

3,90
DM

GAMES AND MORE

Heft 05/99 • Ab 17.02.99
DM 3,90 • ÖS 29,- • sfr 3,90
lfr 86,- • bfr 86,- • nfl 4,70
dkr 16,- • Lit 4.200
DR 700 • Bta 360

PC • Nintendo • Sega

ALLE
14 TAGE
NEU!



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

KONAMIS SPIONAGE-
THRILLER IM TEST

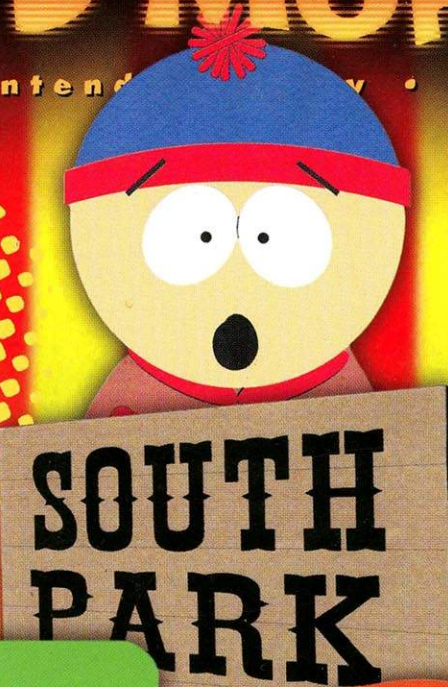


**Der Fußball-
Manager '99**

ROLLCAGE

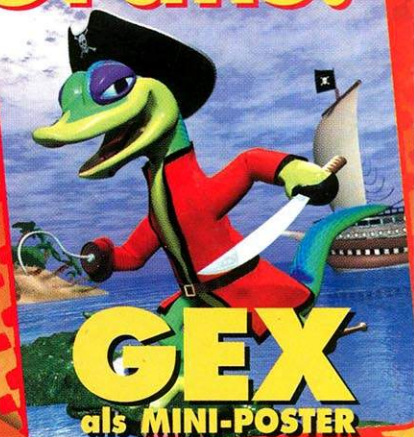


Renn-
Randale mit
Überrollbügel



**Echt kultig!
SOUTH PARK**

Die erfolgreiche
TV-RASSELBANDE
endlich als Spiel!



GEX
als MINI-POSTER

Ihr habt
gewählt:



**EURE SPIELE
des JAHRES**



4 394821 103900

SIE HABEN BEREITS
JEDES RAUMSCHIFF DER
REBELLEN GEFLOGEN.
AUSSER EINEM.



STAR WARS
**X-WING
ALLIANCE™**

Erscheint in Kürze von LucasArts.



In diesem Heft:

NEWS

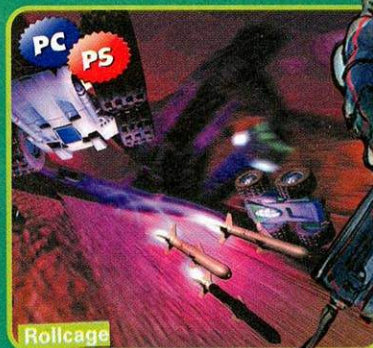
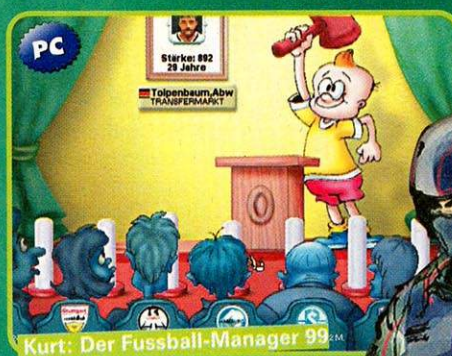
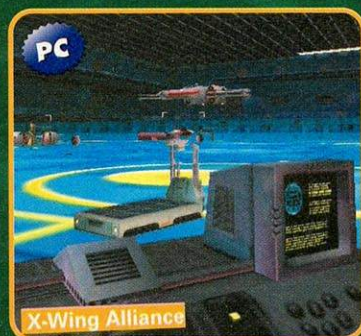
Brandheiße Neuigkeiten Seite 4
Die aktuellen Spielecharts Seite 62

PREVIEWS

Big Air Seite 25 PS
Chameleon Twist 2 Seite 16 N64
Der Korsar Seite 15 PC
Devastator Seite 22 PC
Driver Seite 27 PS, PC
Flash Point Seite 26 PC
Hard Edge Seite 14 PS
Incoming Seite 10 DC
Jagged Alliance 2 Seite 12 PC
Monsterseed Seite 23 PS
Sega Rally 2 Seite 18 DC
Sportscars GT Seite 24 PS, PC
Warzone Seite 6 PS, PC
X-Wing Alliance Seite 8 PC

TESTS

A Bug's Life Seite 45 PS
Akuji the Heartless Seite 58 PS
Bloody Roar 2 Seite 60 PS
Eliminator Seite 55 PS
KKND 2: Krossfire Seite 40 PS
Kurt: Der Fussball-Manager 99 Seite 30 PC
Live Wire Seite 57 PS
Metal Gear Solid Seite 36 PS
Micro Machines 64 Turbo Seite 54 N64
Pro 18 Golf Seite 61 PC
Quest for Glory 5 Seite 52 PC, MAC
Rollcage Seite 46 PS, PC
Running Wild Seite 57 PS
South Park Seite 50 N64
Starsiege: Tribes Seite 56 PC
Virtual Pool 64 Seite 59 N64



SPECIAL

Leser-Charts '98 Seite 64

FILM & MUSIK

Video: Akte X Seite 72
Kino: Jack Frost Seite 74
Kino: Der schmale Grat Seite 74
Filmschnipsel + Filmcharts Seite 75
Musik-CDs Seite 76

SERVICE

Gratis-Poster Seite 42
Verlosung Rollcage Seite 49
Online: Fernsehserien im Netz Seite 66
Tips & Tricks Seite 67
Gewinnspiel Akte X Seite 73
Leserbriefe Seite 78
Rätsel & Humor Seite 81

RUBRIKEN

Impressum Seite 82
So bewerten wir Seite 28
Fotoroman Seite 80
Inserentenverzeichnis Seite 82
Vorschau Seite 82

FERN DER HEIMAT...



Vancouver, Kanada – Der kanadische Entwickler Relic werkelt zur Zeit in Zusammenarbeit mit Sierra an einer Mischung aus Action und Strategie namens „Homeworld“, die Weltraumschlachten von bisher ungekanntem Ausmaß bieten soll. Ein ganzes Volk gilt es nämlich zu seinem Heimatplaneten zurückzuführen, von dem es vor Hunderten von Jahren gewaltsam vertrieben wurde. Daß es dabei nicht immer friedlich zugehen wird, ist eigentlich klar, zahl-

reiche Schiffe stehen Euch aber auf der langen Reise ins Ungewisse zur Verfügung. Die 3D-beschleunigte Engine bietet dabei eine Vielzahl von Spezialeffekten und erlaubt es Euch, das Geschehen aus einer beliebigen Perspektive zu beobachten, die Schiffe werden bis ins kleinste Detail ausgearbeitet. Neben der Technik soll aber vor allem die Story fesseln. Die Entwickler haben sich auf jeden Fall hohe Ziele gesteckt, nur ein genauer Termin für die Fertigstellung ist noch nicht bekannt.

Mehr Infos unter: www.relic.com

PS PC



+++ UbiSoft und DVD:

Als einer der wenigen

Spielerhersteller setzt UbiSoft voll auf die DVD und hat schon ein umfangreiches Angebot geplant – „Rayman“ fehlt dabei natürlich nicht. +++

Der helle Wahnsinn

Kirkland, USA – Monolith Productions will zum Ende des Jahres mit einem neuen Knüller aufwarten: „Sanity“, eine action-geladene Mischung aus isometrischem Shooter und Spielen wie „Magic: The Gathering“. In der nahen Zukunft haben Menschen psychische Fähigkeiten erworben, mit denen sie magische Kämpfe austragen können, bei denen es mehr auf List und Tücke ankommt als auf reine Durchschlagskraft. Der Spieler kann die Talente und Fähigkeiten sei-

Die Wikinger KOMMEN!



Madison, USA – Ein Team mit dem durchaus eigenwilligen Namen Human Head Studios hat mit der Arbeit an einem 3D-Adventure namens „Rune“ begonnen, bei dem Ihr die Rolle des jungen Wikingerkriegers Ragnar übernimmt, der sich in einer mythischen Welt voller Riesen, Zwerge und vor allem nordischer Götter zurechtfinden muß. Die bisherigen Charakterentwürfe stammen von Ted Halsted, der auch schon für DC Comics gezeichnet hat, und programmiert wird das Ganze in Zusammenarbeit mit Epic. Grafisch kann einiges erwartet werden, denn den Jungs von Human Head stehen sämtliche „Unreal“-Technologien zur Verfügung. Noch ist über den eigentlichen Spielinhalt nichts Konkretes bekannt, als Veröffentlichungstermin ist aber der Sommer 2000 geplant.

Mehr Infos unter:

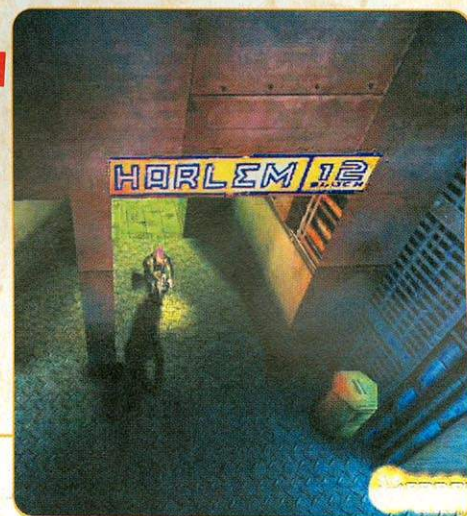
www.humanhead.com

PC

+++ cully bei „Shadow Company“:
Die FBI-Agentin selbst tritt natürlich nicht in Erscheinung, ihre deutsche Synchronstimme aber spricht die Rolle der Söldnerin Chloe Marco bei Interactive Magics Strategiespiel. +++

MEHR ALS NUR ORANGEN

Et Harleem, Niederlande – Orange Games, die Entwickler von „Jazz Jackrabbit“, haben nicht nur eine Zusatz-CD für den beliebten Hoppler angekündigt, sondern auch ein neues Spiel – diesmal garantiert karnickelfrei. Derzeit werkelt das Team nämlich an einem 3D-Shooter namens „Core“, bei dem der Spieler eine ganze Gang durch eine düstere und hochtechnisierte Welt steuern muß. Jedes Mitglied der Gang hat eine eigene Persönlichkeit und eigene Fähigkeiten, neben dem reinen Ballern ist also eine gehörige Portion Strategie erforderlich, um die Missionen zu lösen. Die selbst ent-



wickelte 3D-Engine soll nicht nur das Standardrepertoire an Effekten beherrschen und ein realistisches Physiksystem bieten, sondern vor allem runde Oberflächen und detaillierte Charaktere zulassen, bei denen sogar Augenbewegungen sichtbar werden. Ein Veröffentlichungstermin für das Spiel stand bei Redaktionsschluß allerdings noch nicht fest.

Mehr Infos unter:

www.orangegames.com

PC



+++ „Team Fortress 2“ Website online: Unter www.sierrastudios.com/games/teamfortress findet Ihr alle Infos zu Sierras reinem Multiplayer-Spiel. +++



ner Spielfigur in zwölf verschiedenen Kampfstilen trainieren, von einfachen Feuerbällen über Fallen bis hin zum Beschwören von Dämonen ist alles dabei, was das Spielerherz begehrt. Sogar der Austausch von neuen Talenten über Internet ist geplant, genauso wie ein Multiplayer-Modus. In Szene gesetzt wird dieser Titel mit der LithTech-Engine, die bereits bei „Shogo: Mobile Armour“ zum Einsatz kam – dank umfangreicher 3D-Karten-Unterstützung soll ein wahres Feuerwerk an Effekten zu sehen sein.
Mehr Infos unter: www.lith.com



SCHAFFE, SCHAFFE, HÄUSLE BAUE...

Walnut Creek, USA – Kaum ist „SimCity 3000“ in den Läden erhältlich, hat Maxis bereits die ersten Erweiterungen ins Netz gestellt. Neue, bekannte Landschaften, darunter auch die „Area 51“ in der Wüste Nevadas, neue Gebäude und vor allem ein Editor für eigene Häuser namens „BAT“ (Building Architect Tool) sollen für zusätzlichen Spaß am Städtebauen sorgen. Mit dem „CityCam“ können Spieler ihre Meisterwerke ins Internet

stellen, wo sie andere mit ihrem Web-Browser ansehen können – auch ohne das Spiel zu besitzen. Monatlich will Maxis ein neues Gebäude bereitstellen, alle zwei Wochen eine neue Landschaft, Fans können jederzeit ihre neuesten Kreationen einer breiten Öffentlichkeit zugänglich machen.
Mehr Infos unter: www.simcity.com



+++ Kein Spiel ohne Mission-Disk: Zu der Box-Manager-Simulation „TV Sports Boxing“ von Silver Software ist inzwischen eine offizielle Zusatz-CD erhältlich. +++

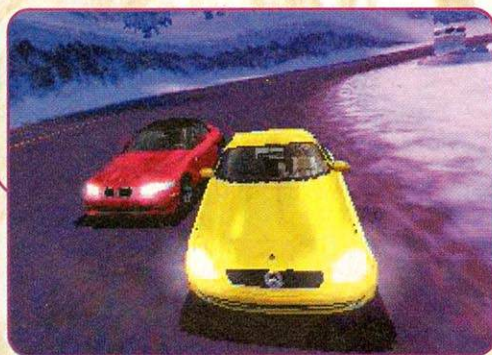


+++ Noch mehr Ritter und Händler: Im März soll eine Missions-CD zu Topwares „Knights & Merchants“ erscheinen, mit neuen Gebäuden, Truppen, Berufen und zahlreichen Verbesserungen. +++

„NEED FOR SPEED“ UND KEIN ENDE

Redwood City, USA – Geht alles nach Plan, werdet Ihr bereits im März mit dem neuen „Need for Speed: High Stakes“ auf der PlayStation ein paar Runden drehen können. Natürlich stehen wieder jede Menge Luxusschlitten zur Auswahl, unter anderem der Ferrari F50, BMW M5, Mercedes CLK und SLK und der Aston Martin DB7. Mit den zahlreichen Erweiterungs- und Modifikationsmöglichkeiten kann sich jeder sein Auto nach seinen Wünschen umbauen – vorausgesetzt, Ihr

verdient durch Siege genug Geld. Im Vergleich zum Vorgänger sollen zahlreiche neue Möglichkeiten wie Schäden an den Fahrzeugen für frischen Wind in der Serie sorgen, vor allem aber die Grafik soll die bisherigen Versionen um einiges übertreffen. Dank einer neuen KI können auf der Strecke auch Hindernisse auftauchen, die in vorhergehenden Runden noch nicht zu sehen waren, um etwas mehr Abwechslung auf die acht Strecken zu bringen, und der Chase-Modus wurde ebenfalls erweitert, so daß Ihr entweder Polizist oder den Gejagten spielen könnt.
Mehr Infos unter: www.ea.com



+++ „Racing Simulation 2“ im Internet: Bei www.monaco-racing.com können Rennwütige nicht nur gegeneinander antreten, sondern einfach mal im Chat plaudern oder Erfahrungen austauschen. +++

WAS IST EIGENTLICH...?

MODEM

Über das normale Telefonnetz lassen sich nur analoge Signale übertragen, mit denen ein Rechner nicht viel anfangen kann. Um digitale Daten von PC zu PC zu bringen, müssen sie also erst in ein analoges Signal um- und dann wieder zurückgewandelt werden. Diese Aufgabe übernimmt ein Modem.

ISDN-KARTE

Im Gegensatz zum alten, analogen Telefonnetz werden bei ISDN nur digitale Signale übertragen. Die ISDN-Karte ist dabei nur ein Wandler zwischen den Signalen, die über die Telefonleitungen übertragen werden, und den Daten im PC. Bei einem normalen ISDN-Anschluß stehen zwei Datenkanäle zur Verfügung, die pro Sekunde 64Mbit (ca. 8K) Daten übertragen können, beide Kanäle können aber auch gebündelt werden – dann flitzen 16K pro Sekunde durch die Leitung (wobei die Telefongebühren ebenfalls verdoppelt werden).

SERVER

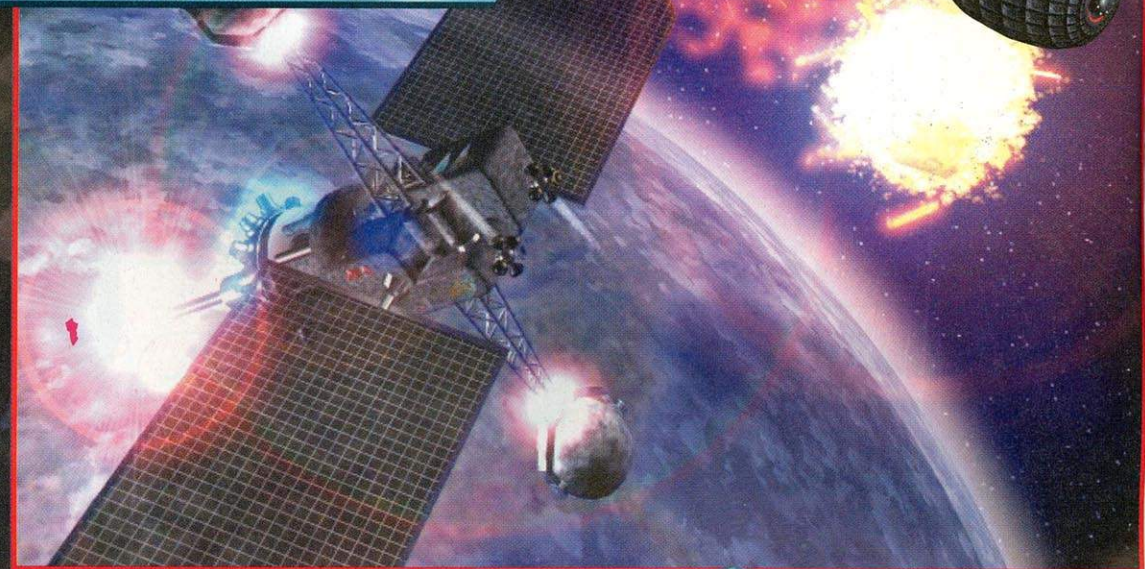
Als Server wird ein Rechner bezeichnet, der einen Dienst zur Verfügung stellt, normalerweise über ein Netzwerk. Im einfachsten Fall wartet der Server, bis ein anderer Computer (der sog. Client) sich mit ihm in Verbindung setzt und ihm Daten schickt oder anfordert – wie beim WWW, wo der Web-Browser den Server sucht und nach der Homepage fragt. Oft dienen Server auch dazu, Daten zwischen mehreren Clients zu synchronisieren – z.B. bei Multiplayer-Spielen.

PROVIDER

Der Provider ist derjenige, der Euch den Zugang zum Internet ermöglicht. Ihr wählt Euch über Modem oder ISDN-Karte ein und meldet Euch bei seinen Rechnern an. Diese sind an das Internet angeschlossen, und leiten die Daten an Euch weiter. Der Provider ist auch derjenige, der Euch eine E-Mail-Adresse zu teilt und das Postfach einrichtet, damit es jederzeit Eure Post entgegennehmen kann.

WARZONE

2100



**Schlachtfeld Erde:
In dem neuen
Echtzeit-3D-Strategiespiel von den
Pumpkin Studios
kämpft Ihr um die
letzten Rohstoffe.**



Auf Tasten-
druck zoomt Ihr
an das Spiel-
geschehen heran

Es kommt, wie es kommen muß: Anfang des nächsten Jahrhunderts bringt ein kleiner Systemfehler ein weltallgestütztes Atomraketen-system völlig durcheinander – die abgefeuerten Raketen treffen jede größere Stadt und verwandeln die Erde in eine Wüste. Der anschließende nukleare Winter gibt der Menschheit den Rest: Nur einige Grüppchen Verzweifelter konnten sich rechtzeitig in unterirdischen Bunkern in Sicherheit bringen und kommen 20 Jahre nach der Katastrophe wieder an die Oberfläche zurück. Statt aus den Fehlern der Vergangenheit zu lernen, kriegen sich die letzten Volkgruppen wegen den übrigen Rohstoffe in die Wolle – ein Krieg bricht aus. Soviel zur Hintergrund-

geschichte des neuen Echtzeitstrategiespiels „Warzone 2100“ an dem derzeit noch fieberhaft gearbeitet wird. Im ersten Moment hinterläßt das Spiel den Eindruck eines „klassischen“ Echtzeitstrategicals: Ihr habt eine Basis, Ihr schürft nach Rohstoffen und nutzt die gewonnene Energie zum Produzieren neuer Einheiten und frischer Gebäude; außerdem schickt Ihr Truppen ins Gefecht mit feindlichen Armeen. Aber hier hören die Gemeinsamkeiten zwischen „Warzone 2100“ und Kollegen wie „Starcraft“ auch schon auf. Auffälligster Unterschied ist die grafische Präsentation: Derweil bei den Kollegen die

Einheiten und die Einsatzgebiete aus der Vogelperspektive gezeigt werden, sind „Warzone 2100“-Truppen und die Landschaft komplett in 3D. Per Tastendruck läßt sich die Landschaft drehen und vergrößern. Entsprechend abwechslungsreich ist das Gelände: Es gibt tiefe Täler, riesige Gebäude und Städte, bewaldete Hügel und Krater. Um die Grafikfülle auch schnell genug darzustellen, unterstützt das Spiel 3Dfx-Karten und Direkt-3D. In einem speziellen Optionsmenü lassen sich dabei Grafikdetails ein, bzw. ausschalten. Hier könnt Ihr später auch den Schwierigkeitsgrad variieren und den „Fog of War“ einschalten. Da-

Genial: „Warzone 2100“ verbindet Top-Grafik mit Spitzenspielspaß



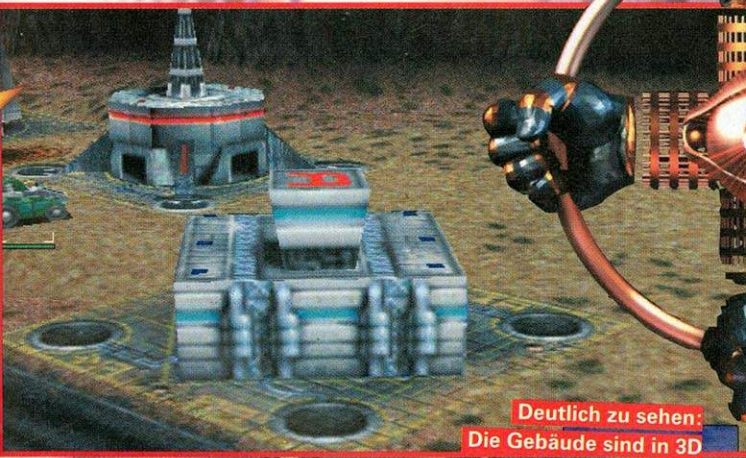
Hier haben Gangster eine Straßensperre errichtet



3D-Zwischensequenzen erzählen die Story weiter



Die Schlacht ist im vollen Gange



Deutlich zu sehen: Die Gebäude sind in 3D



Spätere Missionen spielen in Städten

mit nicht genug: „Warzone 2100“ soll ein ausgefeiltes Fahrzeug- und Forschungsprinzip enthalten. Ihr startet mit einer Handvoll von Standardgebäuden und Vehikeln, die sich im Laufe des Spieles entscheidend verbessern lassen. So findet Ihr während der einzelnen Missionen spezielle Artefakte, die von eigenen Forschungslabors untersucht und dann von Fabriken gebaut werden können. Neben Verbesserungen für die Basis kommt Ihr so auch an neue Fahrzeugteile. In einem speziellen Designmenü lassen sich mit den „erforschten“ Teilen neue Fahrzeuge zusammenbauen – insgesamt gibt es rund 400 Forschungsobjekte und 2000 ver-

Dieses Strategiespiel hat das Zeug zum Klassiker

schiedene Fahrzeugkombinationen! Einheiten bekommen übrigens in Kämpfen „Erfahrungspunkte“ und werden so im Spielverlauf besser. Zum Schluß eine weitere Feinheit des Spieles: Die Programmierer wollen die Missionsstruktur dynamisch machen. Das heißt, daß einzelne Einsätze der insgesamt 38 Missionen logisch aufeinander aufbauen. Schon in der ersten spielbaren Demo, die Ihr unter www.eidosinteractive.com herunterladen könnt, ist dies wunderbar zu sehen. „Warzone 2100“ wird für PC und für PlayStation entwickelt und soll – wenn alles klappt – im April erscheinen.

Michael Hengst



Tolle Explosionen dank 3D-Kartenunterstützung

PS
PC

PREVIEW

WARZONE 2100

Hersteller: Pumpkin Studios/Eidos
Genre: Strategie
Web-Adresse: www.eidos.com

Erscheinungstermin:
April 1999

Fertiggestellt zu:
95%

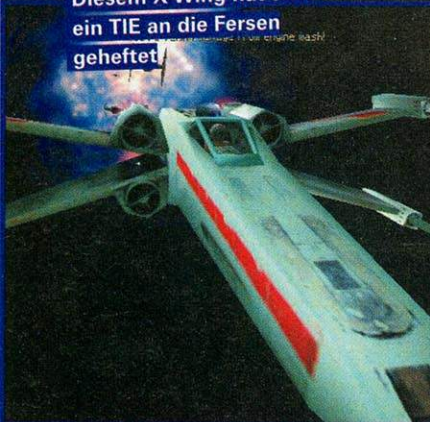
Erster Eindruck:
Spannendes 3D-Echtzeitstrategiespiel mit dem Zeug zum Klassiker.

STAR WARS X-WING ALLIANCE

Ein corellianischer Frachter verläßt das Dock



Diesem X-Wing hat sich ein TIE an die Fersen geheftet



Wer mit den Vierlingslasern gut umzugehen weiß, setzt sich ans Geschütz des Rasenden Falken!



Zwei A-Wings hetzen hier zwei TIE-Jäger vor sich her



LucasArts bringt uns im März die heiß ersehnte Fortsetzung der Weltraum-Ballerspielserie: In „X-Wing Alliance“ heizt Ihr dem Imperium mächtig ein!

Ein blutiger Kampf tobt im Star-Wars-Universum, und wieder einmal versetzt Euch LucasArts mitten ins heißeste Kampfgeschehen. In den Kriegswirren nach der Niederlage der Allianz bei Hoth schließt Ihr Euch der Rebellion an. Gleichzeitig beginnen bittere und brutale

Rivalitäten zwischen Eurer Familie und einem Konkurrenzklan. So werdet Ihr im Laufe der mehr als 50 Missionen nicht nur auf der Seite der tapferen Rebellen in die Schlacht ziehen, sondern solltet auch immer wieder Eurer Familie tatkräftig zur Seite stehen. Doch zuerst geht's ins Pilotentraining: In einem Testgelände, das auf mehrere Level aufgeteilt ist, erlernt Ihr die Steuerung. Dazu gibt's einen Hindernis-Parcours, auf dem Laser-Geschütze Euch unter Feuer nehmen und den Ihr unter großem Zeitdruck absolvieren müßt. Für jedes abgeschossene Ziel gibt's einen Bonus von ein paar Sekunden, ohne den die Mission nicht zu bewältigen ist... Im flinken, agilen A-Wing ist der Zeitdruck natürlich weit geringer als im flügelhahnen Bomber Y-Wing! Zwei Trainingsmissionen müßt Ihr erfolgreich bestehen, ehe Euch die

Allianz einen „echten“ Einsatz fliegen läßt. Dafür wird Euch sicherlich das Herz klopfen, wenn Ihr zum ersten Mal Euren X-Wing aus dem 3D-Hangar steuert. Außerdem gibt's als Belohnung für besonders erfolgreiche Missionen wieder die bekannten Beförderungen, Abzeichen und Orden.

Der X-Wing wird selbstverständlich wieder mit dabei sein: Dieser grundlegende und ausgewogene Jäger ist die Hauptwaffe im Kampf gegen das Imperium und läßt sich vielseitig einsetzen. Doch natürlich hat LucasArts auch andere vertraute Gerätschaften eingebaut: Der betagte Jäger Z-95, der flinke A-Wing sowie die „schweren Brummer“ B- und Y-Flügler stehen im Hangar bereit. Wer's etwas größer mag, wird sich gerne und oft an den Steuerknüppel eines corellianischen Frachters setzen oder die Bedienung der Vierfach-Laserkanonen übernehmen.

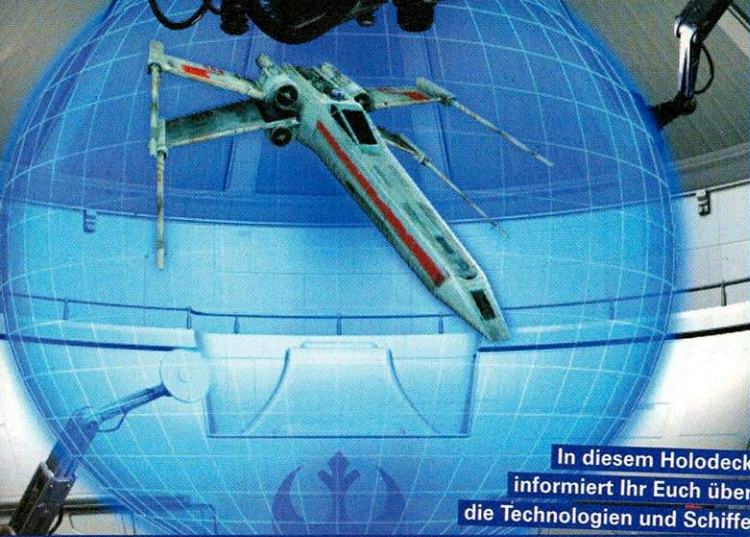
Am Ende der etwa 50 Einzelspieler-Missionen steht die Schlacht um den Todesstern: Eine gigantische Weltraumschlacht tobt dicht an der Oberfläche des Planetenzerstörers.

Ich glaub, ich bin im Kino: Star-Wars-Raumschlachten am Heim-PC!

Ein Muß für Star-Wars-Fans: Im X-Wing zahlen wir's den Bösen heim!

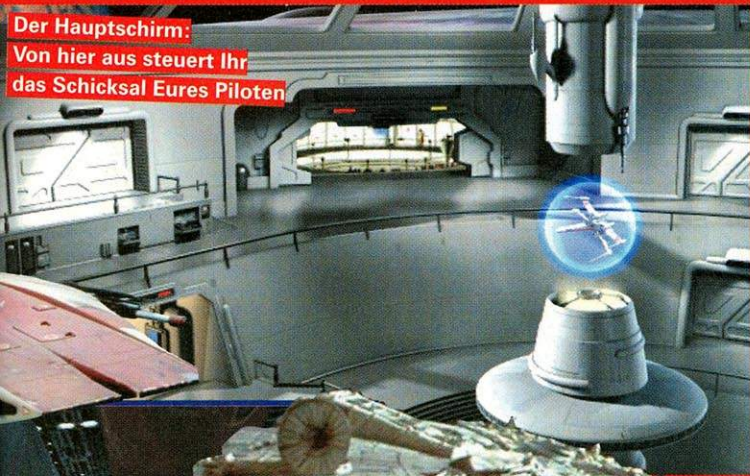
Zu guter Letzt könnt Ihr sogar selber die Steuerung des wohl berühmtesten Weltraum-Kampfes übernehmen: Wie Piloten-Legende Han Solo dürft Ihr den „Rasenden Falken“ durch düstere Tunnel in das Herz des Todessterns steuern und dort höchstpersönlich den tödlichen Torpedo abfeuern, der die finsternen Pläne des Imperators zunichte machen wird. Für Experten gibt's außerdem ein Szenario, in dem Ihr gegen die experimentellen Geheimwaffen der Dunklen Seite antretet. Zu viert per Internet oder zu acht im Netzwerk dürft Ihr auch im Multiplayer-Modus fliegen.

David Skreiner



In diesem Holodeck informiert Ihr Euch über die Technologien und Schiffe

Der Hauptschirm:
Von hier aus steuert Ihr
das Schicksal Eures Piloten



Bloß nicht
anstoßen: Mit dem
Millennium Falcon fliegen
wir ins Herz des Todessterns

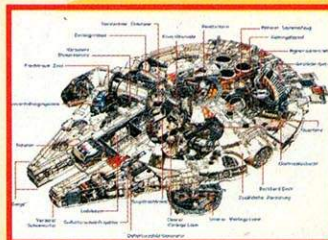
Zeit, sich zu
verabschieden:
Imperiale Verstärkungen
sind eingetroffen!



Der betagte Y-Wing-Bomber
ist solide und schwer bewaffnet

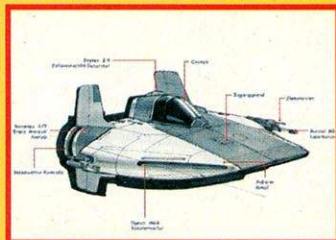
INFO

Corellian Transport



Auf diesem Design basiert Han Solos „Rasender Falke“ – eigentlich bloß ein leicht bewaffneter Frachter. Dennoch ist diese Schiffsklasse dank der beiden Vierlings-Laser vielseitig einsetzbar – nicht nur auf der Höllenfahrt in das Innere des Todessterns!

A-Wing



Der kleine und flinke A-Wing ist der schnellste Jäger der Rebellen. Mit seinen schwachen Schilden und nur zwei Lasern muß er sich im Kampf auf seine Wendigkeit verlassen. Ideal für Spähmissionen und Patrouillen!

X-Wing



Der X-Flügler ist das Allround-Talent unter den Raumjägern des Star-Wars-Universums. Gute Schilde, ausgezeichnete Bewaffnung: Luke Skywalker bevorzugt den X-Wing, der kleine Droide R2-D2 ist eigentlich der Kopilot!

B-Wing



Dieser waffenstarrende Allround-Bomber ist eine gute Wahl für die allerhärtesten Schlachten. Trotz starker Schilde und enormer Feuerkraft ist der B-Wing aufgrund seines eigenwilligen Designs ziemlich wendig.



Ein X-Wing vor
einer weit entfernten Galaxie



Dieser feindliche
Transporter transportiert nix mehr

PC PREVIEW

STAR WARS: X-WING ALLIANCE

Hersteller: Totally Games/LucasArts
Genre: Simulation
Web-Adresse: www.lucasarts.com

Erscheinungstermin:
April 1999

Fertig-
gestellt
zu:

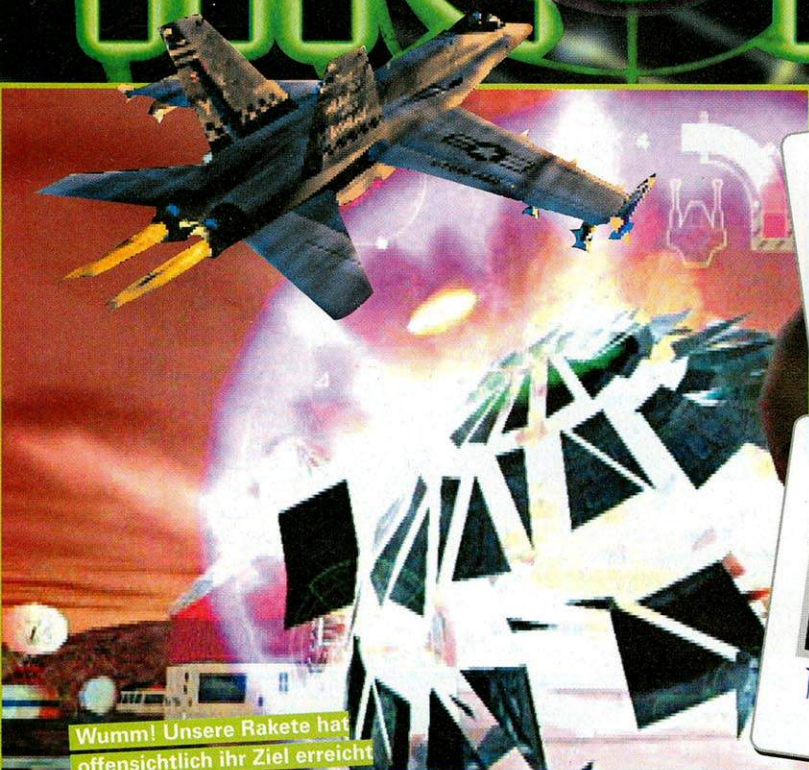


Erster Eindruck:
Super! „X-Wing Alliance“
wird DAS Weltraumspiel
für Star-Wars-Fans!



Diesen Frachter
bekommt Ihr in „X-Wing Alliance“
zum ersten Mal zu sehen – oder?

INCOMING



Wumm! Unsere Rakete hat offensichtlich ihr Ziel erreicht



Je nach Mission wechseln wir automatisch das Kriegsgerät



Transport-Aufträge gehören zum Söldner-Alltag



Ein Alien-Panzer in der Steppe verheißt nichts Gutes



Stützpunkte sind weiterhin ein beliebtes Ziel



Volltreffer: Eine feindliche Radar-Anlage fliegt in die Luft



Bei „Incoming“ fliegen unentwegt die Polygon-Fetzen



Die Helikopter sind sehr vielseitig einsetzbar

In ferner Zukunft droht dem Weltfrieden große Gefahr aus dem All. Doch als erfahrener Söldner kennt Ihr kein Pardon und lehrt die anrückende Alien-Allianz das Fürchten.

Das Jahr 2009 fängt nicht gut an. Außerirdische versuchen einmal mehr die Erde einzunehmen, was zur totalen Zerstörung (fast) aller Streitkräfte führt. Die Zivilbevölkerung hat resigniert und sich ihrem Schicksal ergeben. Ihr seid der einzige überlebende Mann einer militärischen Eliteeinheit, die sich gegen die auferlegte Sklaverei auflehnt. Wagemutig besetzt Ihr die modernste Kampfbasis der Welt und nehmt dort den Kommandoplatz des Oberbefehlshabers ein. Eure Aufgabe ist es, alle bedrohten Militärstützpunkte und Resteinheiten vor den Heerscharen fliegender Untertassen zu schützen. An Bord von feuerspeienden Geschütztürmen, wendigen Kampfhubschraubern, tonnen schweren Panzern und gekaperten UFOs versucht Ihr die extraterre-

strische Flotte in Sondermüll zu verwandeln. Vor dem Start bekommt Ihr in einem kurzen Missions-Briefing Eure Aufgabe erklärt. Mit verschiedenen Raketentypen, Spezialbomben und großkalibrigten MGs werden feindliche Objekte dem Erdboden gleichmacht. Ein Radarschirm warnt Euch vor neuen Feindschwadronen und hilft bei der Orientierung, falls Ihr mal die falsche Richtung eingeschlagen habt. Die Unterschiede zur PC-Version (mit 3D-Karte) sind grafisch und spielerisch eher gering, was allerdings nicht heißen soll, daß die Dreamcast-Variante keine optischen Leckerbissen zu bieten hat. Insgesamt sechs Großkampagnen, die in mehrere Einzelmisionen aufgeteilt sind, gilt es zu meistern. Neben den fetzigen Planetenschlachten und kniffligen

Die DC-Version ist mit dem PC-Original identisch

Missionen gefallen auch die krachenden Soundeffekte sehr gut. Die Idee, mit drei unterschiedlichen Kampfgeräten in den Alien-Krieg zu ziehen, mag anfangs ja ganz reizvoll sein, doch im Endeffekt hätte ein ausgefeilteres Missions-Design nicht geschadet. Von diesem Manko abgesehen, ist „Incoming“ ein nettes Action-Spiel, das sicherlich dem einen oder anderen Ballerspiel-Fan gefallen könnte. Die Dreamcast-Umsetzung unterscheidet sich optisch zwar nur wenig vom PC-Original. Trotzdem gibt es hier den kleinen aber feinen Unterschied, daß man für die DC-Fassung keine teure 3D-Karte mehr benötigt.

Wolfgang Schädle

DC PREVIEW

INCOMING	
Hersteller	Rage/Imagineer
Genre	Action
Web-Adresse	www.rage.co.uk
Erscheinungstermin:	
September 1999	
Fertiggestellt zu:	
Erster Eindruck: Flotte Action-Ballerei mit simpler Missions-Struktur. 100%	

PSX **MOUSE...**



Unverbind. Preisemp.
29,95 DM

* incl. MOUSEPAD

PSX **RGB KABEL PRO**

World of **play**
station

Verarbeitung: **Sehr Gut**



Unverbind. Preisemp.
19,95 DM

* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX **LINK KABEL**



Unverbind. Preisemp.
14,95 DM

* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX **MEMORY CARDS....setzen Sie alles auf eine Karte**

12/98 **NEXT**
XL-Wertung: **Exzellent**

"Während unseres mehrwöchigen Tests gab es keine Schwierigkeiten beim Abspeichern und Laden von Daten"

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

12/98 World of **play**
station

Gesamturteil: **Sehr Gut**

"Die Karten haben ihre sichere Funktionsweise mit den neuesten Spielen mit Bravour bestanden"



Unverbind. Preisemp.
39,95 DM
Unverbind. Preisemp.
59,95 DM
Unverbind. Preisemp.
79,95 DM

120 Block

360 Block

1080 Block



Unverbind. Preisemp.
29,95 DM

12/98 World of **play**
station

"Die Verarbeitung des kleinen Moduls ist vorbildlich und der Preis ok"

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



Unverbind. Preisemp.
39,95 DM

12/98 World of **play**
station

"Da die Karte nur ca. 10 DM teurer als das Original ist, dafür aber die vierfache Speichergröße bietet, könnt ihr bedenkenlos zugreifen"

PSX **POWER WING**

NEU



ACHTUNG VORSICHT!

EXTREME RUMBLE POWER

Unverbind. Preisemp.
49,95 DM

* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX **DOUBLE SHOCK** Get More Color!



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

Unverbind. Preisemp.
39,95 DM

12/98 **MEGA FUN**

Verarbeitung: **Gut**
Gesamturteil: **Gut**

1/99 **VIDEO GAMES**

Verarbeitung: **Sehr Gut**
Gesamturteil: **Gut**

12/98 PlayStation **GAMES**

Verarbeitung: **Sehr Gut**
Gesamturteil: **Gut**

PSX **REMOTE STATION....**

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

"Im Praxistest arbeitete die "Station" tadellos auch bei schnellen Action- und Rennspielen konnten wir keine merkliche Zeitverzögerung feststellen"

2/99 **MANIAC**

Unverbind. Preisemp.
79,95 DM

1/99 **VIDEO GAMES**

Verarbeitung: **Gut**
Gesamturteil: **Sehr Gut**

"Damit ist erstmals eine volle Bewegungsfreiheit gewährleistet, da die Übertragung stets einwandfrei funktioniert - eine tolle Sache!"



SUNFLEX

www.GetMoreSun.com Bestell Service 02352/953350

SUNSTORES

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

Sie möchten einen Sunstore eröffnen? Rufen Sie uns an 02352/953281

GAME TOWN
KAPUZIENER STR. 25 A
80337 MÜNCHEN

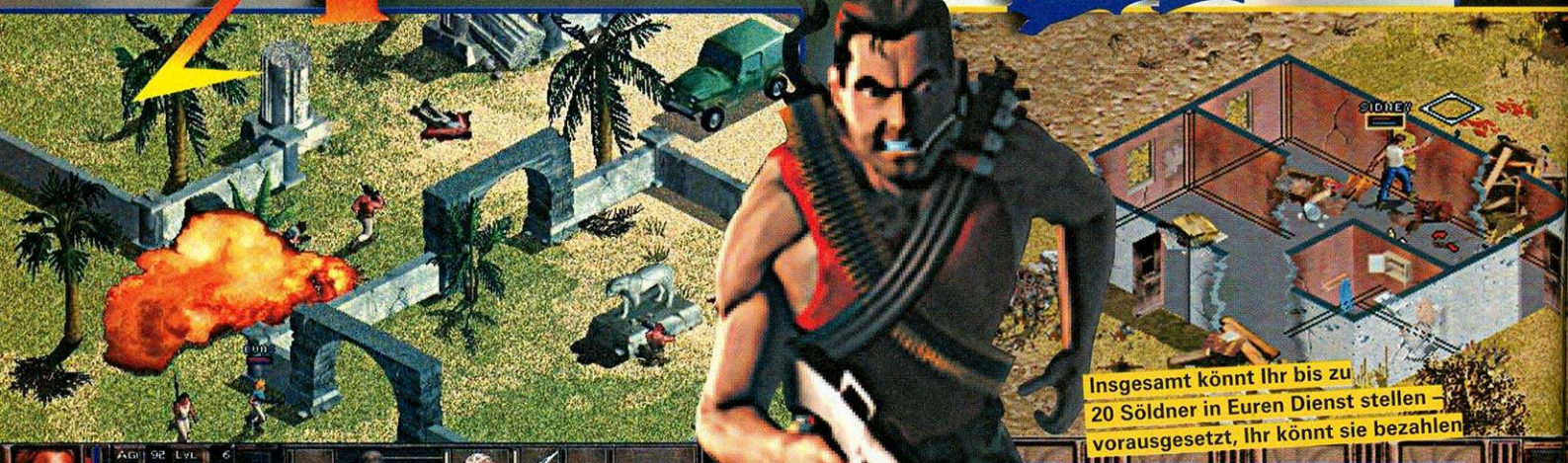
GAME STREET
CHRISTOPH STR. 28
86956 SCHONGAU

Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex Tel: 02352/953350 Fax: 02352/953349

Ladenpreise können abweichen, Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten, Photo & Verpackung 9,90 zzgl NN, Verwendete Logos & Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller

JAGGED ALLIANCE 2

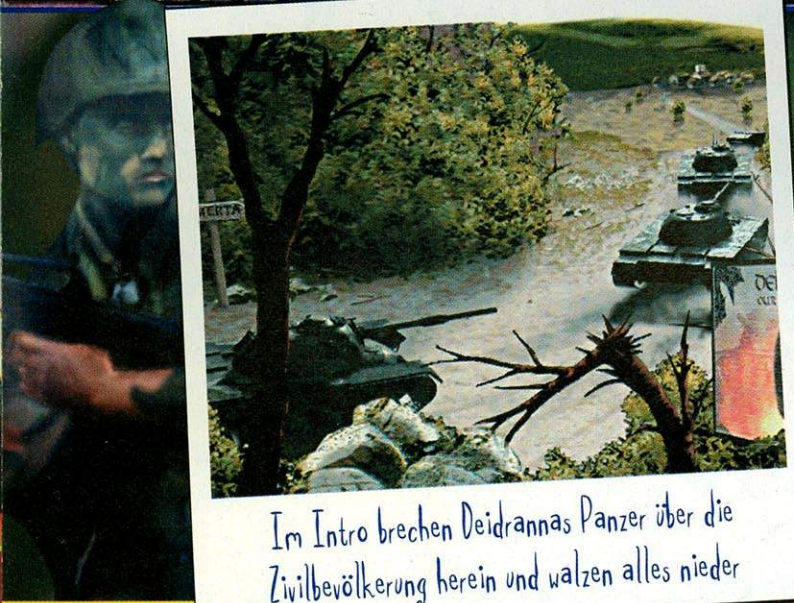


Insgesamt könnt Ihr bis zu 20 Söldner in Euren Dienst stellen – vorausgesetzt, Ihr könnt sie bezahlen

	AGI	92	LVL	6
	DEX	92	HP%	97
	STR	79	EXP	47
	LOD	37	MEC	37
	WIS	81	MED	2

Einige der Waffen haben eine enorme Feuerkraft und setzen in Windeseile sogar eine kleine Armee schachtmatt

WEIGHT 14%



Im Intro brechen Deidrannas Panzer über die Zivilbevölkerung herein und walzen alles nieder



Überzeugt die Rebellen von Eurer Redlichkeit, dann schliessen sie sich Euch an

Vor Spielbeginn könnt Ihr Euch zwischen einem Sci-Fi-Modus mit Alien-Monstern und einem realistischen Modus entscheiden

Die Wildgänse kommen: Im offiziellen zweiten Teil von Sir-Tech's Söldnersaga müßt Ihr mit einer kleinen Elite-Einheit ein ganzes Land vor der Zerstörungswut einer tyrannischen Herrscherin bewahren.

In der kleinen Bananenrepublik Arulco, irgendwo im tiefsten Südamerika, hat sich zum ersten Mal eine Frau an die Spitze der Regierung geschwungen. Doch Präsidentin Deidranna ist alles andere als eine „Königin der Herzen“. Unter ihrem grausamen Regime haben Folter, Mord und blutige Unterdrückung Einzug in das einstmals so friedliche Land gehalten. Als „Mann für spezielle Fälle“ erhaltet Ihr deshalb den Auftrag, einen Trupp Söldner zusammenzustellen und dem Treiben der Killer-Queen ein rasches Ende zu setzen. Hierfür müßt Ihr zuerst einige Mannen per Laptop rekrutieren. Zwei Organisationen namens A.I.M. und I.M.P. (die im Deutschen spaßigerweise B.S.E. heißt) bieten Euch die Dienste von insgesamt mehr als 70 gestandenen Elitekämpfern an. Je nach Erfahrung kosten diese Bur-schen allerdings ordentlich Geld – Geld, das Ihr zu Beginn Eurer Mission leider nicht zur Verfügung habt. Erst im Verlaufe des Spiels stoßt Ihr mit eroberten Goldminen auf Einnahmequellen, die Euren Kontostand nach oben schnellen lassen. Nachdem Ihr Euch also schweren Herzens für die Billig-Variante entschieden habt, wird's ernst. Ihr startet Euren Auftrag in dem winzigen Kaff Omerta, welches durch Deidrannas Panzer völlig verwüstet wurde. Anders als im Vorgänger, seht Ihr in „Jagged Alliance 2“ das Spielfeld nicht aus der Vogel-, sondern einer isometrischen Perspektive, die stark an „Diablo“ erinnert. Die Grafik, die im Original noch in häßlich pixeligem VGA daherkam,

Der Beweis: Rundenbasierte Taktik kann durchaus spannend sein

Sprich: 1Sör Tek; 2Dschäged Älaienz Tu;

Der Rebellenanführer Enrico Chivaldori weht Euch in seinen Plan ein – Bezahlung im voraus!

In Zwischensequenzen sehr Ihr, wie Deidranna auf Eure Fortschritte reagiert

Es lohnt sich immer, mit den Zivilisten zu reden. Oftmals geben sie Euch nämlich wertvolle Tips

Ihr könnt auf Wunsch auch eigene Elite-Kämpfer generieren

Die Einheimischen haben einen südamerikanischen Dialekt drauf

In der unteren Bildschirmleiste könnt Ihr genau sehen, wie Eure einzelnen Söldner ausgerüstet sind

Deidrannas Truppen kennen keine Gnade mit aufständischen Rebellen

Auf dieser Karte seht Ihr, wieviele Sektoren sich schon in Eurer Hand befinden

Zweiter oder dritter Teil?

Das alte „Jagged Alliance“ kam noch in VGA-Grafik daher

Eigentlich müßte das Spiel ja „Jagged Alliance 2 1/2“ heißen, denn neben dem ursprünglichen ersten Teil, in dem Ihr die Insel Metavira von dem Bösewicht Lucas Santino befreien müßt, hat Sir Tech bereits vor gut zwei Jahren ein weiteres Spiel aus der „Jagged Alliance“-Reihe veröffentlicht. Das Vollpreis-Produkt „Deadly Games“ bot als besondere Highlights einen Multiplayer-Modus sowie einen Editor zum Generieren eigener Landkarten.

PC PREVIEW

JAGGED ALLIANCE 2

Hersteller Sir Tech / TopWare
Genre Strategie
Web-Adresse www.topware.de

Erscheinungstermin: März 1999



Erster Eindruck: Fast perfektes Strategieepos – nur den Mehrspielermodus vermissen wir.



Ralf C. Adam

HARD EDGE

Mit dem Aufzug geht es leider nur bis in den 25. Stock, den Rest müßt Ihr laufen

Ohne eine Key-Karte bekommt Ihr kaum eine Tür auf

ALEX
N ∞

MICHEL
N ∞

MICHEL
N ∞

Ist hier eine Falle angebracht?

Wir sollten uns trennen, dann haben wir bessere Chancen...



Ohne Skizzen keine Charakterköpfe

Puh, das wäre beinahe schiefgegangen – Viele Türen sind mit Fallen versehen

In Sunsofts Action-Adventure schlägt es Euch ins Jahr 2046: Ein harter Polizeieinsatz wartet hier auf Euch.

Mit schönen Zukunftsvisionen kann „Hard Edge“ nicht dienen, vielmehr wird ein eher düsteres Bild des Jahres 2046 gezeichnet. Terroristen haben das Togusa-Gebäude in ihre Gewalt gebracht, und als die Polizei es stürmt, wird sie bald von den übermächtigen Gegnern zurückgedrängt. Nur wenige schaffen es weiter vorzudringen. Zwei von ihnen sind Michelle und Alex. Zu Beginn steuert Ihr einen der beiden; ohne Kontakt zur Außenwelt müßt Ihr nun versuchen, den Auftrag gemeinsam zu erledigen. Entscheidet

Ihr Euch für Alex, verfügt Ihr über eine zuverlässige Schußwaffe. Michelle hingegen benutzt ein Messer und hat auch noch einige andere Tricks drauf. Im Spielverlauf trefft Ihr aber auch noch auf andere Figuren, zwischen denen Ihr wechseln könnt. Ziel ist es, das Gebäude zu befreien, beziehungsweise einen Professor, der sich im 26. Stock befindet. Um dorthin zu gelangen, trennen sich Michelle und Alex – einer nimmt die Treppe, der andere den Aufzug. Glück könnt Ihr hier gebrauchen, denn Euch stellen sich Kampfroboter und so manches Monster in den

Weg. Grafisch ähnelt „Hard Edge“ mit seinen 3D-Figuren vor einem Renderhintergrund mit wechselnden Kamera-Perspektiven Capcoms indiziertem Grusel-Schocker. Die Figuren sind jedoch im japanischen Anime-Stil gezeichnet. Das Spiel bietet also feurige Actionkost für Fans des Genres. Leider ist die Steuerung in unserer Preview-Version noch etwas gewöhnungsbedürftig, aber das wird sich bis zur Veröffentlichung mit Sicherheit noch ändern.

Thomas Rosato

Ein Action-Adventure im Anime-Stil mit Echtzeit-Kämpfen

Er hat es nicht anders gewollt – so sind sie halt, die Terroristen

PS PREVIEW

HARD EDGE

Hersteller Sunsoft
Genre Action/Adventure
Web-Adresse www.sunsoft.co.uk

Erscheinungstermin:
März 1999

Fertiggestellt zu:



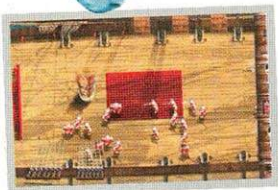
Erster Eindruck:
Roboter-Hatz statt Zombiejagd: Auf den Spuren von Capcoms Klassiker.



Der Korsar



An Bord der „Newcastle“ entdecken wir das Dörfchen Nevis



Unser kleiner Trupp tritt hier gegen einen starken Piraten-Kollegen an



Dieser Angriff war ein Fehlschlag, doch das Spiel läßt sich jederzeit abspeichern...

Hier tobt eine gewaltige Seeschlacht – wir feuern eine volle Breitseite



Vor dem gut befestigten Inselchen Barbuda gehen wir vor Anker

Wir greifen eine Festung an, doch der Gegner hat eine starke Übermacht



Ein Hinterhalt! Das Fort hat das Feuer eröffnet, zwei Schiffe jagen uns!



Als französischer „Corsair“ ankern wir hier vor einem befreundeten Städtchen

Korsar statt bloß Pirat:
Als Freibeuter im Auftrag der Krone durchstreift Ihr in „Der Korsar“ von Infogrames die Karibik, stets auf der Suche nach Gold, Feind und Ehr'!

Reiche Beute winkte in der Karibik, als die Spanier von ihren Raubzügen in Südamerika tonnenweise Gold, Silber und Edelsteine nach Europa schafften. Mit „Kaperbriefen“ ausgerüstet, unterstützten Freibeuter ihr Land. Gegen Bares, versteht sich: Im Regierungsauftrag wurden Schiffe überfallen, die Beute anschließend eingesackt. Den erfolgreichsten unter diesen blutrünstigen Freibeutern winkten Macht, Ruhm und Adelstitel als Belohnung. Mit einem kleinen Schiff und einem frischem Kaperbrief ausgerüstet, seid Ihr in „Der Korsar“ wahlweise unter englischer oder französischer Flagge unterwegs. Nun gilt es, feindliche Schiffe zu erobern oder zu zerstören, Handel zu treiben, gegnerische Festungen einzunehmen und

Piratenfeeling pur: „Der Korsar“ hat das Potential, zum Klassiker zu werden!

befreundete Häfen tatkräftig zu unterstützen. Denn nur mit den entsprechenden Hafeneinrichtungen könnt Ihr dort Eure Schiffe reparieren lassen oder neue Schiffe bauen. Wenn Ihr Spione in feindliche Städte einschleust, erhaltet Ihr Infos über Handelsschiffe, die Ihr überfallen könnt. Doch um eine Stadt einzunehmen, benötigt Ihr schon eine kleine Armee! „Der Korsar“ spielt sich wie ein Echtzeit-Segel-Strategiespiel, ähnlich dem bereits zehn Jahre alten Klassiker „Pirates!“. Den Hintergrund bietet die abenteuerliche Geschichte der karibischen Inselwelt; viele Details und originalgetreue Karten sollen echtes Piraten-Feeling aufkommen lassen. Zwölf historische Schiffsmodelle stehen zur Wahl, vom trägen Handelsschiff über die winzigen Kutter

bis zur waffenstarrenden Galeone. Per Mausclick wählt Ihr Eure Flotte an, wobei Ihr jedes Schiff einzeln steuert. Dann gebt Ihr einfach den Zielpunkt vor, und Eure Schiffe werden je nach Bauart und Wind schneller oder langsamer lossegeln. Seeschlachten finden in Echtzeit statt – wenn Ihr den Gegner erstmal lahmgeschossen habt, rammt Ihr ihn und übernehmt das Schiff! Den Enterkampf könnt Ihr vom Computer berechnen lassen oder das Schicksal Eurer Mannen in einem recht niedlichen Echtzeit-Strategie-Teil selbst steuern. Neben einem Hauptauftrag werdet Ihr auch zahlreiche Nebenmissionen übernehmen und Schlachten gegen berühmte Konkurrenz-Piraten führen können. Unsere Vorab-Version von „Der Korsar“ macht bereits jetzt Lust auf mehr. In diesem Sinne: „In die Wanten, Männer!“

David Skreiner



Gegen unsere Übermacht hat diese Schaluppe keine Chance

PC PREVIEW

DER KORSAR	
Hersteller	Microïds / Infogrames
Genre	Strategie
Web-Adresse	www.infogrames.de
Erscheinungstermin:	
März 1999	
Fertiggestellt zu:	3,5
Erster Eindruck: „Der Korsar“ könnte ein würdiger Nachfolger für „Pirates!“ werden.	

Chameleon Twist 2



Extras erleichtern Euch den Weg durch die sechs Welten



Insgesamt vier Charaktere stehen zur Auswahl

Beim Training erlernt Ihr den richtigen Umgang mit der Zunge



Zahlreiche Gefahren warten auf Euch: Ein falscher Tritt, und...



Nicht alles ist so entspannend wie diese Ballonfahrt

Ein ganz normaler Tag im Urwald: Auf dem Spielplatz spielen die Chamäleons, aus dem Himmel fällt ein Hase.

Dieser landet aber ausgerechnet auf einer Schaukel, so daß Davy, eines der Chamäleons, in den Himmel geschleudert wird. Er fällt jedoch nicht wieder runter, sondern landet in einer seltsamen Welt in den Wolken. Zu seiner Verwunderung muß er feststellen, daß er nicht nur aufrecht geht, sondern auch noch einen Rucksack trägt, in dem ein großer Schirm steckt. Nun liegt es an Euch, bei dem 3D-Jump'n'run „Chameleon Twist 2“ Davy (oder wahlweise auch eines der drei anderen Chamäleons) durch die 3D-Level zu steuern. Auf dem Weg durch die sechs Welten lauern allerlei Gefahren, Puzzles und Gegner auf Euch – hilflos seid Ihr denen aber nicht ausgeliefert, denn als Chamäleon hat Davy natürlich eine lange und flexible Zunge. Mit der kann er dank seiner neuen Kräfte nicht nur

Gegner fangen, sondern sich auch an Wänden oder Pfosten festhalten oder sich hochheben – witzig, aber auch ziemlich gewöhnungsbedürftig. Falls die Zunge nicht mehr reicht, könnt Ihr mit dem Schirm in Davys Rucksack auch über kurze Distanzen schweben. Grafisch ist das Ganze vor allem bunt, technisch gibt es schon jetzt nur wenig auszusetzen – zwar leidet trotz verstellbarer Kamera die Übersicht, bis zur endgültigen Version kann sich das aber noch ändern. Momentan wird vor allem am Spiel selbst gefeilt: Im Vergleich zum Vorgänger soll der Schwierigkeitsgrad deutlich angehoben werden, damit zusammen mit der abgedrehten Geschichte, kleinen Bonusspielen, der einfachen Steuerung und dem witzigen Gameplay für jede Menge Spielspaß gesorgt ist.

Patrick Dowling

Witzig: Eine Zunge als Allzweckwaffe



Die Zunge ist flexibel einsetzbar und läßt sich zielgenau lenken



Mit dem Schirm kann Euer Chamäleon für kurze Zeit schweben

N64 PREVIEW

CHAMELEON TWIST 2	
Hersteller	Sunsoft/Infogrames
Genre	Action
Web-Adresse	www.infogrames.de
Erscheinungstermin:	Fertiggestellt zu:
März 1999	30%
Erster Eindruck:	
Bunte Grafik und witzige Ideen – das wird ein spaßiges Jump'n'run werden.	

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



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.

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY

CHAMPIONSHIP



Habt Ihr jemals versucht, Euch mit vier Rädern einen Weg durch unwegsames Gelände zu bahnen? In „Sega Rally 2“ findet Ihr unterwegs keine Notrufsäulen und Fast-Food-Buden, vielmehr betretet Ihr die Welt des Kampfes zwischen Maschine und Natur.

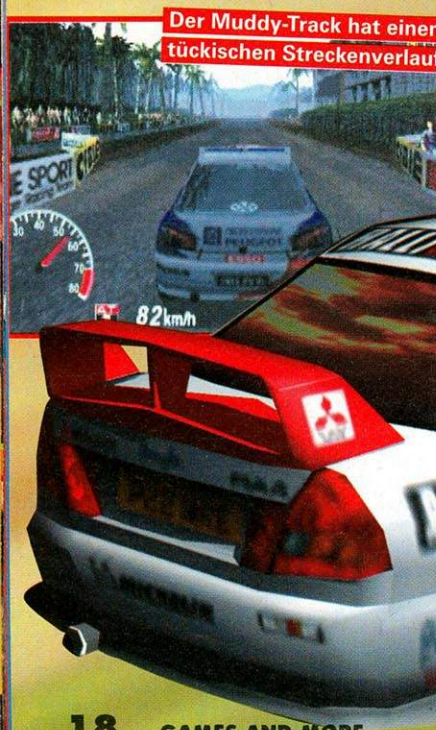
Nachdem uns das erste „Sega Rally“ bereits vor drei Jahren in Entzückung versetzte, dürfen sich jetzt alle Dreamcast-Besitzer auf eine grandiose Fortsetzung freuen. Auch im zweiten Teil geht es über Stock und Stein durch ein Gelände, in dem selbst

die abgebrühtesten Piloten ein faszinierendes Fahrerlebnis und ungeahnte Landschaftsdetails entdecken werden. Für besonderes Amüsement sorgen z.B. Mondschein-Fahrten, bei denen Ihr wirklichkeitsgetreu durch ein idyllisches Insel-Szenario prescht und nur das Licht des Scheinwerferkegels den unmittelbar vor Euch liegenden Streckenabschnitt erhellt. In der von Thailand inspirierten Desert-Stage zieren z.B. jede Menge Joshua-Bäume, Zuschauer und landestypische Tiere den Straßenrand. Selbst an kleine Staubpartikel, die hartnäckig an unserer Ka-

rosserie festkleben, wurde konsequent gedacht. Matschige Sandpisten und verschneite Bergpässe gehören erstmals zum herausfordernden Repertoire der „Sega Rally 2“-Piloten. Neben den bereits bekannten Boliden Toyota Celica GT, Ford Escort WRC, Mitsubishi Lancer und Subaru Impreza sind exklusiv in der Dreamcast-Version zwölf weitere Modelle hinzugekommen: Je nachdem wie erfolgreich die Rennen verlaufen, dürft Ihr Euch sogar noch auf einen Peugeot 106, Renault Maxi Me-

gane oder einen Fiat 131 Abarth freuen. Im Arcade-Mode rauscht Ihr mit maximal 16 Herausforderern um die Wette.

Profis treten zum „10 Year Championship“ an und versuchen sich Jahr für Jahr an die Fahrer-Spitze zu kämpfen. Jede Strecke (17 insgesamt) basiert dabei auf frei erfundenen Rallye-Kursen, die mit unterschiedlichen Straßenbelägen und Klimabedingungen aufwarten. Damit der steuergewandte Fahrer auch mit der unberechenbaren Natur zu kämpfen hat, machen ihm verschiedene Witterungseinflüsse wie dicke Nebelfelder, prasselnde Regenschauer und dichtes Schneegestöber das Renn-



Beeindruckendes Rallye-Spektakel mit vielen Kursen



1'10"216
LAP TIME
In den engen Serpentin-Kurven müßt Ihr Euch mangels Übersicht auf Euer Gefühl verlassen

12th / 16
STAGE TOP 3
1 08"121
2 1'10"256
3 1'13"166

Unzählige Überholmanöver sorgen für den fahrerischen Nervenkitzel

Hoppla, was ist denn das? Ein Zuschauer blendet uns mit seinem gleißenden Kamerablitz.

Die nächtlichen Strassen der Riviera-Strecke sind ein Augenschmaus

Bei unsanften Landungen, steigen kleine Staubwolken auf

In der Stadt sind die Straßen noch relativ gut ausgebaut

Im 2P-Split-Screen-Modus geht erst richtig die Post ab
1st
169 km/h
2nd
166 km/h

Unerreichte Simulationsperfektion:
Durchdrehende Reifen wirbeln allerfeinste Sandpartikel in die Luft
5th / 16
169 km/h

Im „10 Year-Rally“ lernt Ihr genaueres über die Witterungsverhältnisse und den Kursverlauf
ISLE
Length: 3.88km
Undulation: 23m
Laps: 11
Best Time: 1'19"111
ROAD SURFACE:
Tarmac: 83%
Gravel: 17%
Dry Mud: 0%
Mud: 0%
Snow: 0%
Ice: 0%
ENVIRONMENT:
Rain: 10%
Visibility: Good
Time: Day
Temp: 22°C (71°F)
POSITION: **13 / 16**
左右で選択。Aボタンで決定してください。

Rowdy von hinten im Anmarsch:
Auch vor Attacken des Hinterranns seid Ihr nicht gefeit.
21st / 30
213 km/h

Mit Vollgas in die Kurve – die schönsten Drifts der Videospielgeschichte gibt es nur in „Sega Rally 2“ zu sehen.
14th / 16
182 km/h

Das überzeugende Fahrverhalten motiviert zu ausgedehnten Drifts

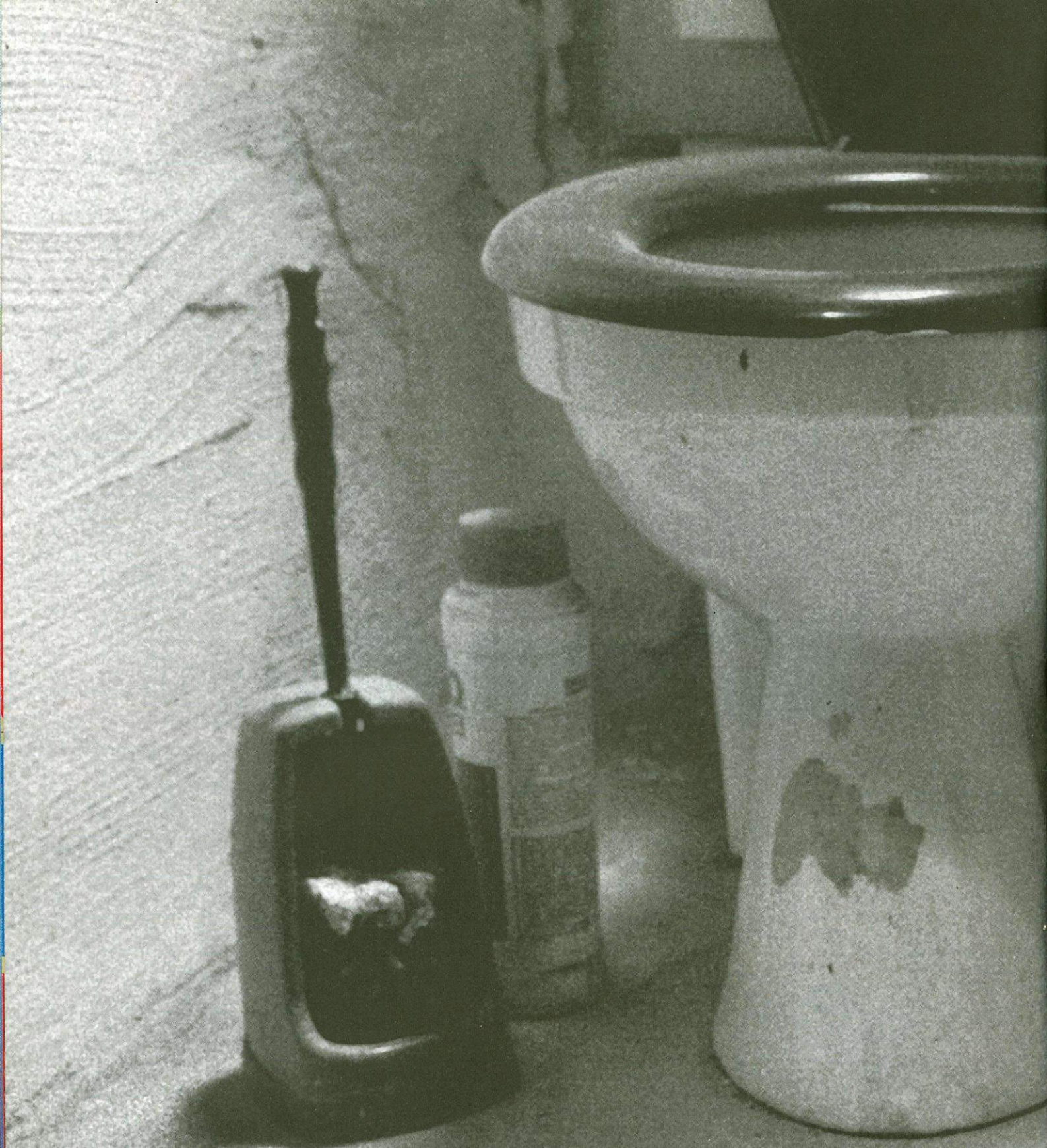
fahrerleben schwer. Das physikalisch korrekte Fahrverhalten sowie Driften und Kurvendynamik blieben in ihrer Ur-Perfektion weitgehend unangetastet. Zu gewagte Bremsmanöver werden mit 360°-Pirouetten bestraft, die auch permanente Gummispuren im Asphalt hinterlassen. Außerdem wird es atemberaubende Mirror- und Transparenz-Effekte geben, was sich mit spiegelnden Landschaftsdetails in der Windschutzscheibe oder glasklaren Einblicken ins Innere der Boliden eindrucksvoll bemerkbar macht. Grafisch besticht „Sega Rally 2“ mit phänomenaler 3D-Kulisse: Die Umgebung sowie alle Rennautos werden in hoher Auflösung dargestellt. Auch verschiedene Blickwinkel sind vorgesehen: Hartgesottene Rallye-Piloten rasen aus der Cockpit-Sicht übers steinige Gelände; Freiluft-Fanatiker wählen die Außenperspektive. Grafisch schwebt der Automaten-Kenner bereits in unerreichten Simulationsdimensionen. Die Kurse bieten neben reichlich Kurven auch enge Tunneldurchfahrten und starke Gefälle an. Hier findet der anspruchsvolle Rennfreund wirklich alles, was das Raserherz begehrt. Umfangreiche Rekord-

zeitlisten für jeden Spielmodus motivieren zum Weitermachen. Damit man schnell zu Erfolgserlebnissen kommt, darf man sich zu Beginn des Spiels einen von drei Schwierigkeitsgraden aussuchen. Im Vorfeld richtet sich die Tuning-Ausstattung des Wagens nach Euren Wünschen. Vor dem Rennschehen lassen sich kleine Details wie Reifen, Stoßdämpfer und Federung einstellen, von denen sich mehrere Konfigurationen auf Wunsch speichern lassen. Als Orientierungshilfe ist jederzeit Eure Plazierung eingeblendet. Wann die nächste Kurve oder eine gefährliche Passage kommt, könnt Ihr anhand von eingeblendeten Wegweisern sowie den Ansagen Eures Beifahrers entnehmen. Jeder der Wagen verhält sich enorm realistisch. Durchdrehende Reifen hinterlassen kleine Staubwölkchen, und schwarze Profilsuren zieren bei mehreren Runden den jeweiligen Straßenbelag. Mit Hilfe der herausragenden Dreamcast-Fähigkeiten werden Echtzeit-Light-Sourcing und detailliertes Texture Mapping in bisher ungesעהener Konsolen-Perfektion hervorzaubert. Dazu gibt es herrlich röhrende Motorengeräusche und rasante Musikstücke von der

CD. Besonders zu zweit macht das Rallye-Spektakel einen Heiden Spaß. Der eingebaute Netzwerkmodus, mit dem sich „Sega Rally 2“ übers Internet spielen läßt, können derzeit nur in Japan ansässige Dreamcast-Besitzer nutzen. Den letzten Touch erhält „Sega Rally 2“ durch den Einsatz realer Rallye-Boliden, die technisch bis in die letzten Einzelheiten dem Original entsprechen. Federung, Dämpfer, Traktionsverhalten und Bremsbalance wurden gewissenhaft auf die Polygon-Karosserien übertragen, um für ein realistisches Fahrzeugverhalten zu sorgen. Wer rasantes Autofahren einmal ohne Verkehrsregeln und Stoppschilder erleben möchte, wird seine helle Freude an dem Spiel haben.

Wolfgang Schädle

DC PREVIEW
SEGA RALLY 2
Hersteller: Sega
Genre: www.sega.de
Web-Adresse: Simulation
Erscheinungstermin: **September 1999**
Fertiggestellt zu: **100%**
Erster Eindruck: Rasanter, realistischer und schöner war bisher noch kein Rallye-Rennspiel.



- ⇒ Deutlich. Der andere Blick auf Computerspiele zeigt Tatsachen ungeschminkt.
- ⇒ Klärend. Die selbstbewußte Alternative im Dschungel der Spiele-Magazine.
- ⇒ Elegant. Schluß mit kunterbunt – Leseunterhaltung ohne Schnickschnack.
- ⇒ Neu. PC Action – die nächste Ausgabe ab 17. Februar am Kiosk.

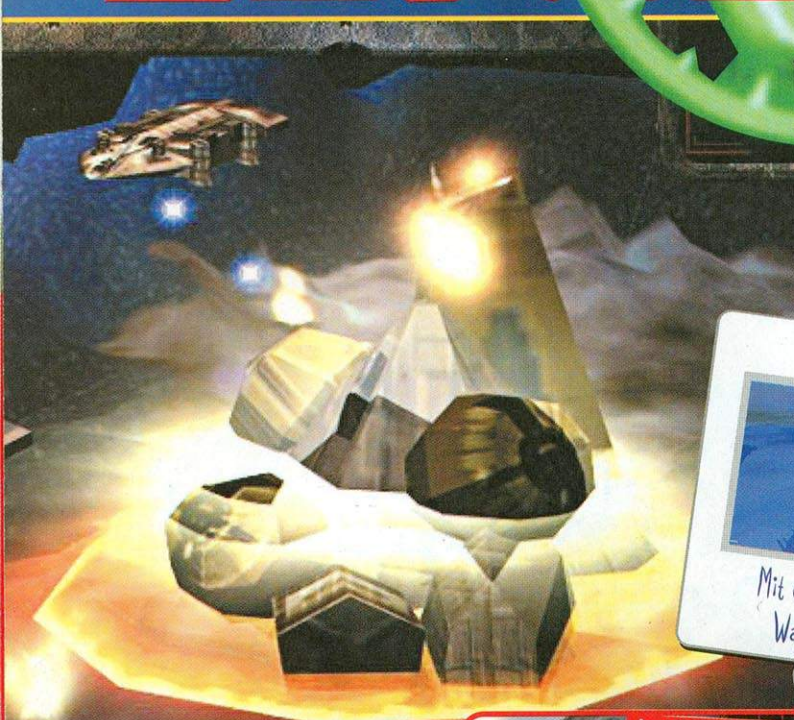


PC Action. Lust auf Computerspiele.

Erwachsenenbildung



DEVASTATOR



Brandheiße 3D-Action verspricht uns „Devastator“¹ von Topware: In dieser Ballerorgie kämpft Ihr in vielen verschiedenen Kampfrobotern um das Überleben der Menschheit.

Lange hat der grausame Krieg gewütet: Als die Menschheit gegen Ende des 21. Jahrhunderts endlich auf Aliens traf, hielten die Mistviecher uns für Ungeziefer und begannen den Krieg. Nach Jahrzehnten der blutigen Auseinandersetzungen und furchtbarer Zerstörung wurden die Außerirdischen schließlich zurückgedrängt, so daß sie nur mehr fünf Planeten beherrschen. Und genau auf diese Planeten hält die gigantische Raumflotte der Vereinigten Armeen zu, beladen mit den allerneuesten Kampfrobotern – den Devastators. Die Haupthandlung ist somit leicht erklärt: Dort unten ist ein Planet voller böser Aliens, die nichts als Mord im Hirn haben. Hier vor Dir steht ein Devastator,

voll beladen mit Waffen. Die tödlichste Maschine, die die Menschheit des 21. Jahrhunderts geschaffen hat. Nimm den Steuerknüppel. Fühle die Kraft. Zerstöre! Tja, ganz so einfach werdet Ihr „Devastator“ dann aber wohl doch nicht knacken. Zwar gibt es mehr als 100 verschiedene Gebäudetypen und 60 stark unterschiedliche Gegnerfahrzeuge, doch ein schneller Finger am Abzug wird bei weitem nicht zum Sieg ausreichen. Per Funk könnte sich beispielsweise plötzlich Euer Auftrag ändern, oder Ihr fordert gegen eine Übermacht kurzerhand Luftunterstützung an! Ihr werdet immer wieder mal mitten im Spiel in einen anderen Devastator umsteigen müssen, da sich die Kampfkolosse deutlich in ihren Eigenschaften

unterscheiden. Außerdem dürft Ihr die verschiedenen Roboter noch mit einem Arsenal von 23 Zusatz-Waffen aufrüsten. Besonders Wert legen die Entwickler auf das Gameplay: „Devastator“ soll vor allem Spaß machen und gut zu spielen sein. Action-Fans können sich schon auf eine spannungsgeladene Alien-Jagd mit ultracoolen Grafik-Effekten freuen!

David Skreiner

„Devastator“ setzt auf brillante Optik: ein echtes Feuerwerk!

PC PREVIEW

DEVASTATOR

Hersteller: Topware

Genre: Action

Web-Adresse: www.devastator.de

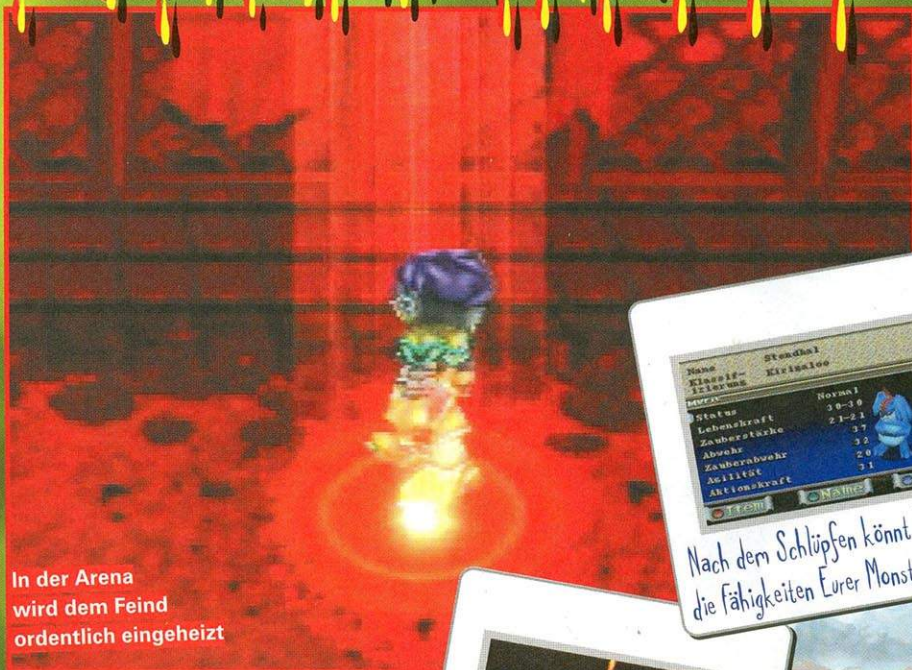
Erscheinungstermin: **Februar 1999**

Fertiggestellt zu: **85%**

Erster Eindruck: **Cooler 3D-Ballerorgie mit vielen bunten Effekten.**

Sprich: ¹Däwasstejta (oh, und zwei Döner hätt' ich auch noch gern...)

MONSTERSEED



In der Arena wird dem Feind ordentlich eingeheizt

In Sunsofts Fantasy-Rollenspiel werden Monster nicht nur bekämpft, sondern sogar gezüchtet.

Wer würde nicht gerne Monster an seiner Seite haben, um sie bei Bedarf auf unliebsame Zeitgenossen zu hetzen! „Monsterseed“¹ gibt Euch dazu die Möglichkeit, denn wer in dieser Welt etwas auf sich hält, hat gleich eine ganze Schar von Ungeheuern, die er in Konfliktsituationen herbeirufen kann, um die Gegner zu vernichten. Ihr seid ein vermürter Lord, der über kein einziges Monster mehr verfügt, da Ihr all Eure Kreaturen aus Geldmangel verkaufen mußtet. Prompt begegnen Euch zwei miese Schurken und überfallen Euch. Aber Ihr werdet gerettet und gelangt in die Stadt Len-Bal, wo Euch der hiesige Bürgermeister einige kostbare Monsterrsaaten schenkt. Natürlich hat die Sache einen kleinen Haken: Der Bürgermeister möchte nämlich, daß Ihr im Gegenzug Aufträge für Ihn ausführt. Bevor Ihr Euch ins Abenteuer stürzt, müßt Ihr allerdings zuerst Eure Fähig-

keiten in einer Arena unter Beweis stellen. Anschließend dürft Ihr Euch dann an die Erfüllung Eures ersten Auftrags machen, der Euch in die Bal-Festung führt. Hier hausen einige finstere Räuber, die genauso wie Ihr eine Monsterarmee befehligen. Habt Ihr beim Ausbrüten Eurer Ungetüme die richtige Temperatur gewählt und ein paar stärkende Nährlösungen zugegeben, haben Euch die Räuber dennoch kaum etwas entgegenzusetzen. Das Resultat Eurer Monsterrzüchtungen läßt sich übrigens auf verschiedene Arten beeinflussen, und so könnt Ihr im Verlauf des Spiels die verschiedenen Grundtypen zu einer Vielzahl individueller neuer Monster weiterentwickeln. Die Kämpfe selbst werden rundenbasiert ausgetragen. Sie haben einen hohen Strategieanteil und erinnern an den Megadrive-Klassiker „Shining Force“, allerdings scheinen sie nicht so actionlastig zu werden. Grafisch ist „Monster-

Mal was anderes: Monster züchten, anstatt sie nur zu plätten...



Nach dem Schlüpfen könnt Ihr Euch die Fähigkeiten Eurer Monster ansehen



Mal sehen, was der Gegner diesem Zauberspruch entgegenzusetzen hat



Was für eine Kreatur wohl aus dieser Saat schlüpft?



Da kommt das erste Monster, um uns zu unterstützen



Auf der Übersichtskarte könnt Ihr Euch an die verschiedensten Orte begeben



Bevor ein Kampf so richtig losgeht, müßt Ihr erstmal Euer strategisches Geschick unter Beweis stellen

seed“ eher durchschnittlich. Die Magie-Effekte können sich zwar sehen lassen und Eure Monster haben jede Menge Zaubersprüche zur Verfügung, die vorgerenderte Hintergrundgrafik wirkt dagegen jedoch etwas blaß. An der Musik sollte Sunsoft außerdem noch etwas feilen, ebenso wie an der deutschen Übersetzung.

Thomas Rosato

PS PREVIEW

MONSTERSEED

Hersteller: Sunsoft

Genre: Rollenspiel / Strategie

Web-Adresse: www.sunsoft.co.uk

Erscheinungstermin: **Februar 1999**

Fertiggestellt zu: **90%**

Erster Eindruck: Nette Mischung aus Rollenspiel und Strategie, aber noch etwas träge.

Sprich: ¹ Monstersied

SPORTS CARS



Kurz vor einer Kurve zum Überholen ansetzen ist ein gewagtes Unterfangen

Ein ganzes Rudel von Sportwagen schlängelt sich durch eine enge Kurve



Auch Nachtrennen stehen auf dem Veranstaltungsplan

Die Pfeile signalisieren uns, daß zwei Verfolger an der Heckflosse hängen



Wer uns nicht freiwillig vorbeilässt, bekommt einen Rempler an den Kotflügel

Gerangel auf der Überholspur: Die Rennsaison steht wieder in den Startlöchern. Nach „Need for Speed 3“ hat Electronic Arts' einen würdigen PS-Nachfolger in der Mache.

Gestärkt vom überwältigenden Erfolg von „Need for Speed 3“ und „Moto Racer 2“ wagt sich EA an ein weiteres PlayStation-/PC-Rennspiel. In „Sports Cars GT“ klemmt Ihr Euch hinter Steuer von sündhaft teuren GT-Sportwagen, die alle unterschiedliche Leistungswerte in puncto Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit aufweisen. Führt Euch der Veranstaltungskalender zunächst quer durch Nordamerika, rauscht Ihr später über die schönsten Landschafts-Pisten von Europa. Euer Fuhrpark umfaßt über 50 authentische Sport-Flitzer, die jeweils mit eigenem Teamgespann

an den Start gehen. Vom Porsche 911 über einen BMW M3 bis hin zum Mercedes CLK GTR reicht die Auswahl der Edelkarossen. Neben dem Championship Mode bietet „Sports Cars GT“ noch eine Arcade-Option und einen VS-Modus für spannende Zwei-Spieler-Duelle. Wer das Siegereckchen erklimmen will, muß sich zuerst unter einem riesigen Teilnehmerfeld die Führungsposition erkämpfen. Fatale Blechschäden sind durch raue Fahrweise nicht ausgeschlossen: Crashes hinterlassen unschöne Dellen und beeinträchtigen mit der Zeit die Motor-

Auf dem PC sehen die Sports-Cars noch traumhafter aus

Zum Vergleich die PC-Version von Sports Car GT

leistung. Die Steuerung ist klar simulations-orientiert, wobei ein intuitives Gas- und Brems-Gefühl für zeitsparende Kurventechnik unerlässlich ist. Wenn Ihr einen Rivalen seitlich erwischt, setzt Euer Flitzer zum Schleudern an. Auf geraden Strecken geht das zwar noch gut. In scharfen Kurven verliert Ihr durch das Schleudern aber dann meist die Kontrolle über den Wagen und damit wertvolle Se-

kunden. Wechselnde Wetterbedingungen setzen eine kluge Reifenwahl in der Vorbereitungsphase voraus. Seid Ihr mit Euren Rundenzeiten nicht mehr zufrieden, geht es zum Feintuning von Übersetzung, Reifen, Stoßdämpfer und Spoiler in die Garage. In der PC-Version sehen die aufpolierten Traumwagen noch um einiges spektakulärer aus als auf dem Sony-Player.

Wolfgang Schädle



Zahlreiche Fahrerperspektiven sorgen stets für den gewünschten Durchblick



BMW M3 Grand Touring
Engine: 3.2L - 16V
Max HP: 350 hp
Torque: 270 lb-ft
Weight: 2,800 lbs
Top Sp: 156 mph
Racing-Fans dürfen sich auf heimische Fabrikate freuen

PS PC PREVIEW

SPORTS CARS GT

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Sport
Web-Adresse: www.ea.com

Erscheinungstermin: **März 1999**

Fertiggestellt zu: **70%**

Erster Eindruck: Rassige Rennsimulation mit bärenstarken Lizenz-Flitzern

big air

Nur noch Zentimeter trennen uns von dem Felsen, und das bei gut 100 km/h

Wer bekommt da nicht Sehnsucht nach Schnee, Snowboards, und Heavy-Musik?

Ein fetter Sprung – aber welcher? Chicken Salad? Roast Beef? Tofu süß-sauer?

Mit vollem Einsatz rutschen wir an unserem Gegner vorbei

Die Landschaften sind bereits sehr hübsch und wirken fast echt – ganz ohne Lizenz

Kurvenstil und Board-Typ zählen hier: Accolade will die Boards realistisch umsetzen

Toll: Wir liegen in Führung und rasen dem Sonnenuntergang entgegen...

Ein letzter Grab vor dem Zieleinlauf

Vom Auto zum Snowboard: Accolade¹, die Erfinder der „Test Drive“-Reihe, bringen mit „Big Air“² ein neues Snowboardspiel für die PlayStation!

Möglichst realistisch soll es wirken, auch Anfängern Spaß machen und selbst Profis noch herausfordern: Accolade hat sich für „Big Air“ viel vorgenommen. So werden die vielen verschiedenen Snowboard-Wettkampffarten eingebaut: Im Racing-Bewerb und im Boardercross müßt Ihr als erste durchs Ziel, in der Half Pipe und im Big-Air-Bewerb geht's um Stunt-Punkte, und für ganz Hartgesottene steht auch noch ein „Thrash-Modus“ zur Auswahl. Die zehn mitgelieferten Kurse aus fünf Ländern bieten Ver-

Ist Coolness käuflich? Accolade setzt voll auf Lizenz-Namen und Skater-Musik.

zweigungen und Abkürzungen. „Leicht zu lernen, aber schwer zu können“ soll das Gameplay werden, und einen tollen Eindruck von Geschwindigkeit und viel Fahrgefühl vermitteln. Die Grundlagen des Abfahrtslaufs sollten also selbst Anfängern schon bald klar sein, für die Mega-Stunt-Punkte werdet Ihr vermutlich viel Übung brauchen. Um für Realismus zu sorgen, setzt Accolade auf die bewährte Methode: Fast alles, was im Spiel vorkommt, wurde irgendwo lizenziert: Endgegner Shaun Palmer ist ebenso „echt“ wie die

im Spiel verwendeten Board- und Klamotten-Marken. Auch einige der neuesten Tricks sollen das Herz des Hardcore-Skaters erfreuen: Chicken Salad, Roast Beef und Frontside Corkscrew kommen laut Accolade noch in keinem anderen Boarder-Spiel vor. Wie gut das fertige Produkt mit der Konkurrenz mithalten kann, werden wir in einem der nächsten Hefte testen! Gerade bei der Musik hat sich Accolade ebenfalls sehr angestrengt, um den „echten“ Boarder-Sound einzufangen. Fans von Punk-Ska-Skater-Musik dürfen sich auf jeden Fall schon freuen:

Der umfangreiche Soundtrack soll 30 Songs umfassen, die unter anderem von Blink 182, Snuff, Gangster Boy und Such A Surge stammen.

David Skreiner

PS PREVIEW

BIG AIR
Hersteller Accolade / Electronic Arts
Genre Sport
Web-Adresse www.accolade.com

Erscheinungstermin:
März 1999



Erster Eindruck:
Wir können nur hoffen, daß das Spiel so toll wird wie angekündigt

Fertig-gestellt zu:
8,5
%

FLASH POINT



Für Realisten:
Auch aus Fahrer-Sicht könnt
Ihr die schweren Panzer steuern



Mit dem leichten
Schützenpanzer könnt Ihr
sogar Flüsse und Seen überqueren

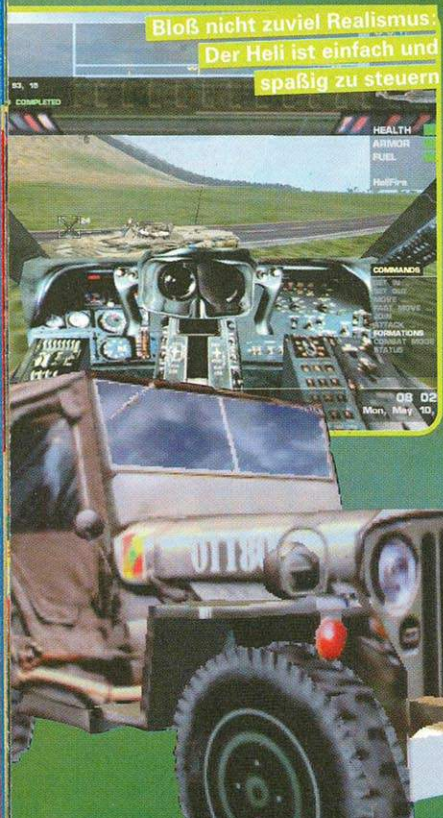
Mit dem Fernglas ist
gut zoomen: Das
verschafft Euch die
nötige Übersicht

Interactive Magic' arbeitet an einem hochwertigen 3D-Action-Spiel mit strategischen Elementen: In „Flash Point“² lenkt Ihr Panzer, Jeeps und Hubschrauber in den Dritten Weltkrieg.

Bitte einsteigen
und Türen schließen:
Dieser Soldat hat
genug vom Fußmarsch



Volltreffer:
Mit dem Panzer schalten wir
einen angreifenden Gegner aus



Bloß nicht zuviel Realismus:
Der Heli ist einfach und
spaßig zu steuern

Der Krieg hat den beiden Supermächten gewaltig zugesetzt – Ost und West sind beinahe vollständig ausgelagert, viele Regionen sind zerstört. In dieser unschönen Welt seid Ihr nun als Soldat auf Karriere aus – wahlweise auf Seite der NATO oder des Ostblocks. Die ersten Missionen erledigt Ihr noch als gewöhnlicher Infanterist – das Gameplay erinnert hier etwas an „Delta Force“ von Novalogic, ist aber deutlich actionlastiger und weniger realistisch. Wenn Ihr es geschafft habt, in den frühen Leveln „zu Fuß“ die Basis zu verteidigen oder die Geleitschutz-Mission zu überstehen, werdet Ihr befördert – und erhaltet prompt ganz neue Verantwortung. Nun erwarten die anderen Einheiten Eure Befeh-

le, so daß Ihr nicht nur mit Kämpfen, sondern auch mit der notwendigen Strategie beschäftigt seid. Mit wenigen Mausklicks gebt Ihr Eurer Truppe Ziele und Befehle vor und achtet darauf, wie es um die Benzin- und Munitionsversorgung steht. Als Offizier müßt Ihr außerdem nicht mehr zu Fuß gehen – mit zunehmender Erfahrung erhaltet Ihr Zugriff auf verschiedene Fahrzeuge, die Ihr selbst steuern dürft. Der wendige Jeep ist leider unbewaffnet, also nur zu Transportzwecken oder für die schnelle Flucht zu empfehlen. Sogar Versorgungs-LKW dürft Ihr selber lenken, dann seid Ihr allerdings sehr verwundbar. Neben verschiedenen Panzern stehen später auch Flieger zur Auswahl, darunter der potthäßliche Anti-Panzer-Tiefflieger „Warzenschwein“ A-10 oder der Kampfhubschrauber Apache AH-1. Sondernoch realistisch wirken die verschiedenen Gefährte zwar nicht, dafür macht es einen Heidenspaß,

**„Flash Point“ mixt
3D-Action mit Strategie:
Ein vielversprechender
Genre-Cocktail!**

mit quietschenden Ketten durch die Gegend zu brettern! Die Grafik sieht bereits recht hübsch aus, wird derzeit aber noch einmal gründlich überarbeitet. Das Action-Strategical, das bereits jetzt sehr gutes Gameplay verspricht, soll im Juni erscheinen.

David Skreiner

PC

PREVIEW

FLASH POINT	
Hersteller	Interactive Magic
Genre	Action
Web-Adresse	www.flash-pnt.com
Erscheinungstermin:	Fertig-gestellt zu:
Juni 1999	30%
Erster Eindruck: Spannend: Action-Strategie-Mix mit toller Grafik und vielen Fahrzeugen.	

DRIVER



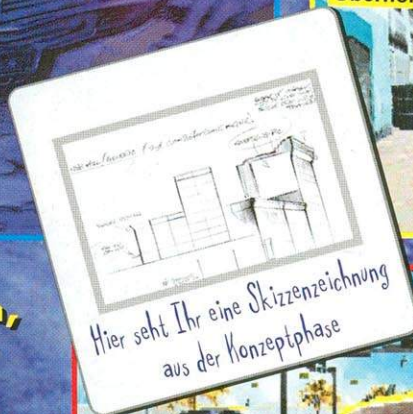
Revolution in der 3D-Verbrechenswelt: In „Driver“ geht es ausschließlich darum, Autos zu stehlen, wilde Fluchtaufträge zu erfüllen und sich dem Zugriff von Recht

Seit dem phänomenalen „TOCA 2“ war es im Rennspielbereich auf der PlayStation etwas ruhiger geworden. Zwar werbelt Psygnosis bereits fleißig an der offiziellen Fortsetzung von „Wipeout 3“, doch bis dato war noch nichts genaueres über das Spiel zu erfahren. Zum Glück gibt es noch andere Softwarefirmen, die für Automobil-Fans eine Überraschung in der Pipeline haben. Reflections Studios, bekanntgeworden durch die „Destruction Derby“-Serie, ist eine davon. Die Jungs aus Newcastle/England arbeiten zur Zeit an einem Fun-Racer, der bis zum Sommer fertig werden soll. Im Spiel übernimmt Ihr die Rolle eines karrieresüchtigen Vorstadt-Ganoven, der als Kleinunternehmer verschiedene Fluchtaufträge annimmt. In der ersten Mission müßt Ihr z.B. Kollege „Langfinger“ bei einem Bankraub behilflich sein und ihn nach vollbrachter Tat mit quietschenden Reifen vor dem Eingang abholen. Als kleiner, mieser Gauner dürft Ihr Euch dabei alles erlauben, was Eure kriminelle Ader hergibt: Autos klauen, bei Rot über die Am-

und Gesetz zu entziehen.

Ein „Grand Theft Auto“ in perfektem 3D-Design!

pel fahren oder andere Fahrzeuge rammen ist nur der Anfang Eurer glorreichen Verbrecherlaufbahn. Als Schauplatz des Geschehens haben sich die Designer vier belebte US-Metropolen ausgesucht. Ganze Straßenzüge von New York, Miami, San Francisco und Los Angeles wurden mit viel Liebe zum Detail ins dreidimensionale PS- und PC-Format übertragen. Mit extremer Realitätsnähe geht's durch die City-Kurven und von einem Auftrag zum anderen – allzeit beobachtet von imaginären Kameras, wie wir sie



Bei Nitro-Einsatz sehen die Chancen für den Verfolger schlecht aus



PS PC PREVIEW

DRIVER	
Hersteller	GT-Interactive
Genre	Action
Web-Adresse	www.gt-interactive.de
Erscheinungstermin:	Fertiggestellt zu:
April 1999	65%
Erster Eindruck: Fetziges Rennspiel im Stil der 70er-Jahre mit ungewöhnlicher Handlung.	

Wolfgang Schädle

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.



XENOGARS

Hersteller: Squaresoft

Web-Adresse: www.squaresoft.com

Preis/geplant: ca. 110 DM / -

Spieleranzahl: 1

Genre: Rollenspiel

Besonderheiten:

Dieses Spiel kommt auf 2 CDs.

Positiv:

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

Negativ:

Kein Dual Shock-Support, nur in Englisch erhältlich.

Altersfreigabe:

keine Angaben

WERTUNG:

Grafik: 86%

Sound: 80%

SPIEL SPASS:

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
- Mac = Macintosh

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 befiehlt 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 Spielhunger zwischendurch. Oft handelt es sich um Umsetzungen bekannter Karten- oder Brettspiele. Unsere Hit-Tips: „Solitaire“, „Tetris DX“, „Swing“.

2 Ausgaben kostenlos!

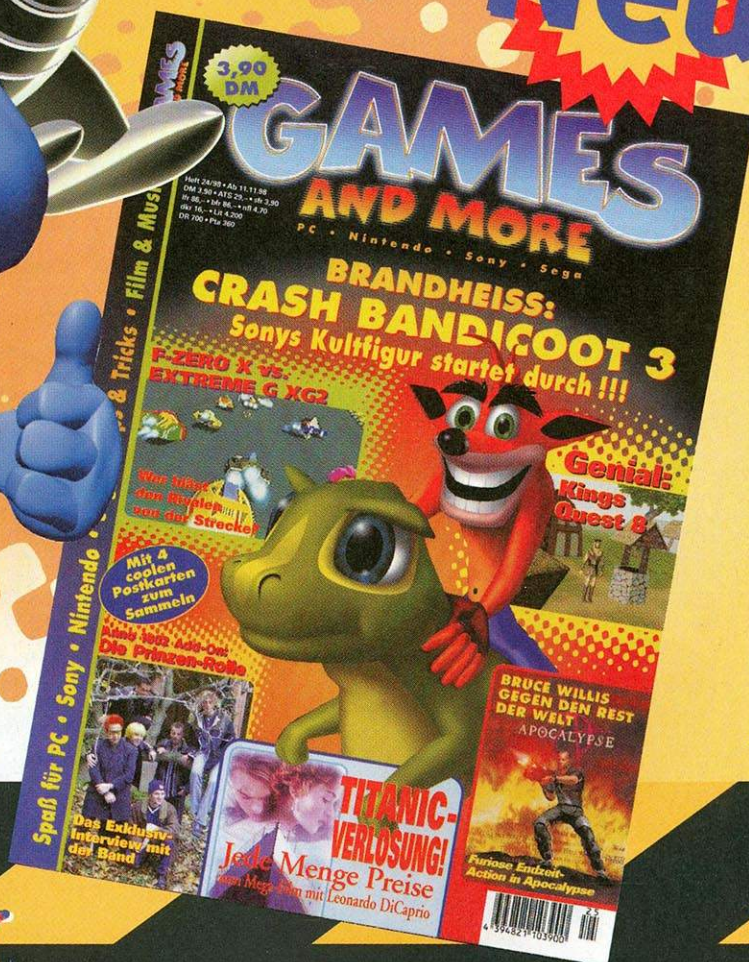
Das GAMES AND MORE - Abo:

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

KURT

DER FUSSBALL-MANAGER /99

Alles da: Im Stadionausbau pflegt Ihr den Rasen und erweitert die Stadion-Anlagen

Braustadion, nutzbare Plätze: 68000, verkaufte Dauerkarten: 8302

Tore machen glücklich: Unsere Stürmer sind happy über den Torerfolg

Auslosung mal anders: Mit einem kräftigen Kick erstellt Comic-Kurt die Paarungen

In Gruppe 6 kommt:

Lederkugel-Strategen aufgepaßt: „Kurt“ ist wirklich einzigartig! Der neue Fußball-Manager von heart-line² rückt endlich wieder den Fußballsport in die Mitte des Sim-Geschehens!

Während die meisten der Genre-Kollegen mit Features und Zahlentabellen überladen sind und für Spielszenen einfach vorberechnete Fertig-Sequenzen einspielen, stellt „Kurt“ das eigentlich Wichtige – das Fußballspiel – wieder in die Mitte der Handlung. Schon nach ein paar Minuten werdet Ihr feststellen, daß sich hinter der niedlichen Cartoon-Optik eine hochwertige Fußball-Sim verbirgt. In keinem anderen Spiel konnten wir bisher so gut beobachten, wie sich jede kleine Änderung etwa in der Taktik sofort auf das Spiel auswirkt. Denn: Welchen Sinn macht es schon, wenn bei einem Manager-Programm das Ergebnis jeder Begegnung in Sekundenbruchteilen ausgerechnet wird und anschließend einige mehr oder weniger passende, fertig mitgelieferte Spielszenen ablaufen? Wir wollen Fußball sehen statt Renderfilmchen! Und genau das bringt uns „Kurt“: Jede Begegnung wird „durchgerechnet“, alle Bewegungen für alle Spieler jeder Mannschaft werden aufgrund ihrer jeweiligen Fertigkeiten „live“ erzeugt. Das gilt nicht nur für Eure eigenen Spiele: Jedes einzelne Match, von der 2. Liga über ausländische Ligen bis zum Europa-Pokal, könnt Ihr auf einem Mini-Schirm im Schnellvorlauf verfolgen. Natürlich dürft Ihr auch ins Stadion wechseln und das vollständige Match beobachten, inklusive Spielerdaten,

Live-Action mit Fußball-Feeling statt Fertigspielszenen „aus der Dose“!

Pfostenschuss: Es bleibt beim 1:1

Ein Knaller in den Winkel bringt den Löwen das 2:0

Ihr habt die Wahl: Hier dürft Ihr Co-Trainer und Ärzte anheuern – je teuer, desto besser!



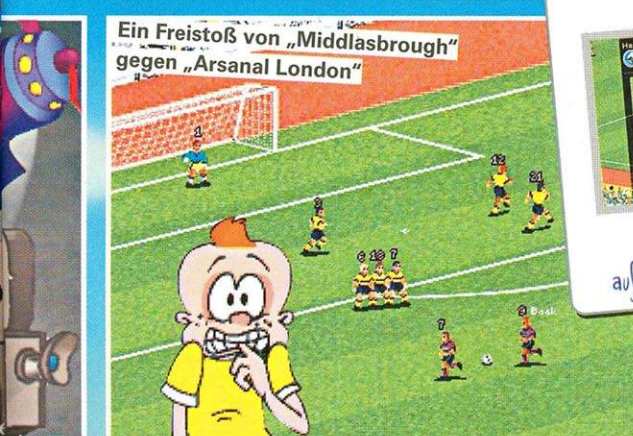
Zwölfte Spielminute: Nach dieser Roten hat Leipzig ein Tor Vorsprung, aber einen Mann weniger

Stärke: 892
29 Jahre

Tolpenbaum, Abw
TRANSFERMARKT



Spannung bei der Spielerauktion: Sieben Vereine buhlen um den starken Abwehrspieler Tolpenbaum



Ein Freistoß von „Middlesbrough“ gegen „Arsenal London“



Die Hamburger setzen auf eine 5-2-3-Aufstellung



Die Aufstellung und Raumdeckung des nächsten Cup-Gegners...

UEFA Cup, Qualifikation, 1. Runde

Heim	Gast	Spielstand
Hajduk Split (Kroatien, Stärke 850)	Berlin (Deutschland, Stärke 852)	1:0
FC Jazz Pori (Finnland, Stärke 580)	Otalul Galati (Rumänien, Stärke 447)	0:0
Bochum (Deutschland, Stärke 828)	Celtic Glasgow (Schottland, Stärke 936)	1:1
Bremen (Deutschland, Stärke 911)	FC Valencia (Spanien, Stärke 918)	0:0
FC Nantes (Frankreich, Stärke 833)	Manchester United (England, Stärke 930)	1:0
Olympiakos Piräus (Griechenland, Stärke 948)	FC Lorient (Frankreich, Stärke 798)	1:0
Aston Villa (England, Stärke 941)	Lazio Rom (Italien, Stärke 893)	0:0
FC Aarau (Schweiz, Stärke 570)	Sigme Olmütz (Tschechien, Stärke 75)	0:0
Rostock (Deutschland, Stärke 814)	AS Rom (Italien, Stärke 940)	1:0
Vujvodina Novi Sad (Jugoslawien, Stärke 801)	Ajax Amsterdam (Niederlande, Stärke 954)	1:1
Sparting Lissabon (Portugal, Stärke 906)	FC Luk. Moskau (Rußland, Stärke 828)	0:0
Valerengen IF (Norwegen, Stärke 596)	Malmö FF (Schweden, Stärke 850)	0:0

FC Nawl

Im Peter Wright Stadion Newtown

Wetter: 18° Celsius Regen

Wettbewerb: Champion's Cup, Qualifikationsrunde

Statistik:

Rote Karten: 0	Schiedsrichter: Elbright
Gelbe Karten: 0	überwiegend streng
Fußstöße: 1	
Strafstöße: 1	

Hier seht Ihr die aktuelle Spielstatistik

Der „tödliche Paß“ ins freie Mittelfeld



Hier spielen wir nicht mit, können aber alle Spiele beobachten

Taktik, Aufstellung und anderer Mannschaftsdetails. Im Editor lassen sich beispielsweise die ausländischen Ligen wegschalten, um Zeit zu sparen – der Computer berechnet auch diese Ligen in Echtzeit! Wer jedoch allerhöchste Managerehren anstrebt, wird die Möglichkeit sehr schätzen, Stärken, Taktik und mögliche Schwächen des nächsten Gegners im „EU-Cup“-Spiel schon mal genau anzusehen. Dabei dürft Ihr ruhig auch mal ein paar Ideen für die eigene Aufstellung abkupfern. Vollprofis können vor dem Großeinkauf am Transfer-Markt ihre potentiellen Neuerwerbungen, auch die aus dem Ausland, direkt im Spiel beobachten. In vielen spannenden Szenen könnt Ihr genau sehen, wie Eure Spieler all ihre Fähigkeiten einsetzen – bei sehr

„I wer' narrisch“: Stürmer im Torjubiläum und verzweifelte Verteidiger



KURT

Löwen München

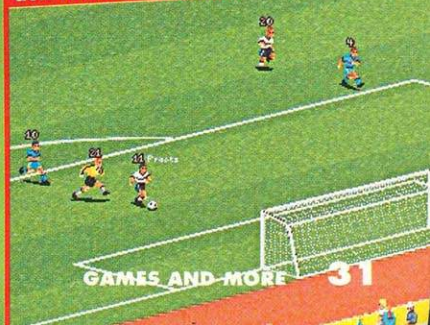
Der Bert

Vor Karrierebeginn könnt Ihr „Kurt“ frei an Eure Wünsche anpassen

Endlich: Jede kleine Änderung läßt sich sofort direkt im Spiel erkennen!

realistisch wirkenden Freistößen, Blutgrätschen, Einwürfen, Torjubel-szenen und dergleichen mehr. Auch wenn die Grafik wohl am ehesten die Bezeichnung „zweckmäßig“ verdient, kommt tolle Fußball-Stimmung auf: Die etwa fünf Minuten langen Matches sind oft superspannend – während des Tests schalte nach Torerfolgen des öfteren lautes Jubelgeheul. Richtig toll wird's, wenn „alles paßt“ und Eure kleinen Balljäger alle ihre Vor- und Nachteile erbarmungslos einsetzen – doch das Toreschießen klappt nur dann so recht, wenn Ihr Euch zuvor entsprechend um Euer Team gekümmert habt. Eure Anweisungen werden von den Spielern nämlich strikt befolgt: Nicht nur die Aufstellung ist hier wichtig, sondern auch Eure Taktik-Einstellungen.

Schlechte Zeiten für die Bochumer: Der Berliner Stürmer Praetz tanzt den Torwart aus und...

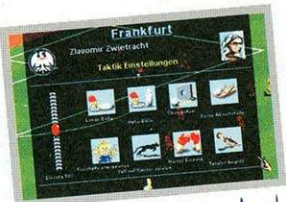


KURT

DER FUSSBALL MANAGER '99



Nautown gegen Frankfurt, 3. Minute.
Ein Hesse wird ausgeschlossen!



Also an der Taktik geschraubt
- der Konter gelingt! 1:0!



Ausgleich 1:1, doch dann:
Konter-Treffer für Frankfurt!



Nach einem Alleingang sichert
Brinkmann das 3:1 für die Hessen

Einsatz, Härte, Fairneß, Konter-
spiel und andere wichtige Ent-
scheidungen müßt Ihr gut überle-
gen und zum richtigen Zeitpunkt ge-
zielt einsetzen. Die Raumaufteilung,
die Ihr jedem Spieler einzeln zutei-
len könnt, ist oft spielentscheidend!
Auch den bevorzugten Weg des
Spielers bei Angriff und Verteidig-
ung könnt Ihr selber festlegen.
Während des Spiels habt
Ihr jederzeit die Ge-
legenheit einzugrei-
fen, was natürlich
des öfteren notwendig
ist - wenn etwa wieder

mal Euer Spieler Berti "Blut-
grätsch" Brutalitsch die
Rote Karte erhielt
und Ihr plötzlich
mit zehn Mann
und einem fetten
Loch im Mittelfeld da-
steht...

Noch viel mehr Möglichkeiten als
während einer laufenden Partie
habt Ihr zwischen den Spielen, im
eigentlichen Manager-Programm.
Das Aufstellungsmenü ist wirklich

ausgezeichnet gelungen und läßt
sich per Maus innerhalb kurzer Zeit
im Schlaf bedienen. Ein zweistufig-
es Hilfesystem erläutert Euch je-
des Detail: Wenn Ihr die Maus un-
bewegt laßt, erscheint zunächst ein
kurzer Pop-up-Text über dem jewei-
ligen Menüpunkt, nach einigen wei-
teren Sekunden erläutert ein ge-
sprochener Hilfetext die Feinheiten.
Besonders wichtig ist klarerweise

das Aufstellungs-
menü: Hier
habt Ihr
ständig Eure
Mannschaft im
Blickfeld und könnt
die Eigenschaften und Werte
Eurer Spieler sofort daran erkennen,
wie hoch das jeweilige Spielerpor-
trät in der Mannschaftsliste steht.
Eine tolle Idee - wohl nur die aller-
härtesten Fußball-Sim-Freaks wer-
den die ewigen Zahlenkolonnen

vermissen. Von
diesem Schirm
aus gelangt Ihr in
sämtliche Menüs,
die für den
Teamchef von Be-
deutung sind:
Training, Stadion-
ausbau, Werbung, Terminplan, Fi-
nanzen und dergleichen sind stets
sofort erreichbar. Auf Wunsch
k könnt Ihr aber auch so gut wie jede
Aufgabe an einen Computer-Assi-
stenten delegieren. Weiterhin läßt
sich „Kurt“ vorzüglich an eigene
Vorlieben anpassen - wer sich etwa
an den Spielernamen stört, die
mangels Lizenz nicht ganz der ech-
ten Liga entsprechen, kann diese in
einem einfachen Editor problemlos
ändern. Manager-Köpfe lassen sich
ganz leicht importieren. Auch die
Liga selbst ist frei einstellbar, vom
Punktesystem über die beteiligten

Das wichtigste Menü in "Kurt":
Hier seht Ihr Eure Spieler
samt Stärke und Position

Platz	Name	Stärke	Position
1	S. Dehnert	208	Leipzig
2	S. Dehnert	291	Leipzig
3	S. Dehnert	275	Leipzig



Hier könnt Ihr Eure Bandenwerbung
sowie Sponsoren für Trikot,
Ausrüstung und TV
organisieren

Gesamte Einnahmen aus Werbeverträgen: 889.000 DM pro Monat

Angebote Mik O'Schrott

0 mal	Laufzeit: 36 Monate	43.000 DM / Monat
7 mal	Laufzeit: 24 Monate	141.000 DM / Monat
7 mal	Laufzeit: 48 Monate	285.000 DM / Monat

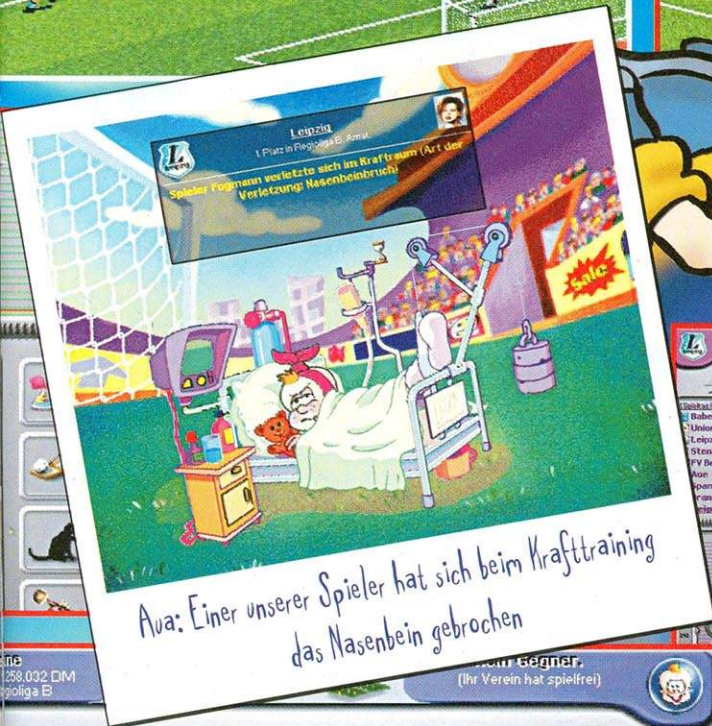
Alles Wichtige ist da, der
Ballast fehlt: Die „Hunger-
kur“ tut dem Genie gut!



Köln gegen Frankfurt:
Freistoß! Doch die kölsche
Abwehr mauert gewaltig

Eine spielerische Meisterleistung:
Gleich zappelt die Pille im Netz

Schwerer Fehler des Magdeburger
Torwarts: Der Leipziger Stürmer
dribbelt ihn aus und – Tor!



Ava: Einer unserer Spieler hat sich beim Krafttraining
das Nasenbein gebrochen



Auch zu anderen Mannschaften (sogar ins
Ausland) dürft Ihr wechseln: Je nach Geschick
zu Top-Clubs oder nach Hintertupfing...

Vereine bis hin zu Namen und sämtlichen Eigenschaften der Spieler. „Kurt“ nicht ganz – so manches an Ein wenig vermisst haben wir allerdings die Jugendarbeit. Statt in einem Internet neue Superstars heranzuziehen, tauchen ausgemusterte Oldies nach einiger Zeit wieder verjüngt auf dem Transfer-Markt auf. Bis zu zehn Spieler können übrigens an einem PC Turniere untereinander austragen – Internet-Ligen sind zudem schon in Vorbereitung! Den Um-

fang anderer Fußball-Sims erreicht „Ballast“. Echte Fans werden aber gerade diesen „Mangel“ zu schätzen wissen: So könnt Ihr Euch voll auf den eigentlichen „Rasen-Schach“ konzentrieren. Wer Fußball pur liebt und seine Manager-Fähigkeiten lieber in „fast echten“ Matches unter Beweis stellen will als im Kampf gegen Tabellen und Listen, ist mit diesem Spiel also bestens beraten.

David Skreiner

**Fußballpaß statt
Listenfrust: „Kurt“ ist
ein echter Vollreffer!**



INFO

Die Macher von „KURT“

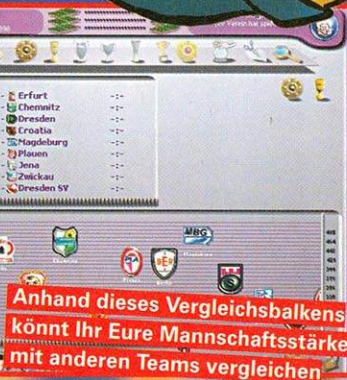
Die Softwareschmiede „heart-line“ gibt es erst seit kurzem, doch die „Hintermänner“ sind echte Fußball-Sim-Profis: Werner Krahe und Jens Onnen haben die beliebte „Bundesliga Manager“-Serie für Software 2000 aus der Taufe gehoben, und auch Andreas Niedermeier ist ein „alter Fußball-Hase“. In mehr als einjähriger Entwicklungsarbeit hat das Team, das zusammen über 20 Jahre Erfahrung mit Fußball-Management-Programmen vorweisen kann, „Kurt“ von Grund auf neu entwickelt. Dabei stand der Spielspaß ganz im



Mittelpunkt: „Wir wollten endlich wieder Fußball sehen statt fertiger Spielszenen aus der Retorte“. Die „Väter“ von „Kurt“ haben



sich im Programm auch selbst verewigt: Drei der Manager-Köpfe gehören zu den Kurt-Machern.



Anhand dieses Vergleichsbalkens
kann Ihr Eure Mannschaftsstärke
mit anderen Teams vergleichen



Manager mit Börsen-Talent
können Ihr Geld auf dem
Aktienmarkt verspielen

ERSTE HILFE

Tips für gestresste Manager

Andi Niedermeier von heart-line verrät uns einige grundlegende Spiel-Tips: Zu Saisonbeginn solltet Ihr zunächst Eure Mannschaft genau unter die Lupe nehmen und versuchen, eventuelle Lücken per Transfer aufzufüllen. Natürlich könnt Ihr Spieler weitab ihrer Lieblingsposition einsetzen – mit etwas Glück entwickelt der Spieler dann das Talent „Allrounder“ und kann sich so fast überall auf dem Feld behaupten. Beim Training solltet Ihr auf Ausgewogenheit achten: Einzeltraining ist oft sinnvoll, sollte aber mit Vorsicht genossen werden. Denn sowohl Einzeltraining als auch voller Einsatz während des Spiels sind für die Mannschaft sehr anstrengend. Ihr müßt immer auf den Erschöpfungswert achten: Müden Spielern geht leicht die Puste aus, die Verletzungsgefahr ist dann besonders hoch!

PC TEST

KURT – DER FUSSBALL MANAGER

Hersteller heart-line
Web-Adresse www.heart-line.de
Preis/geplant ca. 90 DM / –
Spieleranzahl 1 bis 10
Genre Aufbau-/Wirtschaftssimulation

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM,
100 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium
166 MHz, 64 MB RAM, 100 MB HD, Win 95/98

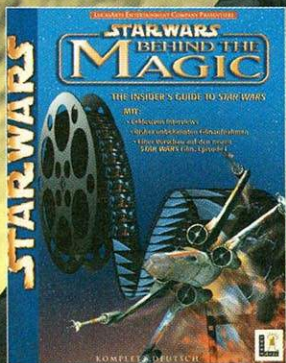
Positiv:
Endlich ein durchschaubarer Fußball-Manager, der echt Spaß macht!

Negativ:
Sound und Grafik recht schlicht gehalten. Keine Nachwuchsförderung.

WERTUNG:
Grafik 63%
Sound 49%
SPIEL SPASS: 86%



BEREITS ERHÄLTLICH



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

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

© Lucasfilm Ltd. & TM. 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 WARSTM ROGUE SQUADRONTM 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.



BENÖTIGT
3D
BESCHLEUNIGER



TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR

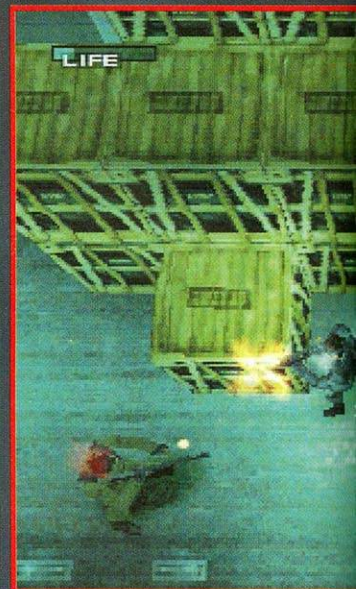
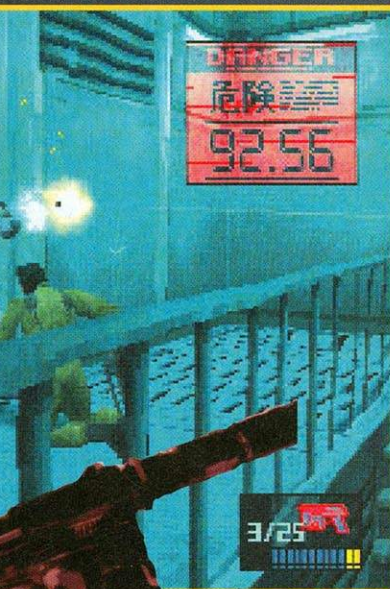
S O L I D



Sobald eine Wache Alarm schlägt, kommt es zur offenen Schießerei

1/2 RATION

Aufzugfahren
in einer geheimen Militäranlage kann
böse enden



Agenten haben's nicht leicht: Eine skrupellose Terroristen-Organisation hat brisante Geheiminformationen an sich gerissen und droht die Welt mit Atomraketen zu zerstören. Zum Glück weiß sich die Regierung zu helfen und schickt ihren besten Mann „Solid Snake“ in das brandgefährliche Krisengebiet.

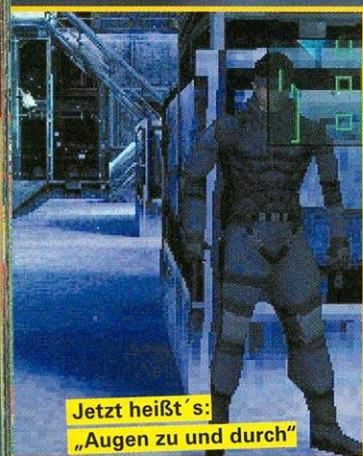
Auch im neuen Jahrtausend gibt es noch Arbeit für die Fox-Hound-Truppe, die immer dann eingesetzt wird, wenn Spionagejobs besonders schwierig werden. Mit ausgeklügelter Technik, vor allem aber durch Einfallsreichtum und Teamwork, gelingt es der Spezialeinheit immer wieder, große und kleine Geheimnisse zu ergründen und ihre eigene Existenz so weit zu verschleiern, daß sie wie Geister wirken.

Der nächste Einsatz läßt nicht lange auf sich warten: Eine militärische Entsorgungsanlage für Atomwaffen wurde von Terroristen eingenommen. Sie verlangen von der US-Regierung die Herausgabe der sterblichen Überreste des legendären Super-Soldaten „Big Boss“. Für den Fall, daß ihrer Forderung nicht innerhalb von 24 Stunden nachgegeben wird, drohen sie mit dem Einsatz nuklearer Waffen. Dem Einzelkämpfer „Solid Snake“ muß es gelingen in die Anlage einzudrin-

gen, um eine größere Katastrophe zu verhindern. Ihm und seiner Spezialeinheit bleiben nur wenige Stunden, um das von Terroristen besetzte Raketenstilo zurückzuerobern. Der Einsatz führt Euch direkt ins eisige Alaska, wo sich die schwerbewaffnete Bande auf der Basis verschanzt hat. Diese Arbeitsbedingungen kennt Solid Snake als alter Fox-Hound-Veteran bestens.

Die Zeit drängt, denn mit den geklauten Codes lassen sich ohne Vorwarnung alle Sprengköpfe der gebunkerten Nuklear-Raketen zünden. Das muß natürlich verhindert werden! Mit gewohnter Präzision startet Ihr Eure Anpirsch-Aktion und steigt direkt vor dem Einsatzgebiet aus dem arktischen Eiswasser. Leider ist die Anlage nur von außen zugänglich und wird ständig von patrouillierenden Soldaten bewacht. Unzählige Selbstschußanlagen und Überwachungskameras lassen die Befreiungsaktion der inhaftierten Geiseln noch unmöglicher erscheinen.

**Realistische
3D-Umgebungen
par excellence**



Jetzt heißt's:
„Augen zu und durch“



Das war knapp! Fast hätte uns einer
der Posten entdeckt

Dieser Posten findet sich gleich im Reich des ewigen Friedens wieder

Über Video-Kommunikator nehmen wir Kontakt zur Zentrale auf

Versteckspielen macht richtig Spaß!

Mit unserem Superfernglas kundschaften wir die Gegend aus

In Lüftungsschächten war es schon immer recht dunkel

Mit aufgeschraubtem Schalldämpfer bleiben wir unentdeckt

Durch eine Gasmaske sieht die Welt doch gleich ganz anders aus

Ninja macht als genmutierter Superheld eine gute Figur

Laß es mich

Auch Helden müssen mal aufs stille Örtchen

Mist! Zwei vermummte Wachposten decken unsere Tarnung auf

Der erste Endgegner „Ocelot“ ist noch relativ einfach zu besiegen

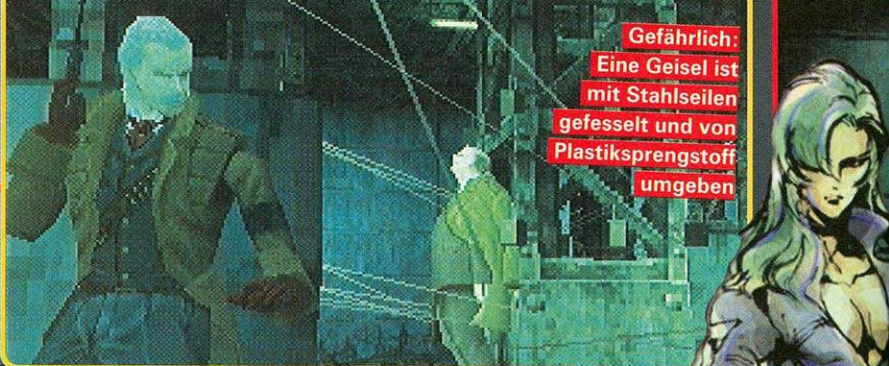
Im ersten Auftrag gilt es, den Basis-Chef aus einem Zellenblock zu befreien. Allerdings läuft bei der Rettungsaktion etwas schief, und er kommt ums Leben. Gemeinsam mit der Einsatzleitung, die ständig über Videofunk mit Euch kommuniziert, versucht Ihr, den mysteriösen Vorgängen auf die Spur zu kommen. Anfangs startet Ihr nur mit Euren blanken Fäusten als Verteidigungswaffe, im weiteren Verlauf des Abenteuers findet Ihr jede Menge neue Baller- und Hilfs-Werkzeuge. Spezielle High-tech-Geräte wie z.B. Störsender, Plastiksprengstoff und Thermo-Brillen helfen Euch in vielen brenzligen Situationen aus der Patsche. Wie in

einem James-Bond-Film handelt Ihr Euch durch tödliche Laserbarrieren, die bei dem kleinsten Fehler tödliches Giftgas freisetzen. Jede Stage ist in mehrere Einzelmmissionen unterteilt. Habt Ihr das nächste Operationsziel erreicht, wird das muntere Agentenleben durch in Echtzeit berechnete Zwischensequenzen unterbrochen. Geboten werden traditionelle Adventure-Elemente, die aus dem Finden und Anwenden von Gegenständen bestehen. Falls es die Situation erfordert, bedarf es auch Sniper- und Prügel-Einlagen, die wie in einem großen Kinofilm dramaturgisch in Szene

Es gibt unzählige Story-Verzweigungen

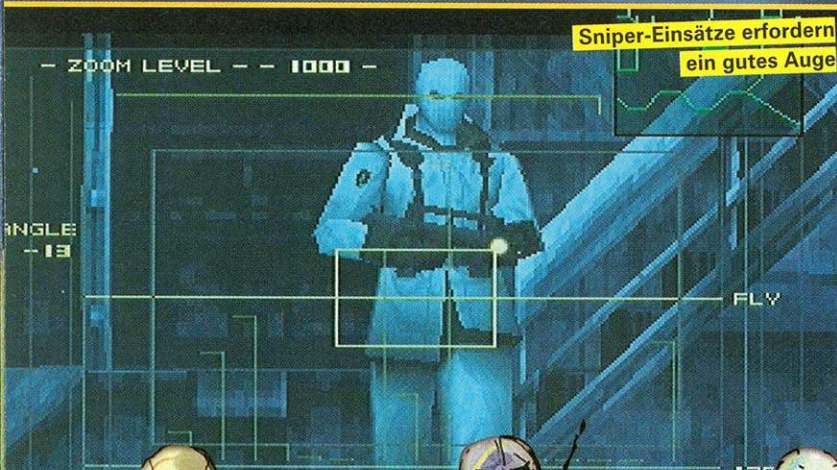
gesetzt wurden. Darum wäre auch ein direkter Vergleich mit anderen Action-Shootern völlig fehl am Platze. Frei nach dem Motto: Gewalt zahlt sich nicht aus, ist in „Metal Gear Solid“ die oberste Direktive überlegtes Handeln und Kombinieren, mit sinnlosem Herumballern kommt Ihr nicht weit. Sobald die Wachmänner auch nur das kleinste Geräusch wahrnehmen, sind sie Euch bereits auf den Fersen. Kommt Ihr dummerweise noch in deren Blickfeld,

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

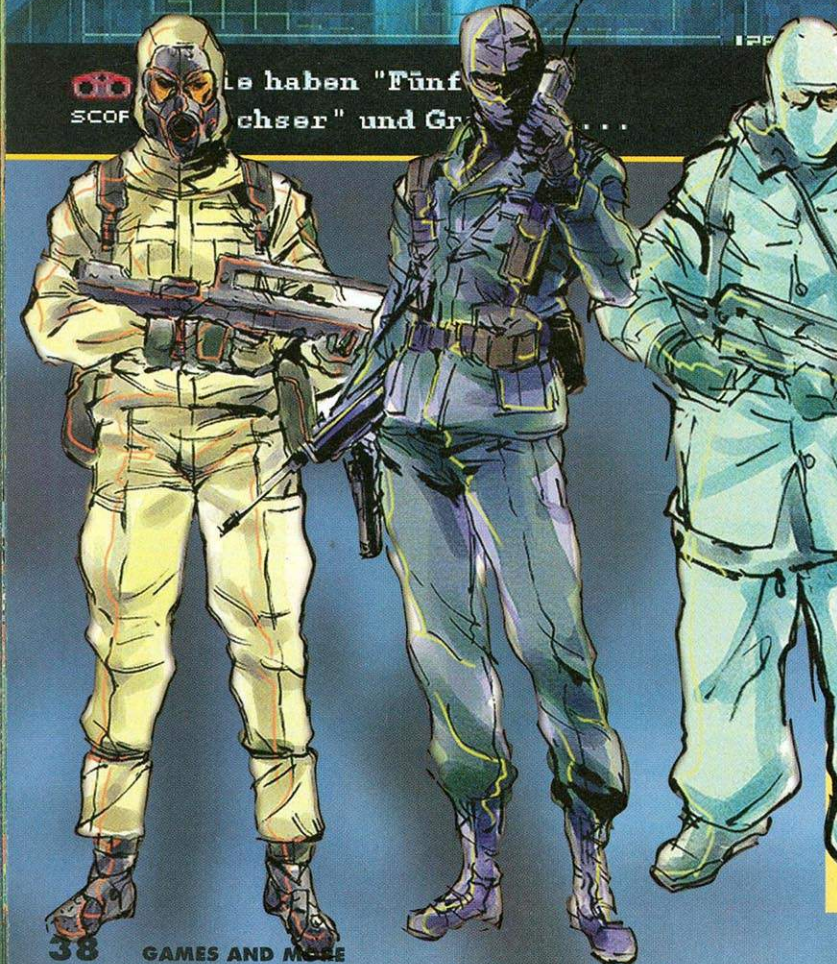


Ein neuer Herausforderer stellt sich vor

Werner Kastor
Nichola Thomasoni



Ob die schöne Meryl uns wohl was verheimlicht?



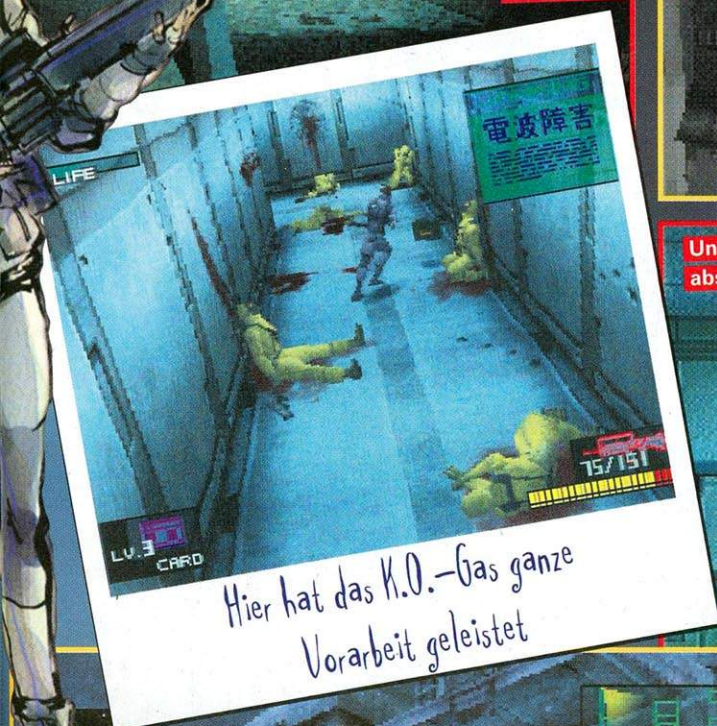
heult die Alarmsirene los, was meist einen Ansturm aller umliegenden Wachposten zur Folge hat. Entweder stellt Ihr Euch den schießwütigen Gesellen, oder Ihr ergreift schnurstracks die Flucht nach vorn. Erst nach Ablauf eines Zeitlimits geben die Verfolger ihre Jagd auf und kehren auf ihre alten Posten zurück. Bei der Orientierung hilft Euch ein Übersichtsradar, der die Standorte aller Feinde preisgibt. Nehmt Ihr mit dem Superfernglas eine Person ins Fadenkreuz, läßt Euch das Objektiv bis an den Hinterkopf Eures Ziels heranzoomen. Euer Alter ego steuert Ihr dabei mit größter Vorsicht durch das mit Suchscheinwerfern kontrollierte Gelände. Unterwegs trefft Ihr auf absonderliche Menschen und allerhand

merkwürdige Gen-Kreaturen, die Euch nicht immer feindlich gesonnen sind. Snake kann rennen, kriechen oder seinen Körper an die Wand pressen, und auf Knopfdruck zückt er seine Waffe. Vom Computer gesteuerte Kameraperspektiven zeigen das Geschehen stets aus dem optimalen Blickwinkel. Besonders den Wert legten die Designer auf die Animation der Charaktere, deren Körperrückbau sich aus unzähligen Polygonen zusammensetzt. Zunächst nichts Revolutionäres, will man meinen, aber wenn man bedenkt, daß sich stellenweise über zehn Personen gleichzeitig auf dem Gelände tummeln, kommt speziell in Freiluft-Umgebung ein immenses Realismusgefühl zustande. Das teils actionlastige Rätselraten geschieht eher konventionell, mit kurzen Funk-Konversationen, dem Einsammeln von Gegenständen und zwei Inventory-Leisten. Die gelungenen und seltenen Symbiose zwischen Small-Talk und Action-Einlagen weiß selbst abgebrühteste Spieletester auf den ersten Blick zu

Die Aufträge sind hübsch knifflig und spannend



Ohne
passenden
Codeschlüssel
geht es hier
nicht weiter



Hier hat das K.O.-Gas ganze
Vorarbeit geleistet



Im LKW finden wir
unsere erste Maschinenpistole

faszinieren. Die Komposition modernster 3D-Technik mit kinoähnlicher Schnitt-Präsentation bringen frischen Wind in das Softwareangebot der PlayStation. Der an Spannung kaum zu überbietende Game-Thriller begeistert vor allem durch seine raffinierte Story und die atemberaubenden Indoor-Sequenzen. „Metal Gear Solid“ wartet mit enormem Abwechslungsreichtum und immer neuen Herausforderungen auf. Die Aufträge sind hübsch knifflig, was einem im Zusammenhang mit der genialen Atmosphäre einen spannungsgeladenen Nervenkitzel beschert. Gegenüber dem richtigen Agentenleben habt Ihr den kleinen Vorteil, daß jede Mission gespeichert wird, was allerdings nichts daran ändert, daß Ihr bei einem tödlichen Einzelfehler

Ein Spiel,
so gut wie ein
Kino-Film

wieder von vorn anfangen dürft. Die 3D-Engine scrollt, zoomt und dreht flüssig und bietet dabei einen bisher unerreichten Detailreichtum. Drumherum werden jede Menge Geschicklichkeitstests, originelle Dialoge und eine sehr gute deutsche Synchronisation geboten. In puncto Spieldesign stimmt nahezu alles: Eine durchdachte Joypad-Steuerung, die nicht besser gelingen hätte können und viele verzackte Level-Schauplätze motivieren kräftig. Die Persönlichkeiten aller Figuren sind hervorragend in Szene gesetzt, zudem sorgt das wandlungsfähige Feindvolk und zahlreiche Story-Verzweigungen für bemerkenswerte Abwechslung.

Wolfgang Schädle



Listig: Mit Klopfzeichen
locken wir die Wächter an,
bevor wir sie um die Ecke bringen



Unterwegs trifft Snake auf sehr
absonderliche Gestalten.



Was sich wohl hinter dem
großen Stahltor verbirgt?



METAL GEAR SOLID

Hersteller Konami
Web-Adresse www.konami.com
Preis/geplant 100 DM/-
Spieleanzahl 1
Genre Action

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.
Komplett in deutscher Sprache.

Positiv:
Hyperrealistischer Agenten-
thriller mit exzellenter Grafik
und toller Atmosphäre.

Negativ:
Einige unfaire Stellen
treiben einen zur Weißglut.

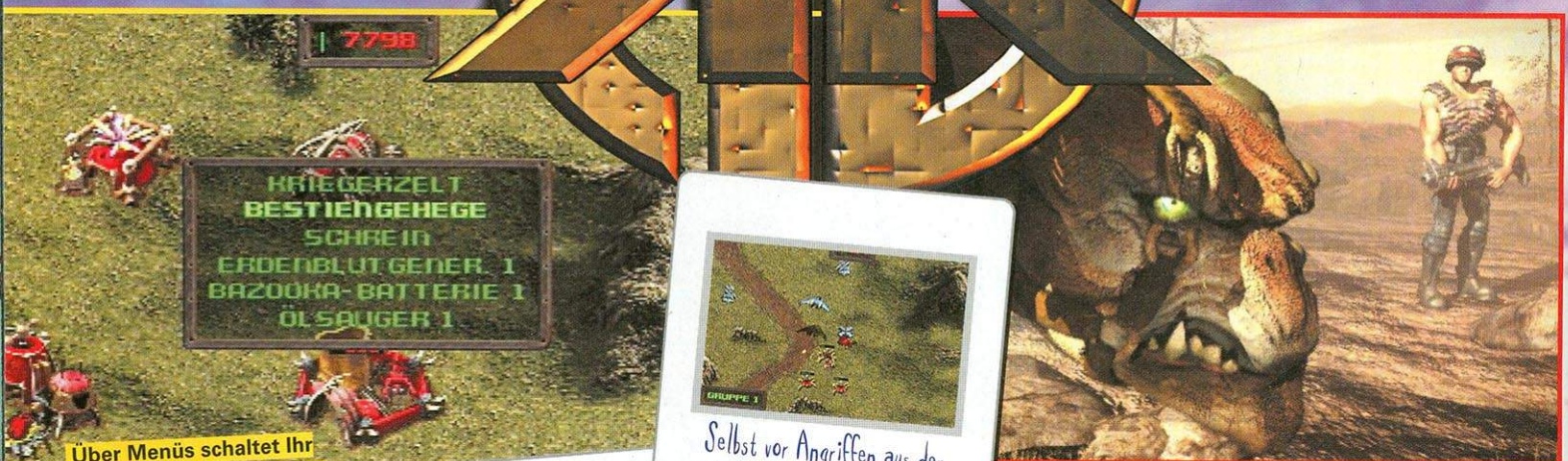
**Alters-
freigabe:**
ab
16 Jahren

WERTUNG:
Grafik 90%
Sound 87%

**SPIEL
SPASS:**
90%



KKND 2 KROSSFIRE



7798
KRIEGERZELT
BESTIENGEGEHE
SCHREIN
ERDENBLUTGENER. 1
BAZOOKA-BATTERIE 1
ÖLSAUGER 1

Über Menüs schaltet Ihr zwischen Gebäuden oder Einheiten um und erteilt Befehle

Die Einheiten sind ziemlich klein und etwas verpixelt

Vor jeder Mission wird Euch das Ziel ausführlich erklärt



Selbst vor Angriffen aus der Luft seid Ihr nicht sicher



Anfangs wählt Ihr den Schwierigkeitsgrad und eine der drei Seiten



Im Chaos-Modus könnt Ihr auch zu zweit antreten

Im Wald können sich kleinere Truppen verstecken und sind nur schwer zu erkennen



Freunde von reinrassigen Action-Spielen werden an „Krossfire“ nicht viel Freude haben, Strategen aber umso mehr: Gegner und die verschiedenen Missionsziele bieten genügend Herausforderung, und für ein Konsolen-Spiel ist die Steuerung gelungen.
Patrick Dowling

Nach zwei Kriegen sind von der Menschheit nur zwei Gruppen übriggeblieben: die Überlebenden und die Evolutionäre - doch die wollen sich ebenfalls gegenseitig auslöschen.

Die technologisch aufgerüsteten Überlebenden und die Evolutionäre, die auf ihre mutierten Insekten vertrauen, haben aber einen neuen Gegner: die Roboter der Serie 9. Vor dem großen Krieg noch friedliche Bauernmaschinen, sind sie zu gnadenlosen Blechsoldaten geworden, die sich an den Menschen rächen wollen.

Bei der PS-Version des Echtzeit-Strategicals „KKND: Krossfire“ (auf dem PC bereits in der Compilation „Play the Games“ erhältlich) übernimmt Ihr eine der drei Seiten in einer Schlacht um die Erdoberfläche, die in der Wüste, im Wald und in den Ruinen der Städte ausgetragen wird. Anfangs befiehlt Ihr nur wenige Einheiten, und die Gegner halten sich noch zurück, nach wenigen Missionen geht es dann aber richtig zur Sache: Einheiten bauen, in den Kampf schicken, den Überblick behalten - da ist schnelles, aber überlegtes Handeln gefragt. Im Kampagnen-Modus kämpft Ihr Euch durch die Missionen, oder Ihr wagt im Chaos-Modus

eine schnelle Runde: Karte und Gegner einstellen, und los geht's. Dabei könnt Ihr auch zu zweit antreten. Die Steuerung wurde an die PS angepasst, Einheiten werden nicht mehr mühsam einzeln ausgewählt, sondern in Gruppen organisiert, die Ihr über Menüs verwaltet. Mit einem Tastendruck schaltet Ihr zwischen Gebäuden oder Gruppen um und gebt ihnen sofort neue Befehle - ein durchaus brauchbarer Kompromiß, doch nicht ganz so einfach wie mit einer Maus.

Die Grafik hinterläßt gemischte Gefühle: Es gibt zwar viele verschiedene Einheiten, sie sind aber klein und verpixelt, Effektorgien oder riesige Explosionen sucht Ihr vergebens. Die Gebäude sind gelungen, die Karten groß und detailliert - die drei Geländetypen bieten aber wenig Abwechslung, und ohne Animationen wirken die Landschaften ziemlich karg. Die Musik paßt zum Kampfgeschehen - nur die Soundeffekte und Sprecher wirken stellenweise etwas unmotiviert.

Die Steuerung wurde an das Joypad angepasst

PS TEST

KKND 2: KROSSFIRE
Hersteller Beam Software/Infogrames
Web-Adresse www.infogrames.de
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 2
Genre Strategie

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.

Positiv:
Gut an die PS angepasste Steuerung, tolles Intro.

Negativ:
Grafisch unspektakulär, unmotivierte Sprecher.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren

WERTUNG:
Grafik 69%
Sound 67%

SPIEL SPASS:
76%

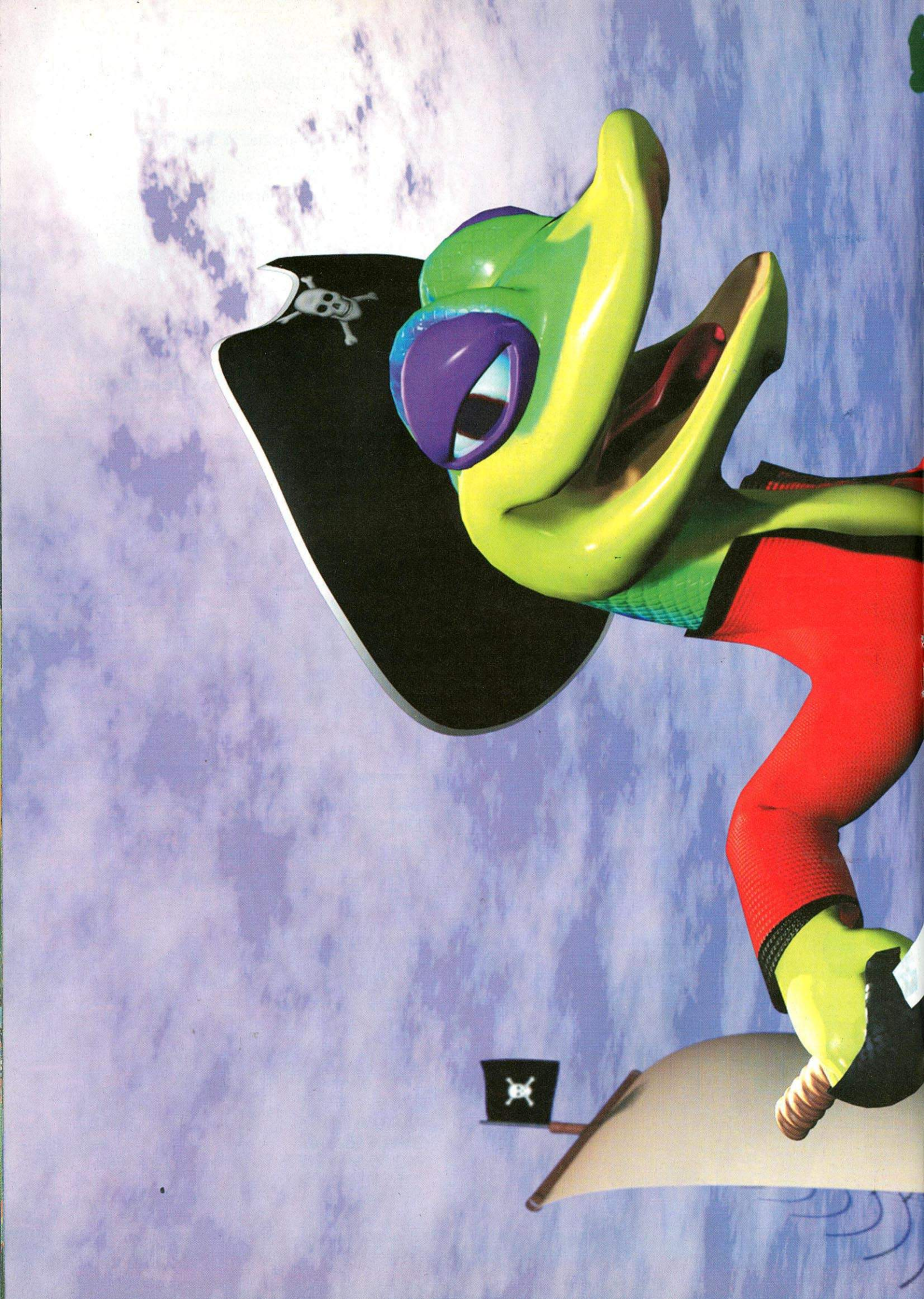


Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die genialsten Strategien, geheimsten Kniffe und hilfreichsten Tips und Tricks kennt, kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE – dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem: umfangreiche Tests, News und Previews der aktuellsten 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.



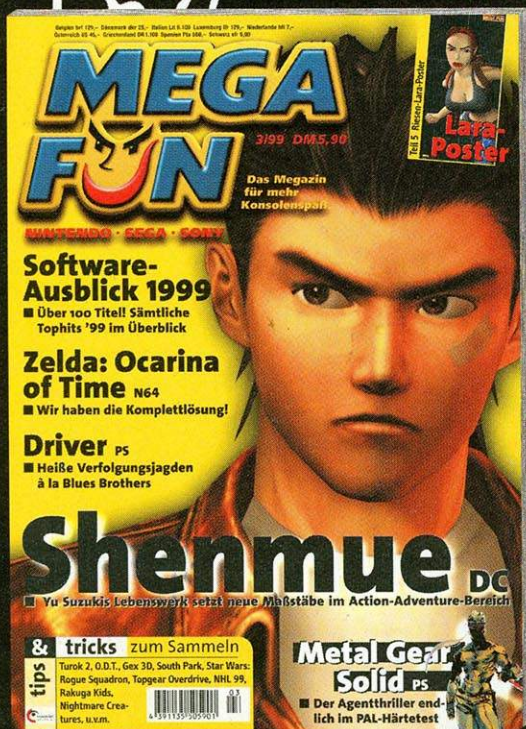




GAMES
AND MORE

NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have
fun,
baby!



! Jetzt noch rasanter!
! Jetzt noch fetter!
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!

Disney PIXAR

a bug's life



Ausschnitte aus dem Film gibt's zwischendurch...

Im Kino ist der Film ein voller Erfolg: „A Bug's Life“ handelt von dem Kampf zwischen den Ameisen und ihren Unterdrückern, den Grashüpfern.

Flik ist der Held dieser Geschichte, und ihn steuert Ihr durch die fünfzehn Level dieses 3D-Jump'n'Runs. Bei der Rettung des Ameisenhügels müßt Ihr dabei nicht nur allerlei Gefahren ausweichen, sondern Euch auch noch mit anderem Krabbelvieh auseinandersetzen: Wespen, Käfer, Spinnen und natürlich auch Grashüpfer sind für den kleinen Flik eine ernsthafte Bedrohung, er kann sich aber mit Beeren wehren – neben den normalen gibt es auch zielsuchende, die automatisch den nächsten Gegner finden. Mit seinem gepanzerten Hinterteil kann Flik nicht nur feindliche Insekten knacken, indem er auf sie springt, sondern auch Nüsse, die zu Pilzen oder Pflanzen werden und dann als Trampolin oder Plattform dienen. Außerdem gibt es Extras, die Ihr einsammeln könnt oder müßt, und zwischen den Levels gibt es kurze Schnipsel aus dem Film zu sehen. So beeindruckend der Kinofilm auch war, das Spiel kann technisch nicht so recht begeistern. Die Umgebung und die Insekten sind zwar wirklich

Wieder einmal ein mäßiges Spiel zu einem tollen Film

gelingen, Objekte tauchen allerdings aus dem Nichts auf – sozusagen aus einem unsichtbaren Nebel, der die Landschaft aber nicht verdeckt.

Das fällt nicht immer negativ auf, doch während des Fluges zum Flußbett z. B. erkennt Ihr viel zu spät, wo Ihr hinlenken müßt. Weitaus störender ist auf jeden Fall die Kameraführung: Wenn Flik sich dreht, folgt die Kamera nur langsam, so daß Ihr kurzzeitig nicht erkennt, wo Ihr hinlauft – das ist besonders ärgerlich und führt schnell zum unverhofften Spielende. Erschwerend wird das Ganze durch Clippingfehler und die viel zu träge Steuerung: Flik beschleunigt und bremst zwar realistisch, präzises Len-



Flik kann viel tragen...



Die Insekten sind alle gelungen – ein Kampf mit Beisser



Die Kameraführung lässt oft einiges zu wünschen übrig

Plötzlich auftauchende Gegner wie dieser Wurm sind ziemlich lästig

Durch Einsammeln dieser Extras könnt Ihr Fliks Fähigkeiten verbessern

An einem Löwenzahn-Samen fliegt Flik ins Tal – wohin Ihr lenken müßt, läßt sich aber nur spät erkennen



Springt Flik auf die Nuß, entspringt daraus ein Pilz oder eine Pflanze

ken oder Springen ist aber schwierig, genaues Zielen fast unmöglich. Trotz zielsuchender Beeren ver-

kommt das Treffen der Feinde oft zur Glückssache. Lobenswert ist zwar, daß der Originalsprecher auch im Spiel Flik seine Stimme geliehen hat, die Kommentare passen aber häufig leider überhaupt nicht zum Spielgeschehen oder geben gar verwirrende Hinweise. Die übrigen Soundeffekte sind recht unspektakulär, die Musik dagegen ganz passabel.

Aus dem Film hätte ein schönes Spiel werden können, die technischen Mängel aber lassen keine rechte Spielfreude aufkommen und „A Bug's Life“ in die Mittelklasse abrutschen.

Patrick Dowling

PS TEST

A BUG'S LIFE
Hersteller Disney / Sony
Web-Adresse www.playstation-europe.com
Preis/geplant ca. 100 DM / -
Spieleranzahl 1
Genre Action

Besonderheiten:
 Unterstützt Analog-Controller.



Positiv:
 Videosequenzen aus dem Kinofilm, gelungene Insektenmodelle.



Negativ:
 Verkorkste Kameraführung und träge Steuerung.

Altersfreigabe:
 ab 6 Jahren



WERTUNG:
Grafik 65%
Sound 57%

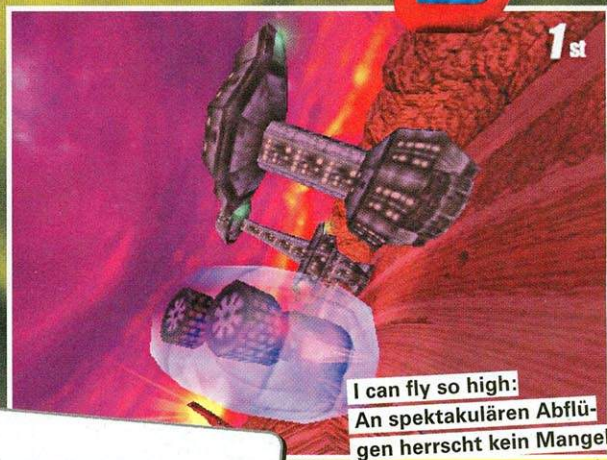
SPIEL SPASS:
60%



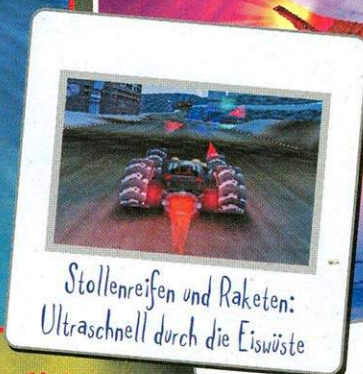
Rollcage



Auf dem Neoto-Track ist Vollgas angesagt



I can fly so high:
An spektakulären Abflügen herrscht kein Mangel



Stollenreifen und Raketen:
Ultraschnell durch die Eiswüste

Burn Baby Burn: Mit einem Feuerball verabschiedet sich dieses Gebäude



Gleich kracht's:
Dieses Bauwerk muß dran glauben

Vorbei an explodierenden Missiles (Bäng!), quer durch die Tankstelle (Booom!), fünf Überschläge und dann noch an der Tunneldecke überholen: Psynosis¹ bringt uns mit „Rollcage“² das coolste und härteste Rennspiel seit langem!



Die „Leader Missile“ im Anflug:
Für den Führenden ein Alptraum



Auch auf der PlayStation wirkt die Eiswelt recht bedrohlich



Kleiner Fahrfehler:
Diesen Tunnel werden wir wohl seitwärts verlassen



Die „Leader Missile“ zieht vor und sucht den Führenden

Absolut unzerstörbar sind sie, die ultraschnellen Vehikel, mit denen Ihr in „Rollcage“ um die Wette rast. Diese giftigen Geschosse sind an die 500 km/h schnell und hinterlassen bei so einem Rennen eine Spur der Verwüstung: Selbst ein ganzes Haus, das brennend auf einen Rollcage-Rennwagen stürzt, kostet den Fahrer höchstens ein, zwei Sekunden und ein kühles Lächeln.

Ihr werdet es sicher schon ahnen: Realismus wird in „Rollcage“ klein geschrieben. Fahrspaß total heißt hier die Devise. In diesem Spiel geht es um pure Geschwindigkeit und gewagte Überholmanöver, um sekundenlange (meist unfreiwillige) Flüge quer durch die Landschaft fremder Planeten. Und darum, möglichst

viele Teile der Umgebung abzuräumen, um sie in einem gigantischen Feuerwerk auf Eure Gegner stürzen zu lassen... Denn nur wer mit aller Härte kämpft, wird die Rollcage-Rennen für sich entscheiden. Kollisionen, Volltreffer und grobe Fahrfehler führen meist zu irren Rutschpartien, bei denen nicht selten das arme kleine Auto abhebt und wild rotierend irgendwo in der Pampa aufschlägt. Eine Schrecksekunde kann es dann schon dauern, bis die Reifen nicht mehr durchdrehen und der Wagen wieder in die richtige Richtung zeigt. Doch keine Sorge: Auch Eure Gegner kommen immer wieder von der Ideallinie ab und knallen dann unsanft auf die Piste zurück. Dafür sorgen allein schon die vielen Hügel und Sprün-

Superschnelles und ultrahartes „Auto“-rennen in der Zukunft

ge – wer hier nicht korrekt landet, kracht öfter mal frontal in das nächstbeste Hindernis oder setzt unfreiwillig zum Gleitflug an. Daß die verschiedenen Abkürzungen in den Strecken „gefährlicher“ zu fahren sind als die Standard-Strecke, liegt auf der Hand – die sorgfältig aufgebauten Kurse sind teilweise recht schwer, machen aber allesamt Spaß. Insgesamt stellt „Rollcage“ elf Strecken in vier Welten zur Verfügung – zunächst müßt Ihr aber die einzelnen Ligen gewinnen, bevor

Aaaargh! Mit Vollgas rasen wir durch abgefahrene Tunnel!

Kommt ein Auto geflogen: An manchen Stellen heben fast alle ab!

Fever frei: Mit der Missile könnt Ihr Gebäude gezielt ausschalten

Das war mindestens ein 1080er MacTwist... Leider gibt's aber keine Punkte für tolle Abflüge

Flammenmeer in der Eiswelt: Hey, die beiden Gebäude stehen ja noch!

Mit quietschenden Reifen schlittern wir durch die Kurven

Diese Rakete hat ihr Ziel knapp verfehlt

Die Flammen können Euch nichts anhaben: Augen zu und durch!

Ihr alle Strecken fahren könnt. Für besonders gute Fahrer hat Psygnosis natürlich auch Secrets eingebaut. Sechs grundverschiedene Autos stehen zur Auswahl, jeweils mit unterschiedlichen Eigenschaften in den Punkten Beschleunigung, Geschwindigkeit, Panzerung und Bodenhaftung. Die PS-starken Vehikel in „Rollcage“ sind aber nicht nur solide gepanzert, sondern verfügen außerdem über andere interessante Fähigkeiten: Bei hoher Geschwindigkeit haften die Ultrariesenbreitreifen auf so ziemlich jeder Oberfläche – auch beispielsweise an einer Felswand. Wer gerade noch an der Tunneldecke klebte und sich plötzlich kopfüber im freien Fall wiederfindet, kann aufatmen: Die Räder

Panoramablick am City-Kurs

der der Rollcage-Rennschlitten sind höher als der ganze Wagen. Das Ergebnis dieser Bauweise: Wenn Ihr mal auf dem Rücken landet, könnt Ihr ungehindert weiter mit Vollgas die Piste langheizen. Mit ein wenig Übung werdet Ihr schon bald die Beschleunigungsstreifen an der seitlichen Tunnelwand ausnutzen – und mit noch mehr Übung gelingt es Euch

Fun-Racer vom Feinsten – erinnert an „WipeOut“ und „Dethkarz“

dann auch, den Tunnel nicht seitwärts und in der falschen Richtung wieder zu verlassen. Profi-Rollcager können mit guter Streckenkenntnis und etwas Wagemut alle Vorteile der Fahrphysik ausnutzen und somit Zeit sparen und etliche Extras abstauben, die für normale Autos unerreichbar wären. Die leuchtenden Energiefelder, die über die Strecke verteilt zu finden sind und

Das Tunnel-Extra saugt einen Gegner an und setzt ihn hinter Euch ab!

Diesen Bonus schnappen wir uns!

rollcage

Jumpin' Jack Flash: Der Blitz räumt Euch den Weg frei



Hier spricht Ihr Kapitän: „In wenigen Sekunden landen wir in der Pampa...“

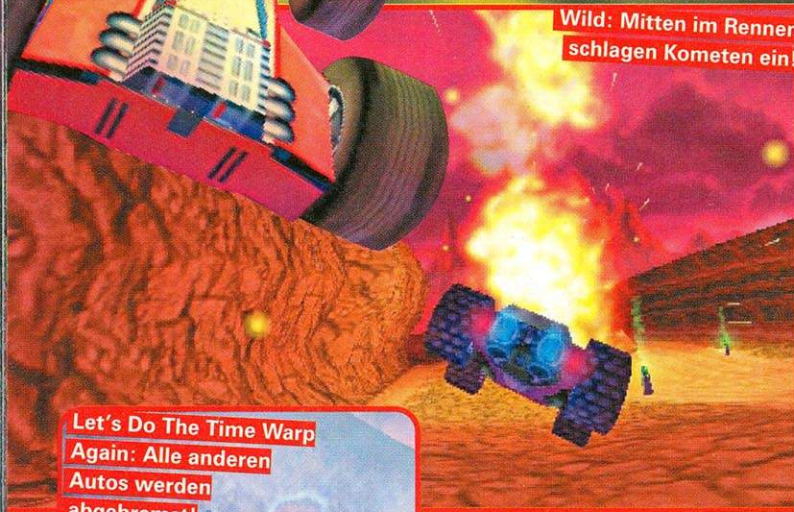
Tiefegelegt, mit Breitreifen!



Die Extras lösen zum Teil spektakuläre Effekte aus



Wild: Mitten im Rennen schlagen Kometen ein!



Let's Do The Time Warp Again: Alle anderen Autos werden abgebremst!



Spiel selbst aber hat man einfach zuviel Streß, um sich um derartige Details zu sorgen. Denn „Rollcage“ ist mörderisch schnell, optisch beeindruckend und macht einen Heidenspaß – kaum ein anderes Spiel kann den Geschwindigkeitsrausch so gut vermitteln. Der peitschend-harte Crossover-Soundtrack, zu dem unter anderem Fatboy Slim und Les Rosbifs beigetragen haben, paßt ebenfalls gut zu diesem ultraschnellen Spiel. Die beinharten Rennen könnt Ihr Euch auch gegeneinander liefern: Per Split-Screen könnt Ihr auf der PlayStation zu zweit, auf dem PC sogar zu viert spielen – allerdings fehlt es dann etwas an Übersicht. Bis zu sechs Gleichgesinnte können im Netzwerk gegeneinander antreten. Für Fun-Racer-Fans wird „Rollcage“ sicherlich ein Lieblingstitel werden, neben Genre-Größen wie „Dethkarz“ oder dem bereits etwas älteren Psygnosis-Hit „WipeOut“.

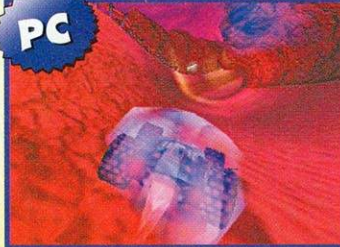
David Skreiner

während des Rennens immer wieder erneuert werden, beinhalten nämlich eine Vielzahl an kleinen Gemeinheiten: Die „Leader Missile“ rast vor Euch den Kurs entlang, sucht sich den Wagen, der jeweils gerade in Führung liegt, und sprengt ihn eiskalt von der Piste. Der „Time Warp“ bremst kurzzeitig alle außer Euch und verzerrt für die „Opfer“ auch noch die Grafik. Der Doppelblitz räumt Euch äußerst effektiv den Weg frei, und das Turbo-Modul bringt Euren Wagen innerhalb kürzester Zeit von drei- auf fünfhundert Sachen. Diese enormen Geschwindigkeiten kommen dank der schnellen und recht hübschen Grafik-Engine auch sehr gut rüber: Zwar haben wir bei einigen unserer Screenshots kleine Grafikfehlerchen entdeckt, im

Furiöser Fun-Racer! Spitzenspannung und knallharte Action

SYSTEMVERGLEICH

PC



PS



GRAFIK:

Die 3D-unterstützte Grafik ist schnell und hübsch, mit vielen Effekten und Explosionen, aber auch kleinen Fehlerchen bei den allergrößten Explosionen.

Auf der PS kann die Rollcage-Gratikengine überzeugen, auch wenn's manchmal an Übersicht mangelt – und obwohl der PC natürlich hübschere Bilder erzeugt.

LEVEL:

11 Strecken in 4 verschiedenen Landschaften, 6 Autos.

11 Strecken in 4 verschiedenen Landschaften, 6 Autos.

CONTROLLER:

Tastatur, Gamepad (empfohlen), Joystick.

Analog- (empfohlen) oder Digital-Controller.

FAHRVERGNÜGEN:

Super, nur manchmal unübersichtlich.

Genial, auch wenn die Übersicht öfters fehlt.

PC TEST

ROLLCAGE

Hersteller: Psygnosis
Web-Adresse: www.rollcage-game.com
Preis/geplant: ca. 80 DM
Spieleranzahl: 1 bis 6
Genre: Action

Besonderheiten:

Min. Konfig: P166 MHz, 16 MB RAM, 65 MB HD, Win 95/98 3D-Karte; Empf. Konfig: P 233 MHz, 32 MB RAM, 185 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv: Superschnelle Grafik, ultraharte Rennen, genialer Fahrspaß.



Negativ: Grafik nicht ganz makellos, empfindliche Steuerung.

Altersfreigabe: ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik: 82%
Sound: 81%

SPIEL SPASS:
86%

PS TEST

ROLLCAGE

Hersteller: Psygnosis
Web-Adresse: www.rollcage-game.com
Preis/geplant: ca. 100 DM
Spieleranzahl: 1 bis 2
Genre: Action

Besonderheiten:

Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv: Schnell, hart, bunt und brutal: So muß ein Fun-Racer sein.



Negativ: Grafik nicht ganz makellos, empfindliche Steuerung.

Altersfreigabe: ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik: 84%
Sound: 81%

SPIEL SPASS:
85%

DA GEHT DIE POST AB:

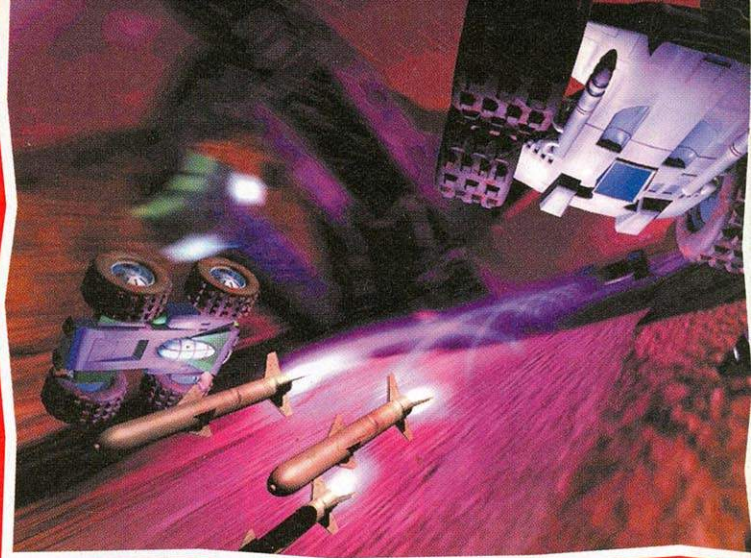
GEWINNT EINE VON SUPERSTAR FATBOY SLIM ORIGINAL SIGNIERTE SONY PLAYSTATION

Passend zum rasanten Action-Rennspiel „Rollcage“ verlosen Psygnosis und GAMES AND MORE einige tierisch abgefahrene Preise! Als Hauptgewinn winkt eine SONY PLAYSTATION, die von FATBOY SLIM, der auch einige Titel zum megascharfen Soundtrack des Spiels beigesteuert hat, exklusiv für Euch signiert wurde.



2.-11. PREIS

Je einmal das rasante Rennspektakel „Rollcage“ von Psygnosis (wahlweise als PC- oder PS-Version).



Um dieses Prachtstück oder eins von zehn „Rollcage“-Spielen zu gewinnen, müßt Ihr einfach eine Postkarte mit Eurer vollständigen Adresse (falls Ihr E-Mail habt, bitte auch mit E-Mail-Adresse – ist aber keine Voraussetzung, um zu gewinnen) an folgende Adresse schicken:

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

Gibt bitte auch Euer System (PlayStation oder PC) an, falls Ihr eines der Spiele gewinnen solltet. Einsendeschluß ist der 02.03.99. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Unter allen Einsendungen verlosen wir nebenstehende Gewinne.



SOUTH PARK



Frieden bringen diese Außerirdischen jedenfalls nicht – dafür aber jede Menge Ärger



Die Außerirdischen bewerfen Euch mit Kühen



Das Super Sniper Chicken ist eine der verrücktesten Waffen



Abgedrehte Waffen und abgedrehte Gegner – das ist „South Park“

Mit dem „Super Sniper Chicken“ zoomt Ihr an die Gegner ran und feuert die Eier zielgenau ab

Wilde Truthähne greifen an – begleitet von einem ziemlich albernem Geräusch

Auch die Kühe spielen verrückt, und attackieren Euch vorzugsweise in Herden

Die Endgegner sind nicht nur besonders groß, sondern auch besonders hartnäckig



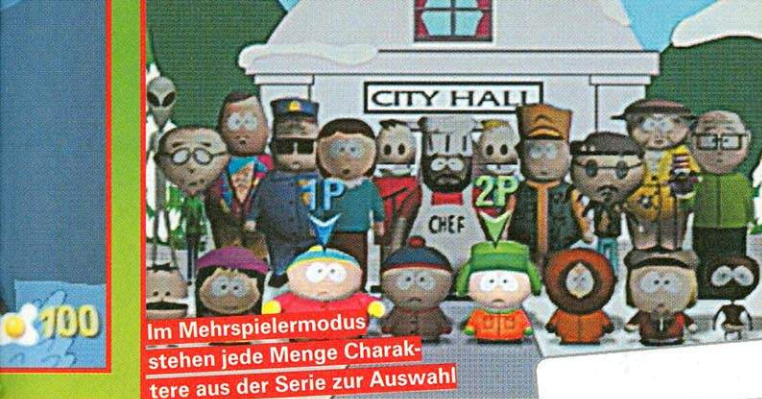
South Park, eine ganz normale Kleinstadt in den Bergen Colorados. Na ja, so normal auch wieder nicht: Die Stadt ist nicht nur Schauplatz einer Comic-Serie, sondern wird auch von Außerirdischen bedroht.

South Park ist in den USA momentan der absolute Renner und hat sich innerhalb kürzester Zeit zur angesagten Kult-Serie entwickelt – klar, daß es nicht lange dauern konnte, bis die Kids in Winterklamotten auf PC oder Konsole in Erscheinung treten. Acclaim² hat sich der vier angenommen und einen zwar eigenwilligen, aber humorvollen 3D-Shooter geschaffen.

Zunächst habt Ihr die Wahl, ob Ihr als Cartman, Kyle, Stan oder Kenny in den fünf Leveln die Stadt retten wollt. Anfangs verteidigt Ihr Euch nur mit Schneebällen (die auch „angereichert“ werden können), unterwegs findet Ihr aber neben Gummibällen völlig verrückte Waffen wie das „Super Sniper Chicken“, das mit tödlicher Genauigkeit Eier verschießt, oder den „Cowlauncher“, der Kuhgeschosse abfeuert. Mindestens ge-

nauso seltsam sind die Gegner, die Ihr erledigen müßt: Anfangs wehrt Ihr Euch bloß gegen wilde Truthähne, anschließend machen Unmengen von Klonen die Stadt unsicher, später sind es Kühe, Roboter oder Puppen, die wohl was Falsches gefrühstückt haben. Echt abgedreht! Zahlreiche Extras machen Euch das Leben zwar etwas leichter, doch am Ende der Level warten besonders fiese und hartnäckige Endgegner auf Euch. Die Gegner treten immer gleich massenweise auf, was oft ziemlich ulkig ist – schließlich wird man nicht alle Tage von einer Horde wilder Truthähne angegriffen. Zudem gibt es noch die „Tanks“, die die Stadt zerstören und weitere Gegner erzeugen können. Nach und nach sind die Gegner immer schwerer zu besiegen und wehren sich auch, so daß Ihr spätestens ab dem dritten Level ganz schön ins Schwitzen kommen werdet. Mehr hat das Spiel allerdings nicht zu bieten: In jedem Level müßt Ihr in den verschiedenen Abschnitten alle Gegner vernichten und Euch bis zum Endgegner durchkämpfen. Trotzdem macht das Ganze anfangs wirklich einen Heiden-

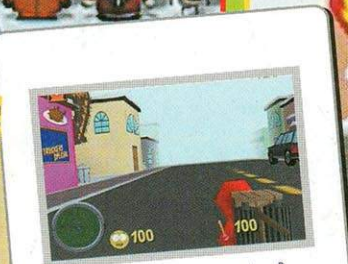
Der Mehrspielermodus ist echt klasse



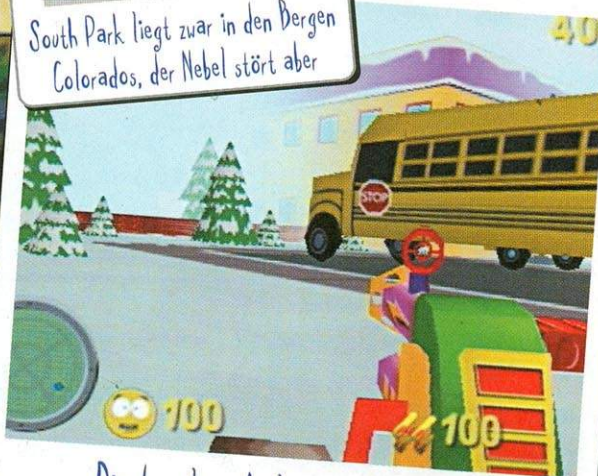
Im Mehrspielermodus stehen jede Menge Charaktere aus der Serie zur Auswahl



Mit den verrückten Waffen ist der Mehrspielermodus echt klasse



South Park liegt zwar in den Bergen Colorados, der Nebel stört aber



Die Level enthalten nicht immer so viele Details

Ihr habt die Wahl, ob Ihr als Cartman, Kyle, Stan oder Kenny spielen wollt



bundenen höheren Auflösung sieht das Spiel noch besser aus. Das beste an dem Spiel sind aber mit Sicherheit die Kommentare: Acclaim hat sich nicht lumpen lassen und alles von den amerikanischen Originalstimmen sprechen lassen, es sind auch genügend unterschiedliche Bemerkungen, so daß es nicht langweilig wird (die deutsche Version wird übrigens mit Untertiteln versehen). Auch in allen Zwischensequenzen gibt es Sprachausgabe, nur sind die übrigen Soundeffekte weniger gelungen:

Die Geräusche sind zwar anfangs einfach zum Schreien komisch, fangen jedoch schnell an zu nerven, da den Gegnern zu wenig verschiedene Geräusche spendiert wurden. Die Musik dagegen paßt hervorragend und hat Ohrwurm-Qualitäten. Der stellenweise etwas gewöhnungsbedürftige Humor ist vielleicht nicht jedermanns Sache, zumindest kurzzeitig kann dieser eigenwillige Shooter aber begeistern. Schade, daß spielerisch nicht mehr drin war: Etwas mehr Abwechslung in den Leveln und aus der Kult-Serie wäre vielleicht auch ein Kult-Spiel geworden.

Patrick Dowling



Auch Big Gay Al kommt vor



Wenn Ihr Eure Freunde einsammelt, könnt Ihr mehr Munition tragen

INFO

Die Serie
- bald auch bei uns

Mit „South Park“ haben Matt Stone und Trey Parker bei dem Sender „Comedy Central“ eine Serie geschaffen, die schon in ihrer ersten Saison letztes Jahr zum absoluten Hit wurde: Vor allem der bissige Humor hat es den Leuten angetan. RTL hat sich schon die Rechte gesichert, es kann also nicht mehr lange dauern, bis sie bei uns zu sehen ist. Bleibt abzuwarten, ob die Serie viele Anhänger findet – Kenny wird aber auch auf Deutsch garantiert keine Folge überleben.

N64 TEST

SOUTH PARK

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

Besonderheiten:
Unterstützt Expansion Pak und Rumble Pak.



Positiv:
Hat Kult-Faktor – wer den Humor mag, wird an dem Spiel seine Freude haben.



Negativ:
Das Spiel ist zu wenig abwechslungsreich und kann nicht lange fesseln.

Altersfreigabe:
keine Angaben

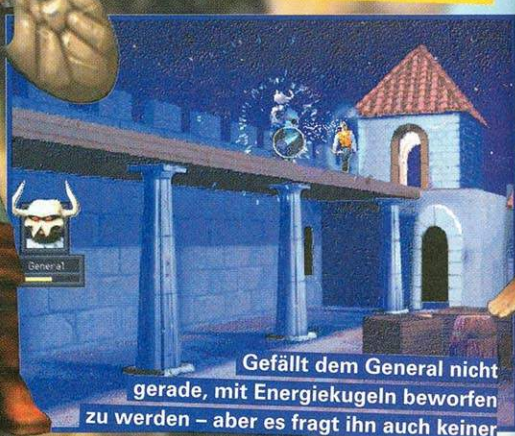
WERTUNG:
Grafik 76%
Sound 75%

SPIEL SPASS:
81%



Der deftige Humor der Serie wurde perfekt übernommen

QUEST for GLORY V DRAGON FIRE



Elsa von Spielberg wartet nur darauf, sich mit Euch in der Arena zu messen



Ein Dieb, der etwas auf sich hält, schreckt auch vor einem Einbruch nicht zurück



Mit der neuesten Fortsetzung der Fantasy-Rollenspiel-Saga von Sierra dürft Ihr Euch erneut als Held bewähren. Befreit Salmaria von Invasoren und so manchem Unhold!

Im ersten Teil der „Quest for Glory“¹ Reihe, der noch „Hero's Quest“² hieß, fragte man Euch zum ersten Mal, ob Ihr wirklich ein Held sein wollt, und so seid Ihr losgezogen, um allen im idyllischen Spielberg zu beweisen, daß Ihr das Zeug zum tapferen Heroen habt. In „Quest for Glory 5: Drachenfeuer“, dem mittlerweile fünften Teil, ruft Euch der Magier Erasmus nun zu sich und berichtet Euch, daß das Königreich Salmaria überfallen wurde – und nicht nur das: Während des Angriffs der Invasoren tötete ein hinterhältiger Geselle den König. Salmaria war vor langer Zeit einmal von einem Drachen heimgesucht worden, der nun in einem Vulkan gefangen und durch einen Bannzauber festgehalten wird. Eure Aufgabe ist es zu versuchen, Thronfolger zu werden und das Land in eine bessere Zukunft zu führen. Dazu müßt Ihr sieben Prüfungen bestehen – für einen echten

Ihr wollt also ein Held sein? – Na dann mal los ...

Helden kein Problem, sollte man meinen. Aber die Thronanwärter in Salmaria schweben seit jeher in ständiger Lebensgefahr, seid also auf der Hut. Natürlich trifft Ihr im Spielverlauf auf so manchen alten Bekannten aus den früheren Teilen – so erhebt z.B. auch Elsa von Spielberg Anspruch auf den Thron, und sie ist eine würdige Gegnerin. Zu Beginn dürft Ihr Euch zunächst, wie es sich für ein anständiges Rollenspiel gehört, eine Figur erschaffen. Je nach Eurer Veranlagung könnt Ihr Euch als

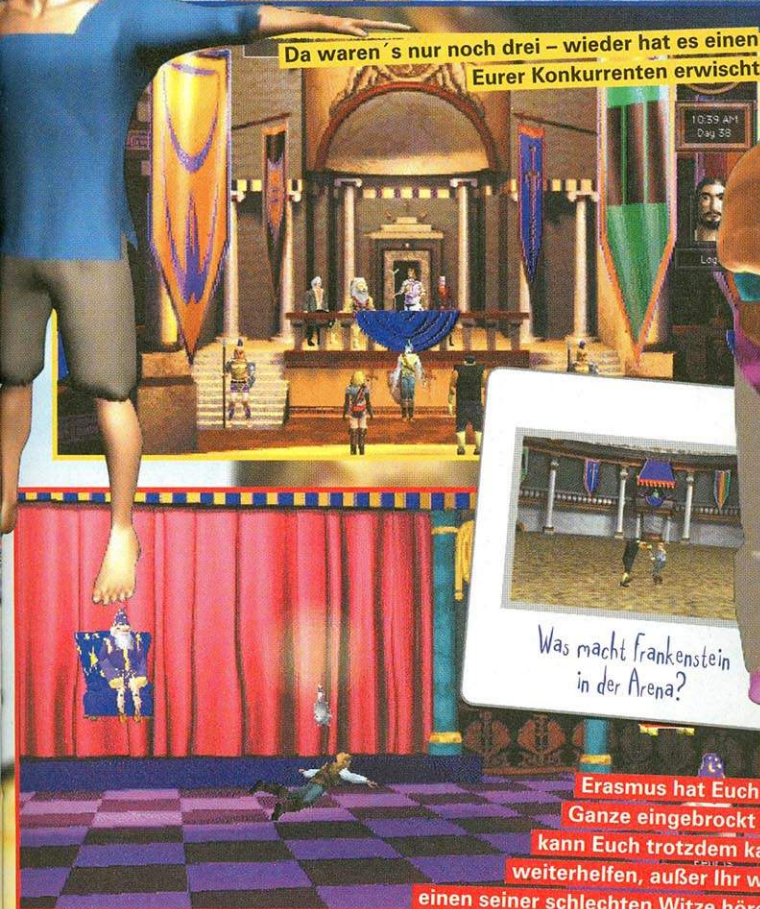
Nur nicht die Nerven verlieren – auch diese Falle könnt Ihr entschärfen



Wer hier wohl
wohnen mag?



Da waren's nur noch drei – wieder hat es einen
Eurer Konkurrenten erwischt



Was macht Frankenstein
in der Arena?

Erasmus hat Euch das
Ganze eingebracht und
kann Euch trotzdem kaum
weiterhelfen, außer Ihr wollt
einen seiner schlechten Witze hören...

INFO

„Quest for Glory“ die Letzte...

Das ist nun der fünfte und wohl auch der letzte Teil der Fantasy-Saga. Alles begann ursprünglich als ein Versuch, Rollenspiel-Elemente mit einem Adventure zu verbinden. So erschien „So you want to be a Hero“ als erster Teil noch mit 16 Farben auf dem PC und mit ganzen 32 Farben auf dem Commodore Amiga. Für die Sammler unter Euch gibt es mittlerweile die „Quest for Glory Collection“ mit den vier ursprünglich geplanten Teilen, der fünfte Teil kam nur durch die Anfrage zahlreicher Fans zustande und soll die Serie nun endgültig abschließen. Bleibt zu hoffen, daß auf ein solches Ende vielleicht ein neuer Anfang folgt...



Nachts müsst Ihr Euch gegen so
manchen Untoten zur Wehr setzen

Genau
zielen

und – halt,

es gibt

sicher noch

einen anderen

Weg, an die Federn

des Pegasus heranzukommen

ERSTE HILFE

Aller Anfang ist schwer

- Am Anfang solltet Ihr Euch nicht zu weit von der Stadt entfernen, um im Notfall zurück zu können. Ihr müßt aber auch schon jetzt kleinere Kämpfe ausfechten, um an Geld und Ausrüstung zu kommen (Vorsicht bei den grünen Gesellen mit Sense! Greifen sie Euch an, lauft am Anfang besser weg.)
- Kauft Euch im Magierladen einen Magneten; mit dem könnt Ihr Euch immer wieder in Euer Zimmer teleportieren, wenn es brenzlich wird. Legt dazu den Magneten in Eure Truhe! (um Gegenstände in die Truhe zu legen, müssen sie an Eurem Gürtel sein.)
- Beginnt Ihr als Dieb, solltet Ihr immer das Schloß Eurer Zimmertür knacken, um zu üben.
- Der Zauberer muß seine Sprüche anwenden, um zu trainieren – also achtet darauf, verschiedene Zauber zu benutzen.
- Häufiges Speichern ist unerlässlich, also immer erst absichern, bevor Ihr gefährliche Aktionen probiert.

starker, ausdauernder Kämpfer, als Magier mit vielen Zaubersprüchen oder als Dieb, der sich an seine Gegner heranschleicht und allerlei Tricks beherrscht, ins Abenteuer stürzt. Alle Figuren haben natürlich ihre Stärken und Schwächen. Habt Ihr Euch für einen Charakter entschieden, beginnt Ihr damit, die Gegend von Salmaria zu erkunden. Eure erste Aufgabe ist es, die Fischerdörfer an den Küsten von den feindlichen Invasoren zu befreien. Seid Ihr bei dieser Mission erfolgreich, warten weitere, immer

gefährlichere Quests auf Euch. So gilt es unter anderem die dreiköpfige Hydra zu beseitigen oder den sagenumwobenen Pegasus zu finden. Nebenbei solltet Ihr außerdem den Mörder des Königs aufspüren, und natürlich müßt Ihr verhindern, daß der Bannzauber gebrochen wird, der Salmaria vor dem grausamen Drachen schützt. Grafisch zeichnet sich „Quest for Glory 5“ vor allem durch

die wunderschönen, scrollenden Hintergründe mit ihren ständig wechselnden Perspektiven aus. Die Figuren und Effekte werden dagegen in Echtzeit-3D berechnet. Die stimmungsvolle und der jeweiligen Situation angepaßte Musik sorgt für eine spannende Atmosphäre. Falls Ihr also auf der Suche nach einem Rollenspiel-Adventure seid, bei dem Ihr durch Euer Handeln wirklich den Spielverlauf bestimmt und dem es gewiß nicht an Action mangelt, dann ist „Quest for Glory 5“ genau die richtige Wahl.

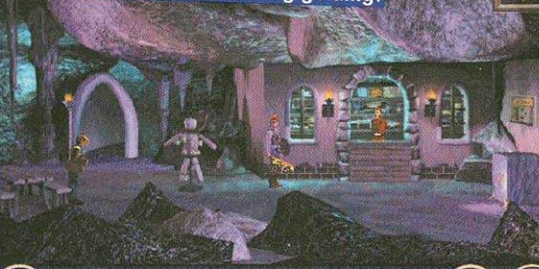
Thomas Rosato

**Rollenspiel und
Point&Click-Adventure
in einem Spiel vereint?
Sierra zeigt, wie's geht.**



Hoffentlich ist das
magische Kettenhemd rostfrei

Kleines Taschendieb-Training gefällig?



QUEST FOR GLORY 5: DRACHENFEUER

Hersteller: Sierra
Web-Adresse: www.sierra.de
Preis/geplant: ca. 100 DM/-
Spieleranzahl: 1
Genre: Rollenspiel/Adventure

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 350 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 200MMX MHz, 32 MB RAM, 350 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:

Tolle Atmosphäre, schöne Rätsel, tolle Grafik.



Negativ:

Nerviges „Essen-und-Schlafen-Ritual“.

Alters-
freigabe:
ab
12 Jahren



WERTUNG:
Grafik: 82%
Sound: 84%

**SPIEL
SPASS:
87%**



Micro Machines

THE ORIGINAL
SCALE MINIATURES

64 TURBO

Mit den Panzern dürft
Ihr Eure Gegner buchstäb-
lich von der Piste schießen



Frühstückspause: Mit
Vollgas über die Müsli-Verpackung

Im Team-Modus könnt Ihr
Euch ein Zwei-Gegen-
Zwei-Rennen liefern

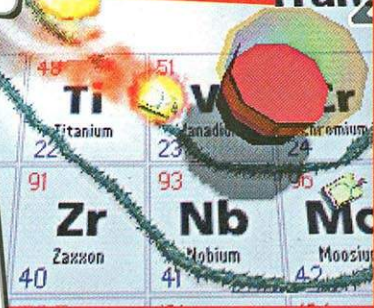


Feurig: Im Chemie-Labor werdet Ihr
durch einen Bunsenbrenner gesaugt



Die braunen Cornflakes dienen auf
der Strecke als fahrbahnmarkierung

Mit Power-Ups und Extra-
Waffen könnt Ihr Eure
Kontrahenten beharken



Ob zu Lande oder zu Wasser – die
Spielzeug-Vehikel sind überall einsetzbar

**Nun dürft Ihr mit den kleinen Spielzeug-
autos der Firma Micro Machines endlich
auch auf dem N64 über solch halsbre-
cherische Kurse wie einen Billardtisch
oder Mamis Frühstücksbüffet brausen.**

Der Fun-Racer „MicroMachines“¹ von Codemasters² ist ein echter Klassiker und wurde schon für praktisch jede Videospielkonsole umgesetzt, angefangen über Oldies wie das SNES oder Segas Mega Drive bis hin zur aktuellen „V3“-Fassung für PC und PlayStation. Die „N64 Turbo“-Version unterscheidet sich von den letztgenannten vor allem durch ein neues Streckendesign, ansonsten ist das Modul weitgehend identisch mit sei-

nen Vorgängern. In verschiedenen Wettbewerben wie Einzel-Zeit-Fahren, Turnier oder Mann-Gegen-Mann heizt Ihr mit kleinen Spielzeug-Fahrzeugen über insgesamt 48 Kurse. Und die haben es wirklich in sich – oder seid Ihr zuvor schon einmal in einem Rennspiel über einen Schultisch gebrettet und müsstet Radiergummis und Bleistiften ausweichen, nur um nach der nächsten Haarnadelkurve über eine schmale Lineal-Brücke zu driften? Je nach Strecke ändert sich auch Euer fahrbarer Untersatz: Papis kostbare Seerosen im Ententeich werden mit ei-

**Allein ganz spätig
- mit Freunden ein
Knüller!**

nem kleinen Sportboot umgepflügt, und am Strand jagen wir mit Miniatur-Beach-Buggies durch den heißen Sand. Während eines Rennens finden sich meist hilfreiche Power-Ups auf der Piste, mit denen Ihr Eure Rivalen ein wenig ärgern könnt. Außerdem sind einige Vehikel wie die Panzer mit Waffen ausgerüstet. Die wilden Verfolgungsjagden werden Euch von einer freischwebenden Kamera präsentiert, die sich jedoch die meiste Zeit auf die traditionelle halb-schräge Vogelperspektive beschränkt und nur gelegentlich ein wenig ran- oder wegzoomt. Alleine könnt Ihr gegen bis zu fünf vom Computer gesteuerte Gegner antreten, am meisten Spaß macht „MicroMachines“ aber mit ein paar Freunden. Hier dürfen dann sogar bis zu acht Fahrer gleichzeitig ran. Wie das funktionieren soll? Ganz einfach: Je zwei Leute teilen sich eins der vier möglichen Joypads. Da bleibt garantiert kein Auge trocken – und bei einer Party ist dieser Modus obendrein ein gutes Mittel, um sich ein wenig näher zu kommen...

Ralf C. Adam

ERSTE HILFE

Turbostart

Es gibt einen kleinen Trick, um direkt nach dem Start mit einem Turbo-Boost davonzubrausen. Hierfür müßt Ihr an der Startgeraden genau in dem Moment auf den Beschleunigen-Knopf drücken, bevor der zweite der drei Signaltöne erklingt. Haltet den Knopf dann gedrückt, um einen Turbo-Start hinzulegen. Drückt Ihr zu früh, drehen allerdings Eure Reifen durch und Ihr kommt für einen kurzen Moment gar nicht von der Stelle – also übt schön, bis Ihr das richtige Timing draufhabt.

N64 TEST

MICRO MACHINES 64 TURBO

Hersteller Codemasters/Konami
Web-Adresse www.codemasters.co.uk
Preis/geplant ca. 120 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 8
Genre Action

Besonderheiten:

Unterstützt Rumble Pak. Zwei Spieler können sich ein Joypad teilen.



Positiv:

Im Multiplayer-Modus ein rasanter Zeitvertrieb, vor allem die Party-Spielchen.



Negativ:

Allein macht's eine Weile Spaß, die Langzeitmotivation ist eher gering.

**Alters-
freigabe:**
frei



WERTUNG:
Grafik 72%
Sound 51%

**SPIEL
SPASS:**
80%

100%

0%

ELIMINATOR

Wer rettet unseren Planeten vor den bösen Mech-Eindringlingen? Es gibt nur noch eine Spezialtruppe, die dies bewerkstelligen kann: Eliminators!



Auf Eurer Fahrt durch die Straßen erwarten Euch schießwütige Mech-Gauner



Es darf unentwegt geballert werden

Kilometerlange Highways dienen dem Endzeit-Piloten als große Spielwiese

Und wieder einmal landen wir in der Zukunft, in der zur Abwechslung der maschinelle Aufstand geprobt wird. Unzählige Roboter-Outlaws unternehmen Raubzüge in die verbarrikierten Metro-polen, und Ihr seid der einzige verfügbare Eliminator im Umkreis. Als eifriger Söldner donnert Ihr quer durch die Straßen, um riesige Mechgeschütze, rasante Mini-UFOs und Selbstschußanlagen aus dem Weg zu räumen. Im Hangar stehen dazu vier wendige Hover-Gleiter

als Fahrzeuge zur Verfügung. Die Cockpit-Instrumente nehmen einen Teil des unteren Bildschirms ein. Die wichtigsten Anzeigen sind Shield- und Waffen-Indikatoren so wie das Zielfadenkreuz, welches Euch beim Anvisieren der Feinde hilft. Verwinkelte Stadtstraßen und riesige Freilandareale dienen dem Endzeit-Piloten als Spielwiese. Auf Knopfdruck wird Gas gegeben, die Sekundärwaffe angewählt oder ein Abwehrmanöver ausgeführt. Die Stadtkurse sind meist tückisch in sich ver-

schachtelt und eignen sich hervorragend für mörderische Straßenschlachten. Bei Bedarf sammelt Ihr Reparatur-Items ein, die Euer Gefährt wieder auf Vordermann bringen. In Sachen Spielwitz und Atmosphäre kann Psygnosis' Action-Racer leider nicht überzeugen. Die Einsätze gleichen sich wie ein Ei dem anderen, und Eure an sich schon ziemlich unintelligenten Gegner scheinen immer die gleichen Wege zu nehmen.

Wolfgang Schädle

Die Endzeit-Kulissen sind in Echtzeit berechnet

PS TEST

ELIMINATOR

Hersteller Psygnosis
Web-Adresse www.psygnosis.com
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 2
Genre Action

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:
Leider gibt es wenig Positives zu berichten.



Negativ:
Langweilige Grafik, kombiniert mit belangloser Balleraction.

Alters-freigabe:
ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik 42%
Sound 58%

SPIEL SPASS:
47%



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 BESTELLWERT ERHALTEN SIE EINE KLEINE ÜBERRASCHUNG GRATIS (SOLANGE VORRAT REICHT)

DEUTSCHE LÖSUNGSHEFTE: 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
- Zelda 64*

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 Nacht-Codes für den X-Ploder

PSX CODEPOWER 5

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

PSX CODEPOWER 4

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

- PSX Codepower #3 (80-Pal Spiele)
- PSX Codepower #2 (100 Spiele)
- PSX Codepower #1 (170 Spiele)

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)
- Colony Wars 2 (24,95 DM)
- Tekken 3 (24,95 DM)
- Tomb Raider 1 (19,95 DM)
- Tomb Raider 2 (19,95 DM)
- Tomb Raider 3 (19,95 DM)
- Zelda 64 (24,80 DM)

METAL GEAR SOLID LÖSUNGSBUCH

- komplett in Farbe 19,95 DM
- A4 Format

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-PLÖDER (PRO)

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Pro Version = 139,00 DM (mit dem X-Ploder Pro können Sie selber Codes herausfinden!!)

99,00 DM

GAME BUSTER (PRO)

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Pro Version = 109,00 DM (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) = 24,99 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: CDG MEDIA AUF DEN SANDBERGEN 5 21337 LÜNEBURG Online-Shops: www.spielzeitsungen.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!

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

04131 / 850610

FAX: 04131 / 850620 HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!



Die Landschaften sind wirklich riesig...



In den Innenräumen wird auch gekämpft – da heißt es vorsichtig zielen

Angriffe können von überall her kommen – hier ist Teamarbeit gefragt



Manche Fahrzeuge können mehr als einen Spieler transportieren



„Capture the Flag“ macht auch bei regnerischem Wetter Spaß



Im Training erlernt Ihr auch den richtigen Umgang mit Fahrzeugen



Gerade bei Nachtmissionen kommen die Lichteffekte und Explosionen zur Geltung



Ihr könnt die Figur nach Euren Wünschen gestalten

Glaubt man den Vorankündigungen, dann wird 1999 das Jahr der reinen Multiplayer-Spiele. Bei dem 3D-Shooter „Starsiege: Tribes“¹ können bis zu 32 Spieler über Internet gegeneinander antreten.

Ohne Netzwerk-Zugang werdet Ihr an diesem Spiel keine Freude haben, denn dann bleiben Euch nur die acht einfachen Trainingsmissionen. Bevor Ihr Euch ins Kampfgeschehen stürzt, sucht Ihr Eure Spielfigur aus und bestimmt den Namen, unter dem Ihr bei den Gefechten zu erkennen seid. Dann bietet Ihr entweder den eigenen Rechner als Server an, bei dem sich andere Spieler

anmelden können, oder wählt einen bestehenden Server – und davon gibt es zu jeder Tageszeit reichlich viele. Mehrere Spielziele stehen zur Auswahl, unter anderem „Deathmatch“ (jeder gegen jeden), „Capture the Flag“ (zwei Mannschaften versuchen, sich gegenseitig die Fahne abzuholen) und „Defend & Destroy“ (beide Mannschaften müssen ihre Basis beschützen und versuchen, die der anderen zu zerstören). Außer beim Deathmatch ist echte Teamarbeit gefragt, über Chat haltet Ihr

zu Euren Kameraden Kontakt, einer kann dabei als „Commander“ fungieren und den anderen Anweisungen erteilen. An Ausrüstung wurde nicht gespart: Neben Waffen, Rüstungen und Reparaturkits gibt es auch Fahrzeuge, die teilweise mehrere Leute transportieren können. Das alles kostet allerdings Geld, der Gründer eines Spieles kann jedoch einstellen, wieviel Geld jede Mannschaft oder jeder Spieler bekommt – so wird das Spiel entweder zur Materialschlacht oder zum spannenden strategischen Gefecht. Die Schauplätze sind nicht nur riesig, sondern auch höchst unterschiedlich, ebenso das Wetter: Mal Schnee, mal Wüste, mal Regen, mal Sonne, und Gebäude gibt es natürlich auch. An der Grafik gibt es technisch eigentlich nichts auszusetzen, sie wirkt im Vergleich zu manchem Einspieler-Spiel allerdings etwas undetailliert – ebenso der Sound. Richtig zur Geltung kommt das Ganze erst, wenn sich viele Spieler einen heftigen Kampf liefern – dann geht wirklich die Post ab: überall Explosionen und Schüsse, und dabei bleibt alles flüssig. Gelungen ist auch die Netzwerkverbindung, selbst bei einer nicht ganz optimalen Leitung bleibt das Spiel spielbar. Ausgeglichene Waffen, unter-

schiedliche Landschaften und vor allem stabiler Netzwerkcode – das actionlastige „Starsiege: Tribes“ gehört eindeutig zu den besten Multiplayer-Spielen. Wenn das Jahr so weitergeht, dann kommt einiges auf uns zu – vor allem an Telefongebühren...
Patrick Dowling

Ohne Internetverbindung geht bei „Starsiege“ nichts

PC TEST

STARSIEGE: TRIBES

Hersteller: Dynamics/Sierra

Web-Adresse: www.sierra.de

Preis/geplant: ca. 100 DM/-

Spieleranzahl: 1 bis 32

Genre: Action

Besonderheiten:

Min. Konfig: P166 MHz, 32 MB RAM, 160 MB HD, Win 95/98, Internet-Zugang; Empf. Konfig: P 200 MHz, 64 MB RAM, 160 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte

Positiv:

Gelungene Optik + gute Internetanbindung = toller Mehrspielespaß.

Negativ:

Wer die Internetrechnung zahlt, wird sich freuen.

Alters-freigabe:

ab 12 Jahren

WERTUNG:

Grafik: 78%

Sound: 70%

SPIEL SPASS:

85%

RUNNING WILD



Anders als die meisten Rennspiele setzt „Running Wild“ nicht auf zahlreiche Features und jede Menge Details, sondern auf einfachen, schnellen Spielspaß.

Anstatt mit getunten Boliden zu rasen, wählt Ihr bei „Running Wild“ aus sechs Zweibeinern aus, die an echte Tiere angelehnt sind und unterschiedliche Eigenschaften wie Geschwindigkeit oder Stärke haben. Auf den sechs Strecken geht es dann wirklich nur um eins – vor den anderen ins Ziel zu kommen. Die Steuerung wurde dafür auf das Nötigste reduziert, nur lenken und springen müßt Ihr. Bei Bedarf könnt Ihr aber auch selbst Gas geben. Je länger Ihr ohne anzuecken rennt, desto

schneller werdet Ihr. Beschleunigungsstreifen, Extras und Waffen, mit denen Ihr beispielsweise die anderen Läufer schrumpfen könnt, helfen Euch auf dem Weg zum ersten Platz. Je nach Schwierigkeitsstufe befinden sich aber immer mehr Hindernisse auf der Strecke – da sind schnelle Reflexe gefragt. Charaktere und Strecken sind recht einfach aufgebaut, die Grafik ist aber flüssig und erzeugt ein gutes Geschwindigkeitsgefühl. Die Musik ist jazzig und ziemlich nett gelungen – schade, daß die Soundeffekte da nicht mithalten können. „Running Wild“ ist ein einfaches Rennspiel, das anfangs Spaß macht, aber zu wenig bietet, um langfristig wirklich zu fesseln.

Einfacher geht's kaum: Lenken und Springen



In den höheren Schwierigkeitsstufen sind schnelle Reflexe gefragt



Wer die Beschleunigungsstreifen ignoriert, hat kaum eine Chance

PS TEST

RUNNING WILD

Hersteller: Psygnosis
Web-Adresse: www.playstation-europe.com
Preis/geplant: ca. 90 DM/-
Spieleanzahl: 1 bis 4
Genre: Action

Besonderheiten:
 Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.

Positiv:
 Einfach zu lernen, flüssige Grafik, spaßiger Mehrspielermodus.

Negativ:
 Zu wenig Möglichkeiten, simple Grafik mit gelegentlichen Clippingfehlern.

WERTUNG:
Grafik: 58%
Sound: 61%

SPIEL SPASS:
55%

Altersfreigabe: frei

USK: Geeignet für alle Altersgruppen

LIVE WIRE

„Quix“ läßt grüßen: Bei dieser aufgepeppten Version des Uralt-Klassikers geht es nur um eins – möglichst viel vom Spielfeld einzunehmen, bevor der Gegner es tut.

Das Spielfeld bei „Live Wire!“ wird dazu durch ein Gitter in quadratische Felder unterteilt. Die Spielfiguren bewegen sich entlang dieses Gitters und „bemalen“ so die Kanten der Felder. Sind alle vier Seiten eines Quadrates in einer Farbe, hat der Spieler das Feld eingenommen – Sieger ist, wer innerhalb des Zeitlimits die meisten Felder hat. Einfach ist das nicht, denn es sind nicht nur die vier Spieler auf dem Feld, sondern Gegner und jede Menge Extras, mit denen Ihr z.B. ganze Felderreihen einnehmen oder Eure Gegner behindern könnt – da kommt es schnell zu

einem hektischen Kampf um die letzten Felder. Ihr müßt nicht alleine spielen, sondern auch zu zweit entweder gegeneinander oder gemeinsam gegen zwei Computerspieler. Es stehen insgesamt in jeder der fünf Umgebungen zehn Level zur Verfügung, die keineswegs auf einfache Rechtecke beschränkt sind. Die Cartoon-Grafik und die 3D-Ansicht sind zwar nett, und es ist immer viel los, die Übersicht geht aber oft verloren. Mitten im Spiel die Kameraperspektive ändern zu müssen ist nervig, ebenso wie die verwirrende Steuerung. Gerade durch diese beiden Mankos wird der ansonsten

Das uralte „Quix“ ist fast nicht wiederzuerkennen



Bei dieser Perspektive soll man noch den Überblick behalten...



Diesem übelgelaunten Burschen gehen wir besser aus dem Weg



Das Spielprinzip von „Live Wire“ ist unuuuuuual!

PS TEST

LIVE WIRE

Hersteller: Sony
Web-Adresse: www.playstation-europe.com
Preis/geplant: ca. 100 DM/PC, N64, GBC
Spieleanzahl: 1 bis 2
Genre: Denk- / Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten:
 Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller

Positiv:
 Nette Idee, interessante und abwechslungsreiche Level.

Negativ:
 Übersicht und Steuerung lassen oft zu wünschen übrig.

WERTUNG:
Grafik: 59%
Sound: 72%

SPIEL SPASS:
53%

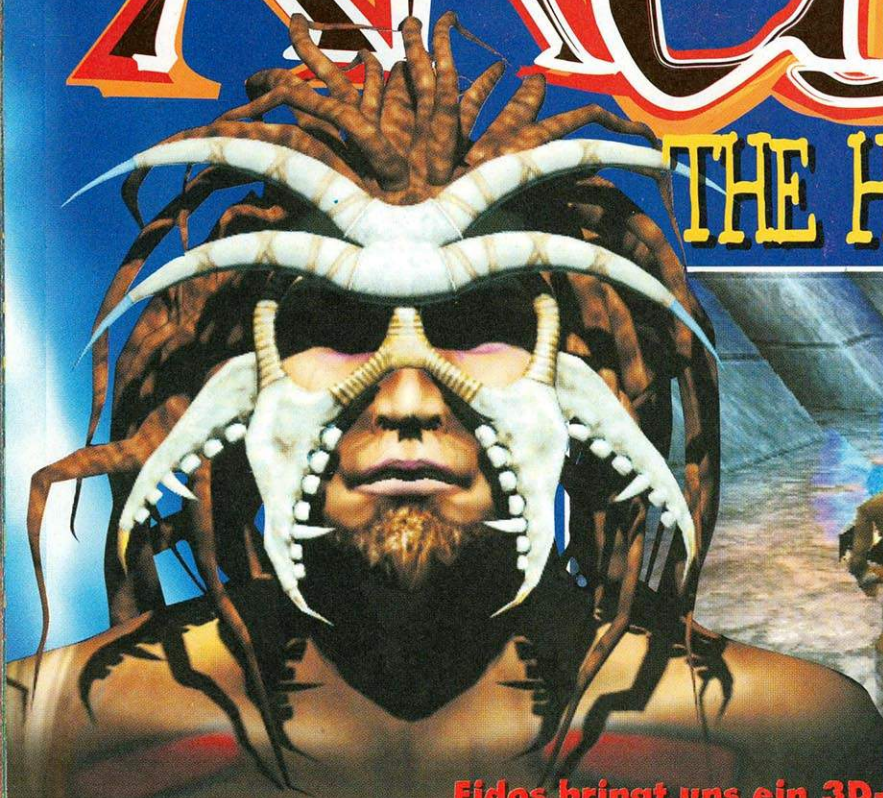
Altersfreigabe: frei

USK: Geeignet für alle Altersgruppen

witzige Spielspaß getrübt, die Musik ist dafür vom Feinsten: 'Housemeister' Allistair Whitehead hat einige wirklich passende Grooves zum hektischen Spielgeschehen ausgesucht.

Patrick Dowling

AKUJI THE HEARTLESS



Furchteinflößend,
aber sympathisch:
Akuji, der herzlose
Voodoo-Krieger
aus dem Schattenreich

Als Belohnung
gibt's das Mana
der besiegten
Gegner zum
Aufsammeln



Mit einem
geschickten Sprung
weichen wir diesem Angriff aus



Im Spiegel sind manchmal
Lösungshilfen
erkennbar



Der Höllenfürst „beamt“ uns
in den nächsten
Abschnitt der
Unterwelt

Eidos bringt uns ein 3D-Action-Abenteuer der Extraklasse: In „Akuji the Heartless“¹ verhilft Ihr einem toten Krieger zu seiner heiß ersehnten Rache!

Auf Wiedersehen, Magier:
Akujis Voodoo-Zauber
räumen ihm den Weg frei



Volltreffer: Hier werden wir nicht
mehr belästigt



Aus der „Ich-Perspektive“ jagen
wir dem Gegner ein paar
Feuerbälle rein



Akuji ist untot – die Story ist wahrlich nichts für schwache Nerven: Sein eigener Bruder, der mächtige Voodoo-Priester Orad, riß ihm das Herz heraus. Dadurch will Orad Unfrieden stiften und im entstehenden Chaos sowohl die Macht als auch Akujis Verlobte an sich reißen! Akuji ist also herz- und schuldlos in der Hölle gelandet, der ewige Frieden bleibt ihm wegen des fehlenden Organs verwehrt! Doch in einem Pakt mit den Mächtigen der Schattenwelt versucht er nun, ins Diesseits zurückzugelangen, mit seinem Bruder abzurechnen und den Krieg in seiner Heimat zu verhindern. Der Weg aus der Hölle ist jedoch teuflisch gefährlich... In „Tomb Raider“-Sicht steuert Ihr Akuji durch abwechslungsreiche 3D-Level in 14 Welten, die mit Fallen, Extras und Gegnern garniert sind. Dabei müßt Ihr Leitern erklimmen, über Abgründe springen, Gegner umhauen und Schalter umlegen: Das Spielprinzip ist bekannt und bewährt. Im Vergleich zur direkten (weiblichen) Konkurrenz spielt sich „Akuji“ aller-

dings deutlich flotter und action-lastiger. Neben seinen Klauen verfügt der tapfere Schattenkrieger auch über ein ansehnliches Arsenal an Zaubersprüchen, die allesamt bildschön in Szene gesetzt sind. Überhaupt waren wir von der Grafik sehr angetan: Nicht nur die Level-Grafik selbst ist sehr gelungen, auch die Licht- und Zauber-Effekte sind von höchster Qualität. So düster das Spiel grundsätzlich ist: Zwischendurch wird ordentlich mit Neon-Farbtönen geklotzt, und in den poppig-bunten Levels kommt auch reichlich Atmosphäre auf. Dazu tragen die Massen an perfekt animierten Gegnern in 30 verschiedenen „Sorten“ bei, ebenso die gruselige Voodoo-Story, die zwischendurch immer wieder weiter erzählt wird. Besonders cool: Der „Morphing“-Zauber, mit dem Ihr unter anderem in die Form eines Jaguars schlüpfen könnt! Mit erstklassigem Level-Design, spannend-schauriger Story und knallhartem Action-Gameplay ist „Akuji“ ein echter Hit!

David Skreiner

**Rasantes 3D-Kampf-
Abenteuer mit düsterer
Atmosphäre und
toller Grafik**

PS TEST DER GAMES SUPER HIT

AKUJI THE HEARTLESS

Hersteller Eidos / Crystal Dynamics
Web-Adresse www.eidos.de
Preis/geplant ca. 100 DM / –
Spieleranzahl 1
Genre Action

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:
Gute Grafik, nette Animationen, spielt sich schnell und gut.



Negativ:
Keine wesentlich neuen Ideen, Steuerung manchmal unpräzise.

**Alters-
freigabe:**
ab
16 Jahren



WERTUNG:
Grafik 83%
Sound 73%

**SPIEL
SPASS:**
86%



VIRTUAL POOL

Eigentlich ist das zu einfach ...

Eight Ball (4 Games) Making Order
Terror Tom 983 0
Susie Poorbet 924 1
Computer Cue Angle 7 Replay Ra

Sehen wir uns noch mal
die Wiederholung an

Gleich wird die
„Gelbe“ versenkt sein

Damit sich N64-Besitzer künftig nicht mehr in verräucherte Kneipen begeben müssen, bringt Celeris/VR Sports eine 8-Ball Pool-Simulation heraus.

Wie sinnvoll es ist, eine N64-Pool-Simulation zu spielen, bleibt jedem Spielefan selbst überlassen: Sicher kann man zumindest etwas über verschiedene Techniken lernen, mag der interessierte Laie denken – aber wenn Ihr bei „Virtual Pool 64“ eine Trainingsoption sucht, werdet Ihr enttäuscht. Zwar ist die Simulation recht gut gelungen, aller-

dings fehlen unterschiedliche Spielvarianten, und so habt Ihr nur vier Auswahlmöglichkeiten, 8-Ball zu spielen – nicht gerade berauschend. Auch die Steuerung ist recht gewöhnungsbedürftig und vor allem unpräzise. Ihr solltet Euch für „Virtual Pool 64“ nur dann entscheiden, wenn Ihr ausgerechnet auf eine Pool-Simulation gewartet habt.

Thomas Rosato

Pool-Billard auf dem N64 - wer's braucht ...

N64 TEST

VIRTUAL POOL 64

Hersteller Celeris/VR Sports/Interplay
Web-Adresse www.celeris.com
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieleanzahl 1 bis 2
Genre Simulation

Besonderheiten:

Keine.



Positiv:

Nette Simulation, gute Grafik.



Negativ:

Wenige Spielvarianten, auf Dauer langweilig.

Altersfreigabe:
frei

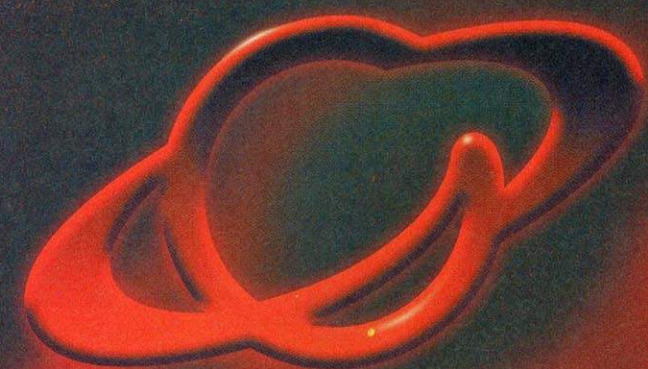


WERTUNG:
Grafik 60%
Sound 45%

SPIEL SPASS:
61%



Spiele in einer neuen Dimension!



games online

<http://www.gamesonline.de>

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

BLOODY ROAR 2

—BRINGER OF THE NEW AGE—



Grafisch steckt „Bloody Roar 2“ so manchen 3D-Prügler in die Tasche

Jenny macht in ihrem Fledermaus-Kostüm eine hervorragende Figur



Wenn rohe Kräfte walten: Yugo bleibt nichts anderes übrig, als den Boden zu küssen



Hier seht Ihr ein blitzsauberes Ausweichmanöver, vorgeführt von Bakuryu



Selbst als Menschen beherrschen die Kämpfer setzige Special Moves



Insgesamt stehen Euch neun Spielfiguren zur Auswahl



Selten gab es in einem Beat'em-Up solch detaillierte Monstercharaktere zu bewundern

Prügelspiele auf dem Niveau eines „Tekken 3“ sind selten. Anstelle flinker Martial-Arts-Experten erobern jetzt bärenstarke Verwandlungsmöner die Beat'em-Up-Domäne.



Vor dem Kampf sehen sich die Herausforderer nochmal tief in die Augen

Nach dem brillanten Erstellingswerk hat nun auch der aktuelle Spielhallen-Nachfolger seinen Weg auf die PlayStation gefunden. Acht Monster-Haudegen aus aller Welt treffen sich an verschiedenen Schauplätzen zum unerbittlichen Schlagabtausch. Zu Beginn wirkt in puncto Präsentation noch alles recht konform zur populären „Tekken“-Serie. Allerdings entwickelt „Bloody Roar 2“ durch sein einzigartiges Verwandlungsfeature ein etwas anderes Prügelflair. Habt Ihr Euch für den Arcade-Modus entschieden, müßt Ihr nacheinander gegen die restlichen acht Desperados antreten. Ein Story-, Survival- und VS-Modus runden das üppige Optionsangebot ab. Ohne

Ein tierisches Prügelvergnügen mit großer Special-Vielfalt

Probleme manövriert Ihr Eure Akteure mit 360-Grad Bewegungsfreiheit durch die eingezäunten 3D-Arenen. Jeder Kampf wird wie gewöhnlich über zwei Gewinnsätze ausgetragen, und wer den Energievorrat des Gegners dahingerafft hat, darf sich auf eine saftige Bonusabrechnung freuen. Neben den üblichen Standardschlägen: Sprung, Faustschlag, Tritt und Fußfeger hat jeder Kämpfer effektvolle Special-Moves in petto. Im unteren Teil existiert eine weitere Leiste, die sich erst nach energischen Kampffaktionen auflädt. Sobald diese bis zum Rand gefüllt ist, könnt Ihr Euren Kämpfer in eine reißen Bestie verwandeln. Als spezielle Beast-Moves winken dann zischende Feuerbälle, kreisende Elektroblicke oder superschnelle Handkantenschläge (mit Combo-Aufzählung). Der Auswahlbildschirm stellt Euch vor die Wahl zwischen einem Werwolf-Monster, einem Leoparden-Krieger, einer lieblichen Fledermaus-Lady und sie-

ben weiteren kuriosen Gesellen. Allen voran begeistert das ausgefeilte Charakterdesign im ungewohnten Monster-Look. Tierische Muskelpower und perfekte 3D-Technik verschmelzen in „Bloody Roar 2“ zu einem grandiosen Hau-Drauf-Vergnügen. Liebevoller und schöner kann man ein 3D-Beat'em-Up kaum noch gestalten. Videospieler, die diesem Genre ausnahmslos verfallen sind, dürfen beruhigt zugreifen!

Wolfgang Schädle

PS TEST

BLOODY ROAR 2

Hersteller Hudson Soft/Eighting-Raizing
Web-Adresse www.hudson.co.jp
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 2
Genre Action

Besonderheiten: Unterstützt Dual Shock-Controller.



Positiv: Revolutionäres Monster-Gekloppe mit perfekter 3D-Optik.



Negativ: Die Herausforderer weisen in einigen Situationen wenig Eigenintelligenz auf.

Altersfreigabe: keine Angaben

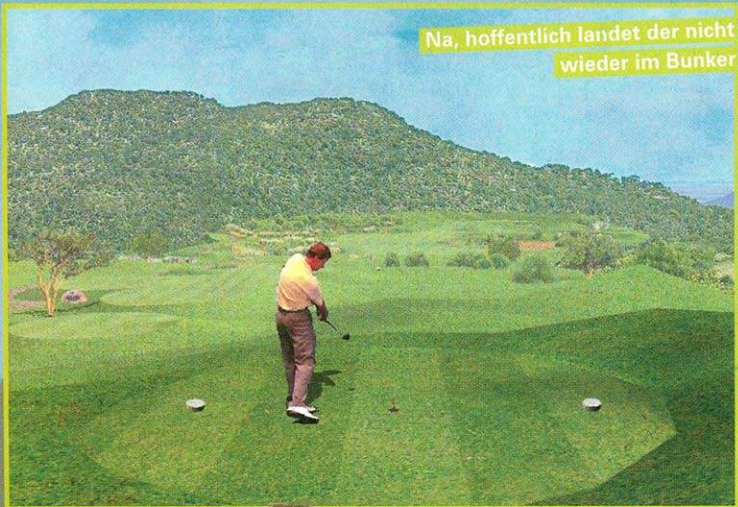
WERTUNG:
Grafik 80%
Sound 71%

SPIEL SPASS:
81%



PRO 18

- World Tour Golf



Na, hoffentlich landet der nicht wieder im Bunker

Dank Psynopsis könnt Ihr jetzt Profi-Golf auf dem PC erleben.



Die Golfplätze sind vom Original kaum zu unterscheiden

Die Golfsimulation „Pro 18 – World Tour Golf“ lässt Euch in die Profi-Golf-Liga hineinschnuppern. Ihr könnt auf drei verschiedenen Plätzen gegen die besten Golfprofis der Welt antreten oder erst mal auf dem Übungsplatz trainieren. Egal ob Ihr noch Schwierigkeiten mit dem Abschlag oder



Die Tabelle zeigt Euch wieviele Punkte Ihr erreicht habt

PC TEST

PRO 18 - WORLD TOUR GOLF

Hersteller Psynopsis / IGL
Web-Adresse www.psynopsis.com
Preis/geplant ca. 100 DM / PS
Spieleranzahl 1 bis 8
Genre Simulation

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166MMX MHz, 32 MB RAM, 179 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200MMX MHz, 64 MB RAM, 594 MB HD, Win 95/98



Positiv:

Sehr detailliert, die schönsten Golfplätze der Welt sind integriert.



Negativ:

Zu lange Ladezeiten, altmodisch wirkende Grafik.

Altersfreigabe:
frei



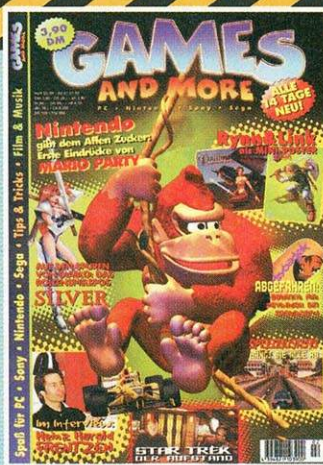
WERTUNG:
Grafik 58%
Sound 35%

SPIEL SPASS:
65%



Thomas Rosato

Hefte verpaßt?



02/99



03/99



04/99

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 02/99	zu DM 3,90	
☐ Games And More 03/99	zu DM 3,90	
☐ Games And More 04/99	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!

DIE TOP 20 UNSER

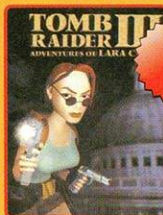
1 TOMB RAIDER III

ZELDA 64

3

TOMB RAIDER II

SPYRO THE DRAGON



1

(2) TOMB RAIDER III

Eidos/PC, PS

Egal ob Spiel des Jahres, offizielle Verkaufscharts oder Eure Leser-Hitparade: Lara Croft befindet sich überall auf Platz 1.

(4) ZELDA 64

Nintendo/N64

Es gibt wohl nicht wenige Spiele-Freaks, die sich nur wegen diesem Modul zu Weihnachten ein N64 gewünscht haben.

(1) TOMB RAIDER II

Eidos/PC, PS

Wir sind gespannt, ob der zweite Teil noch einmal ganz nach oben schießt, wenn im Frühjahr der „Director's Cut“ erscheint.

(7) SPYRO THE DRAGON

Sony/PS

Der niedliche lila Drache scheint momentan dem guten Crash den Rang als PlayStation-Kultfigur abzulaufen.

(6) FIFA 99

Electronic Arts/PC, PS, N64

Die neue Fußball-Referenz wird in der Rückrunde sicherlich noch den einen oder anderen Platz nach oben klettern.

(3) NHL 99

Electronic Arts/PC, PS, N64

Die Wintersaison neigt sich bereits ihrem Ende entgegen; das bekommt auch EA Sports' Puck-Sim zu spüren.

(11) TEKKEN 3

Namco/PS

Wir sind uns mit Euch absolut einig: Sonys Prügel-Epos zählt mit Abstand zu den besten Spielen des Jahres.

(8) ANNO 1602

Sunflowers/PC

Auch „Anno 1602“ schaffte bei der Wahl zu Eurem Spiel des Jahres den Sprung unter die ersten fünf.

(13) FINAL FANTASY VII

Squaresoft/PC, PS

Der achte Teil soll voraussichtlich noch in diesem Sommer in Japan erscheinen, in Europa dauert's wohl noch bis nächstes Jahr, seufz.

(12) FRANKREICH 98

Electronic Arts/PC, PS, N64

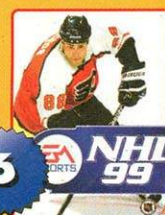
Es scheint, als sei bei vielen Fans die WM immer noch nicht abgehakt: Wer würde es nicht gern besser machen als Berti?



2



4



6



8



10

DIE TOP 5 ALLER

PC



1

(2.) TOMB RAIDER III
Eidos

2

(1.) TOMB RAIDER II
Eidos

3

(4) FIFA 99
Electronic Arts

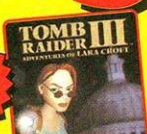
4

(3) NHL 99
Electronic Arts

5

(5) ANNO 1602
Sunflowers

PS



1

(2.) TOMB RAIDER III
Eidos

2

(1.) TOMB RAIDER II
Eidos

3

(5) SPYRO THE DRAGON
Sony

4

(4) FIFA 99
Electronic Arts

5

(3.) NHL 99
Electronic Arts

N64



1

(2) ZELDA 64
Nintendo

2

(4) FIFA 99
Electronic Arts

3

(1.) NHL 99
Electronic Arts

4

(5) FRANKREICH 98
Electronic Arts

5

(3.) BANJO & KAZOOIE
Nintendo

ER LESER

DIE TOP 3 der Redakteure



11

(5) BANJO & KAZOOIE

Nintendo/N64

Diese Woche scheint keine gute Zeit für Jump'n'Runs zu sein: Mario fliegt ganz raus, und diese beiden hier stürzen auf Rang 11 ab.



13

(10) MEDIEVIL

Sony/PS

Sah es am Anfang gar nicht rosig aus für den guten Daniel Fortesque, hat er sich inzwischen in Eurer Gunst fest etabliert.



15

(15) MISSION: IMPOSSIBLE

Infogrames/N64

Zum Glück zerstören sich Eure Leser-Charts nicht nach fünf Sekunden autom... krskks... pffffff...



17

(17) TOMB RAIDER

Eidos/PC, PS

Wer hätte vor gut drei Jahren gedacht, daß dieses Spiel einmal zu den meistverkauften aller Zeiten zählen würde?



19

(-) 1080 SNOWBOARDING

Nintendo/N64

Einen Vorteil hat eine Snowboard-Sim auf der Konsole gegenüber der Realität: Man bricht sich nicht (so leicht) die Knochen.



20

(14) COMMANDOS

Eidos/PC

Ab März ist es endlich soweit: Dann erscheint das zehn hammerharte Zusatz-Missionen umfassende Add-On.



12

(9) DIE SIEDLER III

Blue Byte/PC

Erstaunlich, daß das wesentlich betagtere „Anno“ im Kampf der Aufbau-Sims immer noch die Nase vorn hat.



14

(16) CRASH BANDICOOT III

Sony/PS

Obwohl Crash eines Eurer liebsten Motive beim Malen zu sein scheint, ist ihm in den Charts der Durchbruch noch nicht gelungen.



16

(-) CAESAR III

Sierra/PC

Eine muntere Städtebau-Simulation mit hohem Wuselfaktor und toller Grafik: Was kann da schon schiefgehen?



18

(-) ODDWORLD: ABE'S EXODUS

GT Interactive/PS, PC

Was ist grün, hat einen großen Kopf und Glubschaugen und bekämpft seine Gegner mit stinkenden Färsen?



20

(14) COMMANDOS

Eidos/PC

Ab März ist es endlich soweit: Dann erscheint das zehn hammerharte Zusatz-Missionen umfassende Add-On.

1

CRASH BANDICOOT 3

Sony/PS

2

KURT

heart-line/PC

3

MICRO MACHINES N64

Codemasters/N64

Ralf Adam



Michael Hengst

DARK PROJECT

Eidos/PC

WARZONE 2100

Eidos/PC, PS

ZELDA

Nintendo/N64

1

METAL GEAR SOLID

Konami/PS

2

MICRO MACHINES N64

Codemasters/N64

3

SOUTH PARK

Acclaim/N64

Patrick Dowling



David Skreiner

ALPHA CENTAURI

Electronic Arts/PC

KURT

Heartline/PC

ROLLCAGE

Psygnosis/PC, PS

1

METAL GEAR SOLID

Konami/PS

2

SEGA RALLY 2

Sega/DC

3

BLOODY ROAR 2

Hudson Soft/PS

Wolfgang Schädle



Thomas Rosato

BALDUR'S GATE

Interplay/PC

QUEST FOR GLORY V

Sierra/PC

GRIM FANDANGO

Lucas Arts/PC

SYSTEM



1

(1.) V-RALLY

Infogrames

2

(3.) TETRIS DX

Nintendo

3

(2.) LEGEND OF ZELDA

Nintendo

4

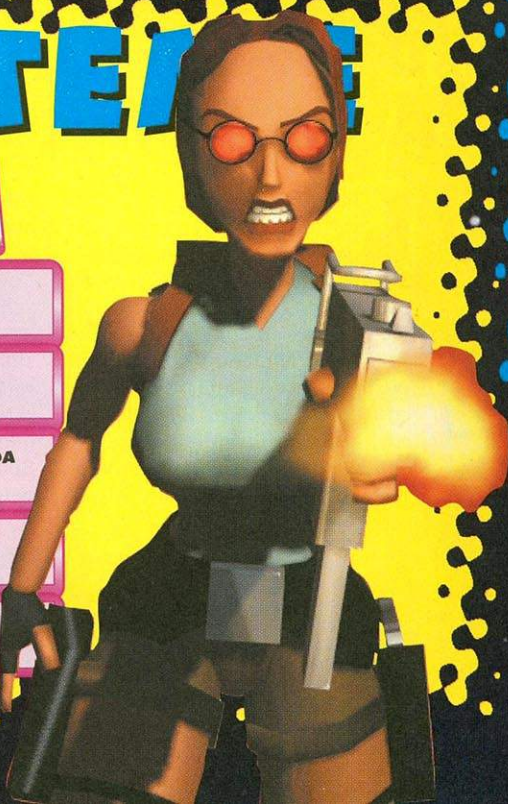
(4.) LUCKY LUKE

Infogrames

5

(5.) 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).

EURE SPIELE DES JAHRES

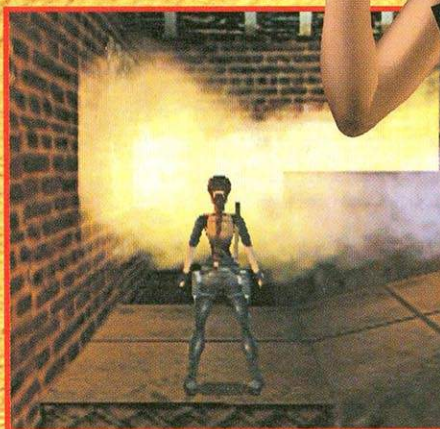
In Ausgabe 02/99 haben wir unsere internen Redaktionslieblinge des abgelaufenen Jahres vorgestellt und Euch gleichzeitig dazu aufgerufen, uns Eure Favoriten zu nennen. Wir möchten uns für die zahlreichen Einsendungen recht herzlich bedanken und präsentieren auf den nächsten beiden Seiten Eure persönlichen **SPIELE-HITS 1998**.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
PLATZ 1

TOMB RAIDER III - THE ADVENTURES OF LARA CROFT

Wie sollte es auch anders sein? Super-Babe Lara hat nicht nur in Euren zweiwöchentlichen Leser-Charts die Spitzenposition abonniert, ihre neuesten Abenteuer sind in Euren Augen auch unbestritten das absolute Kult-Spiel des Jahres 1998.

Technisch voll auf der Höhe der Zeit, bietet der dritte Teil der „Tomb Raider“-Saga all das, was man von einem solchen Knüller erwartet und was bereits seine beiden Vorgänger ausgezeichnet hat: Knackige Gegner, kernige Rätsel und Action bis zum Abwinken. Egal ob auf der PlayStation oder dem PC, wer Lara Crofts packende Schatzsuche rund um den Globus bislang noch nicht



gespielt hat, dem ist wirklich ein Stück Software-Geschichte entgangen.



TOMB RAIDER III

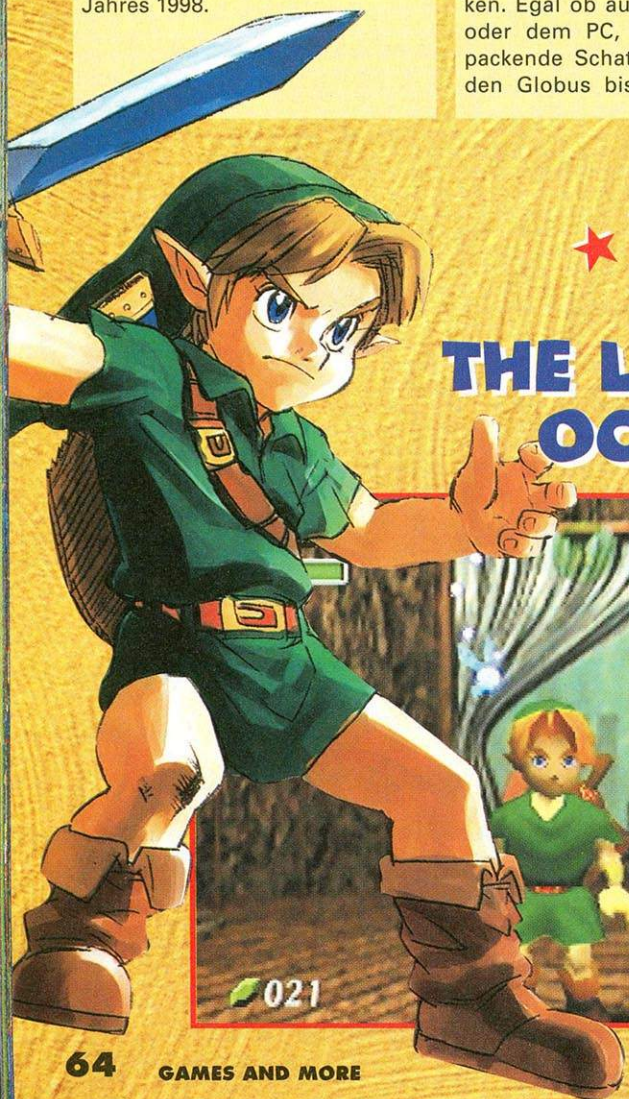
Hersteller Core/Eidos
Web-Adresse www.tombraider.com
Genre Action/Adventure

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
PLATZ 2

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Link mußte sich der guten Lara nur ganz knapp geschlagen geben und hat sich die Silbermedaille redlich verdient. Es gibt nicht wenige Spiele-Freaks, die sich nur wegen „Zelda 64“ eine Nintendo-Konsole zu Weihnachten zugelegt haben, und jeder, der dieses Spiel einmal auch nur für fünf Minuten selbst geockt hat, wird verstehen wieso. Design-Guru Shigeru Miya-

moto hat sich mit diesem Meilenstein ein Denkmal gesetzt und allen Zweiflern bewiesen, welche Power im Herzen des N64 schlummert. Die wunderschöne 3D-Grafik mit ihrer geradezu sensationell perfekten Kameraführung sowie eine fesselnde Hintergrundgeschichte und ein geniales Gameplay versprechen Spaß über viele Wochen und Monate.



N64

ZELDA: OCARINA OF TIME

Hersteller Nintendo
Web-Adresse www.nintendo.de
Genre Rollenspiel

★★★ PLATZ 3 TEKKEN 3

Tekken 3 zählt zu jenen seltenen Arcade-Umsetzungen, die so fantastisch aussehen, daß man auf den ersten Blick glaubt, den Original-Spielhallenautomaten statt einer PlayStation vor sich zu haben. Sowohl technisch als auch spielerisch hat dieses Programm im vergangenen Jahr neue Maßstäbe gesetzt und die Meßlatte für Prügel-spiele gehörig nach oben ge-

schraubt. Alles was Ihr Euch von einem perfekten Beat'em Up nur wünschen könnt, werdet Ihr in „Tekken 3“ finden: Unmengen an Special-Moves und Combos, sensationelle End-Sequenzen für jeden einzelnen Kämpfer und durchdachte Zusatz-Modi, wie etwa ein Beachball-Kampf und eine Seit-Scroll-Variante, um nur einige der genialen Features zu nennen. Genre-Fans müssen hier einfach zuschlagen!

PS

TEKKEN 3

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



★★★ PLATZ 4 ANNO 1602

Das Aufbau-Epos „Anno 1602“ mauserte sich innerhalb kürzester Zeit zu einem, wenn nicht gar DEM erfolgreichsten Programm aus deutschen Landen überhaupt und stand wochenlang auf Platz 1 sämtlicher Verkaufshitparaden. Mit seinen vielen neuartigen Ideen pustete „Anno“ frischen Wind ins WiSim-Genre. Statt ödem Menü-Spaghetti und tristen Tabellen bie-

tet der neue Referenz-Titel eine zeitgemäße 3D-Iso-Optik und ein kinderleicht zu bedienendes Interface. Ob Eure Gebäude ausgelastet und Eure Einwohner happy sind, wird nicht mehr in Form endloser Zahlenkolonnen dargestellt, sondern läßt sich direkt anhand des Geschehens am Bildschirm ablesen. Deshalb steht auch für Euch fest: Die Krone der Siedel-Simulationen gebührt Sunflowers und MAX Design.

PC

ANNO 1602

Hersteller _____ Sunflowers/MAX Design
Web-Adresse _____ www.sunflowers.de
Genre _____ Aufbau-/Wirtschaftssimulation

★★★ PLATZ 5 TUROK 2

Turoks aufregende Jagd nach dem Oberbösewicht Primagen hat Euch im vergangenen Jahr gepackt wie kein anderer 3D-Shooter. Besonders die N64-Version begeisterte durch ihre traumhafte Grafik und die ultrarealistischen Effekte, aber auch die PC-Besitzer unter Euch griffen gerne und oft nach dem Spiel, vor allem dank des spannenden Multiplayer-

Netzwerkmodus. Ein Waffenarsenal, das jedem Arnold-Schwarzenegger-Streifen zur Ehre gereichen würde, eine atmosphärische Soundkulisse sowie hartgesottene und intelligent agierende Gegner sind die weiteren Highlights des zweiten Teils der „Turok“-Saga, dem Acclaim hoffentlich noch viele, nicht minder glorreiche Sequels folgen lassen wird.

N64

PC

TUROK 2

Hersteller _____ Acclaim
Web-Adresse _____ www.acclaim.de
Genre _____ Action



★★★ PLATZ 6 CRASH BANDICOOT 3

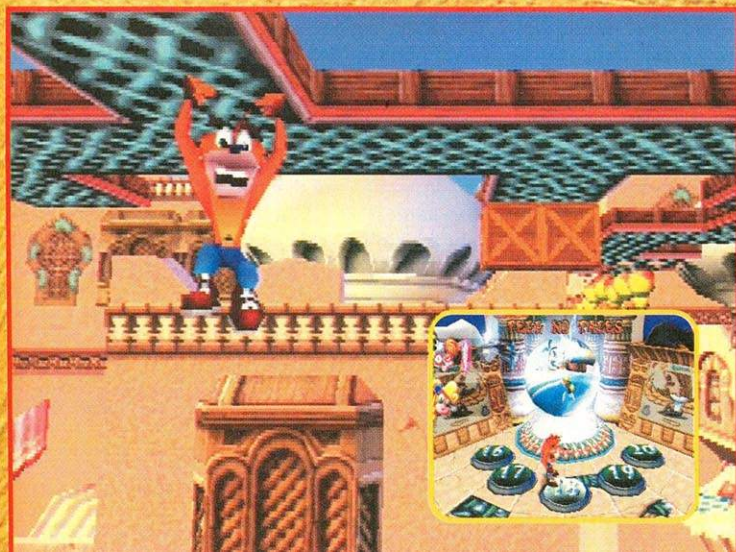
Eine weitere Fortsetzung, in diesem Falle bereits der dritte Streich, habt Ihr beinahe ebenso in die Herzen geschlossen wie die Abenteuer des Indianer Turoks – wenngleich der Held von „Crash Bandicoot 3“ ungleich witziger daherkommt. Der Kampf des coolen Nagers gegen den sinistren Dr. Neo Cortex sprüht nur so vor abgefahre-

nen Gags und jeder der zahllosen Level ist mit viel Liebe zum Detail und äußerst abwechslungsreich gestaltet. Neben diversen Jump'n'Run-Einlagen dürft Ihr unter anderem mit einem Jet-Ski herumrauschen, in einem Doppeldecker die Lüfte unsicher machen oder auf einem Tiger über die chinesische Mauer fetzen. Das Geschehen wird dabei in feinsten 3D-Grafik im Comic-Look präsentiert.

PS

CRASH BANDICOOT 3

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

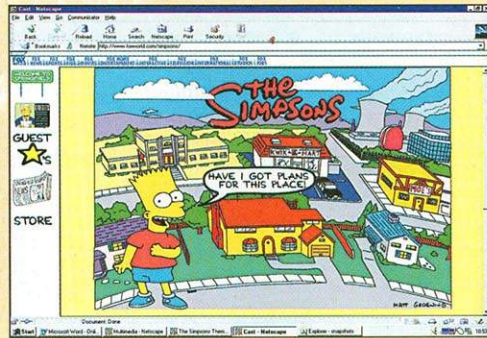
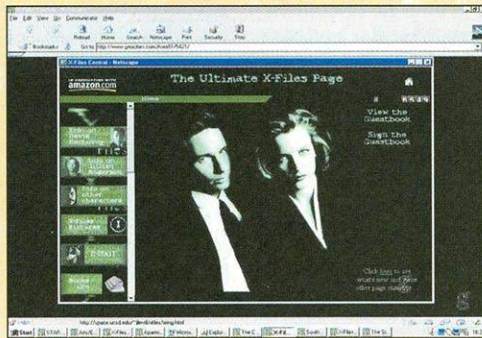
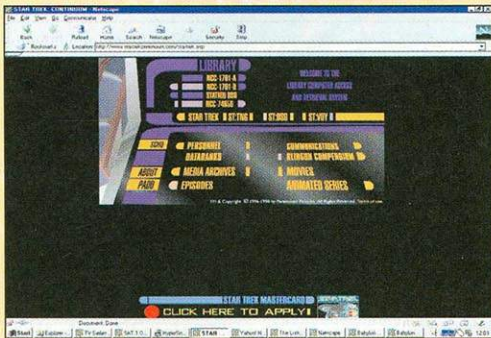


Die besten Web-Sites: TV-Serien

STAR TREK

AKTE X

DIE SIMPSONS



Dies ist die offizielle Star-Trek-Homepage im Internet. Hier findet Ihr ausführliche Informationen zu fast allen Details, die es im Star-Trek-Universum so gibt: Ein umfassendes Lexikon mit vielen technischen Daten, Inhaltsangaben der einzelnen Episoden und ein klingonisches Wörterbuch. Natürlich gibt's auf dieser Seite auch einen Chat – wahlweise sogar auf klingonisch! Eine ähnliche, aber nicht ganz so poppig aufgemachte Site gibt's auch auf Deutsch: www.sfacademy.de

Auf dieser australischen Seite finden Mystery-Fans alles über Mulder und Scully, und natürlich viel Wissenswertes zu den Episoden jeder Staffel. Auch über die mysteriösen Figuren (etwa den namenlosen Raucher) findet Ihr viele Infos, zum Beispiel, daß der Raucher-Schauspieler in Wirklichkeit gar nicht mehr raucht und deshalb tabakfreie Zigaretten ketten-schlotet! Die offizielle X-Files-Seite (www.x-files.com) ist nicht ganz so hübsch. In deutscher Sprache empfehlen wir: www.sftv.ch/xfiles/

Fans der gelbgesichtigen Horror-Familie aus Springfield werden sich hier wohlfühlen: Die offizielle Simpsons-Homepage ist wirklich toll! Neben vielen kleinen Animationen findet Ihr hier ausführliche Infos zu allen wichtigen Charakteren, die Ihr direkt im „Virtuellen Springfield“ per Mausclick besuchen könnt. Mit einem kleinen Simpsons-Quiz dürft Ihr sogar Bart aus der Klemme helfen! Deutschsprachige Texte, einige Bilder und eine Anleitung zum Zeichnen der Simpsons gibt's bei www.tower.de/~simpsons/

STAR TREK Thema Alles über die Kult-Sci-Fi-Serie Star Trek (Raumschiff Enterprise) Web-Adr. www.startrekcontinuum.com Besonderheiten: Ganz im coolen Star-Trek-Look surf't Ihr hier durch ein gewaltiges Angebot an Infos und Hintergrund-Material zur Serie!	SURF-SPASS: 85%
---	----------------------------------

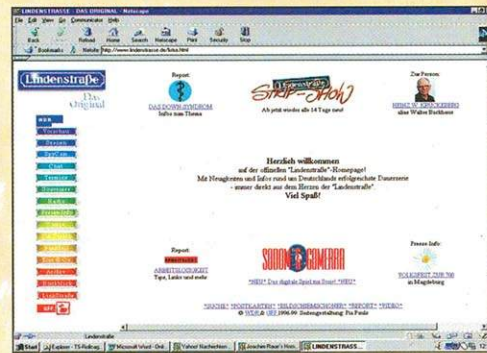
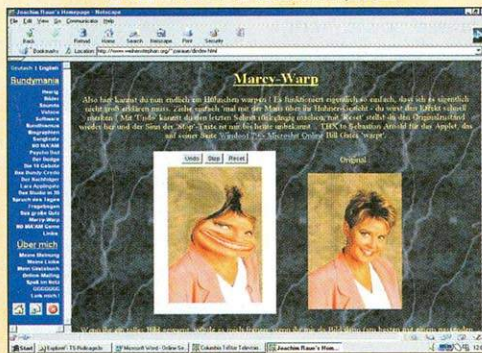
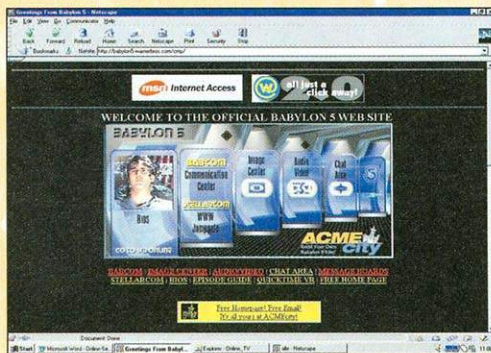
THE ULTIMATE X-FILES PAGE Thema Alles über die Scully, Mulder und die X-Akten Web-Adr. www.insanity.com.au/x-files/ Besonderheiten: Komplette auf englisch – wenn Euch deutschsprachige Seiten lieber sind, versucht es bei: www.sftv.ch/xfiles/	SURF-SPASS: 82%
--	----------------------------------

WELCOME TO SPRINGFIELD Thema Alles über die Simpsons und das Städtchen Springfield Web-Adr. www.foxworld.com/simpsons/ Besonderheiten: Aufwendige Seite mit guten Animationen – besonders dann, wenn Ihr das Gratis-Plugin „Shockwave“ installiert habt!	SURF-SPASS: 93%
---	----------------------------------

BABYLON 5

EINE SCHRECKLICH NETTE FAMILIE

LINDENSTRASSE



Die Babylon-5-Seite des deutschen Fernsehsenders Pro7 ist sogar ein wenig besser gelungen als die offizielle Homepage der Serie (www.babylon5.com)! Ein ausführliches Lexikon, ein Episoden-Guide und eine umfassende Tour durch die Station bieten Euch wirklich alles Wissenswerte über den Kampf gegen die furchteinflößenden Schattenwesen. Leider gibt's aber nur recht „kleine“ und daher nicht sonderlich tolle Bilder... dafür aber Sounds und sogar Mini-Videos!

Ob Ihr nach dem „No Ma'am“-Club sucht oder nach Fotos von Christina Applegate, hier werdet Ihr garantiert fündig! Besonders toll: Der Marcy-Warp, bei dem Ihr die schreckliche Nachbarin nach Herzenslust „warpen“ könnt! Ansonsten findet Ihr noch Songtexte, Infos über die Darsteller, viele Bilder, ein Bundy-Quiz und vieles mehr! Die offizielle Seite gibt's – nur in englischer Sprache – unter der Adresse: www.spe.sony.com/tv/shows/married/index.html

Für viele ist die „Lindenstraße“ Pflichttermin – auch wenn sich offenbar manche treue Fans weigern, ihre Liebe zu Deutschlands bekanntester Straße öffentlich preiszugeben! Mit der WDR-eigenen Homepage jedenfalls seid Ihr immer bestens informiert. Neben der Handlung jeder (!) Folge gibt es hier Fotos, Infos, Termine und vieles mehr. Neugierige finden sogar eine Vorschau auf die jeweils nächste Folge! Und wer kann zum „Else-Kling-Bildschirmschoner“ schon Nein sagen?

BABYLON 5 Thema Die Sci-Fi-Serie Babylon 5 im Netz... Web-Adr. www.pro-sieben.de/babylon5/ Besonderheiten: Hier gibt's fast nur Text, dafür viel davon! Für Bilder, Sounds und Videos surf't Ihr am besten zu www.babylon5.com	SURF-SPASS: 73%
--	----------------------------------

AL BUNDY SATURDAY NIGHT FEVER Thema Einfach schrecklich nett diese Bundys!!! Web-Adr. www.weihenstephan.org/-joaraue/ Besonderheiten: Viele Infos, viele Bilder und tolle Gags. Leider sind die Ladezeiten nicht gerade atemberaubend.	SURF-SPASS: 78%
--	----------------------------------

LINDENSTRASSE Thema Lindenstraße pur! Nicht nur für Fans von Else Kling interessant Web-Adr. www.lindenstrasse.de Besonderheiten: Recht übersichtliche Seite mit viel Text und gutem Aufbau, aber wenig Bildern.	SURF-SPASS: 74%
---	----------------------------------

INHALT

ACTION

Extreme-G 2	(N64)	67
Einhänder	(PS)	67
Psybadek	(PS)	68
Iggy's Reckin' Balls	(N64)	68
South Park	(N64)	69
Knife Edge	(N64)	71
Mega Race 2	(PC)	70
Fatal Racing	(PC)	71
Wreckin' Crew	(PC)	71

SPORT

Top Gear Overdrive	(N64)	69
Rally Cross 2	(PS)	68
NHL '99	(PS)	70
Mario Kart 64	(N64)	68

STRATEGIE

War of the Worlds	(PC)	69
Seven Kingdoms	(PC)	70

SIMULATION

Steel Reign	(PS)	70
-------------	-----------	---------

Hallo Freunde,

und wieder einmal ist es soweit: Wie nicht anders gewohnt, habe ich für Euch Cheats, Tricks und Mogeleyen zu einigen der neuesten Spiele

zusammengetragen, darunter der in dieser Ausgabe vorgestellte N64-Knüller „South Park“, den PS-Action-Titel „Psybadek“ und das PC-Strategie-Epos „War of the Worlds“.

Aber auch die anderen Schummereien lohnen auf alle Fälle einen Blick.

Wie immer frohes Zocken und Pad- und Stick-Bruch,

Ever
Bitman



EINHÄNDER



PS

Wenn Ihr mindestens 15 Secrets findet und das Spiel gewinnt – egal mit welchem Schwierigkeitsgrad –, könnt Ihr die kleinen Kampfschiffe der Erde fliegen.

Wenn Ihr das Spiel auf der Stufe „HARD“

Einen genialen Fighter gibt's auf die folgende Tour: Gewinnt das Spiel in der Schwierigkeitsstufe HARD, dabei dürft Ihr keine Continues verwenden! Nach den Schluß-Credits speichert Ihr das Spiel auf eine Memory Card und startet anschließend ein neues Spiel. Wenn Ihr dann in den Auswahlbildschirm für Schiffe kommt, habt Ihr Zugriff auf einen unbekannten Klasse-2-Fighter, die Selene. Dieses Schiff kann bis zu 9999 Schuß von jeder Munition im Spiel tragen!

gewinnt und allerhöchstens zwei Continues verwendet habt, dürft Ihr die Mond-Kampffräger aus dem letzten Level fliegen.

Wenn Ihr das Spiel gewinnt und einen hohen Rang erzielt habt, gibt's zur Belohnung eine „Galerie“ mit Grafiken von Schiffen, Waffen und Schlachten.

Um die Gunpods als Standardwaffe zu bekommen, geht Ihr wie folgt vor: Spielt, bis Ihr Gunpods habt. Jetzt verliert Ihr absichtlich

extreme G XG2

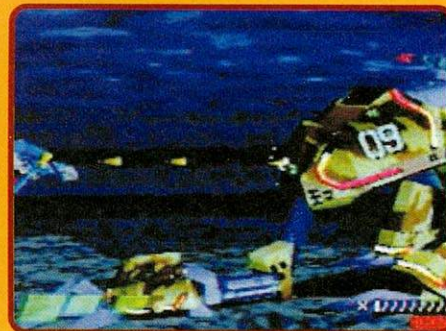
N64



Wenn Ihr Euren Namen als „2048“ angebt, habt Ihr Zugriff auf ein verstecktes Bike samt Fahrer.

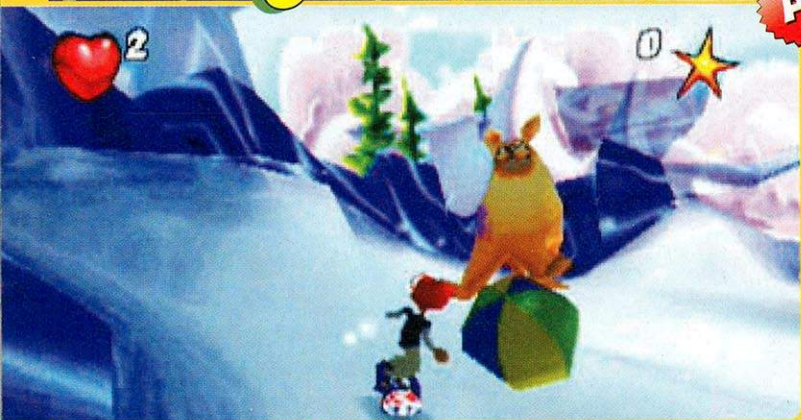
Wenn Ihr schon zu Rennbeginn einen kleinen Vorsprung wollt, löst Ihr am besten einen Nitro-Turbo aus, sobald der Start freigegeben ist.

alle Eure Leben und wartet, bis das „Continue“ auf 0 gezählt hat. Wartet auf den Titelschirm und wählt „Spiel starten“. Sucht ein Schiff aus – die Gunpods müßten zur Verfügung stehen und sollten auch als Standardwaffe erscheinen, sobald Ihr im nächsten Spiel ein Leben verliert.



Psybadek

PS

**GOANYWHERE:**

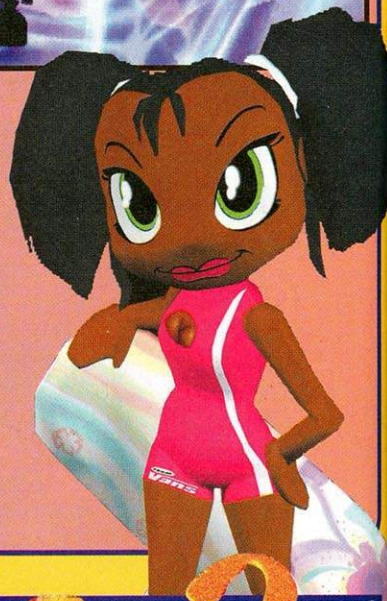
Alle Levels sind anwählbar.

DONTDIONME:

Wie eine Katze bekommt Ihr so neun Leben.

TOPSYTURVY: Die ganze Welt steht kopf.**DONDACHAOS:**

Macht unbesiegbar.

**JELLYJELLY:** Wackelpudding (der wackelt eben).**SIZOFANANT:** Kleiner Xako.**INLILLIPUT:** Riesen-Xako.**CLAPPEDOUT:** Langsameres Dek.**DEKPOWERUP:** Schnelleres Dek.**GREASEDDEK:** Dek rutscht und flutscht.**WALKONMOON:** Weniger Schwerkraft.

IGGY'S reckin' balls

N64

2roktoo

Sorgt für einen Lichteffect aus „Turok 2“.

gooeygoogoo

Verwandelt alle Oberflächen in Schleim.



Drückt während der Titelschirm angezeigt wird die Tasten „Z“ und „R“ gleichzeitig, um in die Texteingabe zu gelangen, dann könnt Ihr die verschiedenen Cheats eingeben:

happyheads

Aktiviert alle geheimen Figuren.

theuniverse

Gibt Euch Zugriff auf alle geheimen Welten.

swopshop

Verändert Eure Spielfigur.

toomuchpie

Läßt große Bälle erscheinen.

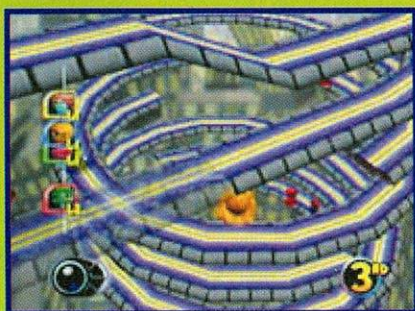
bomberall

Zu den Power-Ups gibt es Bomben.

nonstop

Gibt Euch einen permanenten Turbo.

Zugesandt von Dominik Brand



RALLY CROSS 2

PS

Die folgenden Codes müßt Ihr als Euren Namen in einem Saison-Rennen eingeben – so könnt Ihr die drei Level an Fahrzeugen und Strecken freischalten:

prevet
prepro
preall



Mario Kart 64

N64



So funktioniert der Boost-Trick: Versucht mit der Taste „R“ in eine Kurve zu driften und haltet die Taste fest. Drückt Ihr jetzt den Steuerknüppel in die

Gegenrichtung, verändert sich die Farbe des Staubs von weiß nach gelb. Wiederholt den Vorgang, und die Staubbefarbe sollte sich von gelb nach rot verändern. Dann könnt Ihr die „R“-Taste loslassen und Ihr werdet feststellen, daß Ihr merklich schneller vorankommt.

Zugesandt von Daniel Anders

TOP GEAR

Overdrive

N64



Bonus-Autos

Im Hauptmenü lenkt Ihr den Cursor auf die Menüpunkte, als würdet Ihr ein Spiel starten. Dann drückt Ihr die Z-Taste und steuert das nächste Menü an, drückt wieder Z ... Wenn Ihr Euch vertippt, geht in irgendein Menü und kehrt von dort wieder ins Hauptmenü zurück, um den Cheat neu einzugeben. In den folgenden Zahlenreihen gilt:

0 = Championship

1 = Versus

2 = Setup

3 = Credits

Erstes Bonusauto:

3, 1, 2, 0, 1, 1

Zweites Bonusauto:

0, 3, 1, 2, 1, 0, 2, 3

Drittes Bonusauto:

1, 1, 0, 3, 0, 1, 0, 3, 2, 1, 2

Normale Autos:

3, 0, 0, 1

Vierte Saison:

1, 0, 0, 3, 2, 2, 0

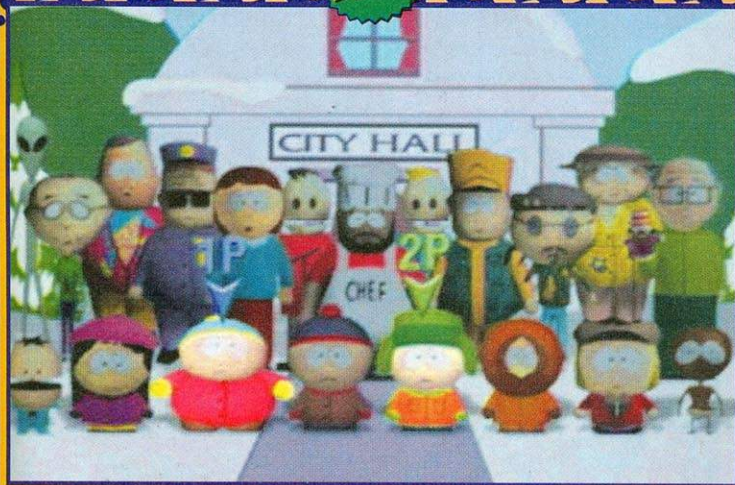
Fünfte Saison:

2, 0, 3, 1, 1, 2, 0, 1, 3, 0



South Park

N64



Das Spiel zur Kult-Zeichentrickserie besitzt freundlicher Weise im Hauptmenü bereits die Auswahlmöglichkeit „Cheats“. Ihr wollt sicher wissen, was man eingeben muß:

Im Einzelspieler-Modus:

FATKNACKER

Alle Waffen sind verfügbar.

MEGANOGGIN

Verschafft Euch große Köpfe.

VEGGIEHEAVEN

Die Figuren werden dünn.

ASSMAN

Macht Euch unverwundbar.

THEEARTHMOVED

Läßt Euch Level direkt anwählen.

PLANEARIUM

Alles verwandelt sich in

Bleistiftzeichnungen.

FATTERKNACKER

Die Munition ist unendlich.

SCREWYOUGUYS

Spielt die Credits ab.

BOBBYBIRD

Aktiviert alle oben genannten Cheats.

Im Mehrspielermodus:

OMGTKKYB

Aktiviert alle Figuren.

Um eine Figur anzuwählen, gebt folgendes ein:

CHEATINGISBAD

Für Mr. Mackey.

ELVISLIVES

Für Bar Brady.

OUTRAGE

Für Big Gay Al.

HAWKING

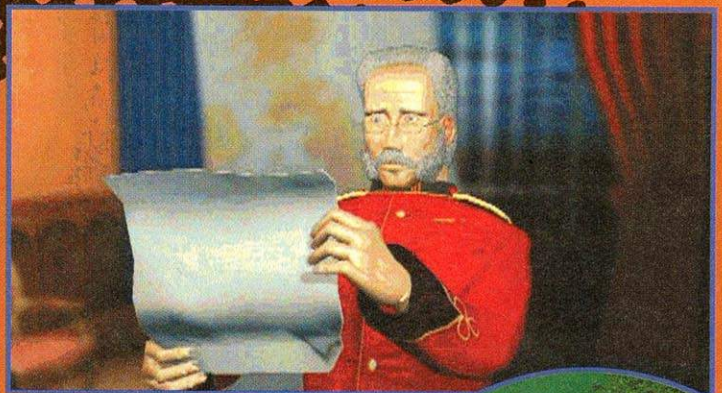
Für Ned.

SLAPUPMEAL

Für Starvin Marvin.

THE WAR OF THE WORLDS

PC



Diese Cheats gebt Ihr im Kampf-Landkartenschirm („Battle Map“) ein:

ATCHOOO:

Alle Marsianer verschwinden

ICOMEBACK:

Zeigt alle Forschungen

PUNYHUMANS:

Alle Menschen verschwinden

YOU LIKE IT:

Effizienz wird erhöht.



PHAERT

Für Phillip.

RAFT

Für Terrance.

DOROTHYSFRIEND

Für Mr. Garrison.

LOVEMACHINE

Für den Chef.

CHECKATACO

Für Wendy.

FISHNCHIPS

Für Pip.

KICKME

Für Ike.

ALLWOMAN

Für Mrs. Cartman.

GOODSCIENCE

Für Mephisto.

STARINGFROG

Für Jimbo.

MAJESTIC

Für ein Alien.



Mit dem Passwort „**FREEEA**“ könnt Ihr die beiden Lieblingsteams von Electronic Arts spielen: EA Blades und EA Storm! Wenn diese beiden Teams gegeneinander antreten, geht's ganz schön zur Sache ...

Mit dem Passwort „**BRAINY**“ werden die Spieler „großkopf“, wie man im Süden so sagt ...

„**BIGBIG**“ vergrößert gleich den ganzen Spieler.

Mit „**3RD**“ wählt Ihr eine andere Trikotfarbe, das ist aber nicht bei allen Teams möglich.

„**SPEEDY**“ erhöht die Spielgeschwindigkeit, „**FAST**“ auch die Geschwindigkeit der Spielzeit-Uhr. Und mit dem Cheat „**VICTORY**“ dürft Ihr Euch die Schlusssequenz anschauen.

Die Stadien könnt Ihr vergleichen, wenn Ihr die ersten drei Buchstaben der Stadt als Passwort eingibt:

DET für Detroit, **COL** für Colorado, **BOS** für Boston ...



PS

STEEL REIGN



PS

Folgende Tastenkombination bringt Euch neun zusätzliche Panzer und unendliche Waffensysteme:
L1 L2 L1 O □ O O L2 L1 R2

Folgende Tastenkombination gibt Euch unendliche Schilde:
L2 L1 R2 O □ O O L1 L2 L1

Oder wollt Ihr ein Level direkt anwählen? Dann sollten Euch diese Levelcodes interessieren:

Level 1
L1 L2 L1 L2 R2 R1 O O O O

Level 2
L1 L2 L1 L2 R2 R1 O O O □

Level 3
L1 L2 L1 L2 R2 R1 O O □ O

Level 4
L1 L2 L1 L2 R2 R1 O O □ □

Level 5
L1 L2 L1 L2 R2 R1 O □ O O

Level 6
L1 L2 L1 L2 R2 R1 O □ □ □

Level 7
L1 L2 L1 L2 R2 R1 O □ □ □

Level 8
L1 L2 L1 L2 R2 R1 O □ □ □

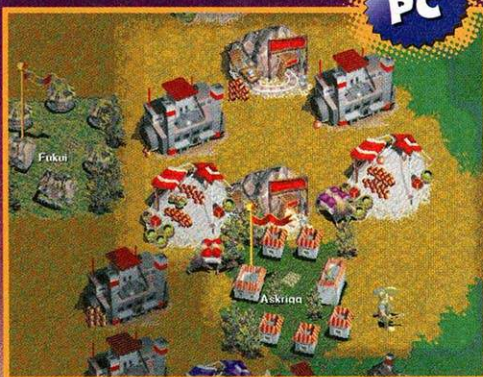
Level 9
L1 L2 L1 L2 R2 R1 □ O O O

Level 10
L1 L2 L1 L2 R2 R1 □ O O □

Zugesandt von
Wolfgang Brugger

SEVEN KINGDOMS

PC



Euch geht immer das Geld aus, oder der König stirbt Euch einfach weg? Dann solltet Ihr mal diesen kleinen Cheat ausprobieren. Gebt während des Spiels „**!!!@@@##**“ ein, danach habt Ihr folgende Möglichkeiten:

- U** Macht Euren König unsterblich.
- C** Bringt euch 1000 Goldstücke.
- ** 1000 Nahrung.
- T** Schaltet alle Technologien frei.

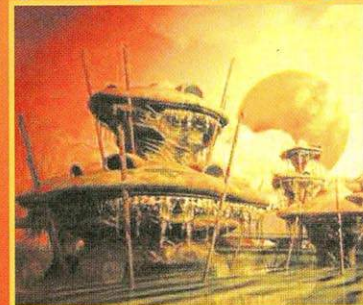
- ;** Erhöht die Bevölkerungszahl.
- M** Zeigt Euch die gesamte Karte.
- Bringt Euch mehr Prayerpoints.
- B** Beendet laufende Bauarbeiten.
- Z** Beschleunigt und verlangsamt das Bauen.

Zugesandt von
Jonas Hildebrandt



MEGA RACE 2

PC



MAP:
Zeigt Euch während des Rennens eine Karte.

GAME
Das Spiel startet ohne Intro.

NOLANCE
Dies Zwischensequenzen mit Lance Boyle entfallen.

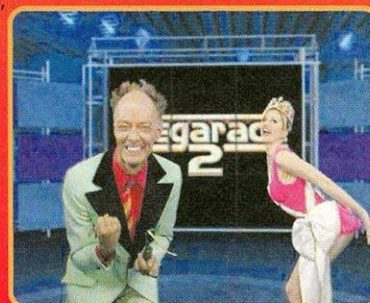
Um mehrere Cheats zu kombinieren gebt beispielsweise „**MEGARACE SPEED MONEY MAP**“ ein.

Zugesandt von
Christoph Schmitz

Die Cheats zu diesem DOS-Spiel werden als Erweiterung des Startbefehls eingegeben. Normalerweise wird das Spiel mit dem Befehl „**MEGARACE**“ gestartet; um mit Cheat zu starten, gebt Ihr zum Beispiel „**MEGARACE SPEED**“ ein. Hier die möglichen Cheats:

SPEED:
Euer Wagen ist schneller.

MONEY:
Ihr fangt mit 99.999 auf dem Konto an.



FATAL RACING



**MAYTE
LOVEBUN
TINKLE
SUICYCO
2X4B523P**

Verschaffen Euch jeweils einen anderen Bonuswagen.

PC

Auch für dieses Rennspiel gibt es einige Cheats. Ihr gebt sie einfach im Konfigurationsmenü unter „Name“ ein:

SUPERMAN

Aktiviert den Zerstörungsmodus

DR DEATH

Alle von menschlichen Spielern gesteuerten Wagen werden unverwundbar.

GOLDBOY

Eine neue Liga namens „Premiere Cup“ steht zur Verfügung.

MRPRISE

Eine neue Liga namens „Bonus Cup“ steht zur Verfügung.

CUP WON

Die Endsequenz wird gezeigt.

ROLL EM

Ruft die Credits auf.

DUEL

Alle Autos werden zu gefährlichen Gegnern

TOPTUNES

Ändert die Soundeffekte

CINEMA

Schaltet in Breitbildformat um.

REMOVE

Deaktiviert die eingegebenen Cheats.

YOTARACE

Verlängert die Rennstrecke.

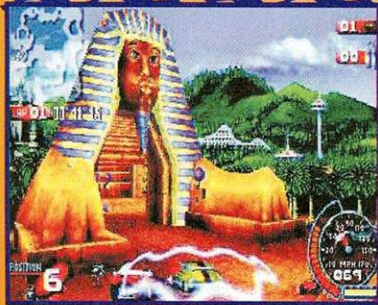
FREAKY

Ändert die Farben.

Zugesandt von
Christoph Schmitz



WRECKIN' CREW



KARTSON

Die Autos verwandeln sich in Karts.

KARTSOFF

Macht den vorherigen Cheat wieder rückgängig.

RESETALL

Die Standardeinstellungen werden wiederhergestellt.

RESETLAP

Löscht alle Rekorde.

KEYFOUND

Gibt Euch alle Padlock-Schlüssel.

RESETKEY

Entfernt alle Schlüssel.

PC

Netterweise hat „Wreckin' Crew“ auf dem PC bereits das Untermenü „Mogel-Modus“; hier könnt Ihr folgende Cheats eingeben:

GIMMEALL

Alle Figuren und Level sind freigeschaltet.

RESETFMV

Es werden keine Videos abgespielt.

CINEMAON

Zeigt alle Videos.



Hallo Freunde,

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

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

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

In diesem Sinne: Feuer frei und los!

Ever Bitman

KNIFE EDGE

N64

Ist Euch die Schwierigkeitsstufe „Hard“ immer noch zu einfach, dann probiert mal folgenden Cheat:

Haltet, während das Kemco-Logo angezeigt wird (Ihr habt nicht viel Zeit!) die Knöpfe R, L und C-↑ fest und drückt dann C-→, C-← und zum Abschluß B. ertönt ein Signal, habt Ihr es richtig gemacht und könnt jetzt die Schwierigkeitsstufe „Super“ auswählen.

Möchtet Ihr hingegen in einer höheren Stage anfangen, braucht Ihr diesen Cheat. Wählt zunächst den Story- oder Team-Modus und drückt, während die Stage-Nummer angezeigt wird, folgende Tasten: Haltet alle 4 C-Knöpfe und R fest und gebt dann auf dem D-Pad die Kombination →, ↑, ←, ↓ ein. Schon könnt Ihr frei zwischen den Stages wählen.

AKTE X: DER FILM

Kriegen sie sich
oder kriegen sie
sich nicht?



Die Verschwörer wollen
Mulder und Scully stoppen



Endstation: Die Suche nach
einigen LKW endet in der Wüste

Die Jagd im Maisfeld
erinnert ein wenig an
den Hitchcock-Klassiker
„Der unsichtbare Dritte“



Im Inneren eines
gigantischen Zeltes
stoßen die beiden Agenten
auf „stichhaltige“ Beweise



Endlich vereint:
Fox Mulder hat die
entführte Scully wiedergefunden



Scully bei
ihrer Lieblingsbeschäftigung:
Leichen aufschnippeln...



Der mysteriöse
Dr. Kurtzweil bringt
Mulder auf eine heiße Spur

**Im Sommer
letzten Jahres
durften die
FBI-Agenten
Fox Mulder und
Dana Scully zum
ersten Mal auf der großen Kinoleinwand auf
die Jagd nach Außerirdischen gehen. Jetzt
erscheint der Film endlich auch auf Video.**

Der erste abendfüllende „Akte X“-Film schließt unmittelbar an die fünfte Fernsehstaffel an: Die X-Akten wurden geschlossen und Mulder (David Duchovny) und Scully (Gillian Anderson) strafversetzt. Nachdem den beiden nach einem Bombenattentat auf ein Regierungsgebäude auch noch die Schuld für drei Tote in die Schuhe geschoben werden soll, will Scully ihren Abschied einreichen. Doch ihr Kollege kommt einem Komplott auf die Spur und findet heraus, daß die drei Leichen schon vor der Explosion tot waren. Jemand hat versucht, verräterische Spuren zu beseitigen, und schon sehr bald

**Scully und Mulder
in Hochform**

merken Mulder und Scully am eigenen Leib, daß es dieser „Jemand“ tödlich ernst meint. Auf ihrer Suche nach den Drahtziehern der Verschwörung stoßen die beiden auf einen außerirdischen Virus, der sich in die Körper von Menschen einnistet und sie als Wirt benutzt, um tödliche Alien-Kreaturen auszubreiten. Mittels genmanipulierter Pollen, die von Bienen aufgenommen werden, soll die Menschheit in naher Zukunft dem Virus ausgesetzt werden, um so den Weg für die endgültige Kolonisierung der Erde durch die Außerirdischen freizumachen. Die Zeit wird immer knapper, und dann wird auch noch Scully entführt...

„Akte X: Der Film“ bietet alles, was das Herz eines jeden X-Philes (so nennen sich die Anhänger der Serie selbst) höher schlagen läßt: Skrupellose Regierungsbeamte, undurchschaubare Mittelsmänner, actiongeladene Verfolgungsjagden und eine gehörige Portion Humor. Und zum ersten Mal kommen sich Fox und Dana so richtig nahe – oder zumindest fast. Glaubt man Chris Carter, dann bildet dieser Streifen übrigens nur den Auftakt zu einer ganzen Reihe von Kinofilmen mit den beliebten FBI-Agenten. Die Wahrheit steht auf jeden Fall demnächst in Eurer Videothek. Aber immer dran denken: Vertraut niemandem!

Ralf C. Adam

VIDEO DER GAMES SUPER HIT

AKTE X: DER FILM

Starttermin 11.02.99
Genre: Mystery-Thriller
Web-Adresse www.foxhome.com

Darsteller:

David Duchovny, Gillian Anderson, Martin Landau, Armin Mueller-Stahl, William B. Davis, Blythe Danner



Positiv:

Mulder und Scully, wie sie die Fans lieben. Die Wahrheit ist hier drin.



Negativ:

Für alle Nicht-Fans der Serie kaum zu durchschauen.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 7 JöSchG, FSK

WERTUNG:
Action 82%
Spannung 86%
Humor 78%

Unterhaltungswert:

87%

100%

0%

Großes

Akte

X

Gewinnspiel

Gewinnt zum Videostart von „Akte X: Der Film“ mit Twentieth Century Fox Home Entertainment und **GAMES AND MORE** einige wertvolle und limitierte Akte-X-Preise, darunter drei megacooler T-Shirts sowie dreimal das offizielle PC-Spiel.

Nehmt Euch eine Postkarte, schreibt darauf, für welche amerikanische Bundesbehörde Agent Scully und Agent Mulder arbeiten (kleiner Tip: drei Buchstaben!) und schickt die Lösung an folgende Adresse:

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

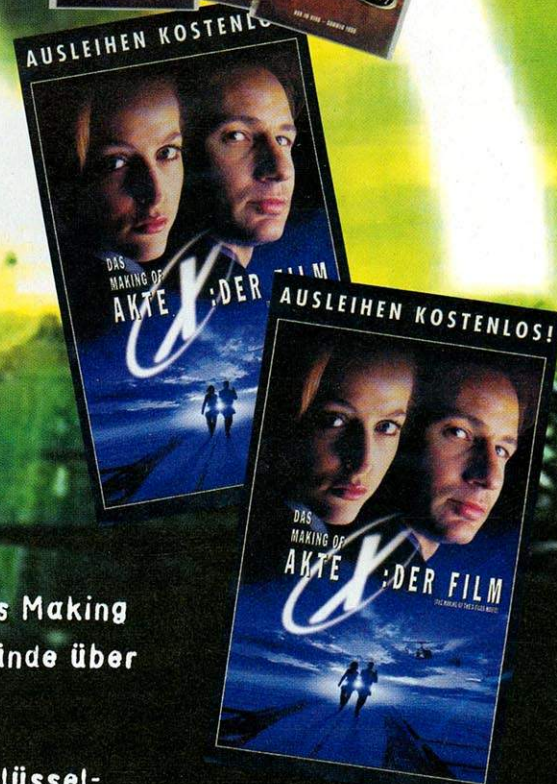
Einsendeschluß ist der
02.03.1999. (der Rechtsweg ist
wie immer ausgeschlossen).

1. - 3. Preis: Je einmal das CD-ROM Spiel „The X-Files Game“ für den PC. Schlüpft in die Rolle von Agent Craig Willmore und begeben Euch auf die Suche nach den verschollenen FBI-Agenten Mulder und Scully.

4. - 6. Preis: Je ein cooles Akte-X-T-Shirt, die es nur in streng limitierter Auflage gibt. Das Shirt ist in eine Plastikfolie mit dem Schriftzug „Evidence“ (zu deutsch: Beweisstück) eingeschweißt.

7. - 8. Preis: Je einmal die Videokassette „Das Making of: Akte X“. Erfahrt alle streng geheimen Details und Hintergründe über die Dreharbeiten des Kinofilms.

9. - 13. Preis: Je einen limitierten Akte-X-Schlüsselanhänger sowie ein Postkarten-Set.



JACK FROST



Was wäre der Winter ohne Schneemänner ...



Jack nimmt sich endlich Zeit für seine Familie



Michael Keaton mit seiner Film-Ehefrau Kelly Preston

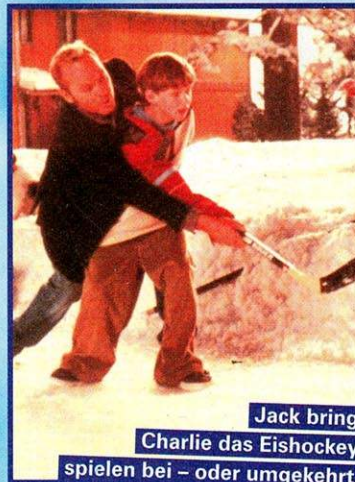
Ein Fantasy-Abenteuer um einen „unterkühlten“ Helden aus den Warner Bros. Studios.

Ein Bandleader hat es nicht leicht, und so arbeitet Jack Frost (Michael Keaton) hart an seiner musikalischen Karriere. Natürlich zahlt sich das irgendwann aus, und Jack hofft auf seinen endgültigen Durchbruch. Dabei vernachlässigt er seine Frau Gabby (Kelly Preston) und seinen Sohn Charlie (Joseph Cross), und gerade als ihm das

Michael Keaton als frostige Wiedergeburt

bewußt wird, stirbt er bei einem Verkehrsunfall. Ein tragisches Ende, möchte man meinen, aber Jack Frost bekommt eine zweite Chance und darf zur Erde zurückkehren, um sich noch einmal um seine Familie zu kümmern – allerdings als Schneemann. Der coole Typ „Jack Frost“ ist ein spannend-witziges Kinoerlebnis für die ganze Familie.

Thomas Rosato



Jack bringt Charlie das Eishockeyspielen bei – oder umgekehrt?

KINO

JACK FROST

Starttermin 25. Februar 99
Genre: Fantasy
Web-Adresse: www.wb-jackfrost.com

Darsteller:

Michael Keaton, Kelly Preston, Joseph Cross



Positiv:

Interessante Idee, mit guten Darstellern in Szene gesetzt.



Negativ:

Stellenweise zu melodramatisch.



Alters-freigabe: frei



WERTUNG:

Action 67%
Spannung 71%
Humor 83%

Unterhaltungswert:

82%



Der Schmale Grat



Den Ring hätte er besser nicht herausziehen sollen – da hilft nur schnelles Handeln



Die Gefahr schweiß die Truppe zusammen



Jeder versucht zu helfen, wo er kann

Einen Antikriegsfilm der besonderen Art präsentiert Fox-Films.

Mit bekannten Antikriegsfilmen hat „Der Schmale Grat – The Thin Red Line“ wenig gemein. Denn es geht in der Verfilmung des Romans von James Joines nicht nur um ein Gewehrkommando na-

Die Schrecken des Zweiten Weltkrieges aus einer neuen Perspektive

mens C wie Charlie, das in der Schlacht in Guadalcanal im Zweiten Weltkrieg versucht, den Vormarsch japanischer Truppen aufzuhalten. Vielmehr dreht sich die Handlung um die

Gefühle der unter Streß stehenden Soldaten, die ihren Patriotismus vergessen, weil sie erkennen, daß es in der Schlacht nur darum geht, für das Überleben ihrer Kameraden und damit auch das eigene zu kämpfen. Ein großer Film mit großem Staraufgebot.

Thomas Rosato

KINO

DER SCHMALE GRAT

Starttermin 25. Februar 99
Genre: Antikriegsfilm
Web-Adresse: www.foxmovies.com

Darsteller:

Sean Penn, George Clooney, John Cusack, Nick Nolte



Positiv:

Kino mit Tiefgang und sehr guten Darstellern.



Negativ:

Vielleicht eine Spur zu amerikanisch.



Alters-freigabe: stand bei Redaktions-schluß noch nicht fest

WERTUNG:

Action 75%
Spannung 62%
Humor 43%

Unterhaltungswert:

84%



BEST OF LAUREL & HARDY

Auf diesem Video (das demnächst auch als DVD erscheint) findet Ihr einige der besten Sketche des berühmten Komiker-Duos Stan Laurel und Oliver Hardy, besser bekannt als

Dick & Doof. Obwohl noch in schwarz/weiß und teilweise sogar nur in englischer Sprache, bleibt bei den lustigen Scherzen der beiden ungleichen Partner auch heutzutage kein Auge trocken.



Genre Komödie
Verkaufsvideo-Start 04. Februar
Altersfreigabe ohne Beschränkung
Infos www.kinowelt.de

WINNETOU 1-3



Die Abenteuer des von dem deutschen Autoren Karl May erfundenen Apachen-Häuptlings Winnetou sind weltberühmt und liefen schon unzählige Male im Fernsehen. Jetzt gibt es die drei Teile der „Winnetou“-Saga auch als Kaufvideo in einer schicken Sammelbox. Für Fans von Pierre Brice und Lex Barker natürlich ein absolutes Muß.

Genre Western
Verkaufsvideo-Start 21. Januar
Altersfreigabe ohne Beschränkung
Infos www.kinowelt.de

In & Out



In einer biedereren Kleinstadt gerät das Leben des stinknormalen und absolut lebenswerten Lehrers Howard Brackett gehörig durcheinander, als einer seiner ehemaligen Schüler bei der Oscar-Verleihung vor einem Millionenpublikum behauptet, Howard sei homosexuell. Dies bringt den Lehrer, der in drei Tagen heiraten will, in echte „Schwulitäten“. Genial komisch!

Genre Komödie
Verkaufsvideo-Start 15. März
Altersfreigabe ab 6 Jahren
Infos www.bmg.de

DIE KINO TOP 5

Die coolsten Filme

1 **STAR TREK 9 - DER AUFGANG**
 Beam me up!



2 **RENDEZVOUS MIT JOE BLACK**
 Brad Pitt als sympathischer Tod

3 **DER STAATSFREUND NR. 1**
 Action und Spannung bis zum Limit

4 **23**
 Mysteriöser als „Akte X“ - und wahr!

5 **MULAN**
 Wieder ein großer Erfolg für Disney

DIE VIDEO TOP 5

Die besten Videos

1 **DAS MERCURY PUZZLE**
 Ein Fall für B. Willis



2 **DEEP IMPACT**
 Und wieder regnet's Asteroiden

3 **ICH WEIß WAS DU LETZTEN SOMMER...**
 Teenie-Schocker ohne Nebenwirkungen

4 **DER SCHAKAL**
 Willis vs. Gere: Ein packendes Duell

5 **TITANIC**
 Ein letztes Blubbern, dann ist's vorbei

KLATSCH & TRATSCH

Star Wars vs. Titanic

Im Internet gibt es bereits diverse Fan-Pages zum neuen STAR WARS-Kinofilm „The Phantom Menace“. Auf der Seite „Countdown to Star Wars“ (Adresse unten) findet Ihr jetzt ein besonderes Schmankerl. Die Effekt-Leute, die für die Computer-Szene im Film „Titanic“ verantwortlich waren, haben die Sequenz aus Spaß mit einigen STAR WARS-Elementen vermischt. Das Ergebnis mit dem Namen „SIM WARS“ findet Ihr als downloadbaren Quicktime-Movie auf eben jener Homepage. Wie empfehlen Euch: Unbedingt anschauen!

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

Der Herr der Mimen

Die Gerüchte um den „Der Herr der Ringe“-Kinofilm, der gerade in Neuseeland gedreht wird, reißen nicht ab. Als Darsteller werden zur Zeit unter anderem Charlton Heston, Sam Neill und Christopher Lee (als Gandalf!!!) ge-



handelt. Neu im Gespräch ist jetzt auch Kate Winslet, die Rose aus dem Weltenerfolg „Titanic“. Regisseur Peter Jackson demontiert diesen Tratsch zwar noch vehement und behauptet, keine der Hauptrollen sei bislang besetzt, doch Insider spekulieren bereits, daß noch in den nächsten Wochen einige der oben genannten Schauspieler offiziell als Darsteller bestätigt werden. Als sicher gilt es dagegen inzwischen schon, daß Sean Connery nicht (!) in das Projekt einsteigt, auch wenn es nach Ansicht der meisten Fans keinen Besseren für die Rolle des Zauberers Gandalf geben kann.

Mehr unter:
<http://www.cinescape.com/links/mv-fellowshipoftheringnr.html>

Ein komischer Hochzeitssänger

Der amerikanische Schauspieler Adam Sandler („Eine Hochzeit zum Verlieben“) darf sich schon mal auf den 9. März freuen, da er an diesem Tag den Preis als „Comedy Star of the Year“ von der ShowWest-Organisation der Kinobesitzer verliehen bekommt. Sandler, der den selben Preis bereits im Jahr 1997 schon einmal von der ShowEast-Gruppe verliehen bekam, ist damit der erste Darsteller, der den Preis sowohl vom Verband der Ost- als auch der West-Küste erhalten hat. Komödiant Bill Murray hingegen kann diese Art der Huldigung nicht ganz nachvollziehen. Sein Original-Zitat: „Ich würde eine Fahrt in L.A. mit offenem Fenster mehr genießen, als den Film „The Waterboy“ (neuer Adam-Sandler-Streifen) anzuschauen!“ Tja, der Neid unter Berufskollegen.

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

MUSIC CHECK

BEST OF DISNEY

Diverse



Auf dieser CD findet Ihr die schönsten Songs aus fast allen Walt-Disney-Filmen, angefangen vom ersten Zeichentrickfilm „Schneewittchen“ und die sieben Zwerge“ über das Musical „Mary Poppins“ bis hin zum neuesten Kinohit „Mulan“. Und da für Disney das Beste stets gerade gut genug war, werden fast alle Stücke von ehemaligen oder aktuellen Superstars wie Louis Armstrong, Celine Dion, Stevie Wonder, Vanessa Williams, Elton John oder Boyzone interpretiert. Unser Hit-Tip: „The Jungle Book Groove“ von Phil Harris und Louis Prima.

TEST

BEST OF DISNEY		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	PolyGram	87%
Stil	Gemischt	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	75 min 33 sec	
0%		100%

ABSOLUTE BEGINNER

Bambule



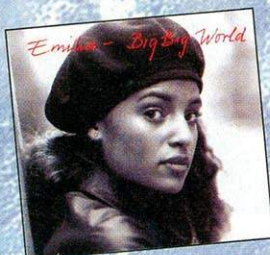
Also, wie Anfänger klingen die Jungs von Absolute Beginner beim besten Willen nicht. Mit megafetten Beats heizen die Deutsch-Rapper, deren Markenzeichen ein Fuchs ist, auf ihrem ersten Album gleich mächtig ein und auch die abgefahrenen Texte können sich hören lassen. Man kann sagen was man will: Die Hip-Hop- und Rap-Szene in Deutschland blüht und Bands wie Absolute Beginner sind der Beweis dafür. Wer auf Fettes Brot oder 5 Sterne Deluxe steht, der wird die Scheibe „Bambule“ lieben. Unser Hit-Tip: „Rock on“.

TEST

BAMBULE		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Universal	82%
Stil	Deutscher Rap	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	51 min 41 sec	
0%		100%

BIG BIG WORLD

Emilia



Mit ihrer Single „Big Big World“ befindet sich Emilia momentan ganz weit oben in den Charts, jetzt ist endlich auch ihr Debüt-Album erhältlich, das denselben Namen wie die erste Auskopplung daraus trägt. Insgesamt zehn Songs und zwei spezielle Remixes haben ihren Weg auf die CD gefunden, allesamt locker-flockig arrangiert und von Emilia mit überzeugender Soulstimme vorgetragen. Teilweise vielleicht ein wenig zu Dancefloor-orientiert, aber als Easy-Listening-Musik für zwischendurch bestens geeignet. Unser Hit-Tip: „Maybe, Baby“ (klingt wie Diana Ross).

TEST

BIG BIG WORLD		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Universal	80%
Stil	Soul	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	40 min 36 sec	
0%		100%

APRES SKI HITS '99

DIVERSE



Nach dem „Total Dicht Mix“, den wir in der letzten Ausgabe getestet haben, kommt nun ein weiterer Sampler, bei dem die Lieder ineinandergemischt worden sind, um Euch so Nonstop-Party-Power zu ermöglichen. Die gebotene Musikauswahl reicht dabei von Schlager-Evergreens wie „Aber bitte mit Sahne“ von Udo Jürgens bis zu aktuellen Chartbustern wie den Vengaboys mit ihrem „Vengabus“ oder Falco mit „Egoist“. Hier ist auf alle Fälle für jeden Geschmack etwas dabei. Unser Hit-Tip: „Life is live (Stadion-Version)“ von Opus.

TEST

APRES SKI HITS '99		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	EMI	84%
Stil	Gemischt	
Anzahl der CDs	2 CDs	
Gesamt-Spielzeit	145 min 26 sec	
0%		100%

SAILOR MOONS WINTERTRAUM

Super Moonies



Zählt Ihr auch zu den Anhängern der Zeichentrick-Serie „Sailor Moon“? Dann dürfte diese, in einer wunderschönen Limited-Edition-Box erschienene Scheibe genau das Richtige für Euch sein. Die 14 Songs der Super Moonies gehen ordentlich in die Beine, selbst wenn die Stimme der Sängerin irgendwie entfernt an Blümchen erinnert. Zwar klingen viele der Stücke recht ähnlich und Balladen werdet Ihr hier vergeblich suchen, aber echte Sailor-Moon-Fans wird das wenig stören. Der CD liegt übrigens ein Songbook bei, damit Ihr die Lieder mitsingen könnt. Unser Hit-Tip: „Sailor Moons Wintertraum“.

TEST

SAILOR MOONS WINTERTRAUM		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Edel Records	72%
Stil	Deutscher Dancefloor	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	54 min 04 sec	
0%		100%

THE WHITE ALBUM

The Beatles



Das legendäre „Weiße Album“ der Beatles ist nun anlässlich seines 30jährigen „Geburtstags“ auch in einer speziellen Limited Edition erhältlich. Das Spätwerk der Pilzköpfe aus dem Jahre 1968 zählt bis heute zu den bekanntesten Alben der Formation, und es enthält unsterbliche Klassiker wie „Back in the U.S.S.R.“, „Ob-La-Di, Ob-La-Da“, „Helter Skelter“ oder „Revolution“. An manchen Stellen hört man deutlich den Einfluß indischer Instrumente wie der Sitar – kein Wunder, befanden sich die Beatles doch zu jener Zeit auf einem Guru-Trip. Unser Hit-Tip: „While my guitar gently weeps“.

TEST

THE WHITE ALBUM		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	EMI	92%
Stil	Rock	
Anzahl der CDs	2 CDs	
Gesamt-Spielzeit	93 min 21 sec	
0%		100%

PlayStation Games: der komplette Check durch's Game-Universum.
Mit News, Tips, Tricks, Special Rankings und einer
Menge Background zu Deiner PlayStation.

Am 17.2. für 5,99 DM am Kiosk.

> Von erfahrenen
> Pädagogen empfohlen!





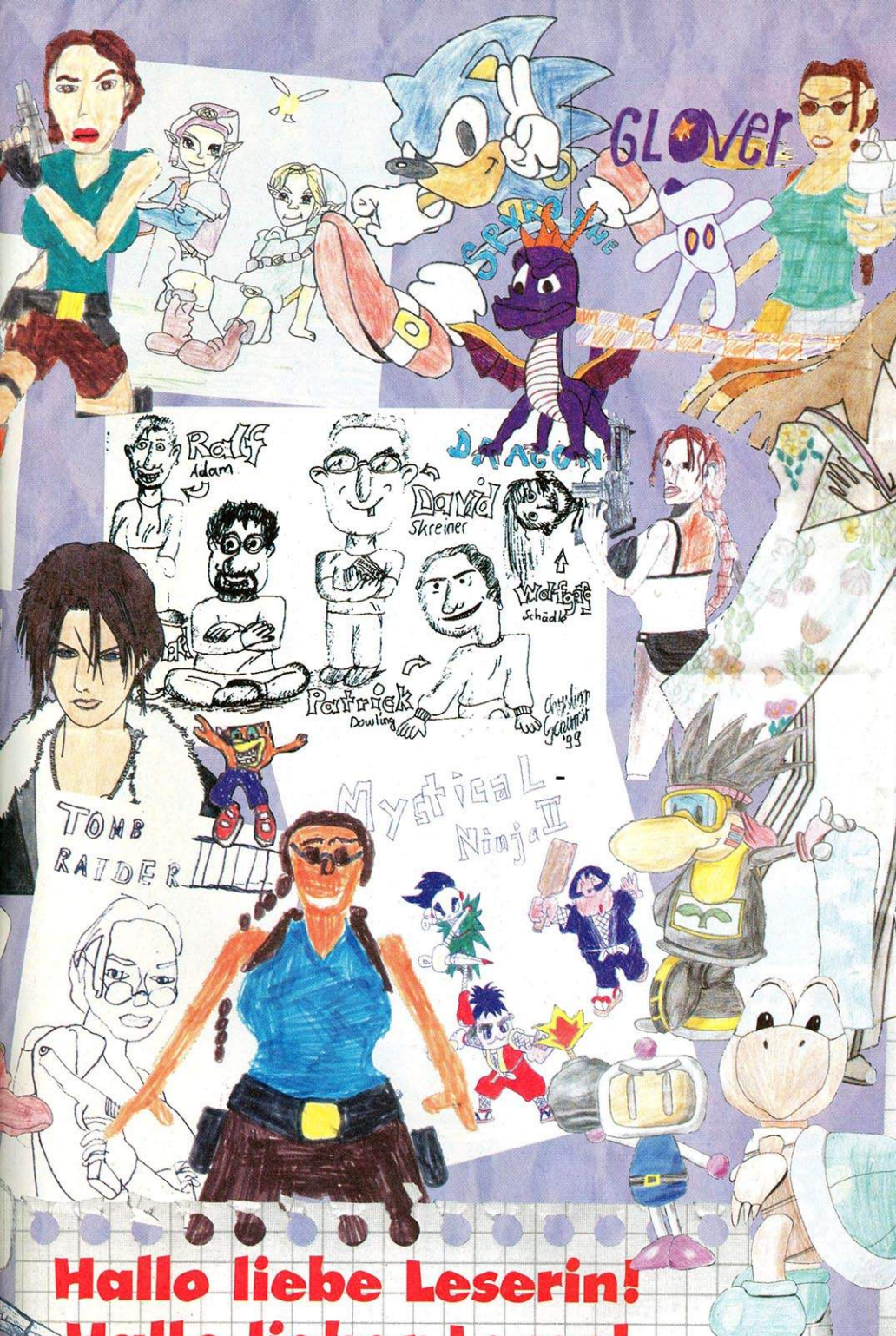
GAMES AND MORE Postkasten

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

Die GAMES AND MORE-Redakteure schreiben gerne und viel – aber an dieser Stelle seid ihr gefordert. Diese Seiten sind extra für eure Post reserviert. Wenn ihr also Fragen habt, Kritik loswerden wollt, oder etwa ein feines Bild oder eine Grafik mal in eurem Lieblings-

magazin abgedruckt sehen möchte, dann schickt uns eine Postkarte oder einen Brief. Natürlich werden wir – aus Platzgründen – nicht jeden Brief abdrucken können, aber bei uns werden alle Einsendungen sorgfältig gelesen und soweit möglich auch beantwortet.





Die nebenstehende Collage entstand aus den Einsendungen folgender Leser:

Andreas Römer, Sarah Gülyaz, Christian
 Illi, David Beck, Marian Sohneck, Thomas
 Struck, Thorsten Hutzler, Christoph Abel,
 Thomas Mertz, Tobias Ebenhöf, Julian
 Sarbacher, Vladimir Boras, Michael
 Metzger, Christian Schulz, Malte
 Spors, Christian Jäggi, Marcel
 Strapko, Maik Schilling, Karol
 Schmischke, Wolfgang
 Schöner, Sascha Wimmer,
 David Marinelli, Ralf
 Schneider, Martin Mül-
 ler, Daniel Kaulascher,
 Daniela Fratscher, Mari-
 nus Zimmer, Deniz Bey-
 düz, Fabian Dirting, Boris
 Lenauer, Daniel Renne-
 del, Heiko Ritter, Steven
 Ganske, Tobias Zeller,
 Christian Schirmer

**Herzlichen Dank für
die vielen tollen
Gemälde.**

Und schickt uns fleißig weiter Eure Kunstwerke, damit wir in Zukunft mal wieder eine solche Galerie präsentieren können.

Preis Ausschreiben 02/99

Kreuzworträtsel, Lösungswort „Joystick“

Das Headset von Funsoft hat gewonnen:
Marco Drochner, Berlin

Aktion „Spiel des Jahres“

Je ein Spiel ihrer Wahl haben gewonnen:
Stefan Glatz, Memmingen; Hans Gam-
harter, Wien; David Saalfeld, Hattin-
gen; Tassilo von Seelen, Einbeck-Stoit;
Manja Thiele, Obersulm; Achim Quell,
Eichenzell; Uwe Poitzmann, Cölbe; Jo-
hannes Schrank, Stahnsdorf; Rene Lem-
merhofer, Vöcklabruck; Matthias Wagner,
Güsten

Verlosung „Crash Bandicoot“ und „Spyro“

Je ein limitiertes Spiel haben gewonnen: Max Uchtmann, Kaarst; Andreas Reger, Sennfeld; Andy Grüßung, Wertheim-Hofgarten; Patrick Fischer, Ettlingen; Marcel Mielke, Waldbröl; Sonja Bugenhofen, Barth; Alexej Anischtschenko, Senden-Aufheim; Katrin Kottke, Herborn-Burg; Marcel Buchheim, Heilbronn; David Beck, Karlsruhe

Lesercharts

Je ein Spiel ihrer Wahl erhalten:
Urs Stauffer, Tentlingen; Levent Elgün,
Gummersbach; Arseny Prichodjko, Fulda;
Mathias Müller, Oschersleben; Corina
Schedlbauer, Straubing

Hallo liebe Leserin!
Hallo lieber Leser!

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

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

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

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

DIE REDAKTION

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

Eines Morgens in der Redaktion...



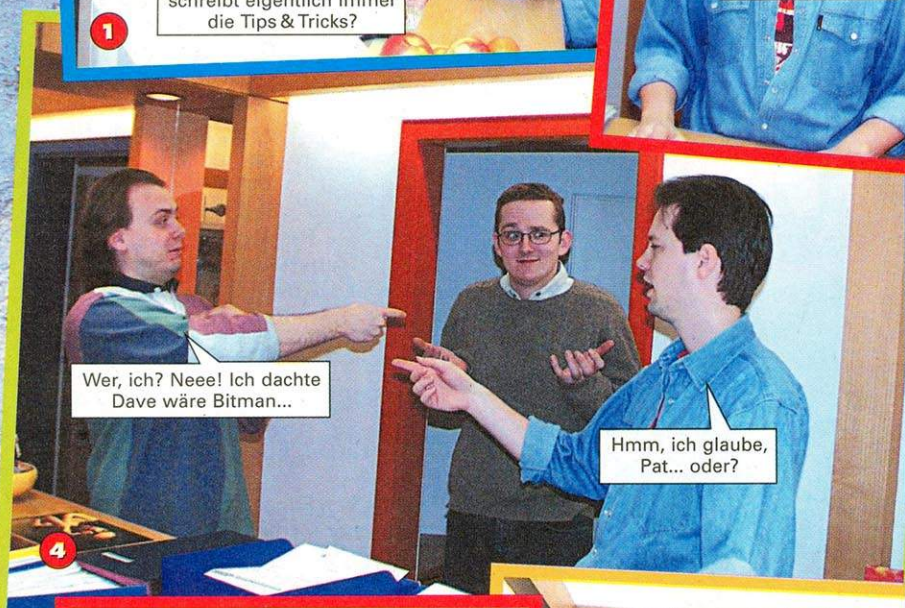
Du, Ralf, sag' mal, wer schreibt eigentlich immer die Tips & Tricks?



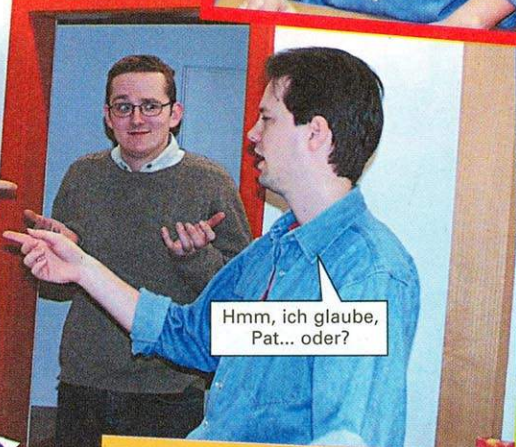
Na, unser Bitman!



Und wer steckt hinter Bitman?



Wer, ich? Neee! Ich dachte Dave wäre Bitman...



Hmm, ich glaube, Pat... oder?



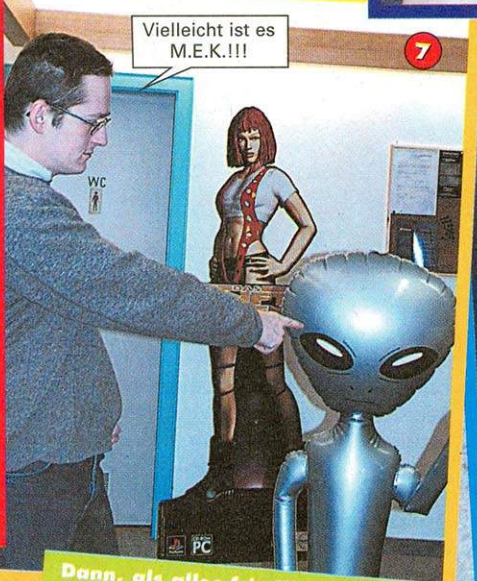
ICH! Quatsch, wer erzählt denn so einen Blödsinn?



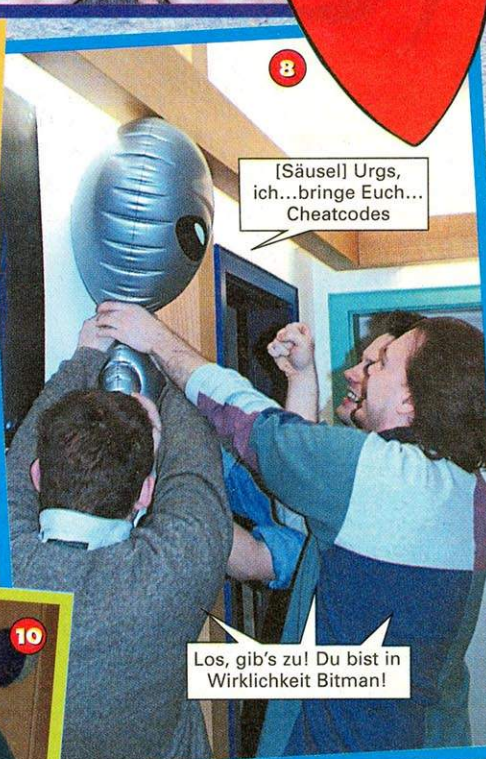
Aber wer von uns ist dann Bitman?

[Säusel] Ich bringe Euch Frieden!

Also, ich weiß nur, daß die Tips jeden Montagmorgen fertig auf meinem Schreibtisch liegen!



Vielleicht ist es M.E.K.!!!



[Säusel] Urgs, ich...bringe Euch... Cheatcodes



Also abgemacht, wir legen uns heute nacht auf die Lauer!

Dann, als alles friedlich schläft...

La, la, la... Cheats und Tricks die lieb' ich sehr...

Los, gib's zu! Du bist in Wirklichkeit Bitman!

Fortsetzung folgt!

**MIT MACHEN
UND GEWINNEN**

RÄTSELSPASS

**Gewinnt eine
„PLAY THE
GAMES“
- Spielesammlung**

Unter allen, die uns das im Kreuzwort-
rätsel gesuchte Lösungswort ein-
schicken, verlosen wir zusammen mit Info-
grammes Deutschland eine von insgesamt
fünf PC-CD-ROMS „Play the Games Vol. 1“.
Auf dieser grandiosen Spielesammlung
befinden sich unter anderem Software-Per-
len wie „Command & Conquer 1“, „FIFA
98: Die WM-Qualifikation“, „Floyd“ oder
„Dungeon Keeper“.
Einsendeschluß ist der 02.03.99. Der
Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Schreibt das Lösungswort auf eine Post-
karte und schickt sie an folgende Adresse:

Das Trickwerk GmbH
Redaktion GAMES AND MORE
Stichwort: Rätsel 05/99
Obere Hauptstr. 8
85354 Freising



Fenster- lose Kam- mer (ugs.)	Kindesan- nahme	Betrugen	Vorteil d. Schiffes	engl. für	Abk. für: Bund Deutscher Architek- ten	Farbe d. Neides	Unterwas- serfelsen	Nebel	Himmels- richtung	Heidin aus „Das 5te Element“
10				6	Moore (Filmstar)		Kfz-Kenn- zeichen von Frei- sing		Tonstück f. drei Stimmen	5
Düssel- dorfer Eis- hockey- verein			Eiförmig			Seemacht	1			
		Abk. für Indu- strie- u. Han- delskammer			Kurzform für Bahn- hof		Richard (Schau- spieler)			
europ. Fluß/ Strom		Abk. für inter- nationales Ro- tes Kreuz		Spiel auf dem Bild			Abk. f. kö- niglich	gebräuch- lich	afrikan. Strom	
Gegenteil von Glück									Zugvogel	
Kurzform für Technische Hochschule			Einheit f. Kilometer							Abkürzung für ritar- dando
engl. für Zeit				geflogenes Feld			lateinisch Luft			Spiele- firma: ... Sports
Kfz-Z Olpe		Initialen Abrecht Dürers								Spiel: Deathtrap
Abk. f. Nor- mal- nullpunkt	8	annähernd				röm. Kup- fergeld UN: Welt- handels- konferenz			9	
Abk. für Ver- band d. Kri- egs- beschä- digten		Deutsche Presse- Agentur	ägyptische Hauptstadt	Unter- geschoß			englisch: Himmel		Schulfach (Abk.)	Kfz-Z. Es- sen
			Abk. f. evan- gelisch	Abk. f. Hei- lsarmee		Abk. f. Caesium	11	Einstellige Zahl	2	
Swayze (Schau- spieler)						Beschir- merin d. Kunst		Kapitalge- sellschaft		Abkürzung für Mon- sieur
			Abkürzung für Aktien- kapital		TV-Award	röm. Schick- salsgöttin			12	Zeite- schmack
		Teil des Mastes	Tierfer- ment		franzö- sische Feuer seitlich		Figur aus „James Bond“	Auerchse		chemi- sches Zei- chen für Barium
Futter- pflanze				Toilette		STAR WARS Spiel: Rogue...				18. Buch- stabe d. Alphabe- tes
							Freund von Zelda	Frühlings- monat		chem. Z. f. Sauerstoff
Drummer von „Echt“	7	Kfz-Z. v. Bezirk Ro- stock (ehem. DDR)	französi- scher Ort	Glied- maßen	4					
Tanz- se- mble						Katzenlaut		Amer. Luftver- kehrsge- sellschaft		
Rasen- spiel		Englisch: oder	Urbewoh- ner Japans alte chine- sische Münze			Kfz-Z. v. Ulm				
				Kuhanti- lope chem. Z. f. Nitroge- nium		Fransö- sisch f. nein				
Kleiner Wasser- lauf				3		Gemau- erte Ufer- straße				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

MIKE B. A. B. L. G. R. A. F.
TORBOGEN BRITICE
FITLUND LASTER
WIS EELFE
CIIDA D. R. A.
H. EIN. ADRIA
BAD. K. N. P. RU
BD. BINNIG WALF
LUKE CHET BE. DAS
I. BO. STRASS. C
ANW. OZ. BESUCH
DO. CT. CDM. N. SAU
V. NATUR. HALB
T. TEM. ROMAN
ABO. MAJA. PP
ARM. NUC. SF
STADT. RAT. AL
ITAL. AAS. UNO

Das Lösungswort der
letzten Ausgabe war:
BALDURS GATE

MATHIAS NEUMANN MODERNE ZEITEN



Im nächsten Heft:

WORMS ARMAGEDDON



Die neue
GAMES AND MORE
erscheint am
03.03.1999

CIVILIZATION 2



Die Würmer kehren zurück: Kaum ein anderes Multiplayer-Spiel hat in den letzten Jahren für so viel Spaß am Bildschirm gesorgt wie „Worms“ und der Nachfolger „Worms 2“ von Team 17. Jetzt läßt es der britische Entwickler endlich zum dritten Mal krachen.

MARIO PARTY



Mehr als 50 Mini-Programme, darunter Puzzle-Games, Action-Einlagen und Rennspielchen, verbergen sich hinter dem neuen Nintendo-Titel, der auf den ersten Blick ein bißchen wie die N64-Variante eines Brettspiels aussieht. In der nächsten Ausgabe verraten wir Euch alles über diesen neuen Knüller.

Auf dem PC sind die beiden „Civilization“-Teile längst unsterbliche Klassiker. Demnächst dürft Ihr endlich auch auf der PlayStation Eure eigene Zivilisation erschaffen und von der Steinzeit bis ins nächste Jahrtausend führen. Für Freunde anspruchsvoller Strategie-Spiele ein Muß!

AUSSERDEM

Erwarten Euch wie immer wieder jede Menge weitere aufregende Previews und Testberichte, darunter unter anderem Electronic Arts' brandneue Motorrad-Sim „Super Bikes World Championship“ (PC) sowie das Playmobil-Abenteuer „Laura und das Geheimnis des Diamanten“ (PC). Und Game-Boy-Color-Besitzer dürfen sich auf eine ganze Flut von Modulen freuen, die in den letzten Tagen über unsere Redaktion hereingeschwappt ist...

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

Redaktionsassistent
Ines Roßbus

Art Director
Maren Hengst

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

Konzeption und Gestaltung
Maren Hengst, Sascha Selke

Titel
Acclaim

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

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

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

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

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

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

Zentrale Abo-Nummern
Tel: 0180 / 5959506
FAX: 0180 / 5959513
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Tel: 0911 / 2872-141
Fax: 0911 / 2872-241

Anzeigenverkauf
Wolfgang Menne (-144)

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer (-140)

Onlinewerbeflächenverkauf
Susanne Szameitat (-142)

Anzeigenmarketing
Monika Fleenor (-345)

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

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

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 01.10.1998

VERLAG
COMPUTEC MEDIA AG

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

Verlagsleiter
Roland Bollendorf

Produktionsleitung
Michael Schraut

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

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

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

CDG: _____ S. 55	_____ S. 41, S. 44, S. 59, S. 61	Sunflex: _____ S. 11
Cendant: _____ U2	Cryo: _____ S. 16 - 17	TOH: _____ U2,
Computec: _____ S. 20 - 21, S. 29,	Infogrames: _____ U4	_____ S. 34 - 35



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.

SILVER

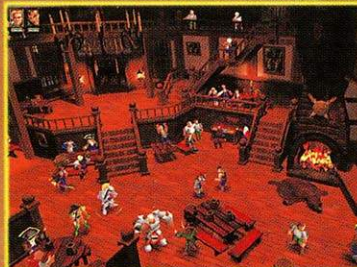
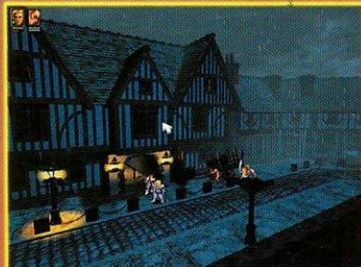
ERLEBE EINE WELT REGIERT VON MAGIE UND STAHL

» Ein herausfordernder Genre-Mix aus Action-Adventure und Rollenspiel.

» Sieben verschiedene Welten, 350 Locations, mehr als 50 Charaktere und über 75 Gegner; je acht verschiedene Magie- und Waffenarten.

» Aktives Kampfsystem mit ausgefeilter Steuerung per Mausklick - die Maus wird zum Schwert.

» Kampforientiertes, nicht-lineares, episches Abenteuer.



Vertrieb Österreich

DYNAMIC
SYSTEMS

www.silver-game.com

Infogrames
INFOGRAVES