHOW“		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	PolyStar	80%
Stil	Comedy	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	78 min 30 sec	

0%

<

TOTAL DICHT MIX

Diverse



Wie der Name schon andeutet, sind die insgesamt 36 Songs auf dieser CD zu einem einzigen großen Lied zusammengemischt. Es gibt zwischen den Titeln also keine Pause, sondern ein Kracher geht nahtlos in den nächsten über. Die Musikrichtung der einzelnen Stücke reicht dabei von aktuellen Dancefloor-Hämmern, über Schlager und NDW bis zu 70er Jahre Pop. Wenn Ihr eine große Party plant, und keine Lust habt, ständig die CDs zu wechseln, dann dürfte dieser Stimmungs-Mix genau die richtige Wahl sein. Unser Hit-Tip: „We like to party (The Vangabus)“ von den Vengaboys.

TEST

TOTAL DICHT MIX		HÖR-GENUSS 82%
Erschienen bei	PolyStar	
Stil	Pop	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	58 min 04 sec	
0%		

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

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

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

PC Games – Damit Sie wissen, was gespielt wird!



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 drucken gerne und viel – aber an dieser Stelle seid ihr gefordert. Diese Seiten sind extra für eure Post reserviert. Wenn ihr also Fragen habt, Kritik loswerdet, 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.

And the winner is...

Ich bin einer der Gewinner aus dem Preisausschreiben 24/98 und habe mich über das Barracuda-Pad sehr gefreut. Ein Foto von mir mit meinem Preis liegt bei. Könnt ihr es in der nächsten Ausgabe abdrucken? Das wäre echt cool. Außerdem habe ich noch eine Frage: Habt ihr einen Cheat für „C3 Racing“?

Falko von Boetticher, Hannover

Hallo Falko!

Vielen Dank für das Foto, das wir an dieser Stelle natürlich gerne abdrucken. Und gleich ein Aufruf an alle anderen Leser: Wenn auch ihr zu den glücklichen Gewinnern eines GAMES AND MORE Wettbewerbs gehört, dann schickt uns doch auch ein Foto von Euch, damit wir es an

Falko mit seinem niegelna-
gelneuen Joypad



dieser Stelle veröffentlichen können. Einen Cheat für „C3 Racing“ haben wir bis jetzt noch nicht, aber sobald das der Fall ist, werden wir ihn im Tips&Tricks-Teil abdrucken. Übrigens können wir aus Zeitgründen keine Cheats oder Lösungen an Euch verschicken, dann kämen wir nämlich gar nicht mehr dazu, auch noch das Heft zu machen.

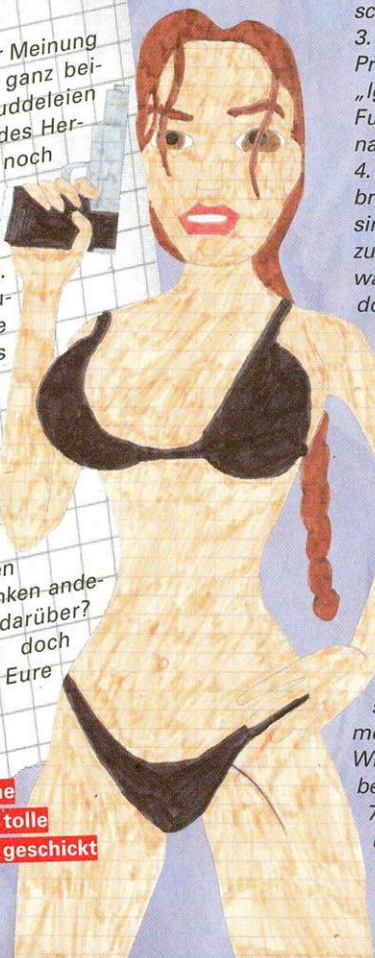
Lara nackt

Ich bin ein sehr großer Fan von Lara Croft und wollte meine Meinung zu den Nackt-Cheats und den Nackt-Bildern im Internet sagen. Ich verstehe nicht, wo der Sinn liegen soll, mit einer nackten Person die einzelnen Level durchzuspielen. Ich selber habe diesen Cheat noch nie angewendet und werde es auch nie tun. Kurz, das ist doch ziemlich asozial, oder? Und jetzt zu den Nacktbildern: Was sind das für fanatische Typen, die diese Bilder ins Internet schleusen? Die Leute, die an so etwas Spaß haben, haben doch einen an der Waffel! Ich persönlich halte nämlich rein gar nichts von diesen larafeindlichen Bildern. So, das war's – jetzt bin ich es losgeworden. Ich hoffe, daß ihr das auch abdruckt, sonst kommt meine Meinung ja nie ans Tageslicht.

Fabian Dirting, Hofheim

Hallo Fabian!
Wir können Dir in Deiner Meinung natürlich nur voll und ganz beipflichten. Diese Schmuddeleien sind weder im Sinne des Herstellers Core Design noch im Sinne des Vertriebs Eidos – und am allerwenigsten in dem von Lara selbst. Man müßte die Leute, die solche Schweinereien ins Netz stellen, mal fragen, wie es ihnen gefallen würde, wenn man Foto-Montagen von ihnen über das WWW verbreiten würde. Wie denken andere Leser darüber? Schreibt uns doch einfach mal Eure Meinung.

Andre Berghane
hat uns dieses tolle
Lara-Gemälde geschickt



Spiel des Lebens

Ich finde Euer Heft wirklich super, habe aber einige Fragen an Euch:

1. Ich habe in der Ausgabe 01/99 die Sammelpostkarten vermisst, gibt es ab jetzt keine mehr?
2. Im Heft 01/99 hattet ihr einen Test von „NBA Live 99“ für die PlayStation drin. Warum nicht auch für den PC?
3. Bei Euren Tips&Tricks im Heft 01/99 ist Euch ein Fehler unterlaufen: Ihr habt Cheats für „Bleifuß Fun“ angegeben, habt aber das Spiel selbst als „Ignition“ bezeichnet.
4. Wieso habt ihr das Programm „Spiel des Lebens“ so schlecht bewertet? Ich besitze das Spiel und meine Wertung wäre: Grafik: 80%, Sound: 79% und Spielspaß: 90%.
5. Gibt es ein Programm, mit dem man PlayStation-Spiele auf dem PC spielen kann? Wenn ja, wieviel kostet es, wie funktioniert es und wo bekomme ich es her?
6. Ist für den PC vielleicht ein Wrestling-Spiel geplant? Wenn ja, könntet ihr vielleicht einen Test rausbringen?
7. Wieso kommen die meisten und besten Spiele eigentlich nur für die PlayStation und nicht für den PC heraus?

Andreas Römer, Fürfeld

Hallo Andreas!

Uff, das sind aber eine Menge Fragen. Und hier die Antworten:

1. Die Sammelpostkarten waren eine Sonderaktion für die ersten Ausgaben. Wir werden uns aber immer wieder einmal so etwas einfallen lassen.
2. Weil die PC-Version erst später erschienen ist. In solchen Fällen liefern wir aber den entsprechenden Vergleichstest nach (bei „NBA Live 99“ geschehen in Ausgabe 3/99).
3. Schuldig, Euer Ehren! Aber wir haben ja keine Probleme, auch mal einen Fehler einzugestehen. „Ignition“ ist der englische Name von „Bleifuß Fun“ – nur, unter diesem kennt es hierzulande natürlich niemand.
4. Hmm, diese Wertung wird den Hersteller Hasbro bestimmt erfreuen. Wir hier in der Redaktion sind dagegen der Meinung, daß eine 1:1 Umsetzung eines Brettspiels ziemlich daneben ist – so etwas macht in einer geselligen Runde mit Freunden doch viel mehr Spaß als alleine am Bildschirm, oder? Aber wir respektieren auch den Standpunkt anderer Leute, und wenn Dir das Spiel so gefällt, dann ist es doch okay.
5. Nein. Es gibt zwar im Internet bereits angeblich einige Leute, die an sogenannten Emulatoren arbeiten, die so etwas zustande bringen sollen, aber erstens wird Sony dem gewiß einen Riegel vorschieben und zweitens sind die technischen Hürden bei so etwas derartig hoch, daß Du in näherer (und fernerer) Zukunft nicht mit einem solchen Programm zu rechnen brauchst.
6. Es gibt für den PC einige ältere Wrestling-Spiele. Halte mal die Augen offen: Du findest solche Titel oftmals auf Spiele-Sammlungen. Ob momentan gerade ein Hersteller an einem neuen Wrestling-Spiel für den PC arbeitet, ist uns nicht bekannt.
7. Das kann man so nicht sagen, im Gegenteil: Die meisten Firmen wie Electronic Arts oder Eidos bringen ihre PlayStation-Spiele allesamt auch für den PC heraus.

Zu wenig N64

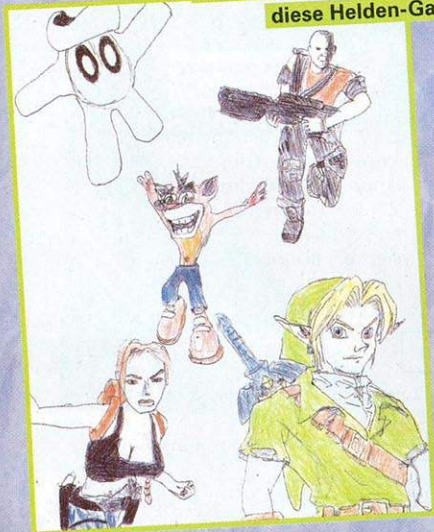
Ich muß mal ein wenig Kritik an Eurer an sich sehr guten Zeitschrift äußern: Ihr habt fast keine Tests, Previews und andere Berichte für das N64. Ich finde, das ist eine Frechheit. 5 - 6 Tests für das N64 stehen oftmals 15 - 18 Tests für die PlayStation gegenüber. Ich glaube, ich spreche im Namen aller N64-Besitzer, wenn ich sage: mehr N64-Tests!

Alexander Gamsjäger, Scheibbs

Hallo Alexander!

Und wir glauben, daß wir ebenfalls im Namen aller N64-Besitzer sprechen, wenn wir fordern: mehr Spiele für das N64. Es ist nun einmal traurig, aber wahr: Für die PlayStation gibt es sehr viel mehr Spiele als für das N64 (für die PS gibt es momentan ungefähr 450 Programme, für das N64 so um die 80). Wir können nur testen, was wir auch haben bzw. was die Hersteller uns schicken. Wenn es nach uns ginge, wäre das Verhältnis zwischen den einzelnen Systemen absolut ausgewogen.

Von Patrice Introini stammt diese Helden-Galerie



Sascha Wolff hat diese geniale Lara gemalt

Sascha Wolff
9 Jahre
aus Erkrath

Sonderheft

Am besten an Eurem Heft finde ich die Leserbriefe, die Tips&Tricks, die Gewinnspiele und die Tests. Eure Bewertungen sind echt super. Ihr habt z.B. „Dark Project“ sehr gut bewertet, und ich habe es mir deshalb gekauft. Es ist wirklich so gut, wie Ihr geschrieben habt. Könntet Ihr vielleicht noch ein Sonderheft rausbringen, in dem nur Tips&Tricks stehen?

Sascha Wolff

Hallo Sascha!

Durchaus möglich, daß wir demnächst vielleicht auch einmal ein Sonderheft herausbringen, diesbezüglich ist aber noch nichts entschieden. Schreibt uns doch einfach mal, welches Thema Euch für ein solches Heft interessieren würde (Hardware, Tips&Tricks, etc.)

Preisauusschreiben 24/98

Endlich sind auch die Gewinner unseres „Racing Simulation 2“-Wettbewerbes ermittelt.

Der Gewinner ist:

Stephan Petersen, Ulzburg mit seinem genialen Spruch: „Beeilung Männer ich will siegen, muß Sprit und neue Reifen kriegen, jetzt schnell noch das Visier gereinigt, dann wird die Konkurrenz gepeinigt, raus aus der Box, nur noch 8 Runden, verdammt ich rede schon 12 Sekunden!“

2. - 11. Preis

Fam. Brunscheen, Berlin; Christine Schlusmann, Felsberg; Stephan Petersen, Henstedt-Ulzburg; Thomas Bartusch, Berlin; Robert Dietrich, Anklam; Philipp Purucker, Thale; David Lauer, Reken; Wieland Gotzler, Dippoldiswalde; Wolfgang Escherich, Wegscheid; Jan Onken, Jade

Preisauusschreiben 01/99

Kreuzworträtsel,

Lösungswort „LARA CROFT“

Je eine CD-ROM „Der Prinz von Ägypten“ erhalten:

Peter Scherer, Gelsenkirchen; Alexander Thiedig, Heidesheim; Manuel Odermatt, Killwangen; Konstantin Neb, Braunschweig; Dustin Vogel, Berka; Michael Eckhardt, Wiesbaden-Naurod; Michael Bania, Osterode a. Harz; Marius Wutschick, Schmölln; Peter Bähr, Döbeln; Corinna Hanku, Deggingen

Preisauusschreiben „Videofilme“

Je einen Videofilm „Die Borger“ bzw.

„The Game“ erhalten:

David Schuck, Marxheim-Graisbach; Christina Helmecke, Siegen; Patrick Syba, Bierstadt; Jasmin Haddad, Flensburg; Stefan Lüderitz, Kuhfehde; Rosi Helkenberg, Kerpen; Erhard Schreiber, Sehnde; Shan Oberlander, Ansbach; Ohruva Edler, Berlin; Immanuel v.Freytag-L., Aaach-Linz

Preisauusschreiben „Dethkarz“

1. Preis

Gabriela Schattner, Klosterneuburg

2. Preis

Stephan Prauser, Weilheim-Teck

3. Preis

Matthias Lull, Swistal

4. - 10. Preis

Stefan Nagel, Aurich; Christian Theis, Eschenburg; Sandra Wächter, Anzberg; Sebastian Kufer, Weichenried; Steffen Hotz, Pfeffelbach; Christian Sachse, Kassel; Simon Lauer, Reken

Preisauusschreiben

„Meteoriten-Splitter“;

Je einen Original-Meteoriten-Splitter erhalten:

Kristin Mende, Brand-Eibisdorf; Sven Zimmermann, Mühlhausen; Christoph Balzer, Ratingen; Peter Röck, Korschenbroich; Mario Despotovic, Neuss; Fabian Dörle, Geesthaacht; Wilfried Mohring, Neusäß; David Glaser, Herrenberg; Norman Häntschel, Doberlug-Kirchhain; Gitta Kock, Troisdorf

Lesercharts

Je ein Spiel ihrer Wahl erhalten:

Svenja-Meike Dietze, Langen; Stefan Englich, Kassel; Samuel Baiduc, Wienhausen; Nikolaos Pouliopoulos, Berlin; Sebastian Lütjens, Bremen

Hallo liebe Leserin! Hallo lieber Leser!

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

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

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

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

DIE REDAKTION

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

Noch immer befinden sich die verkleinerten Dave und Pat auf der Flucht vor dem FBI...



Doch die Sache klärt sich schließlich auf...



Die Verwandlung gelingt.

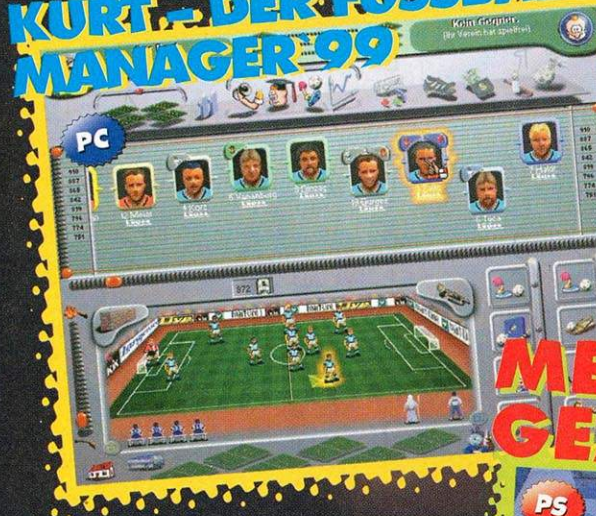


Fortsetzung folgt!



Im nächsten Heft:

KURT - DER FUSSBALL-MANAGER 99



Die neue
GAMES AND MORE
erscheint am
17.02.1999

METAL GEAR SOLID



Fußball-Manager gibt es wie Sand am Meer – aber was passiert, wenn sich die ehemaligen Macher des legendären „Bundesliga Manager“ dazu entschließen, das Genre von Grund auf zu revolutionieren? Lest alles über die neue Vorzeige-Sim „Kurt“ in unserer nächsten Ausgabe.

X-Wing Alliance



Rebellen-Piloten aufgepaßt: Nach dem eher actionlastigen „Rogue Squadron“ dürft Ihr demnächst endlich wieder eine X-Wing-Simulation mit allen Schikanen genießen. In unserer großen Vorschau erfahrt Ihr erste technische Details – aber nicht an Darth Vader verraten!

Endlich ist die deutsche Version fertig: PlayStation-Besitzer warten schon seit Monaten sehnsüchtig auf Konamis neuen Action-Hammer, der im Ausland bereits etliche Verkaufsrekorde gebrochen hat. Ob die futuristische Söldner-Saga hält, was der Hype verspricht? Bei uns erfahrt Ihr es...

AUSSERDEM

Hoffen wir natürlich, daß wir Euch den schon für diese Ausgabe versprochenen Test von „Mario Party“ (N64) liefern können. Desweiteren im Angebot haben wir Tests von „Quest for Glory V“ (PC), „South Park“ (N64), „Rollcage“ (PS), „A Bug's Life“ (PS), „Akuji“ (PS) und „Star Siege: Tribes“ (PC). Daneben werfen wir unter anderem einen Blick auf „Chameleon Twist 2“ (N64) und „Der Korsar“ (PC).

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,

Redaktionsassistentin
Ines Roßius

Art Director
Maren Hengst

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

Konzeption und Gestaltung
Maren Hengst, Sascha Selke

Titel
© Crystal Dynamics
© & © EIDOS-Interactive

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

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

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

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

Zentrale Service-Nummer
0911 / 2872-150
Service-Fax: 0911 / 2872-250

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

Zentrale Abo-Nummern
Tel: 0180 / 5959506
FAX: 0180 / 5959513
E-Mail: compute.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)

Onlinewerbeflächenverkauf
Susanne Szameitat (-142)

Anzeigenmarketing
Monika Fleener (-345)

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

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

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreislste Nr. 12 vom 01.10.1998

VERLAG
COMPUTEC MEDIA AG

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Tel: 0911 / 2872-100
Fax: 0911 / 2872-200

Verlagsleiter
Roland Bollendorf

Produktionsleitung
Michael Schraut

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung),
Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

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 folgende ISSN und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN: 1437-0875
VKZ: B 48211

Nix wie zum Kiosk!!!

INSERENTENVERZEICHNIS

Cendant: _____	U3	Computec: _____	S.35, S.39, S.41,	Media Attack: _____	S.13
CDG: _____	S. 45	_____	S.44, S.59, S.75, S.77	Sunflex: _____	S.5
Infogrames _____	U4	Cryo: _____	S.32 - 33	THQ: _____	U2 - S.3



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.



PlayStation™

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, Getriebeübersetzung, Federbeine, Gewichtsverteilung 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

