

3,90
DM

GAMES AND MORE

Heft 06/99 • Ab 03.03.99
DM 3,90 • OS 29,- • sfr 3,90
lfr 86,- • bfr 86,- • nfl 4,70
dkr 16,- • Lit 4.200
DR 700 • Pta 360

PC • Nintendo • Sony • Sega

ALLE
14 TAGE
NEU!

WORMS
ARMAGEDDON

WURMSTICHIGES
ACTIONSPEKTAKEL

MARIO PARTY
Der KLEMPNER
IST ZURÜCK

COMMAND
&
CONQUER

Aller guten
Dinge sind drei

CROC 2

Gratis:
CROC
& ZELDA
als MINI-POSTER

MEGA-WETTBEWERB
GEWINNT PLAYSTATION-
UND N64-ZUBEHÖR
IM GESAMTWERT VON
5.000,- DM

GLASSE
DIE 24
STUNDEN VON LE MANS

Neu!
Tips und Tricks
ab sofort in der Mitte
Zum HERAUSNEHMEN!!!



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 66

PREVIEWS

Croc 2 Seite 6 PS
Darkstone Seite 8 PC
Smash Brothers Seite 10 N64
Expendable Seite 12 PC, PS, DC
Command & Conquer 3:
Tiberian Sun Seite 14 PC, PS
Die 24 Stunden von Le Mans Seite 16 PC, PS
Civilization II Seite 18 PS
Army Men II Seite 20 PC
WCW Nitro Seite 22 PC
Rugrats Seite 23 PC, PS, GBC
Heavy Gear II Seite 24 PC

TESTS

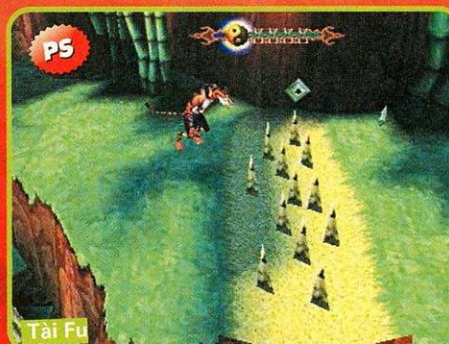
T'ai Fu Seite 28 PS
Populous III Seite 58 PC, PS
Test Drive 5 Seite 30 PC, PS
Playmobil: Laura Seite 32 PC
Mario Party Seite 34 N64
Pro 18 Seite 49 PC, PS
Worms Armageddon Seite 50 PC
Montezuma's Return Seite 52 GBC
Extreme G 2 Seite 54 PC, N64
Biosys Seite 56 PC
Reservoir Rat Seite 57 GBC
Cool Hand Seite 57 GBC
Lamentation Sword Seite 58 PC
NHL Face Off Seite 59 PS
SBK Superbike
World Championship Seite 60 PC
DSF Ski Extreme Edition '99 Seite 61 PC
Tiger Woods '99 Seite 62 PC, PS
BattleTanx Seite 63 N64
Premier Manager 99 Seite 64 PS
Gruntz Seite 64 PC
Harvest Moon Seite 65 GBC



Mario Party



Worms Armageddon



Tai Fu



SPECIAL

Großer BLAZE- Wettbewerb Seite 70
ALIEN-Verlosung Seite 73

FILM & MUSIK

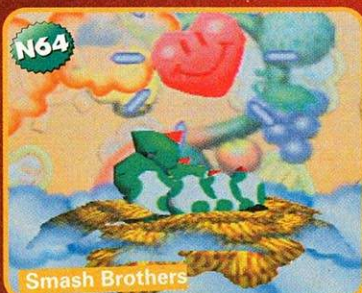
Kino: Payback Seite 71
Video: Alien - Die Wiedergeburt Seite 72
Filmschnipsel + Kinocharts Seite 74
Musik-CDs Seite 75

SERVICE

Mega-Doppel-Gratis-Miniposter Seite 41
Online: Kinoseiten im Netz Seite 68
Tips & Tricks - zum Heraustrennen! Seite 38
Leserbriefe Seite 76
Rätsel & Humor Seite 81

RUBRIKEN

Impressum Seite 82
So bewerten wir Seite 25
Fotoroman Seite 80
Inserentenverzeichnis Seite 82
Vorschau Seite 82



Smash Brothers



Heavy Gear 2



Civilization 2



Command & Conquer 3:
Tiberian Sun

WESTWOOD SCHIESST SCHARF

Las Vegas, USA – Lange Zeit war es still um Westwoods Actionspiel „Recoil“, bei dem Ihr mit einem futuristischen Panzer und bis an die Zähne bewaffnet durch riesige 3D-Level heizt. Jetzt endlich ist ein Erscheinungstermin für den dreidimensionalen Ballerspaß bekannt geworden: Noch im März soll das Spiel erscheinen.

Dank 3D-Beschleunigung bietet der Titel schnelle, farbenfrohe und vor allem explosionslastige Grafik, die bereits letztes Jahr in der Preview-Version überzeugen konnte. Ein Mehrspielermodus fehlt selbstverständlich ebenfalls nicht. Wir sind gespannt...

Mehr Infos unter:
www.westwood.com

PC



+++ Ubi Soft hat sich die Rechte zu der Cartoon-Serie „Batman und Robin“ gesichert. Gerüchten zufolge wird bereits in einem New Yorker Studio an einem ersten Spiel für alle Konsolen und den PC entwickelt. +++

EIN RENN Spiel DER BESONDEREN ART



Providence Bay, Kanada – Die kleine Firma „Longbow Digital Arts“ werkelt derzeit im kalten Kanada an einer heißen Mischung aus Action- und Rennspiel. Allerdings heizt Ihr nicht mit getunten Boliden oder Geländewagen durch die Gegend, sondern mit aufgemotzten Panzern – das ist auch bitter nötig, denn mit den verschiedensten Waffen müßt Ihr riesige Krater in die dreidimensionale Landschaft sprengen und Euch so Euren Weg bahnen. Brandspuren und viele weitere Details vermag die selbstgebastelte Engine mit 3D-Karten-Unterstützung darzustellen (derzeit nur über OpenGL), auch ein Netzwerkmodus darf natür-

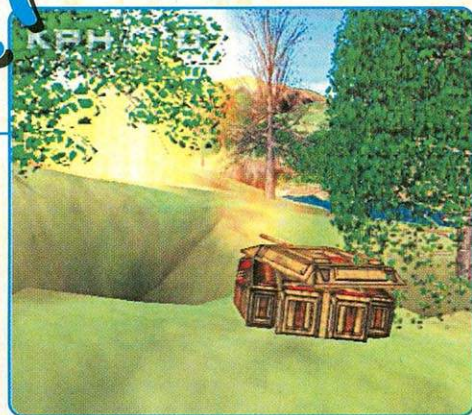
+++ Wem das Design seines „Speed Busters“-Boliden nicht mehr gefällt, oder wem die Editier-Möglichkeiten nicht weit genug gehen, der kann sich jetzt bei www.speedbusters.com einen umfangreichen Editor downloaden. +++

DIE KLASSIKER KOMMEN

Großostheim, Deutschland –

Mehr und mehr Spiele werden auf Nintendos Gameboy Color umgesetzt, darunter einige absolute Klassiker. Von Activision kommt „Asteroids“, eine grafisch aufgepeppte Version des Spielhallenklassikers aus dem Jahre 1979 – mit neuer Grafik, neuen Leveln und neuen Herausforderungen soll die Ballerei im Weltraum aber keineswegs verstaubt wirken. Einer der Urväter des Action-Adventures wird von Mindscape auf dem GBC wiederbelebt: Bei „Prince of Persia“ steuert Ihr im Persien des 12. Jahrhunderts Euren Helden durch insgesamt 13 Level, um am Ende eine Prinzessin zu befreien. Dabei gibt es zahlreiche Gefahren zu bestehen, Puzzles zu lösen und jede Menge Schwertkämpfe zu meistern. Ebenfalls geplant ist eine Umsetzung des Spielhallen-Oldies „Frogger“ von Take 2. Mehr Infos unter: www.activision.de, www.mindscape.com, www.take2.com

GBC



lich nicht fehlen. Erscheinen soll der Titel im Herbst diesen Jahres, allerdings ist noch nicht bekannt, wer das Spiel vertreiben wird. Mehr Infos unter:
www.longbowdigitalarts.com

PC

V-RALLY 2 AUF IN DIE ZWEITE RUNDE

Dreieich, Deutschland – Mit Hochdruck arbeitet Infogrames zur Zeit an einem würdigen Nachfolger des PlayStation-Knüllers „V-Rally“. Das Original konnte besonders durch die schnelle Grafik und das überaus realistische Fahrgefühl überzeugen – der zweite Teil soll da nicht zurückstecken. In der fertigen Version werden Euch etwa 20 Wagen zur Verfügung stehen, mit denen Ihr über staubige Pisten in insgesamt zwölf Ländern brettern sollt. Überarbeitet wird nicht nur die

Grafik-Engine, die jetzt noch mehr Details, verbesserte Replays und Kleinigkeiten wie animierte Fahrer und Dreckspritzer an den Fahrzeugen auf den Bildschirm zaubert, sondern auch das Physik-System, mit dem ein noch authentischeres Fahrzeug- und Kollisionsverhalten erzeugt wird. Erscheinen soll der Rennspaß zunächst nur auf der PlayStation – und zwar noch in diesem Sommer.

Mehr Infos unter:
www.infogrames.de



+++ Das futuristische Sportspiel „Speedball“ von den englischen Bitmap Brothers wird auf PlayStation und Gameboy Color umgesetzt. Das Original zählt zu den absoluten Klassikern des Genres. +++

AUF DER STRASSE IST DIE HÖLLE LOS

Dreieich, Deutschland – Diejenigen unter Euch, die das Strategiespiel „Constructor“ mochten, dürfen sich freuen, denn das Studio-3-Team arbeitet momentan an einer Fortsetzung. Nach Entwicklerangaben wird „Streetwars“ noch größer, noch besser und vor allem viel gemeiner als sein Vorgänger, da Euch diesmal wesentlich mehr Möglichkeiten offenstehen. Das Grundprinzip bleibt aber nach wie vor bestehen – Ihr dürft also auch weiterhin Häuser bauen und vermieten, unerwünschte Personen entfernen, Beamte bestechen und auch ansonsten alles anstellen, was eine Gangsterbande halt so den ganzen Tag anstellt. Der Vertrieb Infogrames will den Titel voraussichtlich noch im Mai veröffentlichen.

Mehr Infos unter:
www.infogrames.de



+++ In den USA läuft ab dem 12. März in vielen Lichtspielhäusern der „Wing Commander“-Kinofilm an. +++



IHR AUFTRAG, MR. PHELPS...

Dreieich, Deutschland – Auf dem N64 war die Umsetzung des Films „Mission: Impossible“ ein voller Erfolg – nun sollen schon bald auch Besitzer von PC und PlayStation in den Genuß der technischen Spielereien des IMF kommen. Als

Agent Ethan Hunt müßt Ihr mit der Unterstützung Eures Teams in der dreidimensionalen Welt zahlreiche geheime Missionen erledigen, ohne dabei vom Feind erwischt oder erkannt zu werden. Besonders auf dem PC stehen grafisch und akustisch mehr Möglichkeiten offen, um das Spiel gegenüber der N64-Version aufzupeppen – auf

einer CD steht natürlich weitaus mehr Platz für Texturen und Sprache zur Verfügung. Bereits in diesem Herbst soll der Titel erscheinen.

Mehr Infos unter:
www.infogrames.de



WAS IST EIGENTLICH...?

OPEN GL

OpenGL ist eine Programmierschnittstelle, mit der 3D-Karten verschiedener Hersteller angesprochen werden können – vorausgesetzt, der Hersteller liefert den entsprechenden Treiber. Ins Leben gerufen wurde dieser Standard schon vor Jahren von Silicon Graphics und ist auf fast jedem Betriebssystem zu finden, anders als Microsofts Direct3D. Inzwischen wird OpenGL auch von einigen (wenigen) Spieleherstellern wie z.B. id Software unterstützt..

GLIDE

Glide ist genauso wie OpenGL und Direct3D eine Programmierschnittstelle, über die allerdings nur die Chips von 3Dfx angesprochen werden. Viele Spiele wurden mit Glide-Unterstützung programmiert, denn das war anfangs der einzige Weg, um alle Features der Voodoo-Chips zu benutzen. Inzwischen verliert Glide an Bedeutung, da auch Direct3D alle wichtigen Fähigkeiten unterstützt, zudem laufen Glide-Spiele wirklich nur auf Karten mit 3Dfx – alle anderen bleiben außen vor.

DVD

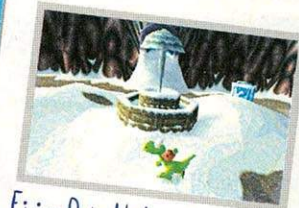
Die „Digital Versatile Disk“ ist der „Nachfolger“ der CD. Auf gleicher Größe kann sie weitaus mehr Daten speichern (bis zu 16GB!) und bietet zudem schnellere Zugriffszeiten. Inzwischen sind zwei Arten von DVDs erhältlich: Die DVD-Video, die (fast) nur Video- und Audiodaten enthält, und die DVD-ROM, die auch Daten für den Computer enthalten kann.

EAX/A3D

Bei Soundkarten und Spielen tauchen diese Kürzel auf: Sie sind die beiden wichtigsten Standards, wenn es um 3D-Sound geht. Mit beiden Systemen können Soundeffekte im dreidimensionalen Raum beliebig positioniert werden, so daß Ihr Monster, die Euch von hinten angreifen, auch von hinten hört. EAX (Environmental Audio Extension) ist von Creative Labs, über sie wird z.B. die neue SB Live! angesprochen, zahlreiche andere Hersteller (wie z.B. Diamond mit der MonsterSound3D) benutzen das A3D-System von Aureal.



Beim Sprung von einer Plattform zur anderen ist Fingerspitzengefühl gefragt



Eisige Rutschbahnen bringen den Hüpfenden erst richtig in Fahrt



Dieser Eiskwürfel ist wohl etwas zu gross für ein Cocktailglas

Viele Feinde greifen aus ungewöhnlichen Positionen an, wie hier z.B. die Dantinis-Bande

Mit einem wackligen Schienenfahrzeug stürzen wir uns einen alten Minenschacht hinab

Das englische Softwarehaus Argonaut meldet sich mit einem gegenüber dem Vorgänger stark verbesserten „Croc 2“ für Sony's PlayStation zurück.

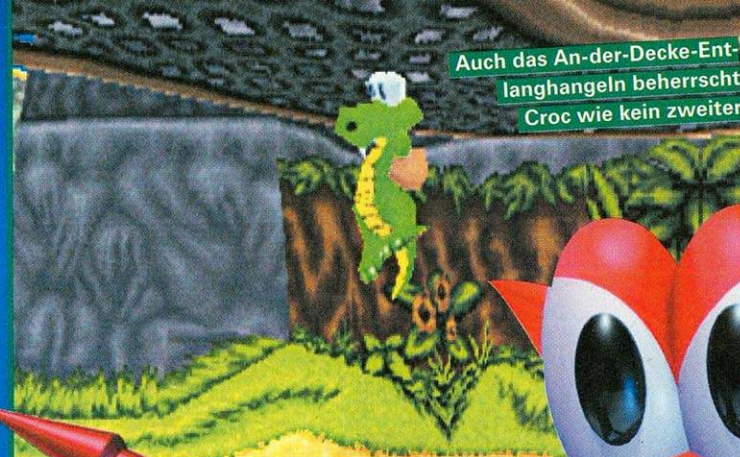
Krokodil Croc lebt in einer paradiesischen Inselwelt, in der sich alle Pflanzen und Lebewesen in Frieden und Harmonie entfalten können. Die Ausgewogenheit dieser Idylle wird von kleinen Lebewesen, auch Gobbos genannt, erhalten. Eines Tages entführt der schreckliche Teufelsbaron Dante ein hilfloses Croc-Baby und das einst ruhige Eiland wird der Schauplatz sonderbarer Phänomene: Überall tauchen bösartige Geschöpfe auf und nehmen alle Gobbos gefangen. Um das Baby zu befreien, macht sich Held Croc auf in sein zweites Hüpfspiel-Abenteuer. Insgesamt gilt es, fünf große Level, die in jeweils neun Sub-Stages unterteilt sind, zu erforschen. Unterwegs begeg-

net Ihr über 50 unterschiedlichen Feindkreaturen, die Euch ans Krokodil-Leder wollen. Traditionell wird jeder Level von einem riesigem Obermottz bewacht, der erst nach schlagkräftigen Argumenten den Weg zu neuen Abenteuern freimacht. Eure Aufgabe ist es, verschiedene Stationen zu durchlaufen, die mit verrückten Themengebieten wie Pirate-Town, Icy-World, 20.000 Years Before-Croc und dem Wilden Westen aufwarten. Neben seinem Krokodils-Schweif, den unser Held als Hauptwaffe einsetzt, verfügt er über die Fähigkeit zu klettern, zu rennen oder zu schwimmen. Außerdem kann er sich diesmal mit einem Super-Jump meterhoch in die Luft katapultieren. Ebenfalls neu ist die Möglich-

Croc's Abenteuerreise führt durch wunderschöne Landschaftsterrains



Fünf idyllische Inselwelten gibt es in „Croc 2“ zu erforschen



Auch das An-der-Decke-Entlanghängeln beherrscht Croc wie kein zweiter



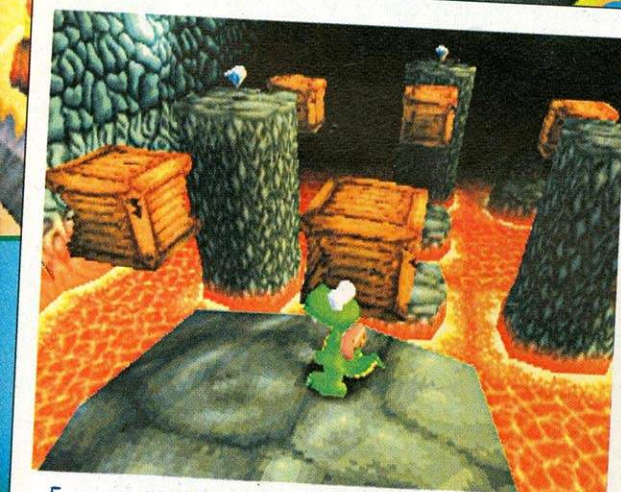
Croc beobachtet einen Holzhammer-Gobbo bei der Arbeit



An jeder Ecke lauern neue Gefahren



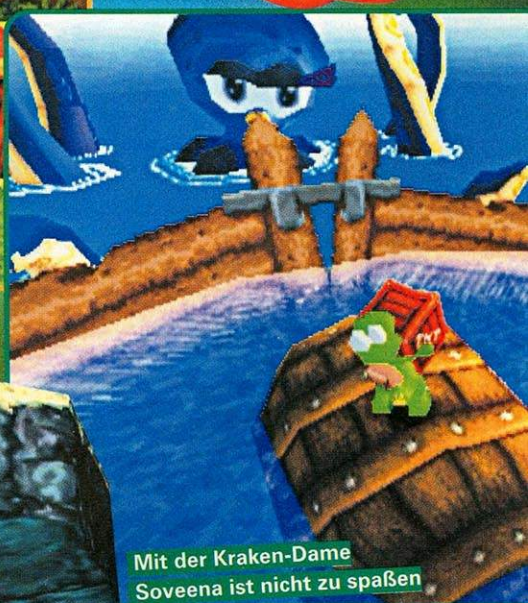
Beim Einkaufsbummel



Es muss doch einen Weg auf die gegenüberliegende Plattform geben?



Die überall verteilten Holzkisten beherbergen kostbare Extras



Mit der Kraken-Dame Soveena ist nicht zu spaßen

keit, sich via Drachen-Gleiter und Kanonenboot ins Spielgeschehen stürzen zu dürfen. Nebenbei gibt es natürlich zahlreiche Extras zu erhaschen, die Eurem Kulleraugen-Kroko hilfreich unter die Arme greifen oder zur Lösung diverser Mini-puzzles beitragen. Unterwegs sollte Croc so viele Kristalle wie möglich einsammeln, die ihm in erster Linie zum Kauf von Extras dienen. Als Gegensprites begegnet Ihr ständig angriffslustigen Knuddel-Biestern, die aus dem phantasievollen Sortiment des Tierreichs stammen.

Insgesamt existieren fünf riesige Level.

Durch einfaches Draufspringen mit dem nackten Croc-Gesäß oder einem gezieltem Wedler Eures langen Krokodilsschwanzes entledigt Ihr Euch des lästigen Ungeziefers.

Eure Reise führt Euch durch brodelnde Vulkangebiete, abgründige Unterwasserlandschaften, arktische Eiswelten und viele weitere Plattformterrains. „Croc 2“ tischt eine wunderschöne Landschaftskulisse auf, die sich aus jedem nur erdenklichen Kamera-

blickwinkel von ihrer besten 3D-Seite zeigt. Alle Jump'n'Run-Fans dürfen sich freuen: Noch in diesen Mai sollt Ihr mit dem niedlichen Krokodil-Helden das zweite Mal auf große Fahrt gehen dürfen.

Wolfgang Schädle

PS PREVIEW

CROC 2

Hersteller EA / Argonaut
Genre Action
Web-Adresse www.ea.com

Erscheinungstermin:
Mai 1999



Erster Eindruck:
Top! In allen Bereichen stark verbesserte Fortsetzung.

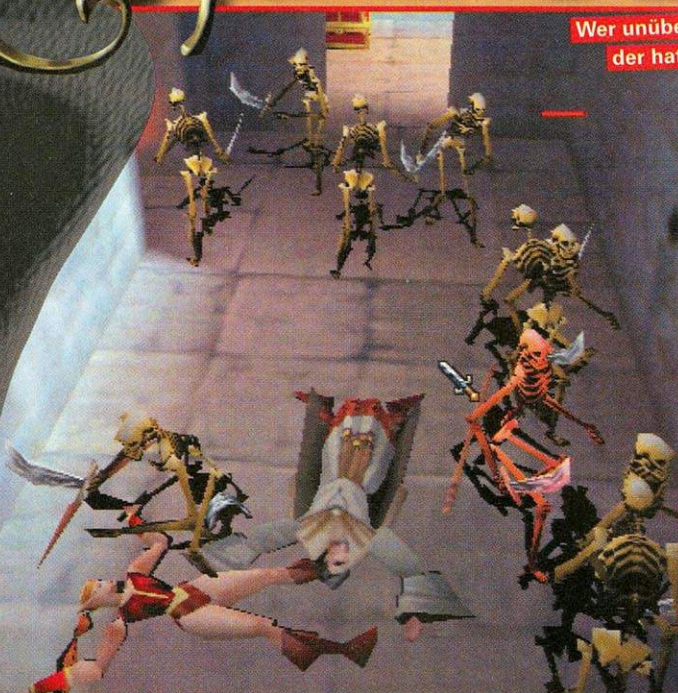
Fertiggestellt zu:



DARKSTONE



Wer unüberlegt vorgeht,
der hat keine Chance



Rollenspiele sind bisher von dem 3D-Karten-Wahn mehr oder weniger verschont geblieben. Mit „Darkstone“ kann sich das aber bald ändern.

Manche Gegner
sind schon
ziemlich
gewaltig



Objekte, die die Sicht
versperren, werden
einfach aus-
geblendet



Die Welt ist in Gefahr: Der bössartige und größtenwahnsinnige Draak hat es sich zum Ziel gemacht, die Erde von der Plage der Menschen zu befreien. Ihr seid dazu auserkoren worden, Euch dem Finsterling entgegenzustellen und sieben Kristalle aufzuspüren, um einen magischen Gegenstand von ungeahnter Macht herzustellen – nur mit seiner Hilfe werdet Ihr Draak besiegen können. Klar, daß dieser nicht unbedingt damit einverstanden ist, daß jemand versucht, seine Pläne zu durchkreuzen. Aus diesem Grund hat Draak seinerseits den Monolith – eine elementare Kraft der Erde – auf seine Seite gebracht und nutzt ihn, um die Kräfte der Menschen auf sich zu übertragen.

Steuerung und
Aufbau erinnern an
„Diablo“

Auf Eurem Weg durch die umfangreiche Welt steuert Ihr einen oder zwei Charaktere. Um Draak zu besiegen, müßt Ihr gegen zahlreiche Gefahren und Feinde bestehen und viele Rätsel lösen. Es existiert allerdings kein allgemein gültiger Weg, der Euch zum Ziel

bringt, denn bei jedem neuen Spiel werden die Quests und Aufgaben per Zufallsgenerator anders zusammengestellt. Eure Charaktere wählt Ihr aus den Gruppen der Krieger, Priester, Magier oder Diebe aus – wahlweise auch das jeweils weibliche Gegenstück. Die Steuerung ist denkbar einfach und ähnlich aufgebaut wie beim Klassiker „Diablo“. Alle Aktionen lassen sich mit nur wenigen Mausklicks ausführen, die Menüs sind einfach und übersichtlich, so daß sich auch Rollenspiel-Anfänger zurechtfinden werden. Ein Multiplayer-Modus, bei dem Ihr zu acht gegen- oder miteinander spielt, ist ebenfalls geplant. Schon bei der Preview-Version beeindruckt uns vor allem die Grafik: Sie ist komplett in 3D aufgebaut und dadurch vielleicht nicht ganz so detailliert wie bei vorgezeichneten oder gar gerenderten Hintergründen. Dafür läßt sich die Kamera allerdings nach



Im Dorf gehen
die normalen Einwohner
Ihren üblichen Tätigkeiten nach





Ein Schwert im Stein...
woher kennen wir das nur?

Erst aus der Nähe erkennt Ihr,
wie detailliert die
Charaktere sind



Bei den Charakteren erkennt
Ihr sofort, welche Waffen
oder Rüstungen
sie tragen



Belieben frei um
die aktiven Charaktere schwenken
und zoomen. Butterweiches
Scrolling, liebevoll ausgestattete
Figuren, bei denen Ihr sofort er-
kennt, welche Waffen
und Rüstungen sie
tragen, Partikelani-
mationen sowie
grandiose Licht- und
Schatteneffekte sind für
die Engine ebenfalls kein
Problem, was besonders
in Dungeons für eine
prickelnde Atmosphäre
sorgt. Der Clou:
Objekte, die die
Sicht versper-

**3D-Grafik vom
Feinsten - und das
in einem Rollenspiel**

ren, werden nicht mit wilden
Kamerafahrten umgangen, son-
dern schlicht ausgeblendet.
Denkbar einfach und dennoch -
oder gerade deswegen - ziemlich
genial.
Vor allem an der Spielbarkeit wird
momentan gerade fleißig gefeilt,
viele Feinde sind in der vorliegen-
den Version nämlich noch et-
was zu mächtig. Dies
erweist sich zu
Spielbeginn als
frustrierend, zumal
es nicht einfach ist,
an vernünftige Waffen und Items
zu gelangen. Wenn die Program-
mierer und Designer diese Fein-
heiten in den Griff bekommen,
könnte „Darkstone“ aber ein wirk-
licher Knüller werden.

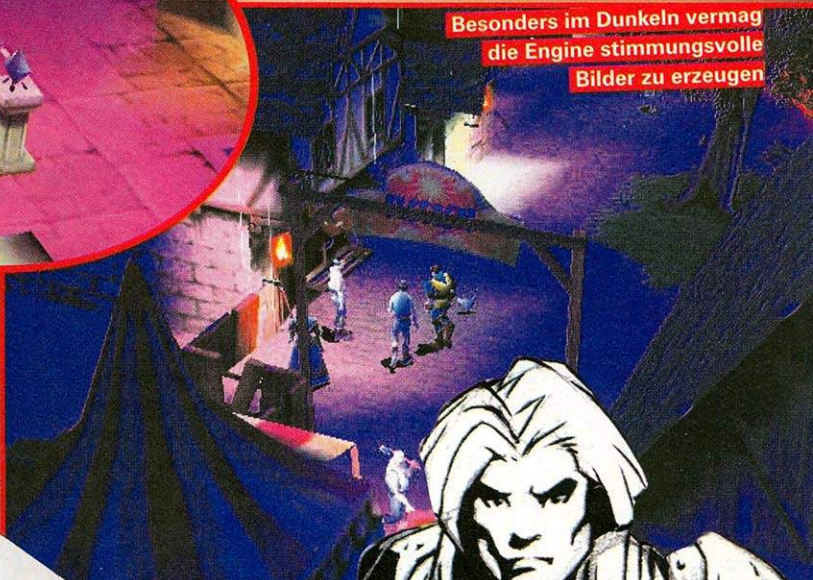
Patrick Dowling



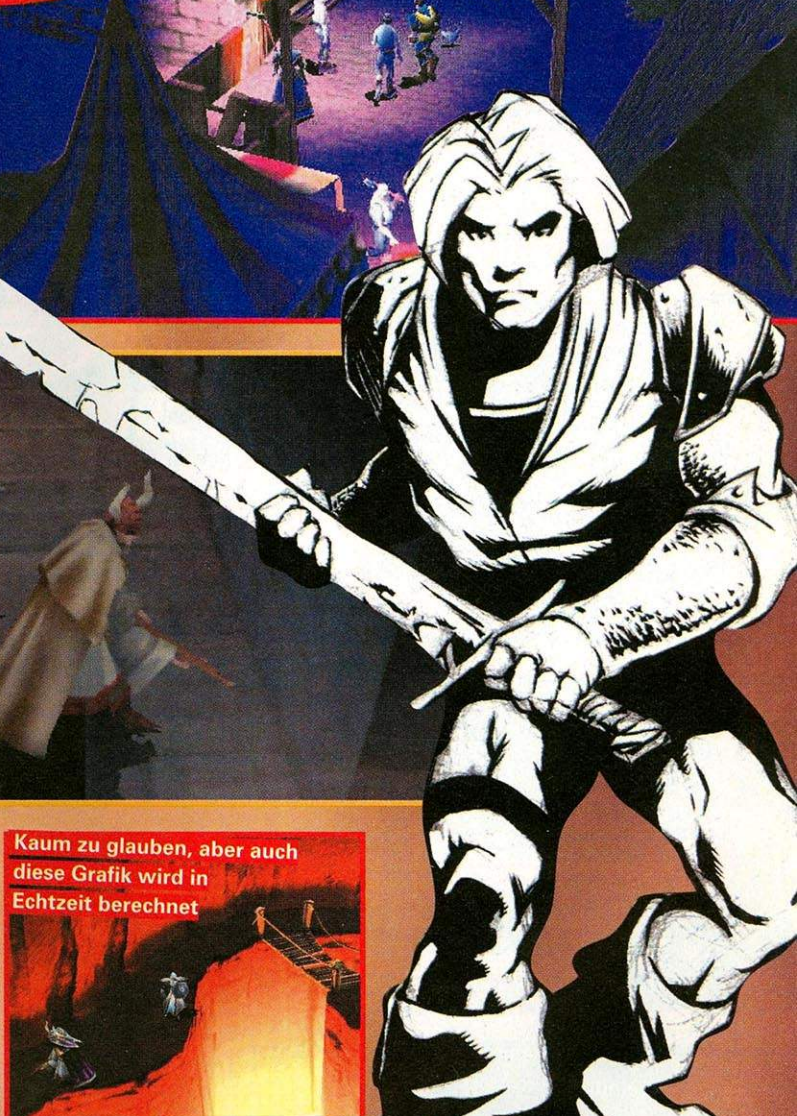
Lichteffekte kommen dank 3D-
Karten-Unterstützung besonders gut



Die Zaubersprüche
werden optisch höchst
eindrucksvoll in Szene gesetzt



Besonders im Dunkeln vermag
die Engine stimmungsvolle
Bilder zu erzeugen



Kaum zu glauben, aber auch
diese Grafik wird in
Echtzeit berechnet



Auch im freien Gelände stellt
die leistungsstarke Engine
viele Details dar

PC PREVIEW

DARKSTONE	
Hersteller	Delphine / Take 2
Genre	Rollenspiel
Web-Adresse	www.take2.de
Erscheinungstermin: April 1999	
Fertig- gestellt zu: 7,5	
Erster Eindruck: Schöne Optik, einfache Steuerung - ein vielver- sprechendes Spiel	

SMASH BROTHERS

In der Dschungel-Stage geht erst mal richtig die Post ab

31% 10

Die Spielfiguren sind in ihrer dreidimensionalen Erscheinungsform sehr gut umgesetzt



Einige der Hintergrundbilder kennt Ihr bereits aus anderen Spielen



Yoshi wartet auf seinen ersten Kampfeinsatz

0 1:59

0% Hier sehen wir eine der drei Bonus-Stages

Alle Specials sehen mehr oder weniger beeindruckend aus



Wer sich gut schlägt, darf sich auf vier Zusatzcharaktere freuen

Wolltet Ihr schon immer mal Mario eins vor den Latz haben oder Link die Spitzohren langziehen? Wenn ja, dann seid Ihr bei Nintendos erstem Prügelspiel genau an der richtigen Adresse.

Wie eine Bombe schlug vor wenigen Monaten die Meldung ein, daß der japanische Videospielgigant Nintendo gerade an einem 3D-Prügelspiel arbeitet. Fachleute äußerten sich skeptisch, denn jeder wußte, daß Big N noch nie etwas Vergleichbares entwickelt hat. In „Smash Brothers“ stehen Euch acht

die imaginäre Kamera ihren Standort und zoomt dabei kräftig rein und raus. Die 3D-Hintergründe sprühen zwar nicht vor Detailreichtum, dafür sind alle Kulissen wie z.B. Häuserdächer, herumliegende Kisten oder ein Stockwerk tiefer liegende Plattformen frei begehbar. Frische Energie in Form von Power-Ups

Charaktere zur Auswahl, von denen jeder einzelne bereits in vergangenen Nintendo-Spielen zum Multi-Megastar wurde. In der Teilnehmerliste finden sich solch berühmte Namen wie z.B. Mario, Link, Yoshi, Donkey Kong oder Kirby. Als Austragungsorte dienen freischwebende Plattform-Arenen, was gleichzeitig die Gefahr birgt, unverhofft in die Tiefe hinabzustürzen. Je nach Position der beiden Rivalen ändert

liegt genau wie das eine oder andere Special-Werkzeug buchstäblich auf den Plattformen herum. Damit der ambitionierte Genrekennner ohne lange Einarbeitungszeit sofort loslegen kann, ist jeder der Fighter mit seinen angeborenen Fähigkeiten und Waffen ausgestattet. Um jedoch die Chancengleichheit zu bewahren, hat jeder der Recken einige zusätzliche Ausweichmanöver und Magic Combos in sein Angriffsrepertoire

Durch vielfältige Button-Kombinationen werden lustige Move-Combos ausgelöst

Gegen diesen Kick-Angriff von Samus ist kein Kraut gewachsen

Yeah: Super-Combos kosten oft über zehn Treffer, und das ist meist sehr bedrohlich

Können diese blauen Augen lügen?

Auch Link mischt fleißig mit

Das Bezwingen der harmlos wirkenden Fighter verlangt das Anwenden einiger gewitzter Move-Tricks

Spielerisch steckt Smash Brothers so manchen mittel-mäßigen 3D-Prügler in die Tasche

Die Plattformen sind frei begehbar

Die Hintergründe sind kunterbunt und mit einigen Details versehen

Donkey Kong packt in alter Arcade-Tradition wieder seinen Hammer aus

Zahlreiche Gags sorgen für spontanen Beifall

Folge-Treffer zum potentiellen Killer-Schubser werden läßt. Zur Auflockerung gibt es zwischendurch einige Bonus-Stages, die mit einfachen Sammelaufgaben aufwarten. Im Multiplayer-Modus könnt Ihr bis zu vier menschliche Mitstreiter herausfordern, was natürlich besonders viel Spaß bereitet. Die professionell präsentierte Aufmachung, zahlreiche Gags und die starke 3D-Grafik geben keinen Anlaß zur Kritik. Spontanen Beifall gibt's fürs die superwitzige Aufbereitung. Wann dürfen wir mit „Smash Brothers“ in Deutschland rechnen? Frühestens im Herbst könnt Ihr das Joypad anwärmen und den gnadenlosen Kampf aufnehmen.

Wolfgang Schädle

N64 PREVIEW

SMASH BROTHERS

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

Erscheinungstermin:
November 1999



Erster Eindruck:
Wenn Nintendo sich an ein Prügelspiel wagt, darf man gespannt sein.

Fertiggestellt zu:
95%

EXPENDABLE



Flammendes Inferno:
Unser Held spielt gerne mit dem Feuer



Die Kamera rotiert je nach
Gefechtschauplatz in alle Richtungen



Ups! Mit diesem Alien-Gesellen war
sicher nicht gut Kirschen essen



Wild West in der Zukunft:
Nur wer besser zielt, hat eine Chance



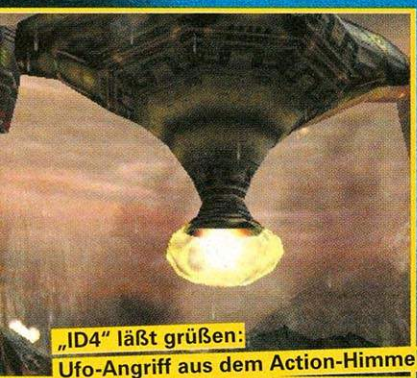
Einmal durchladen und schon befinden
wir uns im gnadenlosen Kampfgetümmel

Furiöse

Lasergefechte machen
„Expendable“ zum Knaller des Jahres



Jede Kampffaktion wird von
extravagananten Licht- und
Explosionseffekten
untermalt



„ID4“ läßt grüßen:
Ufo-Angriff aus dem Action-Himmel



Das Magazin ist
leergeballert – jetzt
heißt es schnell Nachschub finden

Ein Action-Reißer jagt den nächsten: Frei nach dem Vorbild von zahlreichen Play-Station-Shootern hat der kampfprobierte „Incoming“-Erfinder Rage² sein eigenes Special F/X-Inferno in der Mache.

Eine außerirdische Macht greift in Form fieser Alien-Soldaten die Menschheit an – alle Städte wurden von den Invasoren bereits zerstört. Doch ein kleines Trüppchen findiger Marines will den Kampf nicht verlorengaben und entwickelt einen neuen Roboter-Anzug, der, mit Schraubenzieher und viel Schweiß zusammengeflickt, der Menschheit endlich Frieden bringen soll. In „Expendable“³ steuert Ihr nun einen bis an die Zähne bewaffneten und in besagtem Superkampfanzug verpackten Söldner durch Alien-besetzte Stadt- und Landgebiete. In den sieben Levels wechseln sich Freiluftpassagen mit High-Tech-Landschaften, transparenten Röhrenbauten und fabrikhallengroßen Glaskorridoren ab. Dabei scrollt die Level-Umgebung

in alle Himmelsrichtungen. Zur Abwechslung gibt es auch einige Vehikel-Stages, in denen Eurer Held mit einem gepanzerten Gefährt durch die Gegend wagt. Auch in der Zukunft gelten die harten Gesetze der Rambo-Wildnis. Habt Ihr Euch tapfer durch die verschiedenen Gebiete gemetzt, wartet als Belohnung ein dicker Obermütz. Hier tauchen Giganto-Monster, Schlachtmaschinen, Riesen-Kreaturen und anderes hochmodernes Mordswerkzeug auf. Zum Glück habt Ihr zwei ausbaufähige Super-Wummen jederzeit griffbereit am Mann, und unterwegs findet Ihr Medi-Kits, die Eure Wunden heilen. Andere Extras verleihen Euren Standardwaffen eine bessere Streuweite oder durchschlagendere Munition. Vom Plasmastrahl über Feuergranaten bis

hin zum Mega-Blaster ist alles vorhanden, was dem gestandenen Actionfreak Freude bereitet. Die angreifenden Gegner-Formationen sind nicht gerade zahlreich, dafür hauen einen die monströsen Endzeitmaschinen aber fast vom Hocker. Wunderschöne Licht- und Explosionseffekte schöpfen schon jetzt die Special-F/X-Abteilung voll aus. „Expendable“ setzt jedoch nicht nur auf Effekte, sondern bietet durchgehend spannende Balleraction. Wenn Rage hält, was die Vorab-Version bis jetzt verspricht, dann erwartet uns ein destruktives Erlebnis der besonderen Art!

Wolfgang Schädle

An do. eingeklinkten
Gegnern herrscht
kein Mangel

PS DC

PC

PREVIEW

EXPENDABLE	
Hersteller	Rage
Genre	Action
Web-Adresse	www.rage.co.uk
Erscheinungstermin:	Mai 1999
Fertiggestellt zu:	30%
Erster Eindruck:	Explosives Söldner-Spektakel mit herausragenden Grafik-Effekten.

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SNIPP



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

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!

COMMAND & CONQUER

Operation

Teil 3

TIBERIAN SUN

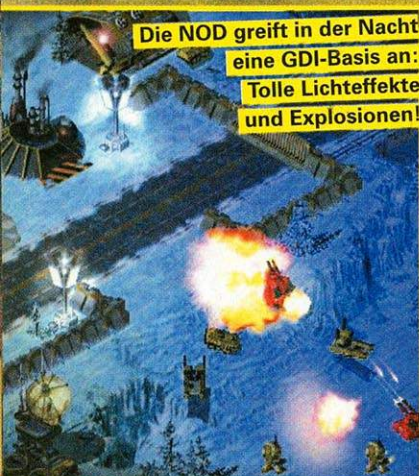


Fies: Dieser NOD-Transporter buddelt sich unter der Erde in die feindliche Basis und setzt dort Truppen ab!

Diese Soldaten haben einen Raketen-Rucksack, mit dem sie fast jedes Hindernis überqueren!



Unser frischgebauter Disruptor-Panzer verläßt die Fabrikhalle



Die NOD greift in der Nacht eine GDI-Basis an: Tolle Lichteffekte und Explosionen!

Die Menschheit ist dem Untergang nah, immer noch tobt der Krieg zwischen GDI und NOD: Electronic Arts bringt uns den dritten Teil des ultimativen Echtzeit-Strategie-Klassikers!

Es sieht nicht gut aus für die Zukunft der Erde: Das explosive und giftige Tiberium breitet sich immer weiter aus und bringt Tod und Zerstörung mit sich. Die Handlung von „Tiberian Sun“¹ spielt 20 Jahre nach dem ersten „Command and Conquer“². Während die Militärs der „Global Defense Initiative“³ sich auf den noch nicht verseuchten Südpol zurückgezogen haben, wurden Tausende von Menschen in den vergifteten Regionen zu Tiberium-Mutanten, die sich als „Die Vergessenen“ zu einer dritten Gruppierung zusammenschließen. Spielen könnt Ihr diese „Muties“ allerdings nicht. Ebenfalls wieder mit von der Partie ist der totgeglaubte Oberbösewicht Kane, der unter mysteriösen Umständen zurückkehrt, um

erneut die hinterhältigen Truppen der NOD-Bruderschaft zu leiten! Wenn Ihr „Command and Conquer“ oder „Red Alert“ schon kennt, wird Euch im neuesten Teil einiges vertraut vorkommen, da die Steuerung im Vergleich zu den Vorgängern nahezu unverändert übernommen werden soll. Auf dem Schlachtfeld selbst hat sich allerdings einiges getan. Die Landschaft ist nun nicht mehr flach, sondern wird mit der sogenannten Voxel-Technologie dreidimensional gestaltet. Schwere Waffen können auf diese Weise echte Krater im Boden hinterlassen, und manche Einheiten sind in der Lage, ganze Landschaftsteile wegzusprennen – eine wichtige Brücke etwa, oder eine steile Klippe, an deren Rand ein NOD-Wach-

turm steht. Per Flammenwerfer dürft Ihr Waldbrände entfachen und somit vorrückende Feinde in eine echt brandgefährliche Situation bringen. Außerdem werden Eure Einheiten diesmal Erfahrungspunkte sammeln können, um später bessere Waffen zu erhalten oder geschickter zu kämpfen! Auch das Wetter spielt in „C&C 3“ eine nicht zu unterschätzende Rolle: Panzer können schon mal im Schnee steckenbleiben oder bei der Überquerung eines zugefrorenen Sees durch die Eisdicke brechen, und tobende Lawenstürme legen hin und wieder alle High-Tech-Einheiten eine zeitlang lahm! Eine weitere Neuheit sind die wechselnden Tages- und

Bewährte Steuerung, neue Einheiten, tolle Grafik und viel Abwechslung!

Schändlich: Die NOD-Bruderschaft fällt über die Verteidiger einer neutralen Stadt her.

Da hat sich einer der GDI-Panzer wohl zu nahe an unsere NOD-Verteidigungsanlagen gewagt!

Hier wächst kein Gras mehr: Die Ionenkanone zerstört alles!

3D-Gelände, mit buntem Licht beleuchtet und mit brandneuen Einheiten verziert!

Die Sprengung der Brücke wird unseren Angriff wohl für längere Zeit aufhalten!

schiedene Strategien einzusetzen. Die übliche C&C-Methode, alles mit dicken Panzern plattzuwalzen, wird in „Tiberian Sun“ nicht mehr funktionieren. Denn der Computergegner merkt sich nun, wie Eure Verteidigung aufgebaut ist und was für Einheiten Ihr bevorzugt, und nützt jede Schwachstelle gnadenlos aus. Außerdem wird es in „Tiberian Sun“ nicht mehr möglich sein, sich mit einigen Einheiten sämtliche wichtige Rohstoff-Vorkommen zu sichern, da häufige Meteoriteneinschläge, das ganze Gebiet mit dem giftigen Rohstoff verseuchen –

Mit „Tiberian Sun“ hat Westwood einen echten Knüller in der Mache.

wenn ein solcher Brocken mitten in Eure Basis hineindonnert, dann habt Ihr ein ganz schönes Problem zu bewältigen! Gerücheweise sind die Meteoriten kein Zufall: Schließlich wurden im NOD-Lager Fluggeräte entdeckt, die vermutlich mit Alien-Technologie arbeiten! Planen

Außerirdische eine Invasion und bombardieren sie deshalb die Erde mit Tiberium?

Die Antwort auf diese Frage werden wir wohl erst im fertigen Spiel erfahren. Derzeit wird bei Westwood noch fieberhaft an „Command and Conquer: Tiberian Sun“ gearbeitet – die Echtzeit-Strategen unter Euch dürfen auf dieses Spiel auf alle Fälle schon sehr gespannt sein!

David Skreiner

So spielt sich „Command and Conquer 3: Tiberian Sun“

Nur über diese Brücke können wir den Gegner erreichen; unser Ingenieur repariert das Bauwerk

Kaum ist die Brücke wieder okay, stoßen wir mit unseren Truppen vor

Doch der Computergegner ist nicht doof und hat kräftig aufgerüstet

Die NOD-Truppen schneiden uns den Rückweg ab, unser Vorstoß scheint gescheitert

PS
PC **PREVIEW**

**COMMAND&CONQUER TEIL 3:
OPERATION TIBERIAN SUN**

Hersteller Westwood / Electronic Arts
Genre Strategie
Web-Adresse www.westwood.com

Erscheinungstermin:
April 1999

Fertig-
gestellt
zu:



Erster Eindruck:
Westwood setzt sich wieder an die Spitze des Echtzeit-Strategie-Genres!



DIE 24 STUNDEN VON LE MANS



Kurz vor der Zielgeraden versuchen wir den roten Flitzer vor uns noch zu überholen



Jeder Wagen wurde vom Logo bis zu den Werbeschriftzügen den Realvorbildern nachempfunden



Im Hintergrund seht Ihr den berühmten Dunlop-Reifen von Le Mans.



In Le Mans sind auch Nachtfahrten gefragt

Strahlender Sonnenschein kann schnell in ein fürchterliches Gewitter umschlagen



Die Flut an Rennspielen, die seit einigen Monaten an der Simulations-Front tobt, ebbt nicht ab. Rasen ohne Reve mit echten Ermüdungserscheinungen verspricht Euch der legendäre „Le Mans“-Wettbewerb.

Auch in Frankreich zählen Autorennen zu den beliebtesten Attraktionen der Nation. Kein Wunder also, daß es auch im Land der knackfrischen Croissants eine Motorsport-Veranstaltung gibt, die jährlich eine regelrechte Massenhysterie auslöst. Infogrames² präsentiert in enger Zusammenarbeit mit den offiziellen Fahrzeug-Konstrukteuren einen völlig neuen Simulations-Vertreter für PC und PlayStation. Erstmals dürfen Raser-Fans eine komplette 24-Stunden-Meisterschaft in Echtzeit (!) erleben. Das Spiel zum berühmtesten Rennen der Welt wartet mit rasend schnellen Sport-Boliden und mannigfaltigen Einstellungsoptionen auf, wobei der Arcade-Modus nur für die schnelle Runde zwischendurch gedacht ist.

Der eigentliche Clou des Spiels ist der Endurance-(24 St.)Modus: Hier müßt Ihr Euch zuerst für ein Racing-Team Eures Vertrauens entscheiden. Da es sich bei der legendären Veranstaltung nicht um die königliche Formel-1-Klasse handelt, unterscheiden sich sowohl die Kurse als auch alle Fahrzeuge vom bekannten Bernie-Ecclestone-Rennzirkus. Natürlich haben die Entwickler in erster Linie die legendäre Hauptstrecke „Circuit International du Mans“ bis ins letzte Detail nachgebildet. Zusätzlich gibt es aber noch fünf weitere authentische Rennkurse, die sich aus typischen Stadtstrecken, Rundparcours und Hochgeschwindigkeitsovalen zusammensetzen. Über 40 hochge-

züchtete Sport-Boliden stehen in der Garage bereit, deren Paletten von einem Ferrari 333SP Taylor bis hin zum Porsche GT1 reicht. Einmal auf der Piste, bettet Ihr mit Vollgas über die berühmteste Rennstrecke Frankreichs hinweg und liefert Euch mit 16 gleichgesinnten Kontrahenten heiße Positionsduelle. In der Werkstatt könnt Ihr zuvor die Motoreinstellungen, Fahrwerksbalance und Spoiler-Position ändern, um Euer Gefährt optimal auf die unterschiedlichen Asphaltansprüche und die Witterungsverhältnisse abzustimmen. Die Ausfallmöglichkeiten während eines Rennens sind vielfältig: Von Schäden am Getriebe oder der Aufhängung bis zu Problemen mit der Elektronik oder einem explodierenden Motorblock ist alles drin, was den echten PS-Stars das Leben erschwert. Zum Glück läßt sich mit schnell eingelegten Pitstops wieder einiges geradebiegen. Noch bevor Ihr in die Boxen-Gasse rollt, gebt Ihr den Mechanikern Anweisungen

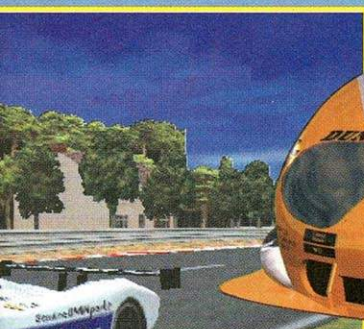
Die ungewöhnlichen Vehikel schlagen optisch jeden F1-Boliden



Bei einer Geraden darf man beruhigt Vollgas geben – solange es der Motor aushält



Auf der Strecke kämpfen fünfzehn weitere Piloten um den 24-Stunden-Pokal



Verschiedene Replay-Kameras zeigen uns das Renngeschehen stets aus einem spektakulären Blickwinkel



Ein aufgeblasenes Michelin-Männchen grüßt uns aus dem Hintergrund



Unterwegs sollte man zwecks Wettervorhersage immer einen Blick in den Himmel werfen



Nur wer das Gas/Bremse-Spiel richtig beherrscht, hat in „Le Mans“ eine Sieg-Chance



Aus dem Windschatten heraus versucht ein Rivale an uns vorbeizuziehen

zu den auszuführenden Arbeiten. Für Motorsportfans und Rennpuristen ist die Le-Mans-Meisterschaft das Mekka aller Hochgeschwindigkeits-Wettbewerbe. In spektakulären Überholmanövern rammt Ihr Fahrbahnbegrenzungen und Gegner, die nicht ohne weiteres die Bahn freigeben. Donnert Ihr beispielsweise zu schnell in eine Kurve, ist der unweigerliche Abflug ins saftige Grün oder harte Kiesbett vorprogrammiert. Die Ausnutzung von Windschatten wirkt sich natürlich auf Steuerung und Fahrverhalten Eures Boliden aus. Die Krönung jedes Rennens ist der Gesamtsieg des Teams und das anschließende Sekundat auf dem Siegerpodest. Alle

Automobilkult in seiner reinen Faszination

Boliden verfügen über authentische Fahrzeugcharakteristiken ihrer großen Vorbilder, was natürlich selbstredend die Original-Motorengeräusche und deren Kurvenverhalten beinhaltet. Einen menschlichen Gegenspieler könnt Ihr übrigens bei horizontal geteiltem Bildschirm (PlayStation) oder über das Netzwerk (PC) herausfordern. Noch in diesem Sommer soll es dann heißen: „Gentlemen, start your engines!“.

Wolfgang Schädle



PS PC PREVIEW

DIE 24 STUNDEN VON LE MANS

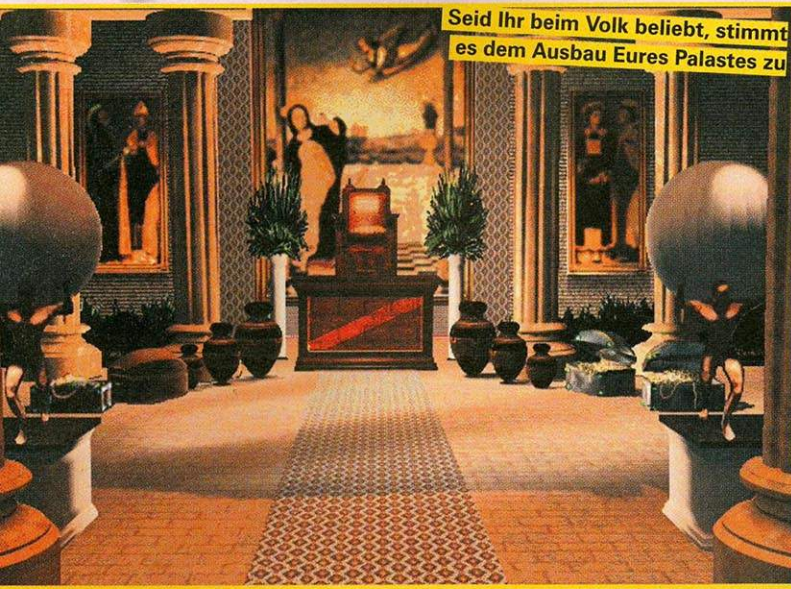
Hersteller: Infogrames
 Genre: www.infogrames.de
 Web-Adresse: Simulation

Erscheinungstermin: **Juni 1999**

Fertiggestellt zu: **70%**

Erster Eindruck: Rasantes Autorennen mit detaillierter 3D-Grafik und realistischer Fahrphysik.

CIVILIZATION II



Seid Ihr beim Volk beliebt, stimmt es dem Ausbau Eures Palastes zu



Als Völker stehen nicht nur europäische und afrikanische, sondern auch asiatische Kulturen zur Auswahl



Zu Beginn liegt der größte Teil der Weltkarte noch im Nebel



Insgesamt existieren drei verschiedene Weltkarten: eine kleine, eine mittlere und eine große



Um längere Seewege zu überbrücken, müßt Ihr Schiffe produzieren



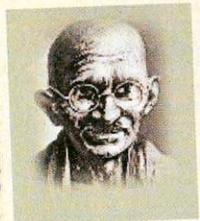
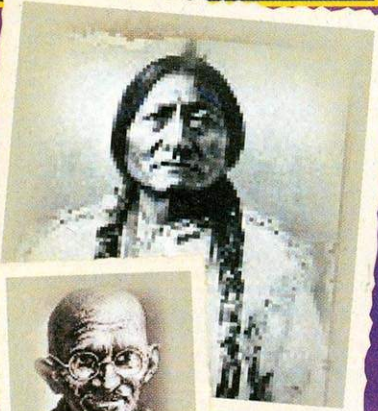
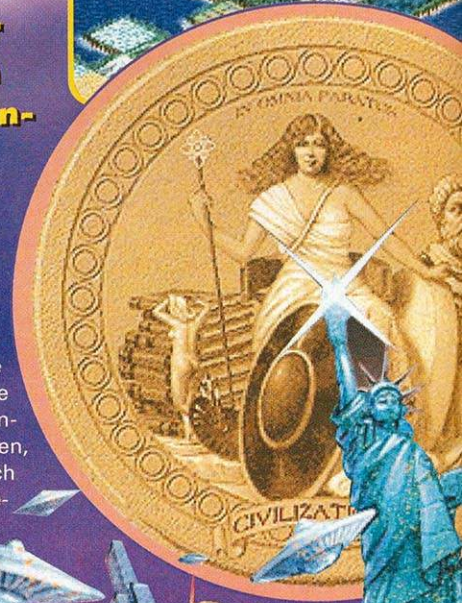
Euer Spielziel: das Raumschiff – bis dahin ist es allerdings ein langer Weg

Der Begriff „Kult-Spiel“ wird eigentlich viel zu häufig verwendet, da er nur auf einige wenige Titel wirklich zutrifft. „Civilization II“ von Design-Guru Sid Meier ist allerdings ein solcher Kandidat – und kommt nun endlich auch für die PlayStation.

Auch wenn die PC-Fassung des zweiten Teils von „Civilization“ bereits einige Jährchen auf dem Buckel hat, zählt das rundenbasierte Strategie-Epos auch heute noch mit Abstand zu einem der besten und fesselndsten Spielen überhaupt. Als Anführer eines kleinen Stammes ist es Euer Ziel, Euer Volk von einem herumstreunenden Nomadenhäufchen zu einem gigantischen Imperium aufzubauen, das nach Möglichkeit die ganze Welt beherrscht. Zu Beginn dürft Ihr dafür aus solch glorreichen Völkern wie den Römern, den Griechen, den Ägyptern oder den Persern Eure persönliche Traum-Zivilisation auswählen. Die Grundidee hinter dem Spiel mag zwar ein bißchen wie „Age of Empires“, klingen, tatsächlich steckt hinter Activisions Aufbauspektakel allerdings eine ganze Menge mehr. Während bei der microsoftschen Variante nämlich der Kampf klar im Vordergrund steht und Ihr hauptsächlich damit beschäftigt seid, neue Truppen zu produzieren, habt Ihr Euch bei „Civilization“ auch um Wohl und Wehe der Zivilbevölkerung in Euren

Städten zu kümmern. Ihr müßt also nicht nur militärische, sondern auch gesellschaftliche, wirtschaftliche und politische Entscheidungen treffen, wobei Euch fünf verschiedene Minister als Berater zur Verfügung stehen (von denen jeder gemeinerweise andere Interessen vertritt). Außerdem müßt Ihr Ressourcen in die Entdeckung sogenannter Geheimnisse stecken, ohne die Ihr über kurz oder lang den

Vom Nomadenvölken zum weltbeherrschenden Imperium



Sprich: 1 Siwilaisäischen Tu



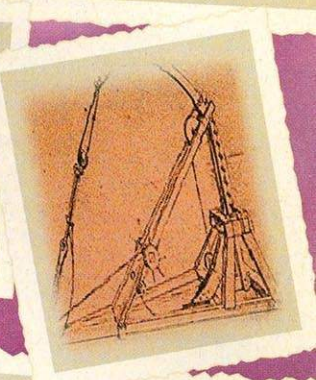
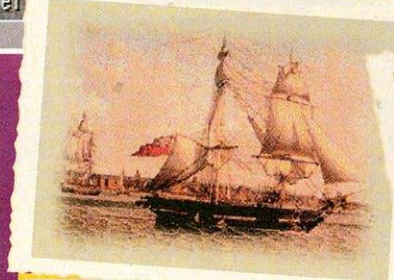
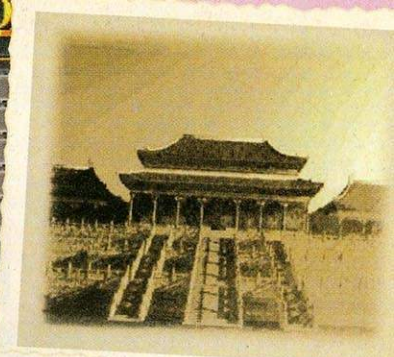
Auch das gibt's in „Civ 2“:
Die Totenköpfe signalisieren
den Grad der Umweltverschmutzung



Um Eure Städte herum solltet Ihr
mit Siedlern fruchtbare Äcker
anbauen und Straßen legen



Manchmal bitten die
Herrscher anderer
Völker bei Euch
um eine Audienz



Anschluß an die anderen Völker verpaßt. Bei diesen Geheimnissen handelt es sich um Wissensgebiete wie die Kunst der Bronze- oder Eisengewinnung oder die Erfindung des Rads. Da Ihr allerdings immer nur ein Wissensgebiet auf einmal erforschen könnt, empfiehlt es sich, zu Beginn mit anderen Völkern Wissensgeheimnisse auszutauschen. Das eigentliche Spiel startet etwa 4.000 Jahre vor Christus, und Ihr besitzt nur eine einzige Einheit. Mit dieser sucht Ihr Euch einen möglichst günstigen Platz auf der isometrischen Karte und gründet dort eine Stadt. Nun könnt Ihr damit beginnen, weitere Truppen zu produzieren, um die umliegende Gegend auszukundschaften und zu besiedeln. Trefft Ihr auf eine andere Zivilisation, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr sucht die friedliche Koexistenz und schließt ein Friedensabkommen. Oder aber Ihr versucht die gegnerischen Städte zu erobern und auf diese Weise Eure Landesgrenzen auszudehnen. Krieg ist in „Civilization II“ auf jeden Fall kein Muß, denn Ihr könnt das Spiel auch gewinnen, wenn Ihr nicht alle anderen Völker besiegt habt. Hierfür müßt Ihr versuchen, ein giganti-

sches Raumschiff zu bauen und mit diesem dann zu neuen, unbekannten Welten aufbrechen.

Die ursprüngliche PC-Version war zwar auf eine Bedienung mit der Maus ausgelegt, doch Activision hat die Steuerung perfekt an die PlayStation angepaßt. Mittels Druck auf die verschiedenen Feuerknöpfe gelangt Ihr problemlos und ohne große Umwege in jedes beliebige Menü. Strategiespiel-Freunde dürfen sich schon einmal in froher Erwartung die Hände reiben: Mit „Civilization II“ steht ihnen ein echtes Fest ins Haus.

Ralf C. Adam

PS

PREVIEW

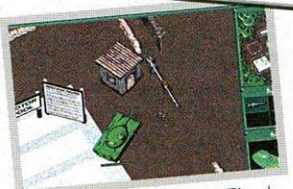
CIVILIZATION II	
Hersteller	Activision
Genre	Strategie
Web-Adresse	www.activision.de
Erscheinungstermin: April 1999	
Fertiggestellt zu:	99
Erster Eindruck: Gute Umsetzung eines PC-Knüllers. Kommt zwar spät aber keinesfalls zu spät!	

ARMY MEN II

Im Kinderzimmer tobt der Kampf zwischen den grünen und den braunen Armeen



Spiele-sachen explodieren natürlich nicht, sie schmelzen

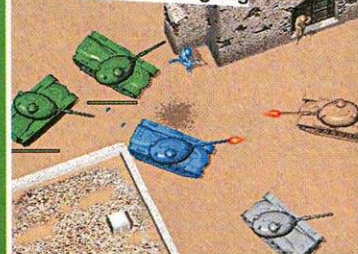


Im Trainingslager lernt Ihr den richtigen Umgang mit Fahrzeugen

Die kleinen Kunststoffkameraden sind besonders hitzeempfindlich

Auch im Garten wütet die Schlacht zwischen den Plastiksoldaten

Plastikfahrzeuge in allen Variationen stehen Euch ebenfalls zur Verfügung



Die Level sind bunt und wirken ziemlich plastisch



Wir werden in der Küche kämpfen! Wir werden im Spielzimmer kämpfen! Wir werden im Garten und im Flur kämpfen! Wir werden uns niemals ergeben...

Bei dem Strategic „Army Men II“ übernehmt Ihr die Kontrolle über eine Gruppe zum Leben erwachter Spielzeug-soldaten und führt die grünen Kunststoffkameraden in den Kampf gegen, nein, nicht gegen zerstörerische Kinder mit Lupen und Böllern, sondern gegen die verfeindeten braunen, blauen und grauen Armeen, die alle ihre eigenen Taktiken und Fähigkeiten haben.

Dieses Mal finden die Schlachten allerdings nicht wie im Vorgänger in der Plastikwelt statt, sondern in der unseren. Die Soldaten haben nur Spielzeuggröße, die Perspektive ist entsprechend etwas ungewohnt: Da wird ein Schrank zu einer fast unüberwindbaren Klippe und ein Herd zu einem gefährlichen Hindernis – so habt Ihr im Vergleich zum Vorgänger viel eher

das Gefühl, tatsächlich Spielzeug zu kommandieren.

Gekämpft wird mit allen Mitteln: Gewehre, Granaten und Mörser sind nur einige der Waffen, mit denen Ihr das verfeindete Spielzeug zerstören könnt.

Zudem stehen Euch allerlei Fahrzeuge zur Verfügung (natürlich ebenfalls aus Plastik), mit denen Ihr Eure Männer durch die Gegend karren dürft, und oftmals liegen zusätzliche Waffen und Bonusgegenstände in den Leveln herum, die Ihr einsammeln solltet. Einige Objekte lassen sich sogar kombinieren, um neue Wege zu finden, die feindlichen Soldaten zu malträtieren.

Das Geschehen seht Ihr wie gewohnt aus der Vogelperspektive, die Karten lassen sich weder zoomen noch drehen. Die teils umständliche Steuerung wurde beim Vorgänger oft bemängelt – und

zum Glück geändert: Diesmal lassen sich alle Kommandos mit wenigen Klicks erteilen. Neue Schaulplätze, neue Waffen, eine verbesserte KI und Soldaten, die an Erfahrung gewinnen, sollen den Spielspaß ebenfalls steigern, und ein Mehrspielermodus rundet die ganze Sache ab. Endlich könnt Ihr mal nach Herzenslust Spielzeug kaputt machen, ohne daß gleich jemand mit Euch schimpft!

Patrick Dowling

Vorsicht: Spielzeug auf dem Kriegspfad!

Vor dem Einsatz seht Ihr eine Übersicht über das „Kriegsgebiet“



Ein Lineal als Brücke? Wer hätte das gedacht



PC PREVIEW

ARMY MEN II

Hersteller 3DO / UbiSoft
Genre www.ubisoft.de
Web-Adresse Strategie

Erscheinungstermin: **März 1999**

Erster Eindruck: Spielzeugschlachten im ganzen Haus – das hat was.

Fertiggestellt zu:



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

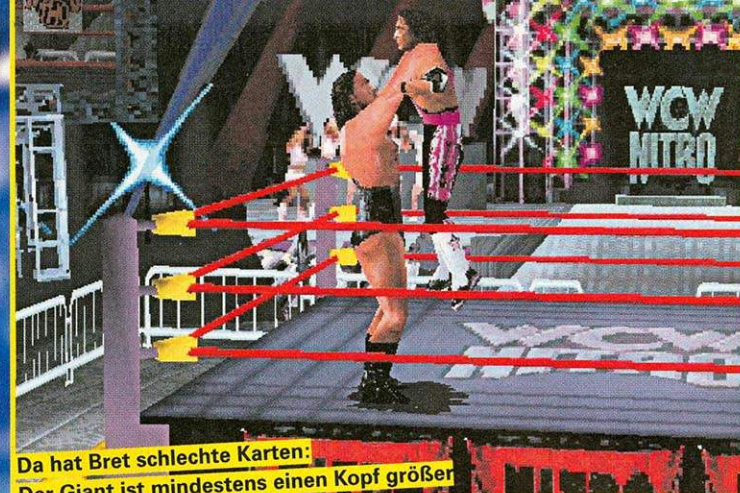
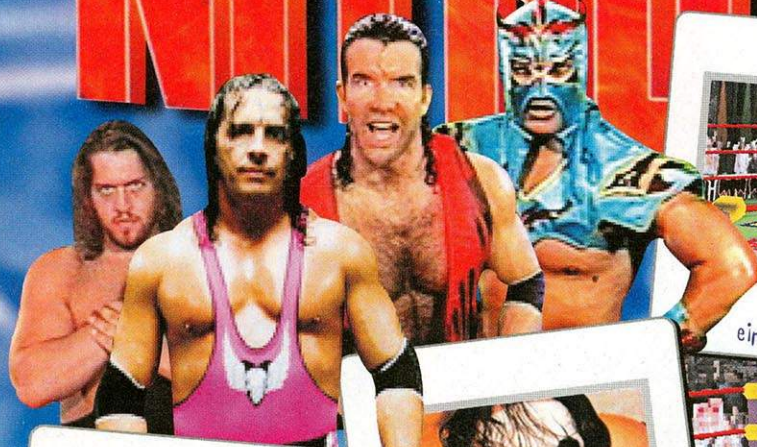
... tauchen Sie ab in fantastische Dimensionen, verlieren Sie sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES – das meistgekauft PC-Spielmagazin – verrät Ihnen, wie kompetente Tests zeigen Ihnen, welche Spiele die wirklichen Highlights sind. Außerdem im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

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

PC Games – Damit Sie wissen, was gespielt wird!



WCW NITRO



An der Sportart Wrestling scheiden sich die Geister: für die einen sinnlose Schaukämpfe, für die anderen dagegen das moderne Gegenstück zum Gladiatorenkampf.

Unbestritten ist jedoch, daß Wrestling sich der ungebrochenen Beliebtheit einer großen Fangemeinde erfreuen kann. Mit „WCW Nitro“ bringt THQ nun endlich ein Wrestling-Spiel für den PC, mit dem man die Konkurrenz gehörig aufmischen will. Die Entwickler haben weder Kosten noch Mühen gescheut, alles so originalgetreu wie möglich zu halten: Aus über 60 aktuellen WCW- und NWO-Wrestlern wie Goldberg, Sting, Hollywood Hogan und Raven könnt Ihr Euren Lieblingskämpfer auswählen. Außerdem stehen mehrere Originalringe zur Verfügung und die offiziellen Sprecher kommentieren das actionreiche Geschehen, während zahlrei-

che Videos und WCW-Musik für die nötige Atmosphäre sorgen. Jeder Kämpfer beherrscht natürlich seinen persönlichen Finishing-Move und einen „Taunt“, mit dem er versucht, den Gegner einzuschüchtern und das Publikum auf seine Seite zu bringen. Apropos Publikum: Neben den zahlreichen (und lauten) Zuschauern finden sich in den Arenen noch Go-Go-Tänzer, Scheinwerfer und sogar eine Projektionswand, auf der der Kampf nochmals in Großaufnahme erscheint. Die Kämpfer bestehen aus 3D-Modellen und kämpfen ebenfalls in einem dreimensionalen Ring (oder auch außerhalb des Rings); die bewegliche Kamera sorgt dabei stets für die bestmög-

liche Übersicht. Die Texturen der Modelle sind in unserer Vorab-Version zwar noch recht undetailliert, trotzdem sind alle Kämpfer schon einwandfrei zu erkennen. Ein Mehrspieler-Modus, bei dem Ihr sogar über Netzwerk gegeneinander antreten könnt, darf natürlich nicht fehlen. Und damit das Ganze auch ja nicht langweilig wird, stehen verschiedene Spieltypen zur Verfügung: Vom einfachen Schaukampf über Tag-Team bis hin zum „Battle Royal“ mit bis zu 30 Teilnehmern soll „WCW Nitro“ alles bieten, was das Wrestler-Herz begehrt.

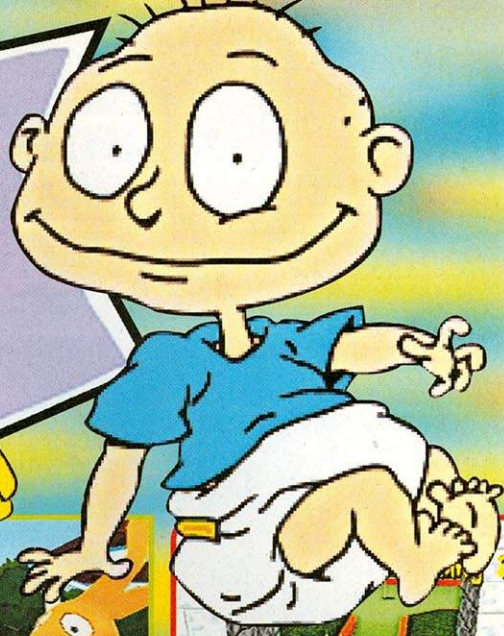
Patrick Dowling

Hau drauf: „WCW Nitro“ ist nichts für Weichlinge

PC PREVIEW

WCW NITRO	
Hersteller	THQ
Genre	Action
Web-Adresse	www.thq.de
Erscheinungstermin:	
März 1999	
Fertiggestellt zu:	80%
Erster Eindruck: Alles drin, alles dran: Die volle WCW-Packung.	

Rugrats



Chuckie und Tommy überlegen bereits, wie sie unbemerkt aus dem Laufstall entkommen können



Spike kümmert sich um die Grillwurstchen

Unterwegs treet Ihr zu einem Minigolf-Turnier an



Anführerin Angelica zeigt der Rasselbande, wo es langgeht



Was diese zwei Lämmchen wohl als nächstes für Streiche aushecken?



Dieser Screenshot stammt von der Game-Boy-Color-Fassung

Spiele-Umsetzungen von Zeichentrick-Serien haben Hochkonjunktur: Nach „South Park“¹ machen sich nun die „Rugrats“² auf den Weg, die Konsole- und PC-Welt zu revolutionieren.

Der Kinderschutzbund schlägt Alarm! Erstmals sorgt eine ganze Rasselbande von vorlauten Windel-Pupsern für Videospiel-Rabatz. „Rugrats“ ist eine bekannte Zeichentrickserie, die zur Zeit auf dem beliebten Kiddie-Sender Nickelodeon mit großen Erfolg ausgestrahlt wird. Die Serie beschreibt das alltägliche Leben aus der Sicht eines vorwitzigen Babys. Die Rugrats-Familie besteht aus dem einjährigen Haupthelden Tommy und seinen Freunden: Chuckie, Phil & Lil, Hund Spike und Cousine Angelica. Das sind gleichzeitig auch alle Helden, die Euch im gleichnamigen Videospiel als Figuren zur Auswahl stehen. Wenn Erwachsene in der Nähe sind, benehmen sich die Jungs

Ein Herz für Kinder setzen die „Rugrats“ voraus

und Mädels wie normale Babys, aber sind sie erst einmal unter sich, lassen sie ihre Maske fallen und planen allerlei Streiche. Ihr Vokabular entspricht dabei in etwa dem eines fünfjährigen Kindes. Die Welt der Dreikäsehochs spielt sich unterhalb unserer Kniehöhe ab, weshalb selbst die alltäglichsten Begebenheiten zu lustigen Abenteuern werden. „Rugrats“ für die PlayStation ist ein Action-

Adventure mit vielen kleinen Geschicklichkeitstests. Der ganz normale Alltag wird hier zu einem einzigen Abenteuer voller komischer Situationen. Alle 15 Level basieren auf den Ereignissen und Schauplätzen der Fernsehserie – enthalten sind beispielsweise das Zuhause der Pickles, der benachbarte Park und das Einkaufszentrum. Die Aufgaben reichen vom einfachen Erforschen der Umgebung bis hin zu ausgelassener Jump’n’Run-Action – inklusive Minigolf-Sessions, Schatzsuche und dem Lösen von Minirätseln. Die Feuerknöpfe dienen zum Rennen, Springen und Ducken. In der kunterbunten 3D-Welt verfügt Ihr über völlige Bewegungsfreiheit. Neben der PS-Fassung sind außerdem Umsetzungen für den PC und den Game Boy Color geplant.

Wolfgang Schädle



PS
PC
GBC

RUGRATS

Hersteller	THQ
Genre	Action
Web-Adresse	www.thq.com

Erscheinungstermin:

April 1999

Fertiggestellt zu:

90%

Erster Eindruck:

Pädagogisch wertvolles Kiddie-Adventure rund um die Zeichentrickbande.

Sprich: ¹Saus Pakk; ²Ragräts

HEAVY GEAR II



Mit einem solchen Schiff laßt Ihr Euch zum Einsatzort bringen



Im direkten Vergleich erkennt man die Dimensionen eines Gears



Bei manchen Missionen kann es Euch sogar in den Weltraum verschlagen



Spektakuläre Explosionen dürfen natürlich nicht fehlen



Alle Gears sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet

Activisions' neueste Mech- oder vielmehr Gear-Simulation soll neue Maßstäbe setzen und besonders echte Mech-warrior-Fans ansprechen.

Nachdem der Hersteller die Original-Battletech²-Lizenz verloren hatte, mußte man sich eine Alternative suchen und erfand kurzerhand das sogenannte „Heavy Gear“³-Universum. Zur Zeit arbeitet Activision an einer Fortsetzung des sehr erfolgreichen ersten Teils und will darin all das verwirklichen, was beim Vorgänger von den Fans schmerzlich vermißt wurde. „Heavy Gear 2“ wird Euch mit einem wesentlich höheren Actionanteil fesseln und der Mehrspielermodus soll diesmal ebenfalls einen größeren Stellenwert bekommen. Auch in Sachen Vielfalt wird sich einiges ändern. Es stehen Euch fast 50 verschiedene Kampfböter (die Gears) zur Verfügung, die Ihr mit einem Arsenal von etwa 80 Waffen bestücken könnt. Doch damit nicht genug: Neben den vorgefertigten Gears hat Activision auch an diejenigen unter Euch gedacht, die ihre Kolosse lieber selbst verbessern und umkonstruieren wollen. In einem speziellen Labor dürft Ihr jede Veränderung testen und bei Gefal-

len in Euren Roboter integrieren. Erfreulicherweise sind die Gears obendrein wesentlich beweglicher als die altbekannten Mechs – im Falle eines Falles könnt Ihr sogar kriechend aus dem Radarbereich Eures Gegners verschwinden. Daneben besitzen die Stahlgiganten aber noch ganz andere Fähigkeiten. So könnt Ihr beispielsweise Waffen abgeschossener Feindmaschinen aufheben und sie dann selbst benutzen. Neben den bekannten Schußwaffen gibt es außerdem Nahkampfgeräte wie Vibro-Äxte und Vibro-Klingen. Die 40 Einzelspielermissionen setzen die Geschichte von „Heavy Gear 1“ fort – daher beginnt Ihr mitten im Bürgerkrieg, der gegen Ende des ersten Teils ausgebrochen ist. Über die genaue Story will Activision jedoch noch nicht allzuviel verraten. Für den Mehrspieler-Modus gibt es 30 Karten, auf denen Ihr Death-



Bei „Heavy Gear 2“ dürft Ihr jede Menge unterschiedlicher Landschaften unsicher machen

matches oder auch „Capture the Flag“-Szenarien spielen könnt. „Heavy Gear 2“ wird übrigens ausschließlich auf Rechnern mit 3D-Beschleuniger-Karte laufen. Die gesparte Zeit für einen Softwareentwickler kommt natürlich der Spielgrafik und -tiefe zugute. Erfüllt Activision die hohen Erwartungen der Fan-Gemeinde, könnte „Heavy Gear 2“ einen neuen Standard im Bereich der Mech- beziehungsweise Gear-Simulationen definieren – da wird es „Mechwarrior 3“ schwer haben.

Thomas Rosato

In die Gears, und an die Waffen, heißt es in Activisions neuer Mechsimulation

PC PREVIEW

HEAVY GEAR 2

Hersteller Activision
Genre Simulation
Web-Adresse www.activision.de

Erscheinungstermin:
Juni 1999

Fertiggestellt zu:



Erster Eindruck:
Tolle Kampfböter-Sim mit vielen Möglichkeiten und gigantischer Spieliefe.



Das GAMES AND MORE Bewertungssystem

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

Hersteller-Angaben

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

Besonderheiten

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

Positiv/Negativ

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

Altersfreigabe

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

Die Wertung:

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

SOUND: Wenn Ihr bei einem Spiel bereits nach drei Minuten genervt zu den Lautsprecherboxen greift und die Lautstärke 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.

XENOGears
Hersteller _____ Squaresoft
Web-Adresse _____ www.squaresoft.com
Preis/geplant _____ ca. 110 DM / -
Spieleranzahl _____ 1
Genre _____ Rollenspiel

Besonderheiten:
 Dieses Spiel kommt auf 2 CDs.

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

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

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
- = Nintendo
- = Sony PlayStation
- = Game Boy
- = Game Boy Color
- = Dreamcast
- = 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'em Up, in keinem anderen Genre fliegt 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:

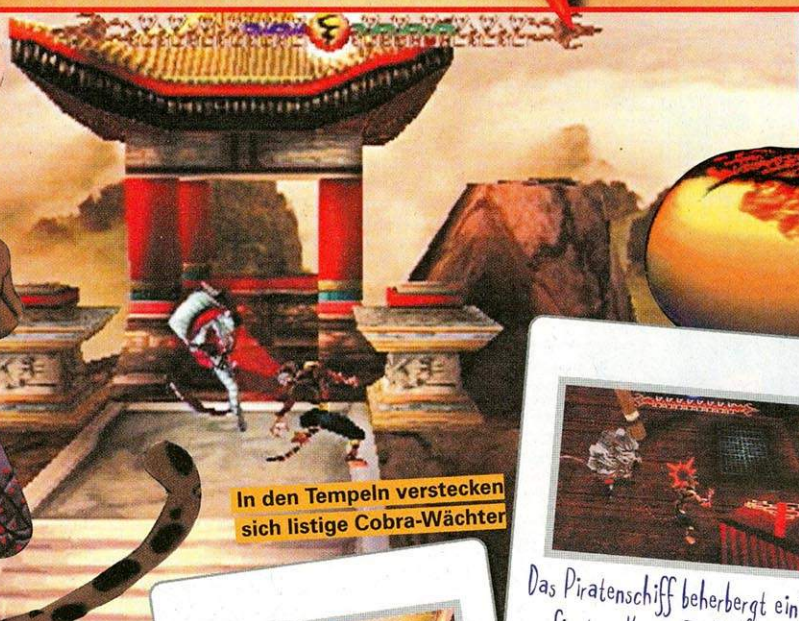
Sie dienen meist als Pausenfüller für den kleinen Spielehunger zwischendurch. Oft handelt es sich um Umsetzungen bekannter Karten- oder Brettspiele. Unsere Hit-Tips: „Solitaire“, „Tetris DX“, „Swing“.



Tai-Fu



Zwei angriffslustige Leoparden-Wächter versuchen T'ai-Fu in den Schwitzkasten zu nehmen



In den Tempeln verstecken sich listige Cobra-Wächter



Auf Plattformen bleibt nicht viel Platz für Ausweichmanöver

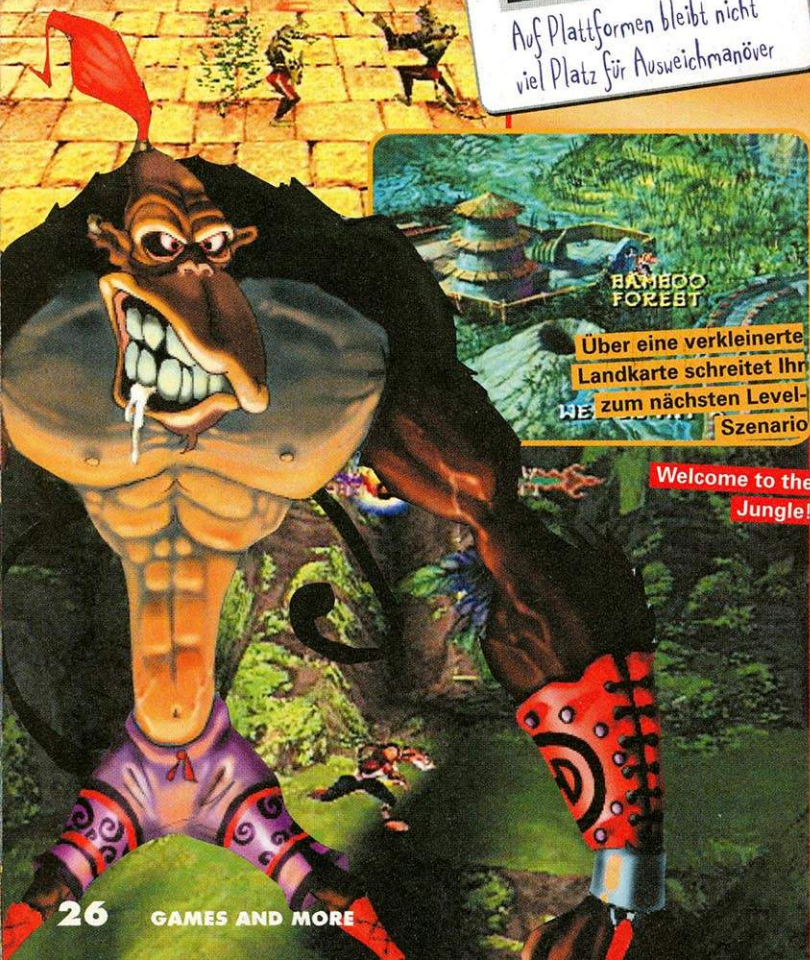


Das Piratenschiff beherbergt einige finstere Kung-Fu-Rabauken

Zapplige Affen streckt Ihr am besten mit einem kräftigen Prankenhieb nieder



Wer bietet den abtrünnigen Kung-Fu-Klans die Stirn? Nur ein stahlharter Tiger-Kämpfer mit eiserner Disziplin hat gegen die Verschwörer-Bande eine Chance. Wenn das Bruce Lee noch erlebt hätte!



Über eine verkleinerte Landkarte schreitet Ihr zum nächsten Level-Szenario

Welcome to the Jungle!

Irgendwo im tiefen China steckt ein Karate-Tiger in argen Nöten. Seit der großen Schlacht mit dem Drachenmeister sind zwar einige friedliche Jahre ins Land gezogen, doch nichtsdestotrotz wird die Gegend nach wie vor von vielen bösen Familien-Klans bevölkert. Die Klans üben sich im Kung Fu, einer alten Kampfkunst geistiger Konzentration und körperlicher Geschicklichkeit. Die Kombination und Beherrschung der verschiedenen Kampfstile ist der Weg zu unvergleichlicher Stärke.

Als Waisenkind und ohne Erinnerung an seine Familie oder seinen Klan wurde Titelheld T'ai Fu vom sanften und weisen Panda-Klan großgezogen. Während er aufwuchs, lernte er die Kunst der Selbstverteidigung sowie verantwortungsvolles und respektvolles Verhalten. Doch obwohl er im Körper eines ausgewachsenen Tigers

steckt und die Einstellung eines Rebellen hat, verbirgt sich hinter der rauen Fassade noch immer ein Teenager. Wie fast alle Tiger ist T'ai Fu ein Einzelgänger – verstohlen, majestätisch und absolut tödlich, und er vereint in sich die Tugenden Geschicklichkeit, Ausdauer und einen unbeugsamen Siegeswillen.

Bevor sich unser Held jedoch den blutrünstigen Horden der bösen Klans stellt, muß er zuerst zu einer unüberwindlichen Kampfmaschine werden und Geist und Körper auf die Auseinandersetzung vorbereiten. Dementsprechend ärgert Ihr Euch in den ersten Leveln dieses ungewöhnlichen Prügel-Abenteuers zunächst mit frechen Schläger-Pythons herum, die mit ihrem Schlangenkörper zwar einige fiese Tricks auf Lager haben, insgesamt aber eher harmlos sind. Anschließend rücken dann ganze

Ungewöhnliches Prügel-Adventure mit verrückten Fernost-Gegnern



Wieviele Treffer der Gegner noch aushält, wird anhand eines kleinen Energiebalken angezeigt

Treffer werden durch transparente Farbkreise angezeigt



Im Falle eines Falles wird T'ai Fu zu einem wirbelnden Taifun

T'ai Fu verfügt auch über die Fähigkeit, verschiedene Gegenstände zu werfen



An einigen Stellen müsst Ihr auch kleine Puzzles lösen

Ein Fehltritt in die Stachelgrube kostet sehr viel Energie

PS TEST

T'AI FU
Hersteller Activision / Dreamworks
Web-Adresse www.activision.de
Preis/geplant ca. 100 DM / -
Spieleranzahl 1
Genre Action

Besonderheiten:
 Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:
 Jump'n'Run-Prügelei mit vielen Spezialschlägen und einem irren Hauptdarsteller.



Negativ:
 Teilweise zu wirres Level-Design inklusive unverzeihlicher Kamera-Patzer.

Altersfreigabe:
 ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik 77%
Sound 78%

SPIEL SPASS:
79%



Eine Miezekatze auf dem Kung-Fu-Trip räumt auf

nicht in die falsche Richtung zu laufen, um nicht unnötig ein Leben zu verlieren. Zum Glück sind in den Leveln massenweise Jade-Edelsteine verteilt, die Euch bei 50 eingesammelten Stück ein Extraleben spendieren.

Das Ziel jeder Stage ist es, eine bestimmte Goldmünze zu finden, damit sich das Portal zur nächsten Welt öffnet. Falls Euer Held mal ein Leben verwirkt hat, gibt es entsprechende Rücksetzpunkte, die Euch ersparen, den gesamten Weg noch einmal durchwandern zu müssen. Am Ende jeder Welt wartet dann ein oberflächliches Monster darauf, Eurem Miezekatzen-Krieger das Lebenslicht auszublasen.

Wolfgang Schädle



Jetzt reicht's!

Wir lassen unseren Magic-Combo sprechen

Bei jedem Kampf ist äußerste Konzentration gefragt

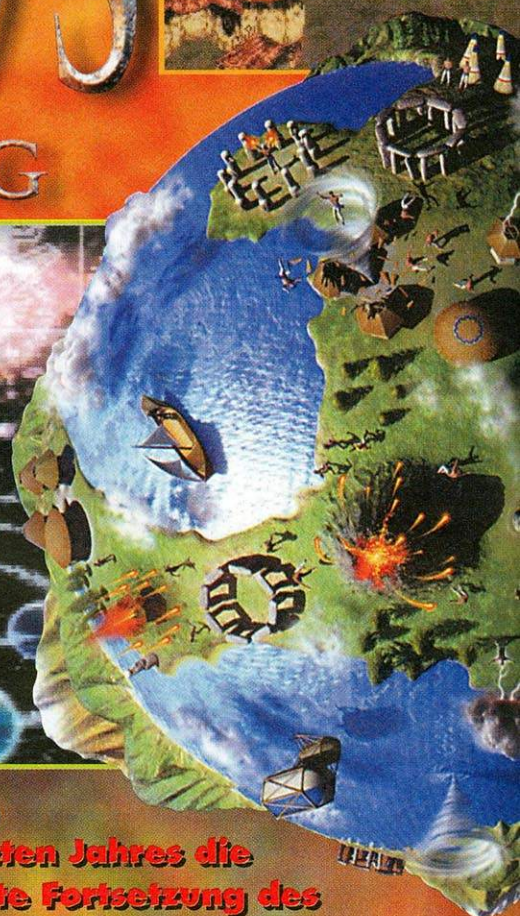
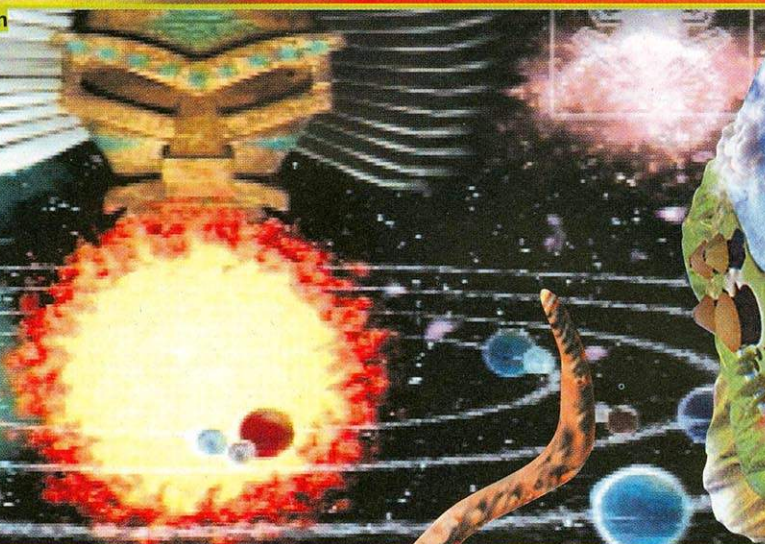


POPULOUS

THE BEGINNING

Zwischen den einzelnen Leveln wird Euch die Wartezeit mit tollen Bildern versüßt

Laßt Ihr ein neues Gebäude errichten, muß erst der Boden geebnet und Holz herangeschafft werden



Auf der Übersichtskarte könnt Ihr sehen, welche Level Euch noch bevorstehen



Anfangs stehen Euch noch nicht alle Gebäude zur Verfügung



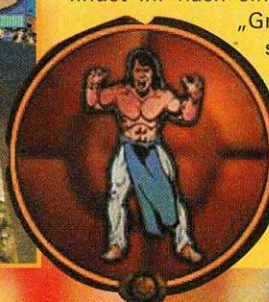
Eure Priester bekehren gegnerische Krieger

Nachdem im Oktober letzten Jahres die langerwartete Fortsetzung des Strategie-Klassikers „Populous“ für den PC erschienen ist, dürfen jetzt endlich auch die PlayStation-Eroberer jubilieren.

In „Populous – The Beginning“ führt Ihr als sogenannte Schamanin einen Stamm zunächst noch reichlich primitiver Menschen durch die verschiedenen Welten eines Sonnensystems und trifft dabei immer wieder auf feindliche Clans, die ihrerseits ebenfalls von einer mächtigen Zauberin angeführt werden und Euch das Leben schwerzumachen versuchen. Zum Glück erhaltet Ihr im Verlaufe des Spiels mächtige Zauberformeln und technische Weiterentwicklungen, mit denen sich die Zukunft Eurer Rasse sichern läßt. Könnt Ihr beispielsweise zu Beginn nur einfache Behausungen für Eure Anhänger bauen, findet Ihr nach einiger Zeit eine „Grufte des Wissens“, die es Euch ermöglicht, ausgefallene Kriegerhütten zu errichten. In diesen Gebäu-

den lassen sich einfache Arbeiter zu Kriegern ausbilden, oder aber Ihr verwandelt diese in einem Tempel zu Priestern, die Euren Glauben verbreiten. Um Euer Reich auszubauen, dürft Ihr außerdem mit mächtigen Zaubersprüchen Landmassen aus dem Meer heben und auf diese Weise vorher unzugängliche Inseln bevölkern. Natürlich kann der Frömmste nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt. Um gegen den Computergegner bestehen zu können, erwehrt Ihr Euch Eurer Haut mit so ausgefallenen Zaubersprüchen wie Wespenschwärmen oder Erdbeben. Und reicht Euch das noch nicht, dann könnt Ihr auch die feindlichen Gebäude von Wirbelstürmen wegpusten lassen oder allzu dreisten Kriegern mit einer Flammenkugel im wahrsten Sinne des Wortes Feuer unter dem Hintern machen. Dummerweise funktionieren die Zaubersprüche allerdings nur, wenn Ihr ausreichend „Mana“ zur Verfügung habt – und das wiederum hängt von

Auch PlayStation-Besitzer dürfen jetzt die Kräfte ihrer Schamanin einsetzen





Vor der Kriegerhütte versammeln sich die fertig ausgebildeten Krieger

In der „Grufte des Wissens“ findet Ihr die Geheimnisse gegnerischer Stämme

Manche Zaubersprüche haben wirklich eindrucksvolle Auswirkungen

Strategiespiele mit dem Game-Pad zu steuern ist und bleibt problematisch

Eurer Bevölkerungszahl ab. Habt Ihr es dann endlich geschafft die Anhänger einer gegnerischen Schamanin ausreichend zu dezimieren, könnt Ihr die Anführerin vernichten, da sie ohne Stammesgemeinschaft nicht reinkarnieren kann und somit verloren ist. Umgekehrt kann Euch das aber genauso passieren – also Vorsicht. Die Grafik von „Populous III“ ist zwar nicht ganz so toll wie bei der PC-Version für PlayStation-Verhältnisse aber immer noch sehr gut gelungen. Da keine PlayStation-Maus unterstützt wird, gestaltet sich die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig: Ohne die vorhandenen Shortcuts, mit denen sich zumindest die Schamanin direkt auswählen lässt, wäre man in vielen Situationen einfach machtlos, aber auch so habt Ihr noch oft genug das Problem, in manchen Situationen nicht schnell genug reagieren zu können. In höheren Levels kommt dann noch eine gewisse Orientierungsschwierigkeit hinzu, denn auf der grobpixeligen Kar-

te findet man das eigene Dorf mitunter nur sehr schwer. Beim Sound nervt ein wenig, daß die Sprachausgabe oftmals abrupt die Musik unterbricht – da hätte man auf einige Sprachmeldung vielleicht eher verzichten sollen. Speichern dürft Ihr wie bei der PC-Version zum Glück jederzeit, allerdings belegt ein einziger Spielstand satte 1MB auf Eurer Memory-Card. Abgesehen von den genannten Schwächen ist die Umsetzung aber alles in allem durchaus gelungen. Und habt Ihr Euch erstmal an die Steuerung gewöhnt, scheint bald keine Herausforderung mehr groß genug zu sein. Egal ob Ihr bereits erfahrene Strategen seid oder Euch noch als Einsteiger bezeichnet – dank seines linear ansteigenden Schwierigkeitsgrades ist „Populous III“ für jeden Fan des Genres geeignet. Die höheren Level sind für Anfänger vielleicht etwas schwer, aber wenn Ihr diese erst einmal erreicht habt, seid Ihr streng genommen ja auch keine Anfänger mehr.

Thomas Rosato



Wurde ein Gebäude zerstört, heißt es schnell Ersatz zu schaffen



In der Reinkarnationsarena werdet Ihr immer wiederbelebt, solange Ihr noch Anhänger habt



Mit dem Feuerball kann sich Eure Schamanin ihrer Angreifer erwehren

SYSTEMVERGLEICH



PC



PS

GRAFIK:

Dank 3D-Karten-Unterstützung kommen die detaillierten Planetenoberflächen und die Effekte gut zur Geltung.

Leider ist die Grafik recht pixelig, weshalb die Planetenoberflächen und die Effekte nicht so überzeugend rüberkommen.

SOUND:

Musik und Sprachausgabe sind perfekt aufeinander abgestimmt.

Musik und Sprachausgabe stören einander, und so bleibt das eine oder andere auf der Strecke.

SPIELTIEFE:

25 Welten, 26 Zaubersprüche.

25 Welten, 26 Zaubersprüche.

MEHRSPIELERMODUS:

Wahlweise im Netzwerk oder Internet.

Kein Mehrspielermodus.

PC TEST

POPULOUS III

Hersteller Bullfrog/Electronic Arts
Web-Adresse www.bullfrog.ea.com
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieldauer 1 bis 4
Genre Strategie

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 100 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 200 MHz, +32 MB RAM, 110 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:

Leichte Bedienung, tolle Grafik, sehr guter Multiplayer-Modus, gutes Spielkonzept.



Negativ:

Teilweise recht unübersichtlich, später relativ hoher Schwierigkeitsgrad.

Alters-freigabe:
ab 12 Jahren

WERTUNG:

Grafik 81%

Sound 78%

SPIEL SPASS:
85%

100%



PS TEST

POPULOUS III

Hersteller Bullfrog/Electronic Arts
Web-Adresse www.bullfrog.ea.com
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieldauer 1
Genre Strategie

Besonderheiten:

Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:

Viele Welten und Zaubersprüche.



Negativ:

Keine Mausunterstützung, komplizierte Steuerung.

Alters-freigabe:
ab 12 Jahren

WERTUNG:

Grafik 76%

Sound 72%

SPIEL SPASS:
83%

100%



TEST DRIVE 5



Nach der PlayStation Version dürft ihr nun auch auf dem PC zum fünften Mal zur Probefahrt durchstarten: In starken Amischlitten rast ihr um die Wette

Dicke Gummistreifen auf dem Asphalt zeugen von brachialer Motorpower: In „Test Drive 5“ von Accolade² messen sich brandneue Geschosse wie die Dodge Viper mit aufgebohrten Sixties-Oldtimern. Die Bremse benötigt ihr dabei nur ganz selten: Wer einmal den Trick raus hat, prallt in scharfen Kurven einfach vom Streckenrand ab und gibt weiter Vollgas. Soviel zum Thema „Realismus“ – aber immerhin sind ja die Namen der Autos lizenziert...

Doch zunächst zum Spiel selber: Im Arcade- oder Simulations-Modus tretet ihr gegen fünf Gegner an. Allerdings haben wir zwischen den beiden Modi keinen besonderen Unterschied bemerkt. Die Fahrphysik ist deutlich unrealistischer als bei der aktuellen Rennspielkonkurrenz und bleibt auch hinter etwas „betagteren“ Spielen wie „Need for Speed 3“ weit zurück. Gerade letztgenanntes scheint in gewisser Weise als Vorbild für Accolade gedient zu haben, denn der Polizei-Modus in „Test Drive 5“ ist dem aus „NFS 3“ sehr ähnlich. Nur müßt ihr hier die Verkehrssünder nicht anhalten, sondern solange rammen, bis der gegnerische Wagen stehenbleibt. Auch ansonsten gibt es wenig Neues: Übungs-Modus, Schnelles Rennen („Ja, glauben die denn, ich würde langsam fahren?“), Pokalserien und Rennen in voller

Länge. Die Drag-Racing-Bewerbe sind eher sinnlos: Aus dem Stand jagt ihr eine Viertelmeile schnurgeraden Asphalt hinunter bis zur Ziellinie – wer den richtigen Wagen wählt und nicht zu schalten vergißt, hat schon gewonnen. Apropos Wagenwahl: Acht der insgesamt 28 Autos stehen am Anfang zur Verfügung, der Rest will freigefahren werden. Die flotten Schlitten unterscheiden sich deutlich voneinander, das Fahrverhalten ist

aber insgesamt ziemlich merkwürdig geraten und gelegentlich einfach unfair. Wenn ihr einmal ein ganzes Rennen lang in Führung liegt, in der vorletzten Kurve von hinten gerammt werdet und daraufhin erstmal sekundenlang durch die Luft fliegt, um schließlich als letzter durchs Ziel zu fahren, dann wißt ihr, was gemeint ist. Ein echter Lichtblick mag für manche zumindest der abgefahrte Heavy-Soundtrack sein, bei dem sich Szenegrößen wie Fear Factory, KMFDM, Pitchshifter Gravity Kills und Junkie XL ein Stelldichein geben. Die 3D-Grafik bleibt dagegen hinter den Erwartungen zurück, da immer wieder kleine Fehler und spürbar flache Bitmaps das Bild trüben. Außerdem: Auf dem PC könnte man schon erwarten, durchsichtige Scheiben und ein wenig Ab-



wechslung bei den Spiegelungen auf der Karre zu sehen – denn daß mitten im Tunnel die Sonne im Lack glänzt, mutet etwas seltsam an. Für kurze Zeit macht es zwar halbwegs Spaß mit teuren Ami-Schlitten durch die recht hübsche Landschaft zu fetzen, dennoch kann „Test Drive 5“ nicht mit anderen Rennspielen mithalten. Daran hat sich auch bei der brandneuen PC-Version nichts geändert, die wie eine leicht mißglückte Umsetzung des ebenfalls nicht unbedingt großartigen PlayStation-Titels wirkt. Und sahen bei der PS-Version die Autos wenigstens noch annähernd so aus wie ihre Vorbilder, wirken die Boliden der PC-Menüs eher wie Matchbox-Modelle nach gründlicher Bearbeitung mit dem Vorschlaghammer. Tuning-Möglichkeiten gibt's überhaupt nur auf der PlayStation, und auch die Menüs sind auf der PS deutlich besser gelungen als auf dem PC – ob da jemand in Zeitnot war?

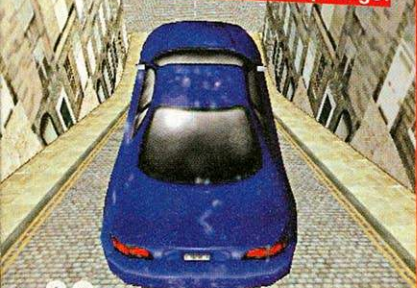
David Skreiner



Sechziger-Jahre-Feeling: Unser Chevy mit Heckspoiler rast durch Nordafrika



Mega-Air im Amischlitten: Gelegentlich gibt's saftige Riesensprünge!



Für ein Spielchen zwischendurch ausreichend, für den Spieleproti enttäuschend

Nach langen Sprüngen sollten Eure Landungen besser aussehen als diese hier

Der Shelby ist eine lustige Karre – schade nur wegen der schwarzen Frontscheibe!

Unsere Viper befindet sich meist auf der Überholspur

Wer zu früh Gas gibt, verwandelt beim Burnout die Reifen zu Gummi-Nebel

Das wird saftig: Fast 230 km/h und keine Chance zum Ausweichen!

Ein kleiner Burnout im Uralt-Chevrolet vor der Oper in Sydney

Die Autos sind leider nicht ganz so hübsch wie die der Konkurrenz-Spiele

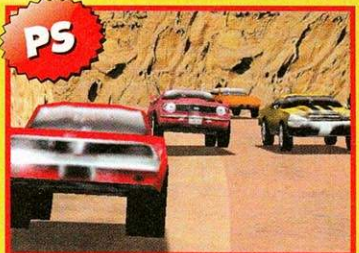
Auf Raser-Jagd! Der farbige Balken zeigt Euch an, wieviel Energie dem Gegner noch bleibt

SYSTEMVERGLEICH

PC



PS



GRAFIK:

Auflösung bis 800x600. Grafikqualität aber unter dem heutigen Standard.

Die Optik ist für PlayStation-Verhältnisse recht ordentlich, reißt aber nicht vom Hocker.

SOUND:

Genialer Soundtrack, fades Motorgeräusch.

Toller Soundtrack, erträglichen Motorengeräusch.

STEUERUNG:

Tastatur oder Gamepad sehr gut, Joystick noch okay, Lenkrad eher sinnlos.

Egal ob Analog- oder Digital-Controller – beides funktioniert gleich gut.

UMFANG:

18 Strecken, 28 Autos

18 Strecken, 28 Autos

PC TEST

TEST DRIVE 5

Hersteller Accolade / Electronic Arts
Web-Adresse www.accolade.com
Preis/geplant ca. 90 DM / –
Spieleranzahl 1 bis 6
Genre Simulation

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 150 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, 150 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv: Viele Autos und Strecken, geiler Sound, sehr gutes Intro.



Negativ: Teils frustrierend, unschöne Menüs und Grafik von gestern.

Alters-freigabe: frei

WERTUNG:
Grafik 62%
Sound 73%



SPIEL SPASS:
60%



PS TEST

TEST DRIVE 5

Hersteller Accolade / Electronic Arts
Web-Adresse www.accolade.com
Preis/geplant ca. 90 DM / –
Spieleranzahl 1 bis 2
Genre Simulation

Besonderheiten:

Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv: Schnelle Grafik, viele Kurse und Autos, netter Heavy-Sound, gute Replays.



Negativ: Keine Animationen am Streckenrand, verpixelte und spärlich flache Bitmaps.

Alters-freigabe: frei

WERTUNG:
Grafik 69%
Sound 73%



SPIEL SPASS:
60%





playmobil®

Laura

und das Geheimnis des Diamanten

Euer Großvater verbringt die meiste Zeit mit Schlafen



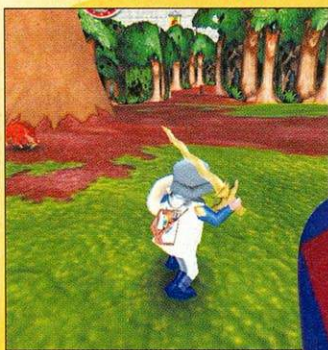
Vergeßt nicht, auch oben auf dem Bett nachzusehen



Der französische Hersteller Ubi Soft hat endlich das erste Spiel seiner langerwarteten Playmobil-Reihe veröffentlicht. In „Laura und das Geheimnis des Diamanten“ steuert Ihr ein kleines Mädchen durch ein mitreißendes Abenteuer.

INFO

Warten auf Hype



Laura ist nur der erste Teil einer ganzen Reihe von Playmobil-Programmen, die Ubi Soft in diesem Jahr veröffentlichen will. Für Spiele-Freaks am interessantesten dürfte dabei „Hype – The Time Quest“ werden. Diese Mischung aus Adventure und Rollenspiel hinterließ bei uns schon in der Vorab-Version einen exzellenten Eindruck und dürfte durchaus auch ältere Semester ansprechen. Der Playmobil-Ritter soll allerdings leider erst frühestens im Sommer diesen Jahres sein Plastik-Schwert auf den PC-Monitoren schwingen.



He, wer behauptet hier, Lorenfahrten wären nur was für Erwachsene?

Laura ist ein fröhliches Playmobil-Mädchen und lebt zusammen mit ihren Eltern und ihrem Großvater glücklich in einem riesengroßen Playmobil-Haus inmitten einer ganzen Playmobil-Stadt. Als sie eines Tages auf dem Dachboden in einer verstaubten Kiste einen geheimnisvollen Diamanten findet, ahnt sie nicht, daß dies der Auftakt zu einer ganzen Reihe von spannenden Vorfällen werden soll. Der Juwel entpuppt sich nämlich als magischer Glücksbringer, der jedoch im Laufe der Zeit seine Kraft verloren hat. Um alle fünf Seiten des Diamanten wieder zum Leuchten zu bringen, muß Laura nun versuchen, allen Menschen, denen sie begegnet, bei ihren Problemen zu helfen und ih-

nen Gutes zu tun – und das kann manchmal ganz schön anstrengend sein. Zu Beginn des Spiels startet Ihr im Haus Eurer Eltern und müßt zunächst versuchen, ein geplantes Rendezvous zwischen den beiden zu einem ver-söhnlichen Abschluß zu bringen. Ihr könnt Euch dabei völlig frei durch das mit vielen liebevollen Details ausgestattete Haus bewegen. Die Kamera folgt Euch, ähnlich wie in anderen 3D-Spielen wie „Mario 64“ oder „Tomb Raider“, und präsentiert Euch stets den optimalen Blickwinkel auf das Geschehen – nur bei spontanen Drehungen der Hauptdarstellerin nervt der plötzliche und abrupte Kameraschwenk ein wenig, zumal die Grafik in solchen Fällen selbst auf schnellen Pentium PCs manchmal ordentlich ins Stottern gerät. Ein weiterer kleiner Minuspunkt sind die langen Ladezeiten zwischen den einzelnen Spielabschnitten. Sobald Ihr nämlich das Haus verläßt und in den

Süß wie Zuckerwatte – aber kein bißchen klebrig

Die Wahrsagerin
gibt Euch nützliche
Tips – vorausgesetzt,
Ihr habt eine Feder für sie

Im Schlafzimmer der Eltern:
Hier wartet Eure Mutter auf Euch

Hinter dem Weinregal
im Keller entdeckt Ihr den
Zugang zum Feen-Reich

Dieses Zimmer teilt sich
Laura mit ihren beiden
Geschwistern

Auf dem Marktplatz verkauft
eine Bäuerin Gemüse und Obst

Im Salon des elterlichen
Hauses sitzt ein lustiger Papagei

Im Badezimmer
sitzt Euer kleiner
Bruder – und heult

Ihr könnt Euch
mit allen Figuren
im Spiel unterhalten

**Die knallbunte Grafik
ist eine Augenweide**

Garten oder gar die Stadt spazieren wollt, müßt Ihr jedesmal erst einige Augenblicke warten. Entschädigt werdet Ihr dafür mit einer unglaublichen Grafikpracht, die das ständige Nachladen verständlich macht. Lauras Welt läßt sich mit Worten kaum umschreiben – das Playmobil-Feeling ist derart gelungen, daß Ihr immer wieder versuchen werdet, in den Monitor hineinzugreifen, um die Figuren und Gegenstände anzufassen. Die Steuerung hat Ubi Soft denkbar einfach gehalten: Mit den Pfeil-Tasten läßt sich Laura durch die Gegend manövrieren und per Leertaste könnt Ihr Objekte einsammeln oder Euch mit Leuten unterhalten. Ähnlich wie Manny in „Grim Fandango“ macht Euch auch Laura auf interessante Objekte innerhalb eines Bildschirms aufmerksam, indem sie einen Kommentar dazu ab-

gibt, sobald Ihr in die Nähe gelangt. Die Rätsel, die Ihr zu lösen habt, sind nicht allzu schwer und für echte Adventure-Cracks keine große Herausforderung, aber schließlich richtet sich das Spiel ja auch in erster Linie an Kinder. „Laura und das Geheimnis des Diamanten“ ist ein durch und durch friedliches Programm, das vor allem beim jüngeren Publikum zwischen 6 und 12 Jahren auf große Begeisterung stoßen wird. Falls Ihr zu dieser Altersgruppe gehört und Euch nicht daran stört, daß Ihr zur Abwechslung mal ein kleines Mädchen mit scharfem Verstand steuert anstatt einen großen Superhelden mit stumpfer Klinge, dann findet Ihr hier prima Unterhaltung für viele Stunden. Und spannender als ein ödes Mathe-Lernprogramm ist die gute „Laura“ allemal.

Ralf C. Adam

ERSTE HILFE Die ersten Schritte

- In einer der Straßen findet Ihr den Luftballon Eures Papas. Um an den Brief zu kommen, müßt Ihr hochspringen und die Leertaste drücken.
- Zeigt ihn anschließend Eurem Vater, der Euch daraufhin bittet, den Brief an eine Brieftaube zu binden. Die Brieftaube könnt Ihr im Garten unter dem Taubenschlag mit Hilfe der Pfeife herunterlocken.
- Wenn Ihr dem Papageien im Wohnzimmer eine Erdnuß gebt, dann läßt er eine Feder fallen. Für jede Feder, die Ihr der Wahrsagerin überbringt, gibt diese Euch hilfreiche Tips und Hinweise, allerdings in verschlüsselter Form.
- Den Hundekuchen, den Ihr im Küchenschrank findet, könnt Ihr dem Hund nicht direkt geben. Ihr könnt ihn aber in den Napf legen, wo ihn sich der Hund dann selbst holt.

PC TEST

LAURA UND DAS GEHEIMNIS DES DIAMANTEN

Hersteller Ubi Soft
Web-Adresse www.ubisoft.de
Preis/geplant ca. 70 DM / –
Spieleanzahl 1
Genre Adventure

Besonderheiten:

Min. Konfig: P 166 MHz, 32 MB RAM, 260 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte; Empf. Konfig: P 200 MHz, 64 MB RAM, 260 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:
Die Optik begeistert jeden Playmobil-Fan.



Negativ:
Selbst auf schnellen Rechnern ruckelt's teilweise erbärmlich.

Altersfreigabe:
frei

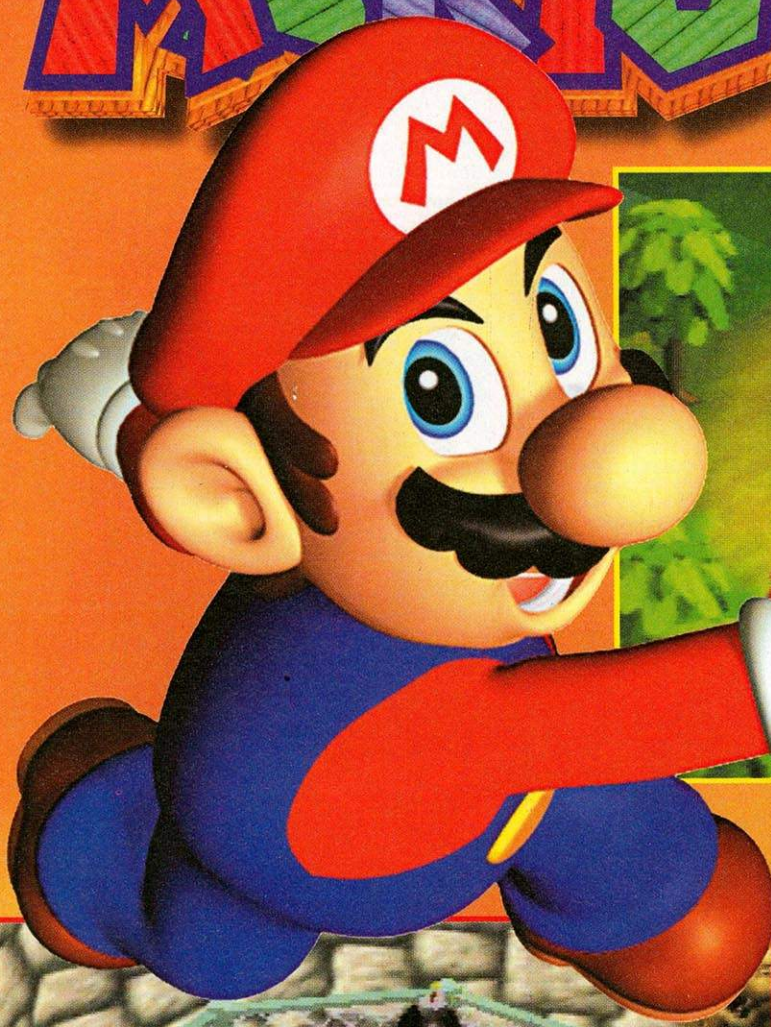
WERTUNG:
Grafik 84%
Sound 77%



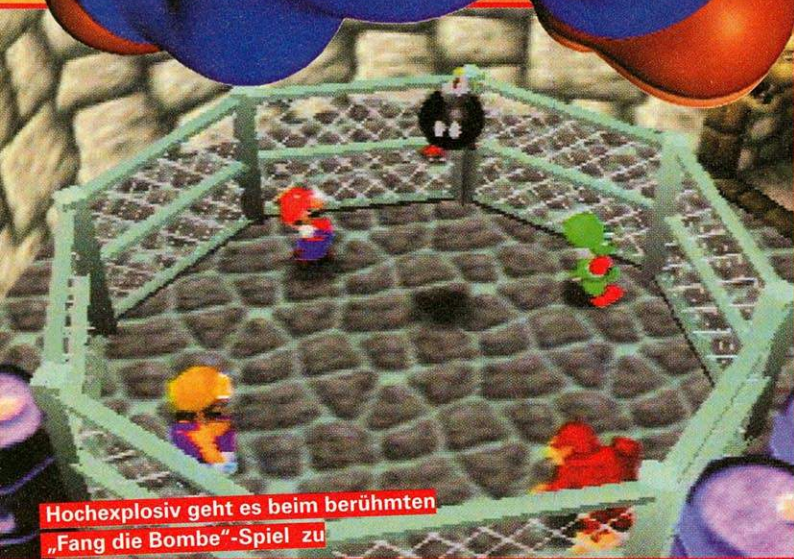
SPIEL SPASS:
80%



MARIO PARTY



Das beliebte Gesellschaftsspiel „Die Reise nach Jerusalem“ auf Mario-Art



Hochexplosiv geht es beim berühmten „Fang die Bombe“-Spiel zu



Gleich dürft Ihr zu einem Wettrennen starten



Die fleischfressende Pflanze ist ein alter Bekannter

Nach unzähligen Hüpfereien veranstaltet Nintendos berühmte Heldentruppe einen Partyspaß der besonderen Art. Mit Würfeln und Mini-Spielchen erobern Mario & Gang die digitale Brettspielwelt.

Mit müden „Tetris“-Ablegern als Multiplayer-Alternative möge man uns in Zukunft verschonen: „Mario Party“ heißt der neue Spaßgarant für Mehrspieler-Duelle. Schnell vier Joypads besorgt, das Modul in den Schacht geworfen und los geht's! Gleich nach dem Einschalten taucht ein malerisches Dörfchen auf, das als Einstiegspunkt für das Gesellschaftsspiel dient, aber auch noch einige weitere Bonus-Attraktionen zu bieten hat. In den herumstehenden Häuschen gibt es bereits vieles zu entdecken. Wer Lust hat, besucht dort zum Beispiel den Mushroom-Shop und genießt durch den Kauf einer Schallplatte bekannte Musikstücke aus alten Super-Nintendo-Klassikern.

In einem weiteren Haus ist die komplette Mini-Games-Sammlung im Angebot, sofern Ihr diese bereits im Brettspiel-Part freigespielt habt. Das eigentliche Partyspiel ist eine außergewöhnliche Mischung aus dem klassischen Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Prinzip und simplen Geschicklichkeit-Tests. Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen den sechs Big-N-Superstars: Mario, Wario, Luigi, Peach, Yoshi und Donkey Kong. Es können bis zu vier Mitspieler gegeneinander antreten; der Computer steht natürlich

Mario und seine lustigen Kumpels revolutionieren mal wieder die Party-Welt



Zu Beginn sucht Ihr Euch Eure Spielfigur aus



Umzingelt von Bowser-Gehilfen müßt Ihr mit dem goldenen Schlüssel an das Tür-Schloß gelangen



Auf die Plätze, fertig, los...



Während des Drahtseilaktes wird Mario von Kanonenbooten beschossen



Flower-Power: ein Kanu-Wettrennen um eine Sonnenblume



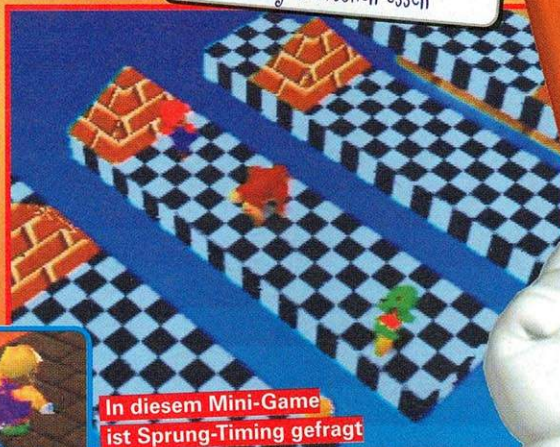
Treffen wir unterwegs auf Bowser, hat das nichts Gutes zu bedeuten



Mit Donkey Kong ist mal wieder nicht gut Kirschen essen



Wildwasser-Paddeln geht mächtig auf die Joypad-Arme



In diesem Mini-Game ist Sprung-Timing gefragt



Highspeed-Skaten mit Hindernissen ist nicht jedermanns Sache



Eine Kegelpartie gefällig? Man beachte das außergewöhnliche Wurfinstrument



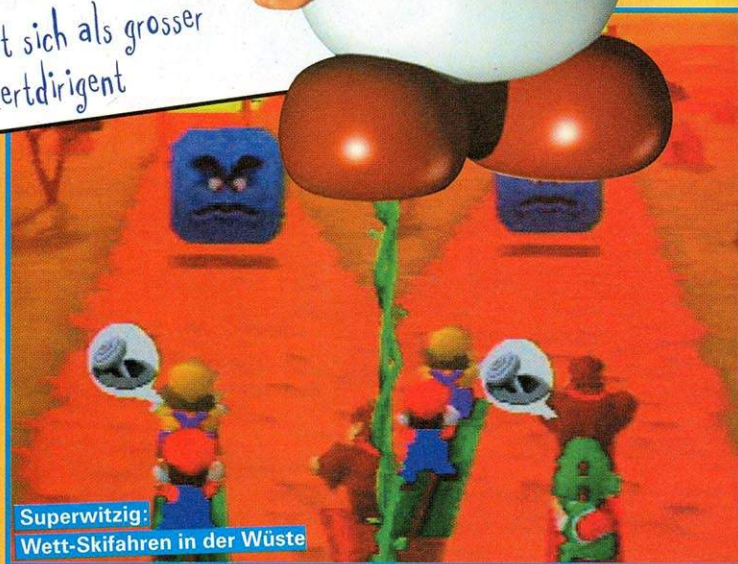
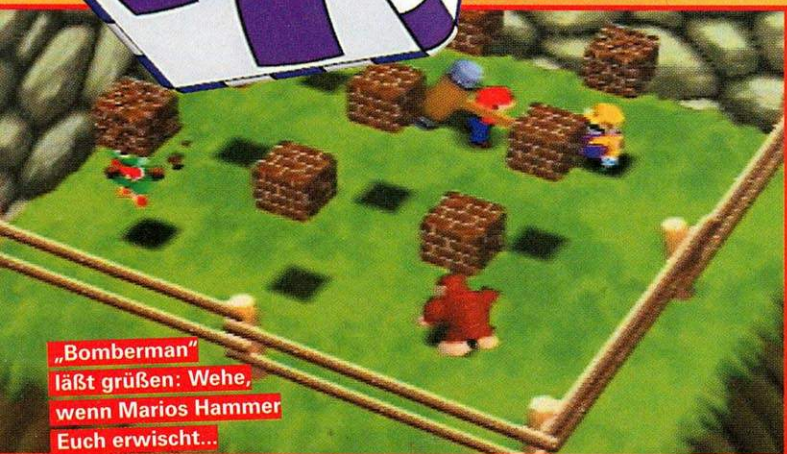
auch als Gegner bereit. Über das Weiterkommen auf dem Spielfeld entscheidet das Würfelglück. Je nach gewürfelter Zahl (1 bis 10), rückt Ihr den entsprechenden Wert an Feldern vor. Sechs unterschiedliche Brettspiel-Welten, die verzweigte Spielbahnen enthalten, fordern Euch zum ultimativen Wettkampf heraus. Die Reise führt Euch durch paradiesische Inselgebiete, malerische Canyon-Landschaften und tückische Dschungel-Terrains. Frei nach dem großen MB-Vorbild

„Spiel des Lebens“ steckt dabei jede Welt voller guter und schlechter Ereignisfelder. Oberstes Ziel ist es, so viele Goldmünzen und Sternchen wie möglich einzukassieren. Habt Ihr erst mal ordentlich Kohle gescheffelt, lassen sich damit allerd hand witzige Sachen anstellen. An bestimmten Stationen könnt Ihr beispielsweise Abzweigungen ver-

sperren oder Geld stehlen lassen. Insgesamt erwarten Euch über 50 Mini-Spielchen, die nach dem Zufallsprinzip auftauchen. Die Palette reicht dabei von einfachen Solo-Games bis hin zu spaßigen Zwei- und Vier-Spieler-Varianten. Der Schwerpunkt aller Mini-

Ein Brettspiel-Spaß für die ganze Familie

MARIO PARTY



zum Platzen bringt. Heiße Sohlen kann sich Euer Akteur beim Feuer-Seilhüpfen holen, denn hier ist richtiges Sprungtiming gefragt. Das Melodienspiel lädt zum fröhlichen Musiknoten-Nachspielen ein. Am Ende jedes Spiels folgt die große Abrechnung: Wer die meisten Sterne auf seinem Konto verbuchen kann, wird zum Gesamtsieger gekürt. Fazit: Der helle Wahnsinn, was Euch hier für eine Vielfalt an verschiedenen Mini-Spielchen geboten wird. Egal ob Ihr als Einzelkämpfer oder im Gruppenmodus loslegt, es macht einfach einen Heidenspaß, über die verschiedenen Themenbretter zu wandern. Nach einigen Proberunden greift man dann gern zu Fisimatenten wie Gold-Klauen, Abdrängen oder versucht, eine Abkürzung zu finden. „Mario Party“ ist derzeit unangefochten das beste Gesellschaftsspiel auf dem Nintendo 64.

Wolfgang Schädle

N64 TEST

MARIO PARTY

Hersteller Nintendo / Hudson Soft
Web-Adresse www.nintendo.de
Preis/geplant ca. 100 DM / -
Spieleranzahl 1 bis 4
Genre Action

Besonderheiten:
 Unterstützt Rumble Pak.



Positiv:
 Ausgeflippter Partyspaß für die ganze Familie.



Negativ:
 Einige zusätzliche Spielbretter wären kein Luxus gewesen.

Altersfreigabe:
 frei



WERTUNG:
Grafik 70%
Sound 73%

SPIEL SPASS:
80%



Games liegt in hektischen Sprung- und Wettlauf-Gefechten. Hier eine kleine Auswahl von Spielen, die Euch erwarten: Als unerschrockener Roller-Skater geht Ihr an den Start eines außergewöhnlichen Hindernislaufs. Auf einer wegbröckelnden Felsplattform flitzt Ihr mit hektischen Knopfmassagen („Track & Field“ läßt grüßen) einen Hinder-

nis-Parcours entlang und überspringt dabei tückische Sprunghürden, um schließlich das rettende Ziel zu erreichen. Memory ist ein simpler Gedächtnistest, der Eure grauen Zellen aus der Reserve lockt. Deutlich dramatischer geht es beim Luftballon-Aufpumpen zu: Gewonnen hat, wer zuerst seinen Bowser-Ballon

Abwechslung pur:
 mal Puzzle-Spaß,
 mal Jump'n'Run

Doping für Deine PlayStation!

**PlayStation Zone -
starkes Heft plus
Wahnsinns-CD**



Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe -
Game-Lexikon mit
Infos, Bilder und
Experten-Bewertung
zu 559 PS-Games.
**First Aid - Tips &
Tricks-Data-Base** zu
269 PS-Games.
High Score - mit
den Save Games
und der Memory
Card in unentdeckte
Level vordringen:
Wild Arms,
Alundra, Tomb
Raider III....
**Alles einfach und
bequem von der CD**
On-screen abrufbar!

Suchtgefahr!

**Demos zu aktu-
ellen Neuerschei-
nungen und Top-
Games:** Soul Reaver,
Rollcage, Warzone
2100, Pro 18
World Tour Golf,
The Unholy War,
Hit-Tip - die rasan-
testen Newcomer
des Monats im
Überblick: A Bug's
Life, FIFA 99, Wild
Arms, Metal Gear
Solid...

Herzflimmern!

**Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick -**
atemberaubende
Trailer und
Filmsequenzen zu:
A Bug's Life,
Ridge Racer 4,
Rally Cross 2,
Blood Lines,
Running Wild

Geheimlabor!

Work in Progress -
der Blick in die
Entwicklungs-
Labors der
Hersteller.
Bilder zu über 15
Top Secret Games
in der Vorschau.
First View -
Screenshots zu
den neuen Games
in einer spannen-
den On-Screen-
Show.

Mehr Heft - mehr Fun!

PlayStation Zone
ist die geballte
PS-Energie auf 148
Seiten. Spannende
Infos und aufregen-
des Insiderwissen
über Deine Konsole
und alle aktuellen
Games. Ein absolu-
tes Muß für alle
echten PlayStation-
Fans.
**PlayStation Zone -
wissen was läuft.**

INHALT

ACTION

Future Cop L.A.P.D.(PS)	39
Turok 2 - Seeds of Evil(N64)	40
Mission: Impossible(N64)	40
Aerofighters Assault(N64)	40
F-Zero X(N64)	45
ChoplifterII: Rescue Survive ..(GB)	45
Akuji - The Heartless(PS)	46
Das große Krabbeln(GBC)	47

SPORT

Sports TV: Boxing!(PC)	45
Excessive Speed(PC)	47
Test Drive 5(PC)	47
Sega Rally 2(DC)	47

STRATEGIE

Myth II: Soulblighter(PC, Mac)	38
Command and Conquer: Alarmstufe Rot - Gegenschlag ..(PS)	46

AUFBAUSIMULATION

Sim City 3000(PC)	39
------------------------------	----

ROLLENSPIEL

Baldur's Gate(PC)	46
Return to Krondor(PC)	39

Hallo Freunde,

Ihr habt uns geschrieben - und wir haben reagiert: nachdem es anscheinend Eure einhellige, übereinstimmende Meinung ist, daß wir die Tips & Tricks

in die Mitte des Heftes legen sollten, damit Ihr sie leichter heraustrennen könnt, haben wir diesem Wunsch Rechnung getragen. Ab dieser Ausgabe findet Ihr die neuesten Mega-Mogeleien und Cheat-Codes immer in der Heftmitte. Zusätzlich haben wir die Seiten mit Löchern zum Abheften versehen.

In diesem Sinne wie immer
Pad- und Stick-
Bruch

Ever
Bitman



Myth II

PC Mac

SOULBLIGHTER



SECRET LEVELS:

Im Gegensatz zu „Myth: The Fallen Lords“, bietet Bungies Fortsetzung der Echtzeit-Strategie-Saga gleich zwei geheime Level:

Den **ersten geheimen Level** erreicht man über den dritten Level („**Down a Broken Path**“): Geleitet Ruric nicht wie gewohnt direkt zur Stadt, sondern

macht, bevor Ihr den Fluß überquert, einen kleinen Abstecher am Fluß entlang nach Nordwesten. Dort findet Ihr eine kleine Insel, auf der drei Frösche inbrünstig „Bud - Weis - Er“ rezitieren.

Schießt die amphibischen Sängerknaben mit den Bogenschützen ab (übrig bleiben drei grüne Ostereier) und beendet den Level wie gewohnt. Nun gelangt Ihr in den ersten Geheimlevel, „**A Long Awaited Drinking Party**“, in dem Ihr - mit einigen „Poachers“ ausgestattet



Der **zweite Geheimlevel** folgt dem Level „**A Murder of Crows**“. Hier folgt Ihr beim Verlassen von Soulblighter's Camp nicht wie gewohnt dem Deceiver nach Südosten, sondern Ihr nehmt den Ausgang über die Felsen im Nordosten, vorbei an Soulblighter's Zelt und einer

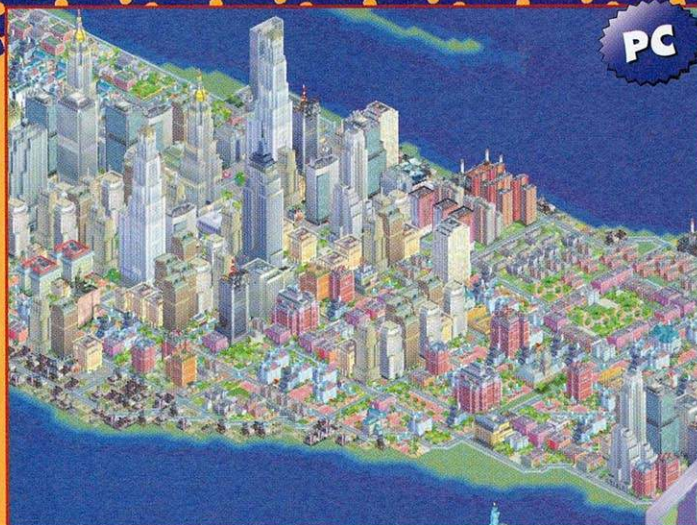
Höhle mit Wights. So gelangt ihr in den Level „**Limbs, Heads and Smoking Craters**“, in dem es Eure Aufgabe ist, alle - teils schwer bewachten - Munitionslager zu finden und zu sprengen.



(Schützen mit Musketen) - , alle herumlaufenden Rehe erlegen müßt. Aber Achtung: Einige der possierlichen Waldbewohner sind äußerst explosiv!

SIM CITY 3000

PC



zyxwvu

Dieser Cheat funktioniert nur, wenn Ihr den vorherigen Cheat verwendet habt und Vinnies Angebot ausschlägt.

garbage in, garbage out

Schon könnt Ihr alle Müllgebäude bauen.

power to the masses

Schaltet alle Kraftwerke frei.

water in the desert

Läßt Euch jedes Wassergebäude errichten.

Salt on

Verwandelt das Süßwasser in Salzwasser.

Salt off

Hat den umgekehrten Effekt.

Terrain one up

Hebt den Untergrund um eine Ebene an.

Terrain one down

Senkt den Untergrund um eine Ebene ab.

Terrain ten up

Hebt den Untergrund um 10 Ebenen an.

Terrain ten down

Senkt den Untergrund um 10 Ebenen ab.

pay tribute to your king

Alle Belohnungen sind verfügbar.

I love red tape

Alle Verordnungen sind verfügbar.

let's make a deal

Ein Geschäft wird angeboten.

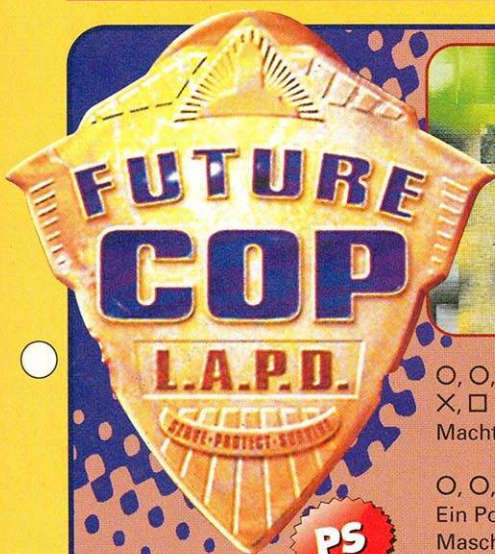
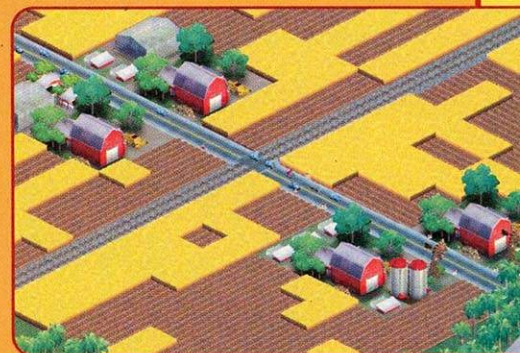
nerdz rool

Verschafft Euch hochentwickelte Industrie.

Um bei dieser Städtesimulation zu cheaten, müßt Ihr „**Strg**“, „**Shift**“, „**Alt**“ und „**C**“ gleichzeitig drücken. Jetzt sollte sich ein Cheat-Fenster öffnen und Ihr könnt folgende Codes eingeben:

call cousin Vinnie

Ein Mitglied der Mafia macht Euch ein Angebot und überläßt Euch etwas Geld.



O, O, Select, Select, O, Select, X, □
Macht Euch unverwundbar.

O, O, O, X, X, X, O, Select
Ein Power-Up für das Maschinengewehr.

O, X, Select, □, O, X, Select, □
Volle Munition für die schweren Waffen

□, □, O, X, O, X
Ein Power-Up für die schweren Waffen

□, Select, □, O, □, Select, X
Volle Munition für die Spezial-Waffen.

□, O, □, Select, O, X, □, O
Ein Power-Up für die Spezial-Waffen.

O, O, O, O, □, X, Select, □, X, Select, O
Sprung Power-Up.

□, Select, O, X, X, O, Select, □
Schaltet zum Schwarz/Weiß-Modus um.

O, □, O, X, Select, □, X
Für 200 Bonuspunkte.

Und hier noch die Level-Paßwörter zu „Kampf ums Revier“ im Einzelspielermodus:

Großstadtdschungel

5 - FUCUGYBIMI
10 - SUHUGYBIDR

Versuchsgelände

5 - SICRRYBLLI
10 - TIFRNYBLSR

Hollywood Keys

5 - SICRGYDLLI
10 - TIFRGYPLSR

Venice Beach

5 - SICRGLBLLI
10 - MIFRGIBLSR

Nachdem Ihr in der Ausgabe 26 schon einige Cheats zu diesem Spiel finden konntet, hier noch ein Update: Drückt auf Start und anschließend auf „Select“. Jetzt geht Ihr auf „Lautstärke Effekte“, gebt eine der folgenden Kombinationen ein und geht dann auf „Beenden“ und „Ja“.

□, O, □, O, X, Select, X, Select
Um den Level zu überspringen.

□, Select, O, X
Für volle Schilde.

□, O, Select, X, Select, X, O, □
Für volle Maschinengewehr-Munition.

RETURN TO KRONDOR

Verändert mit dem Editor die RTKRONDOR.INI und fügt folgende Zeilen ein:

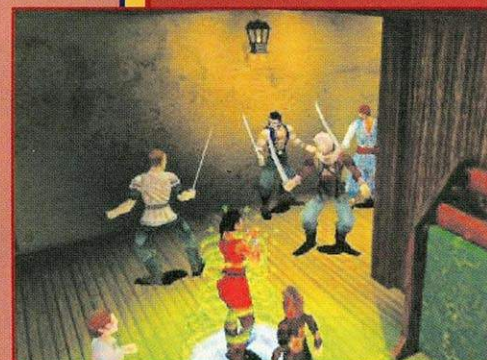
[Console]
Console=1

PC

Nun könnt Ihr mit „**Alt + C**“ die Konsole aufrufen und folgenden Cheat eingeben:

PYROMANIA

Drückt anschließend auf „**Enter**“ und wieder „**Alt + C**“, um die Konsole zu verlassen. Jetzt hat Euer Magier alle Zaubersprüche und kann sie ohne Mana-Verbrauch benutzen. (Leider ist das der einzige Cheat.)



MISSION: IMPOSSIBLE

"EXPECT THE IMPOSSIBLE"

N64



Euer Agent schafft es einfach nicht, unbeschadet durch die Botschaft zu kommen, oder Euch fehlen hier und da einige schlagkräftigere Waffen? Hier endlich die langerwartete vollständige (!) Cheat-Liste für die deutsche Version des N64-Moduls. Die Cheats müßt Ihr im Missionsauswahlbildschirm eingeben:

C-↵, Z, C-↵, C-↵, R
Macht Euren Agenten unverwundbar – Vorsicht, Ihr

könnt nun zwar nicht mehr erschossen werden, aber man kann Euch weiterhin gefangennehmen, und auch die Killerlady in der Botschaft kann Euch erwischen.

L, L, C-↵, C-↵, C-↵
Gibt Euch den Miniraketenwerfer.

R, L, C-↵, C-↵, L
Schon habt Ihr eine 9-mm Pistole.

C-↵, C-↵, C-↵, C-↵, L
Oder darf es die Uzi sein?

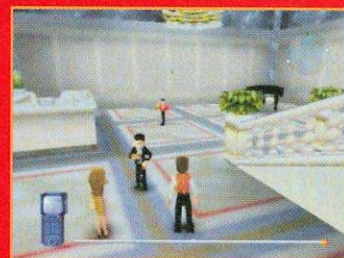
C-↵, L, C-↵, C-↵, L
Die Schalldämpferpistole ist in vielen Situationen sehr nützlich.

Die folgenden Cheats haben weniger nützliche, aber dafür witzige Auswirkungen:

C-↵, R, C-↵, L, C-↵
Vergrößert die Köpfe:



C-↵, C-↵, R, L, Z: Läßt die Figuren auf Kindergröße schrumpfen:



C-↵, Z, R, C-↵, Z
Verpaßt den Figuren große Füße:



Z, C-↵, R, C-↵, C-↵: Verkleinert die Figuren noch ein bißchen weiter.



Zugesandt von Peter Heupel



Dank unserer Cheats in Ausgabe 2/99 konnte Ihr Euch sicherlich schon wesentlich besser gegen die Dinos durchsetzen, der Vollständigkeit halber gibt es aber noch ein kleines Cheat-Update. Startet das Spiel, geht in den Pausenmodus und dann ins Cheat-Menü. Dort könnt Ihr folgendes eingeben:

LIGHTSOUT
Schaltet die Lichtquellen ab.

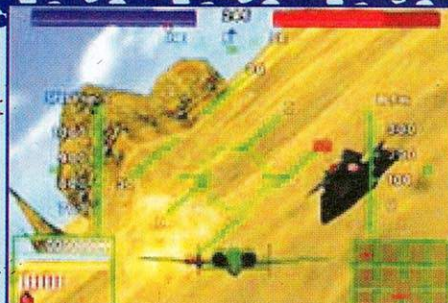
PIPSGUEAK
Verkleinert die Gegner.

GOODIES
Verschafft Euch alle Waffen.

BEWAREOBLIVIONISATHAND
Um alle Cheats gleichzeitig zu aktivieren.



AEROFIGHTERS ASSAULT N64



2. Für jeden gelösten Level bekommt Ihr im Deathmatch-Modus ein neues Feind-Flugzeug. Insgesamt also 6 Flugzeuge.

3. Wenn Ihr im „Main-Game“, „Practice“ oder „Boss-Attack“-Modus auf die „R“-Taste drückt, während Ihr ein Flugzeug auswählt, dann könnt Ihr dessen Farbe verändern. Im „Deathmatch“-Modus müßt Ihr „R“ gedrückt halten, während Ihr eines der vier Flugzeuge auswählt.

4. Bevor Ihr nur noch einen „Credit“ zur Verfügung habt, drückt auf **Reset** und setzt das Spiel dann fort – schon habt Ihr wieder alle „Credits“

Drückt, während „Press Start“ aufleuchtet, folgende Kombination auf dem C-Pad:

C-↵, C-↵, C-↵, C-↵,
C-↵, C-↵, C-↵

Schon habt Ihr von Anfang an die Pilotin Mao Mao und eine F15 zur Auswahl.

Hier noch ein weiterer Cheat, der nicht ganz einfach einzugeben ist, da Ihr es schaffen müßt, bevor die Anfangssequenz zu Ende ist:

↵, C-↵, ↵, C-↵, ↵, C-↵,
↵, C-↵, L, R, Z

Puh! Ertönt jetzt ein Signal, habt Ihr's geschafft und könnt jede Menge toller Sachen anstellen:

1. Löst alle Bonus-Missionen und Ihr bekommt den versteckten Piloten Spanky.

Zugesandt von Peter Heupel



SPORTS TV: BOXING!



Ihr fragt Euch wie Ihr den perfekten Boxer trainieren könnt? So geht's:

Das Gewicht

Das Gewicht Eures Boxers ist abhängig vom erstellten Trainingsplan, Ihr seht nach der Auswertung des Trainingsplans, wie sich das Gewicht verändert hat. Nimmt Euer Boxer mehr als 20 % seines ursprünglichen Gewichts ab oder zu, verschlechtert sich seine Form! Behaltet das Gewicht also im Auge.

Um eine optimale Form zu erreichen, sollte Euer Boxer bis zu 300 Gramm zu- oder abnehmen.

Darüber nimmt die Verbesserung der Form ab, bis sie sich ab 1001 Gramm verschlechtert.

Die Ernährung solltet Ihr wie folgt zusammenstellen:
20 % Eiweiß
50 % Kohlenhydrate
30 % Fett

Achtet aber darauf, daß Ihr Mangel- oder Überschußerscheinungen im Blutbild entsprechend ausgleicht.

Schickt Euren Boxer zweimal pro Woche in die Sauna und laßt zwischen jedem Saunagang zwei Tage Pause.

Mit Massagen verhält es sich ähnlich: Sie sollten dreimal pro Woche mit einem Tag Abstand durchgeführt werden.

Will Euer Boxer Musik, verschlechtert sich das Trainingsergebnis um 10%, solange er keine hat!

Die verschiedenen Trainingsarten beeinflussen die Attribute wie folgt:

Schlagkraft:

Gymnastik: 10%
Gewichte: 55%
Sandsack: 35%

Schnellkraft:

Gymnastik: 20%
Maisbirne: 40%
Doppelendball: 40%

Ausdauer:

Gymnastik: 10%
Sandsack: 15%
Laufarbeit: 50%
Springseil: 25%

Psyche:

Gymnastik: 10%
Taktikschulung: 50%
Sparring: 40%

Beweglichkeit:

Gymnastik: 30%
Springseil: 20%
Schattenboxen: 30%
Ganzkörpertratte: 20%

Technik:

Gymnastik: 10%
Maisbirne: 30%
Doppelendball: 30%
Schattenboxen: 30%

Reaktion:

Gymnastik: 10%
Ganzkörpertratte: 45%
Sparring: 45%

Um Euren Boxer optimal zu trainieren, gelten folgende Trainingseinheiten pro Woche:

Gymnastik: 3 (ab einem Alter von 35 Jahre: 4)

Gewichte: 4 (ab einem Alter von 35 Jahre: 3)

besondere Beanspruchung: Arme
Sandsack: 3 besondere Beanspruchung: Arme

Laufarbeit: 4 besondere Beanspruchung: Beine

Springseil: 2 besondere Beanspruchung: Beine

Maisbirne: 3

Doppelendball: 3

Schattenboxen: 2

Ganzkörpertratte: 4

Taktikschule: 2 (ab

Trainingshalle 5: 1) besondere Beanspruchung: Kopf

Sparring: 1

Haltet Ihr Euch an diese Vorgaben, steht dem Sieg kaum noch etwas im Weg.

F-ZERO X

N64

Im Heft 26/98 waren schon einmal Cheats zu diesem Spiel – leider liefen bei der deutschen Version nicht alle davon einwandfrei. Also hier noch einmal ein Update:

Drückt die folgende Kombination im „Mode-Select“ Bildschirm:

L, Z, R, C-↑, C-↓, C-←, C-→, Start

Ertönt nun ein Signal, dürft Ihr aus allen Fahrzeugen, Strecken und Schwierigkeitsgraden auswählen.



CHOPLIFTER II: RESCUE SURVIVE

GB

CHPYBYS

Level 4 Sector 2

VRYHPPY

Level 4 Sector 3

Zugesandt von
Juston Goth



Euch fehlen noch ein paar Levelpaßwörter zu diesem Spiel? Hier ist der Ergänzung zu unserer Liste aus Heft 2/99:

SPRYSKS

Level 3 Sector 3

CMPTRWZ

Level 4 Sector 1

GMBYQZD

Level 5 Sector 1

LVLYTYZ

Level 5 Sector 2

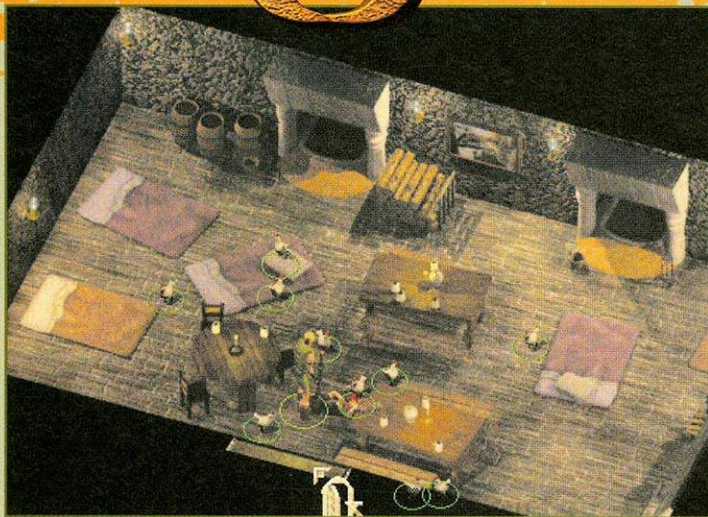
GDDYGMZ

Level 5 Sector 3



Baldur's Gate

PC



Besonders als Neueinsteiger kann man mit den Figuren erster Stufe Probleme bekommen. Hier ein paar Tips', die Euch das Überleben erleichtern sollten:

Das oberste Gebot lautet: Speichert oft und regelmäßig!

1. Wählt als Hauptfigur einen Krieger oder Priester, denn alle anderen Klassen haben zu wenig Trefferpunkte. Achtet vor allem auf die Konstitution – ab „15“ bekommt Ihr einen Trefferpunktbonus.
2. Ihr werdet des öfteren auf Horden von Wölfen oder Spinnen treffen, die Eure gesamte Gruppe im Handumdrehen erledigen können. Daher ist es hilfreich, sie noch im Angriff zu stoppen. Versucht es mit dem Priester/Druiden-Spruch
3. „Verstricken“, um die Gegner festzuhalten und bekämpft sie dann mit Fernwaffen. Noch besser ist der Zauberspruch „Schlaf“, dann könnt Ihr Euch zunächst um diejenigen kümmern, die ihren Rettungswurf geschafft haben, und anschließend den Rest erledigen.
4. Verhindert, daß Eure Gruppe getrennt wird, und nehmt Euch im Kampf immer einen Gegner nach dem anderen vor. So steigen die Chancen, rasch alle Feinde zu erledigen.
5. Haltet Priester im Hintergrund, damit sie gegebenenfalls heilen können.
6. Der Spruch „Segen“ des Priesters verbessert Eure Treffer-Chance und ist für jeden größeren Kampf zu empfehlen.

Cheaten kann man bei „Baldur's Gate“ natürlich auch, aber bei

einem Rollenspiel verdirbt einem so etwas meist den Spaß. Setzt diese Tricks also vorsichtig ein oder nur um Euch anzusehen, was passiert. Damit die Cheats funktionieren, müßt Ihr die Datei „Baldur.ini“ im Spielverzeichnis ändern. Öffnet sie mit einem Editor (z.B. Notepad) und fügt unter [Game Options] die Zeile:

Cheats=1

ein. Sichert die Datei und startet „Baldur's Gate“ neu. Im Spiel könnt Ihr dann mit „**Strg + Tab**“ die Konsole (ein Eingabefenster) aufrufen, um folgende Cheats einzugeben: (Groß- und Kleinschreibung ist zu beachten, außerdem bekommt Ihr den Doppelpunkt mit „Shift + ö“ und die runden Klammern mit „Shift + 9“ und „Shift + 0“):

Cheats:TheGreatGonzo()

Läßt 10 Hühner um Euch herum erscheinen, die Eure Gegner angreifen.

Cheats:FirstAid()

Verschafft Euch 5 Heiltränke, 5 Gegengifte und eine „Stein-zu-Fleisch“ Schriftrolle.

Cheats:Midas()

Erhöht Euren Kontostand um 500 Goldstücke.

Cheats:CowKill()

Erschafft einen „Kühetöten“-Spruch, wenn Ihr in der Nähe einer Kuh steht ...

Cheats:DrizztAttacks()

Erschafft einen feindlichen Drizzt.

Cheats:DrizztDefends()

Erschafft einen freundlichen Drizzt.

Cheats:CriticalItems()

Erschafft alle kritischen Gegenstände.

Cheats:Hans()

Teleportiert Eure Figuren in einen freien Bereich (manchmal kommt man von dort nicht mehr weg, also vorher sichern).

Cheats:ExploreArea()

Die gesamte Karte ist bereits erkundet.



COMMAND & CONQUER

PS

ALARMSTUFE ROT - GEGENSCHLAG



××□○○○

Erhöht Euren Kontostand um 1000 Geldeinheiten.

×××○△□

Schon habt Ihr die Parabombe zu Verfügung

○○△××□

Ihr gewinnt den Level.

○×○□□×

Ihr verliert den Level.

Öffnet zunächst die Team-Auswahlleiste mit „△“ und drückt dann auf „○“ um die Cheats einzugeben.

△△×○△□

Zeigt Euch die komplette Karte.

□×○×△△

Bringt Euch den Eisernen Vorhang.

○×○□□×

Verschafft Euch die Autobombe.

Zugesandt von
Dieter Max



AMUJI

⇒, ⇒, ⇒, △, ×, ↑, ○, ⇐
Um unverwundbar zu werden.

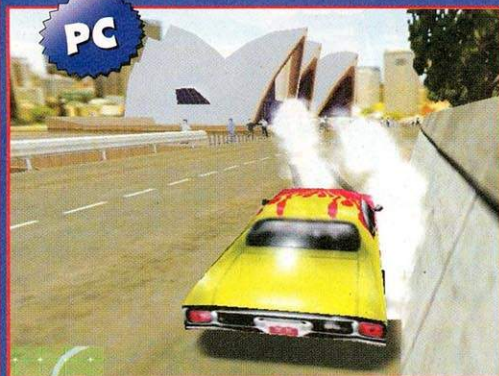
⇐, △, ⇐, ⇐, ○,
⇐, △, ⇒, ○, ↑, ↑, ↓
Für unendliche Spirit-Zauber.

⇐, ↑, ↑, △, ⇒, □,
⇐, △, ↑, ↓, ⇒, ⇒
Um in den Debug-Modus zu gelangen.

PS

Um die Cheats einzugeben, müßt Ihr im Pausenmodus **L2** oder **R2** festhalten und dann folgende Kombinationen eingeben:

TEST DRIVE 5



PC

MJCIM.RC
Verkleinert die Autos.

SAUSAGE
Bringt ein zusätzliches Auto.

KNACKED
Ihr dürft die Kurse in umgekehrter Richtung fahren.

Geht zunächst ins Optionsmenü und gebt dort folgende Cheats ein:

RONE

Aktiviert alle Autos.

cup of choice

Schaltet alle Pokalrennen frei.

i have the kez (eigentlich key, aber auf der deutschen Tastatur muß das „y“ durch „z“ ersetzt werden)

Schaltet alle Strecken und Fahrzeuge frei.

Um die restlichen Cheats zu aktivieren, müßt Ihr erst mal den Highscore-Screen erreichen! Dort müßt Ihr den jeweiligen Cheat anstelle Eures Namens eingeben. Wenn's nicht klappt, versucht es in der Drag-Racing-Highscoreliste.

NOLIFE

Schaltet zusätzliche Autos frei.

WHOOOOSH

Verwandelt die Hupe in einen Turboschalter.

VRSEX

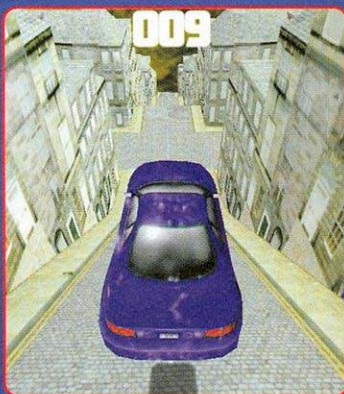
Aktiviert alle Spielmodi.

SPURT

Läßt Euch im „Super-Arcade“-Modus fahren.

AUXRAY

Ihr dürft Euch ein verstecktes Musikvideo ansehen.



SEGA RALLY 2

SEGA RALLY

CHAMPIONSHIP

DC

Cheats genau das richtige. Sie werden über das Digital-Pad und die entsprechenden Knöpfe eingegeben.

↑, ↓, ↑, B, A, ↓, B, ↓
Schon stehen alle Fahrzeuge zur Verfügung.

Wenn Ihr endlich mal alle Autos benutzen oder alle Seasons fahren wollt, dann sind diese

↑, ↓, ↓, ↓, B, A, B, ↓, ↓
Ihr habt Zugriff auf alle Seasons.

EXCESSIVE SPEED

PC

Gebt einfach im Hauptmenü folgende Kommandos ein:

allcars

Schaltet alle Autos frei.

alltracks

Verschafft Euch Zugriff auf alle Strecken.

Zugesandt von
Johannes Altdorfer

Hallo Freunde,

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

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

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

In diesem Sinne: Feuer frei und los!

Ever Bitman



Disney • PIXAR

a bug's life

Das große Krabbeln

GBC



Kommt Ihr bei diesem Spiel zum Disney-Film nicht weiter, dann versucht es mit diesen Level-Passwörtern:

9LKK

Level 2

BL26

Level 3

5P9K

Level 4

6652

Level 5

BKK2

Level 6

2PLB

Level 7

6562

Level 8

L59B

Level 9

BL26

Bonus Level



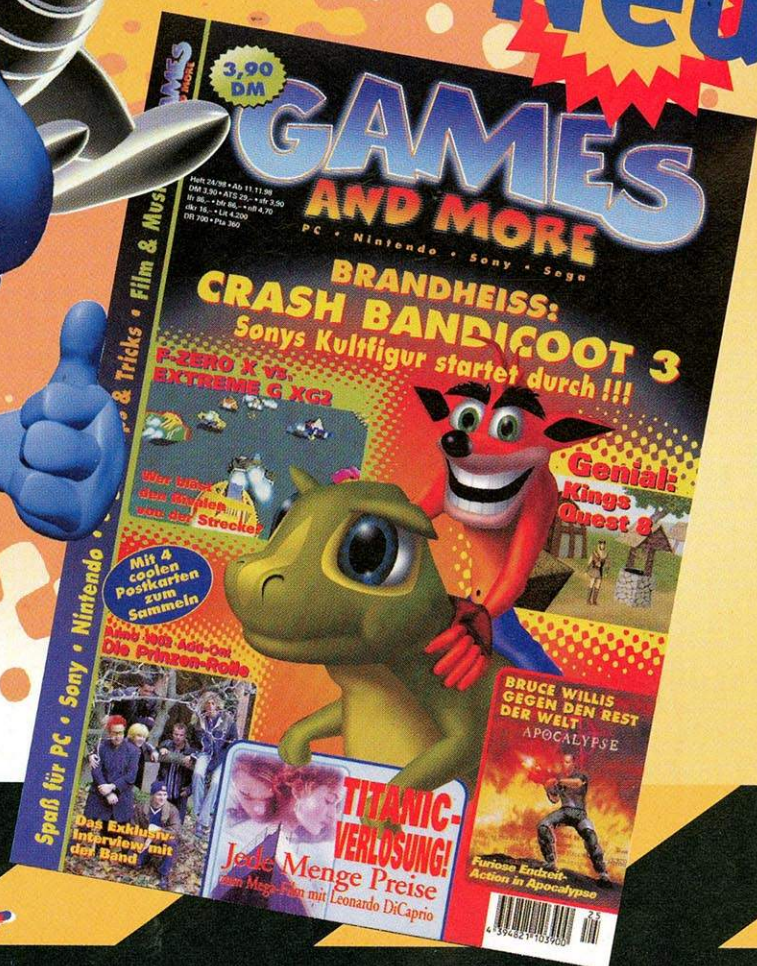
2 Ausgaben kostenlos!

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

PRO 18

-World Tour Golf-

5cm vor dem Loch kann man kaum noch einen Fehler machen

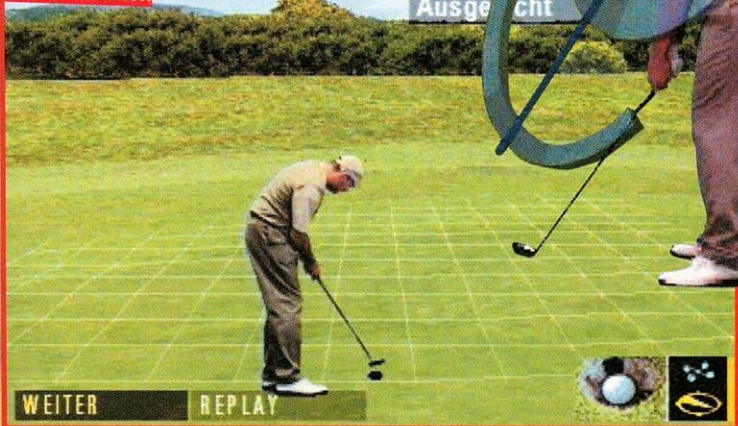
TERROR TOM
Schlagweite
Ausgereicht

Ob dieser Ball nahe genug am Loch landen wird?

Die Übersichtskarte hilft bei der Orientierung

TERROR TOM (E)
Schlagweite: 180 m
145 m / Loch

Nachdem Ihr einen Ball geschlagen habt, dürft Ihr Euch eine Wiederholung ansehen



SYSTEMVERGLEICH



GRAFIK:

Die Animationen bleiben während eines Schlages zum Nachladen stehen. Der Ball ist fast nicht zu erkennen.

Flüssiger Spielverlauf – nachgeladen wird nur nach beendetem Loch. Ball hat einen Schatten (so kann man abschätzen, wie weit man geschlagen hat).

SPIELTIEFE:

3 verschiedene Golfplätze, alle namhaften Spieler.

3 verschiedene Golfplätze, alle namhaften Spieler.

MEHRSPIELERMODUS:

Bis zu 8 Spieler.

Bis zu 8 Spieler.

STEUERUNG:

Extrem gewöhnungsbedürftig. Insbesondere die Schlagstärke beim Putten ist schwer kontrollierbar.

Läßt sich präzise über das Game-Pad steuern. Das Putten ist gut kontrollierbar.



Nachdem wir letzte Ausgabe bereits die PC-Version getestet haben, ist nun auch die PlayStation-Fassung von Psygnosis' Golfsimulation erhältlich.

Auf den ersten Blick gleichen sich die beiden Versionen von „Pro 18 – World Tour Golf“ wie ein Ei dem anderen. Auch auf der PlayStation entscheidet Ihr Euch zunächst für einen von drei detailgetreu nachgebildeten Golfplätzen. Gefallen Euch die vorgegebenen Golfspieler, unter denen einige der berühmtesten Stars der Szene vertreten sind, nicht, könnt Ihr auf Wunsch Euren eigenen Profi erschaffen und dann mit diesem antreten. Standardmäßig habt Ihr zu Beginn eines Turniers bereits alle nötigen Schläger im Gepäck, Ihr dürft Euch alternativ aber auch eine eigene Auswahl zusammenstellen.

Einmal auf dem Grün, steht Euch ein sogenannter Caddie zur Seite, der Euch stets den passenden Schläger reicht. Für Anfänger sicherlich eine willkommene Option, Profis können dagegen auf eine sol-

che Hilfestellung getrost verzichten. Während des Spiels kommentiert ein deutscher Reporter mit mehr oder weniger passenden Worten Eure Fortschritte. Die Steuerung ist recht einfach gelungen und so werdet Ihr es nach wenigen Fehlversuchen auf dem Übungsplatz schnell schaffen, gute, wenn nicht sogar perfekte Bälle zu schlagen. Der Spielverlauf ist angenehm flüssig und zu Hängen, wie sie bei der PC-Version zu beobachten waren, kommt es zum Glück nicht mehr. Die Ladezeiten sind für PlayStation-Verhältnisse gerade noch erträglich; dafür wird die Grafik den technischen Fähigkeiten der Konsole mehr als gerecht. Alles in allem ist die PS-Umsetzung wesentlich besser als die PC-Fassung, und besonders mit mehreren Freunden macht „Pro 18“ eine Menge Spaß.

Thomas Rosato

Gelungene Golfsimulation mit vielen Details

PC TEST

PRO 18 - WORLD TOUR GOLF
Hersteller: Psygnosis/IGL
Web-Adresse: www.psygnosis.com
Preis/geplant: ca. 100 DM / -
Spieleranzahl: 1 bis 8
Genre: Sport

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%

PS TEST

PRO 18 - WORLD TOUR GOLF
Hersteller: Psygnosis/IGL
Web-Adresse: www.psygnosis.com
Preis/geplant: ca. 90 DM / -
Spieleranzahl: 1 bis 8
Genre: Sport

Besonderheiten:
Keine.

Positiv:
Viele Details. Sowohl für Einsteiger als auch Profis fordernd.

Negativ:
Ladezeiten an der Grenze des Erträglichen.

Altersfreigabe: frei
WERTUNG:
Grafik: 72%
Sound: 45%
SPIEL SPASS: 71%

WORMS ARMAGEDDON



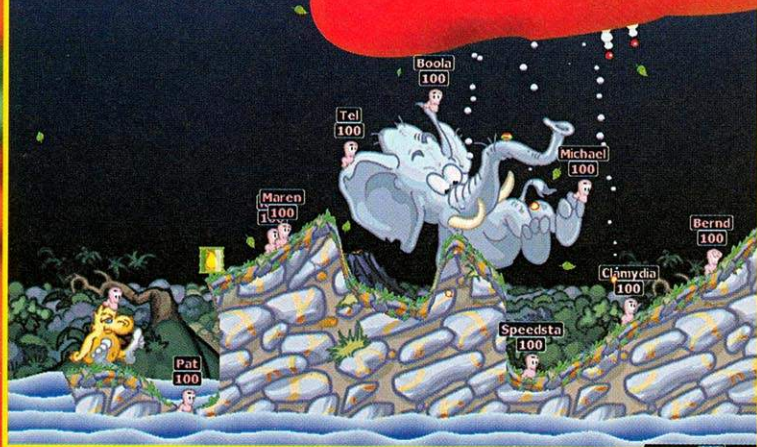
Grundausbildung:
Wir üben das Schaukeln am Ninja-Seil

Aua, das tat weh:
Prince Charles hat es auf
unseren Wolfi abgesehen

Die Bildschirm-Auflösung
reicht von 640x480 bis
1024x768 Bildpunkten

Alles Gute kommt von oben:
Gleich gibt's was
auf die Beule

**Im neuesten Teil
seines wahrhaft
wurmstichigen
Strategiespektakels hat
Team 17 neben dem
gewohnt gelungenen
Mehrspieler-Modus end-
lich auch allen Einzel-
spielern einige schicke
Kampagnen spendiert.**



Wie einst Robin Hood habt Ihr
nun auch Pfeil und Bogen
im Marschgepäck

Mit dem Flammenwerfer dürft Ihr
Euren Gegnern mal so richtig einheizen

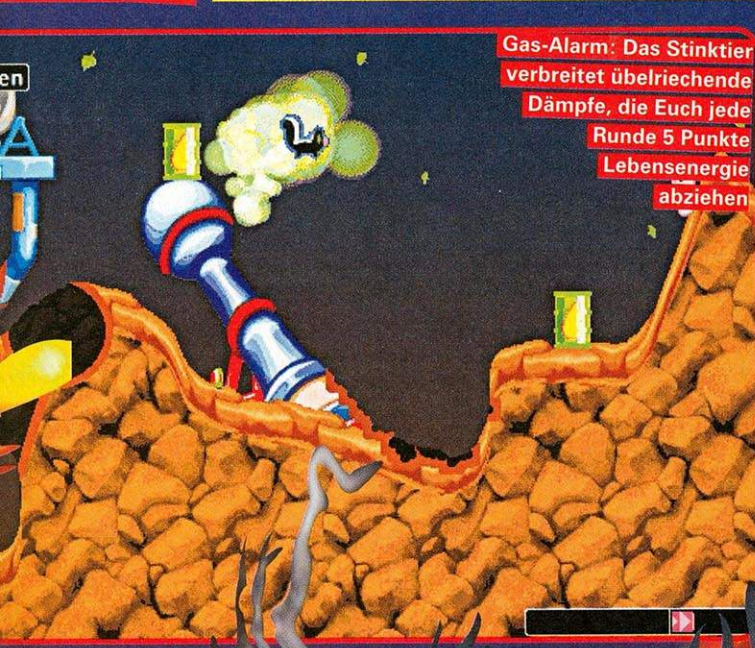


Daß es nicht unbedingt eines brutalen 3D-Shooters sowie mehrerer miteinander vernetzter High-End-PCs bedarf, um mit ein paar Freunden einige Stunden ausgelassenen Multiplayer-Spielspaß zu genießen, bewies das britische Softwarehaus Team 17 bereits vor knapp drei Jahren mit dem Spiel „Worms“. Inzwischen ist mit „Worms Armageddon“¹ bereits der dritte Teil auf dem Markt. Am eigentlichen Spielprinzip hat sich in all der Zeit wenig geändert: Nach wie vor befiehlt Ihr ein Team von maximal acht Regenwürmern und müßt versuchen, ein oder mehrere gegnerische Platoons aus Eurem Revier zu vertreiben, sprich zu Angelfutter zu verarbeiten. Gekämpft wird dabei Wurm gegen Wurm: Je Spiel-Runde habt Ihr bis zu sechzig Sekunden Zeit (je nachdem, welche Runden-dauer Ihr vorher eingestellt habt),

um einen Eurer wirbellosen Soldaten in Position kriechen und eine Waffe abfeuern zu lassen, anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Als Kampfschauplätze müssen ähnlich wie in „Micro Machines“ die verrücktesten Aller-weltslandschaften erhalten. Egal ob Wackelpudding, Speise-Eis, Sandburg oder Schrott-platz – keine

**Egal ob allein oder
mit mehreren: „Worms“
ist Adrenalin pur**

Gegend ist vor den kleinen Kriechtieren sicher. Die bekannten Waffen und Werkzeuge wie Bazooka, Handgranate, Schaf, alte Frau oder Cluster-Bombe wurden allesamt aus „Worms 2“ übernommen und um einige, teils herrlich abgedrehte Extras erweitert. Insgesamt bietet Euch „Worms Armageddon“ weit mehr als 60 verschiedene Varianten, Euren Gegnern das Wurmleben auszuspusten (siehe Info-Kasten). Einige der besonders gemeinen Bonus-Objekte werden aller-



dings erst freigeschaltet, wenn es Euch gelingt, die Grundausbildung mit einer Goldmedaille abzuschließen. Dieses Spezialtraining ist übrigens ebenfalls ein neues Feature und erinnert entfernt an die Fahrlienz aus „Gran Turismo“. In verschiedenen vorgegebenen Übungs-Szenarien müßt Ihr beweisen, daß Ihr ein echter Regenwurm-Veteran seid. So gilt es beispielsweise, innerhalb eines bestimmten Zeitlimits in einer Art Schießstand Dutzende von Zielscheiben per Gewehr, Granate oder Panzerfaust millimetergenau zu zerbröseln. Gelingt Euch dies, winken als Belohnung mehr als 30 speziell für Solospieler designte Einsätze, in denen Ihr die verrücktesten und waghalsigsten Aufträge erfüllen müßt. Natürlich wurde auch der Multiplayer-Modus, der eigentliche Clou an „Worms“, bei der „Armageddon“-Version nicht vernachlässigt. Neben der klassischen Variante, bei der Ihr zu mehreren vor einem PC zockt, sowie dem im Prinzip identischen Netzwerk-Modus, steht Euch

diesmal als Zusatz eine Internet-Option zur Verfügung. Mit dieser könnt Ihr Euch – Internet-Zugang vorausgesetzt – in das neu eingerichtete „Wormnet“ einwählen und gegen Regenwürmer aus der ganzen Welt antreten. Laßt Euch von der niedlichen, zweidimensionalen Comic-Grafik nicht täuschen: „Worms Armageddon“ ist ein tierisch genialer und zum Schreien komischer Strategie-Meilenstein, der schon nach kurzem Kontakt süchtig macht – und zwar ganz egal ob Ihr nur allein gegen den hinterlistigen Computer oder mit einer Gruppe von Freunden gegeneinander spielt.

Ralf C. Adam

Vollreflex: Zum Schreien komisch und tierisch genial

INFO

Die neuen Waffen

In „Worms Armageddon“ gibt es mehr als 60 Waffen und Werkzeuge, viele darunter sind brandneu. Wir haben Euch eine kleine Auswahl der schönsten Gemeinheiten zusammengestellt, auf die Ihr jetzt zurückgreifen könnt:

Wikingeraxt:



Die Axt halbiert bei einem Treffer die Lebensenergie des Gegners.

Flammenwerfer



Versprüht einen Feuerstrahl. Damit sind Eure Gegner buchstäblich Feuer und Flamme.

Würmerwahl



Damit könnt Ihr zuerst einen Wurm bewegen, und anschließend noch einen zweiten.

Schnelllaufen



Mit diesem Extra geht Euer Wurm ab wie die Feuerwehr. Hält einige Runden lang an.

Laserziele



Mit Hilfe dieser Vorrichtung könnt Ihr per Uzi, Pistole, Minigun oder Gewehr besser zielen.

Minenangriff



Wirft eine Ladung Minen über einem zuvor markierten Zielgebiet ab. Biep, biep, biep...

Wasserschaf



Wertvoll bei Insel-Landschaften: Für dieses schwimmende Schaf ist Wasser kein Hindernis mehr.

Doppelter Schaden



Dieser Bonus hält genau eine Runde lang an und verdoppelt in dieser Zeit jeden zugefügten Schaden.

Unsichtbarkeit



Diesen Zusatz gibt es nur bei Online-Spielen. Einer Eurer Würmer wird für kurze Zeit für die anderen unsichtbar.

Niedrige Schwerkraft



Schaltet kurzfristig die Schwerkraft (fast) aus: Euer Wurm springt auf diese Weise wesentlich weiter.

Während des Spiels ruft Ihr mit dem rechten Mausknopf Eure Waffenleiste auf



PC TEST

WORMS ARMAGEDDON
Hersteller: Team 17
Web-Adresse: www.team17.com
Preis/geplant: ca. 80 DM/-
Spieleranzahl: 1 bis 6
Genre: Strategie

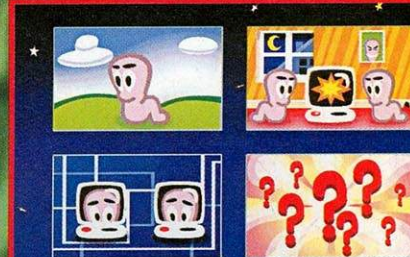
Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 100 MHz, 32 MB RAM, 37 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, 37 MB HD, Win 95/98

Positiv:
 Explosiver Spielspaß ohne 3Dfx – aber mit viel Humor.

Negativ:
 Braucht im Netzwerk pro PC eine CD-ROM.

WERTUNG:
Grafik: 66%
Sound: 73%

Altersfreigabe: ab 6 Jahren
WERTUNG:
SPIEL SPASS: 87%



Zu Beginn müßt Ihr Euch zwischen Einzel- und Mehrspieler-Modus entscheiden

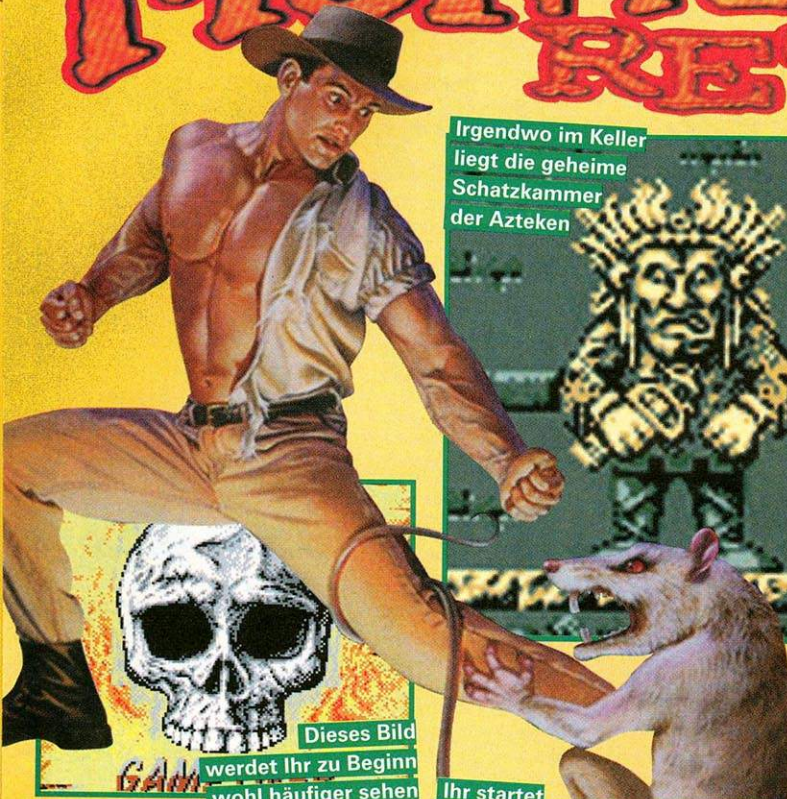


Im Team-Editor könnt Ihr Euch nach Herzenslust Euer eigenes Platoon zusammenbauen



Alle Waffen auf einen Blick: Hier stellt Ihr ein, was Euch zu Spielbeginn zur Verfügung stehen soll

MONTENZUMA'S RETURN!



Irgendwo im Keller
liegt die geheime
Schatzkammer
der Azteken



Dieses Bild
werdet Ihr zu Beginn
wohl häufiger sehen

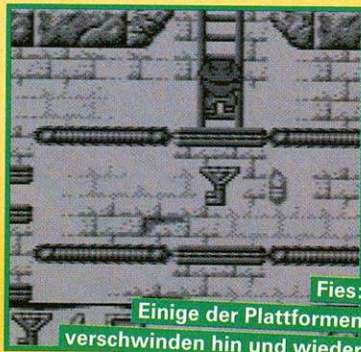
Ihr startet



Eure Reise in der
Spitze der Pyramide



An einer brennenden
Liane solltet Ihr Euch
nicht unbedingt ausruhen



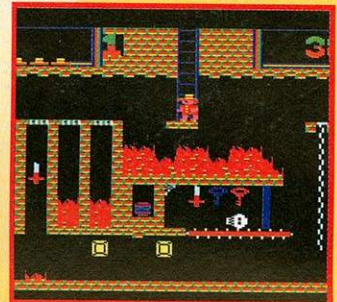
Fies:
Einige der Plattformen
verschwinden hin und wieder



Wie Ihr seht, läuft das Spiel
auch auf dem alten GB

INFO

Ein echter Klassiker



Auch wenn der Titel es vermuten läßt – mit dem gleichnamigen 3D-Spektakel auf dem PC hat die Game Boy Fassung von „Montezuma's Return“ herzlich wenig zu tun. Dafür aber umso mehr mit der Urfassung des Spiels, die vor beinahe 15 Jahren für den Heimcomputer C64 unter dem Namen „Montezuma's Revenge“ erschienen ist. Die 2D-Grafik, Gegner, Extras, Waffen und vor allem das komplette Level-Design ähneln der GB-Version wie ein Ei dem anderen.

TEST

MONTENZUMA'S RETURN

Hersteller — Take 2/Utopia
Web-Adresse — www.take2games.com
Preis/geplant — ca. 60 DM / –
Spieldanzahl — 1
Genre — Action

Besonderheiten:

Läuft auch auf altem S/W-Game Boy.



Positiv:

Alles da: Ausgefüllter Levelaufbau, detaillierte Grafik, Paßwort-System.



Negativ:

Nicht unbedingt einfach. Keine speicherbare High-Score Liste.

**Alters-
freigabe:**

keine
Angaben

WERTUNG:
Grafik — 81%
Sound — 70%

**SPIEL
SPASS:**
83%



Ein kerniger Abenteurer, der in versunkenen Ruinen nach seltenen Schätzen sucht und dabei allerlei fiese Fallen und garstige Gegner überwinden muß? Das kann doch nur Indiana Jones sein – oder etwa doch nicht?

Zwar sieht der Held von Take 2s' neuem Game-Boy-Color-Spiel „Montezuma's Return“² seinem großen Vorbild auf den ersten Blick überraschend ähnlich, doch bei näherem Vergleichen gibt es zwischen Max Montezuma und Indy nur recht wenig Gemeinsamkeiten. Max ist nämlich kein Archäologe sondern ein waschechter Abenteurer – und zudem der einzige noch lebende Nachfahre der legendären Aztekenkönige. Auf der Suche nach dem versteckten Gold seiner Urahnen steuert Ihr Max durch eine gigantische Pyramide,

die in weit mehr als 100 Räume unterteilt ist. Leider lauern an allen Ecken und Enden brennende Lavagruben, rollende Totenschädel, giftige Spinnen und andere Widrigkeiten darauf, Euch eins Eur kostbaren Bildschirmleben zu rauben, also seid auf der Hut. An manchen Stellen müßt Ihr außerdem kleine Rätsel lösen, denn einige der begehrten Edelsteine sind nur auf großen Umwegen zu erreichen, da sie in verschlossenen Kammern verborgen liegen, für die Ihr erst den passenden Schlüssel finden müßt. Doch unser

Held zeigt sich zum Glück als ziemlich durchtrainierter Bursche, der auch weite Abgründe mit einem beherzten Sprung zu überwinden vermag und wie Tarzan an Lianen hinaufklettern kann. Fans hektischer Jump'n'Run-Kost werden an den Abenteuern von Max Montezuma ihre helle Freude haben – man könnte dieses Modul durchaus als eine Art „Tomb Raider“ für die Hosentasche bezeichnen. Und laßt Euch nicht von dem anfangs etwas zu hoch scheinenden Schwierigkeitsgrad abschrecken: Nach ein paar Runden fühlt Ihr Euch in der Pyramide bereits heimisch.

Ralf C. Adam

Das
„Tomb Raider“
für die Hosentasche

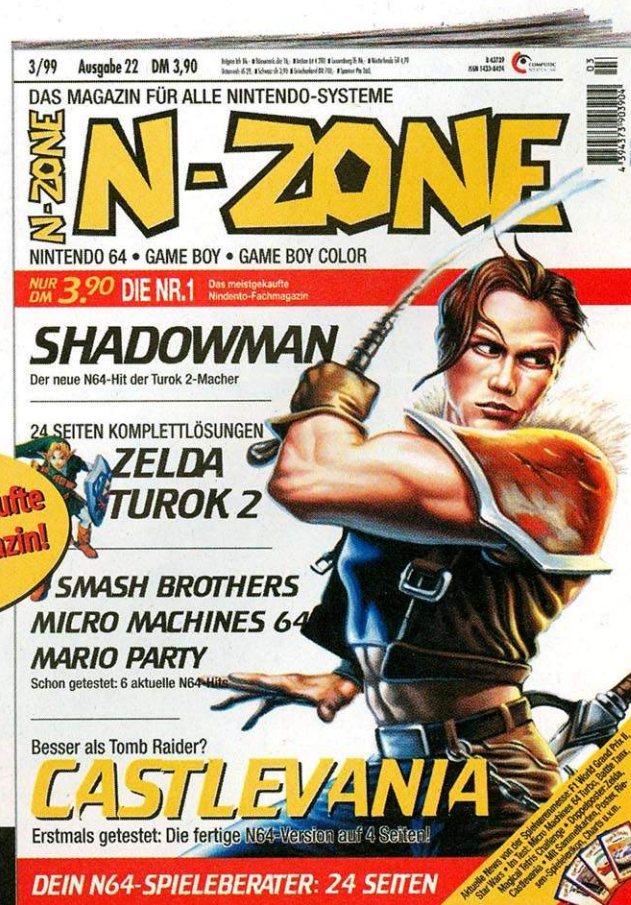


Ich wollt, ich wär' ein Mario.

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

N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

Das meistverkaufte
Nintendomagazin!



extreme-g

XG2



Vollgas auf der Start-Ziel-Geraden: nur noch ein „Opfer“ für die Missiles!



Aus vollen Rohren ballern wir im Arcade-Modus auf kleine Alien-Spezialgegner

Im dicht gedrängten Feld kämpfen wir uns an die Spitze

Auf absolut irre Bikes mit Spitzengeschwindigkeiten weit jenseits von 400 km/h setzt Euch „Extreme G-2“¹ von Acclaim²: Mit diesem ultraschnellen N64-Funracer durchbrecht Ihr jetzt auch am PC die Schallmauer!

Radikal, superschnell und schwer bewaffnet – mit den Bikern aus „Extreme G-2“ ist nicht zu spaßen. Die beinharten Rennen fordern Euch alles an Konzentration ab: Mit mannshohen, futuristischen Zweirädern rast Ihr mit Schallgeschwindigkeit über wahnwitzige Kurse voller Tunnels, Sprünge, Röhren und haariger Kurven – und ballert dabei auch noch aus allen Rohren oder genauer gesagt, mit etwa 20 verschiedenen Waffen. Vom Fahrgefühl her erinnert „Extreme G-2“ an Fun-Racer-Klassiker wie „WipeOut“ oder „F-Zero X“, ist aber schneller, härter und umfangreicher. Auf dem N64, wo wir das Modul ja bereits eingehend getestet haben (Ausgabe 25/98), begeisterte uns vor allem die Grafik. Blitze zucken durch den wolkenverhangenen Himmel, Vogelschwärme fliehen in Panik, so gar hübsche Reflexionen gibt's zu

beobachten. Die liebevoll gestalteten Gegner sind obendrein beinhart (die Gegnerinnen auch: Einige der besseren XG2-Biker sind Mädels!), kurzum: Die N64-Version nutzt wirklich jedes letzte Quentchen an Leistung der Konsole voll aus und bietet einen coolen Fun-Racer mit absolutem Mega-Speed.

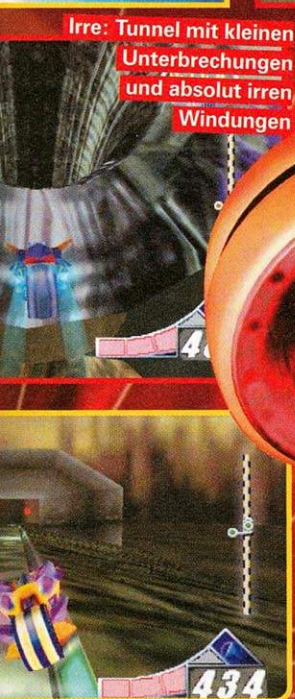
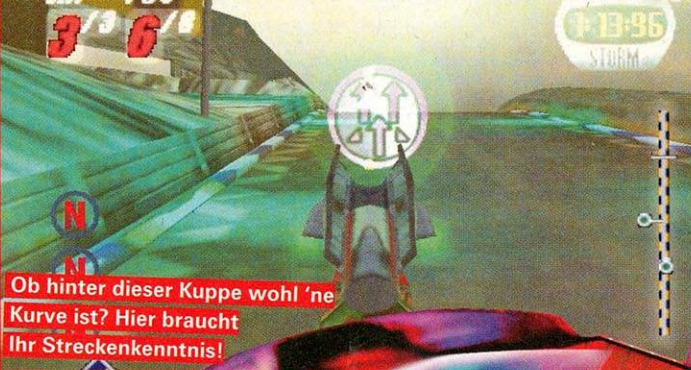
Und die 128-Mbit-Cartridge ist prall gefüllt mit 36 Kursen in 12 Landschaften (plus Spiegelmodus!), 10

Bikes und 3 Secret Bikes: das erfreut das Herz des N64-Rasers! Unsere Vorfreude war dementsprechend groß, als dieser Tage endlich die Test-Version der PC-Fassung in der Redaktion eintrudelte! Doch leider kann die Umsetzung nicht so recht überzeugen: Allzu deutlich ist spürbar, daß der erfolgreiche Konsolen-Renner bloß für den PC-Einsatz überarbeitet und nicht völlig neu programmiert wurde. Der irre Speed wurde natürlich beibehalten

Ultraschnell, hektisch und bunt: Achterbahn-Kurse mit 400 km/h

Drei... Zwei... Eins:
Zum Start werdet Ihr
von einem Greifarm ausgeklinkt

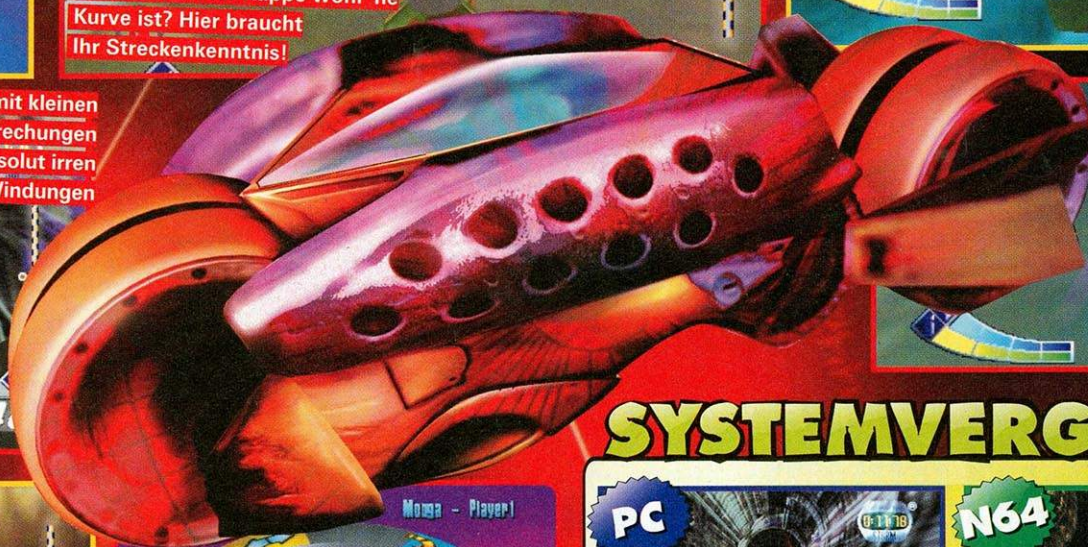
Einer der
vielen Sprünge:
Ob wir wohl schnell
genug unterwegs sind?



Ob hinter dieser Kuppe wohl 'ne
Kurve ist? Hier braucht
Ihr Streckenkenntnis!

Irre: Tunnel mit kleinen
Unterbrechungen
und absolut irren
Windungen

Im Nebel vor uns
tauchen zwei
Gegner auf:
Raketen los!



SYSTEMVERGLEICH



GRAFIK:

Technisch für ein 3D-Spiel
nicht ganz zeitgemäß:
Zuviel Nebel am Horizont.
Aber immerhin schnell.

Nützt das N64 voll aus: Kaum Ne-
bel, viele Effekte, rasend schnell –
so muß ein Konsolen-Renner
aussehen.

MEHRSPIELER:

Was für ein Armutszeugnis:
Kein Multiplayer-Modus!

Verschiedene Multiplayer-Modi:
Rennen oder Panzer-Schlacht!

STEUERUNG:

Sogar mit Tastatur hektisch,
Gamepad okay, Lenkrad
zwecklos.

Die Hektik läßt sich mit dem
Analog-Stick des N64 gut
bezwingen.

SONSTIGES:

Paßwörter,
Speicherfunktion.

Paßwörter,
Speicherfunktion.

– aber leider auch
ziemlich teuer erkaufte:
Ohne den kleinen Ana-
logstick des N64-Controll-
ers steuert sich das
Teil deutlich schwe-
rer, Ihr solltet also
flinke und
spielgeübte
Finger haben!
Der dichte Ne-
bel, der über
der Strecke
hängt, läßt
zu dem
schnell die
Übersicht
verlorenge-
hen – scha-
de, denn aus
den 3D-Mög-
lichkeiten des
PC hätte man
mit Sicher-
heit mehr raus-
holen können.
Nervig ist außer-
dem, daß man gelegent-
lich nach einem „Ausritt“
so auf der Strecke po-
stiert wird, daß auch
der nächste Sprung ga-
rantiert in die Hose – ge-
nauer gesagt, in die La-
va – geht. Von der Bedie-
nung her unterscheiden
sich PC- und N64-Versi-
on dagegen kaum: So-



gar die Paßwortfunktion, bei der
Ihr für jedes Ergebnis einen Co-
de bekommt, wurde beibehal-
ten. Neben dem „normalen“
Rennen gibt es in „EG2“
auf dem PC noch den
bekannten Arcade-
Modus, in dem Ihr
Spezialgegner von
der Strecke ballern
mußt – der genia-
le Multiplayer-
Modus der N64-
Version fehlt al-
lerdings unver-
ständlicherweise
völlig! Als be-
sonders ge-
lungen kann
man die PC-
Version dieses
megaschnellen
Fun-Racers wirk-
lich nicht bezeich-
nen. Rennspielfans,
die stets auf der Suche
nach dem absoluten
Über-Speed sind, sol-
ten dennoch zumin-
dest mal probiespi-
elen: Kein anderer Fun-
Racer bietet derzeit der-
artig irre Hektik. Mit
Top-Titeln im PC-
Rennspiel-Genre kann
„Extreme-G2“ aber
nicht mithalten.

David Skreiner

PC TEST

EXTREME G-2

Hersteller: Acclaim
Web-Adresse: www.extremeg.com
Preis/geplant: ca. 90 DM/-
Spieleranzahl: 1
Genre: Action

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 25 MB
HD, Win 95/98, 3D-Karte; Empf. Konfig: Pentium
200 MHz, 64 MB RAM, 25 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:

Irre schnell, viele Waffen
und ebenso viele Strecken.



Negativ:

Viel Nebel, wenig Über-
sicht, keine Streckenkarten.



WERTUNG:

Grafik: 66%
Sound: 66%



Alters- freigabe:

ab
6 Jahren



SPIEL SPASS:

72%

N64 TEST

EXTREME G-2

Hersteller: Acclaim
Web-Adresse: www.extremeg.com
Preis/geplant: ca. 109 DM/-
Spieleranzahl: 1 bis 4
Genre: Action

Besonderheiten:

Rumble Pak, 128 Mbit-Modul.



Positiv:

Schnell, viel Langzeitspiel-
spaß, tolle Grafik.



Negativ:

Richtiger Waffeneinsatz
braucht viel Übung.



WERTUNG:

Grafik: 78%
Sound: 63%



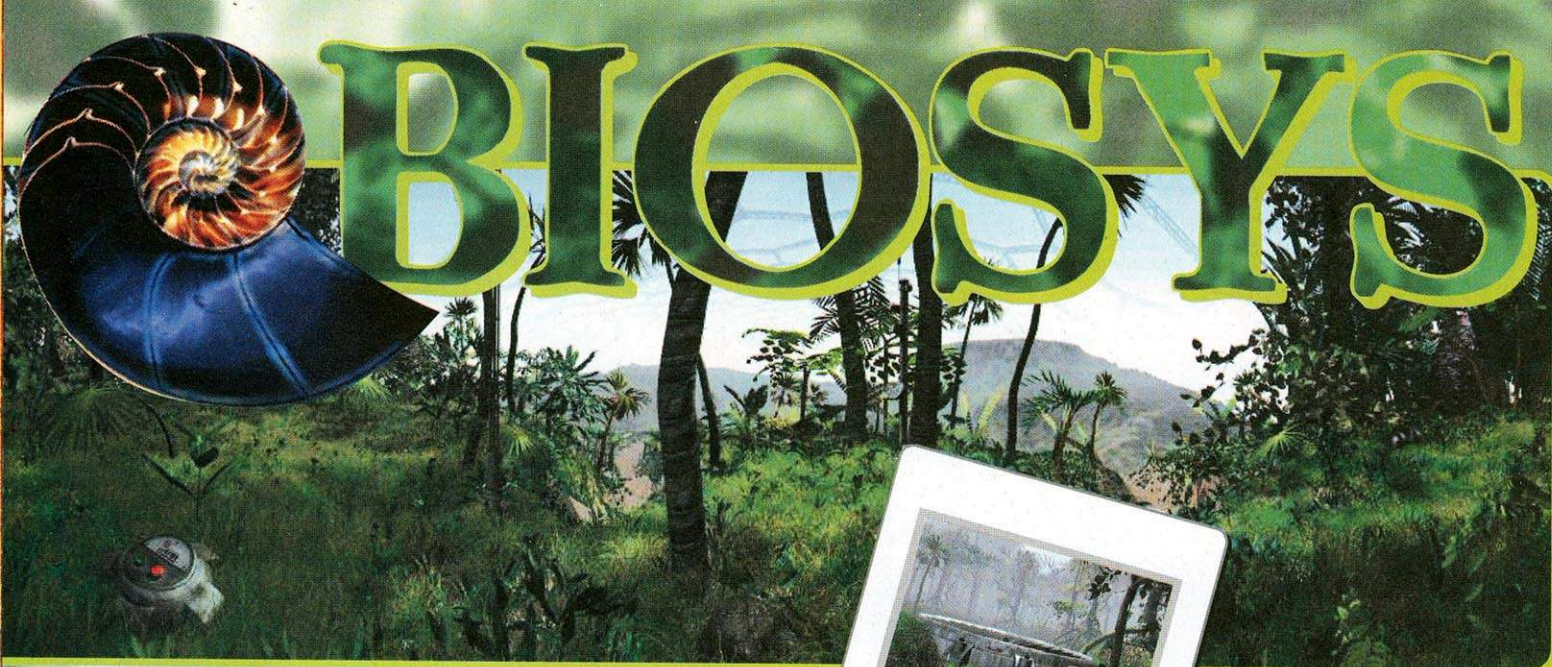
Alters- freigabe:

keine
Angaben

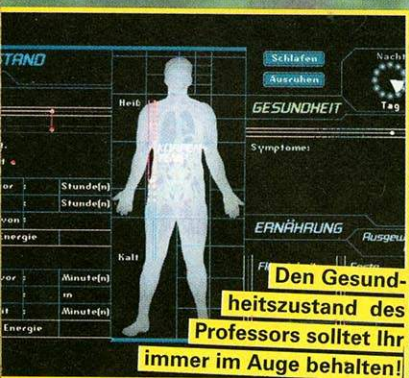


SPIEL SPASS:

81%



Mit diesem Regler könnt Ihr den Regen ein- und ausschalten



Der Kompaß hilft bei der Orientierung – hier haben wir gerade einen Sensor entdeckt



Take 2 Interactive¹ serviert uns mit „Biosys“ eine ungewöhnliche Mischung aus Adventure und Sim: Als kauziger Professor kämpft Ihr gegen Umwelt-Terror und müßt gleichzeitig das Öko-System in Balance halten, um zu überleben!

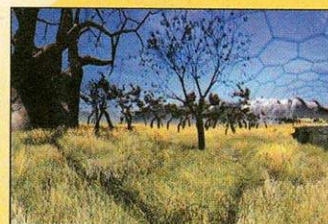
Ein wenig seltsam ist er schon, der gute Professor Alan Russell. Der 60jährige Öko-Guru lebt in seiner „Biosphäre 4“, wo er die Natur genau beobachten und seine Experimente durchführen kann. Denn jede der fünf riesigen Glaskuppeln ist von der Außenwelt völlig abgeschirmt und mit viel Technik ausgestattet, die alles unter Kontrolle hält: Nebelmaschinen, Luftpumpen, Windgeneratoren und vieles mehr. Doch in dem paradiesischen Forschungs-Biom ist einiges faul. So erwacht Professor Russell zu Spielbeginn ohne sein Gedächtnis, dafür aber mit einer fetten Beule am Kopf, mitten im Dschungel. Ganz in der Nähe blinkt ein Alarmlicht: Der Boden ist viel zu naß, und sogar der Weg in den Regenwald ist durch die schwere Überflutung abgesperrt! Ab nun übernehmt Ihr die Kontrolle über den Naturforscher: Mit der Maus könnt Ihr Euch umsehen und

per Mausclick die Sensoren und Geräte bedienen. Allerdings reicht es nicht aus, einfach nur die Regenmaschine abzuschalten und mit dem Gefühl, wieder ein Adventure-Puzzle geknackt zu haben, nach weiteren Hinweisen zu suchen. Denn Russell kann verhungern, verdursten, erfrieren, sich Krankheiten einfangen – all das müßt Ihr verhindern! Nur wenn Ihr das Biom gut pflegt, könnt Ihr darin überleben. Dummerweise ist der spleenige Professor nicht nur durch die Katastrophe im Biom gefährdet: Geldgierige Gangster wollen die Insel obendrein in einen Freizeitpark verwandeln und sind drauf und dran, die Forschungsanlage für immer zu vergiften. Könnt Ihr mit dem Forscher überleben – und rechtzeitig aus dem sterbenden Biom entkommen, bevor die Auftragskiller der mysteriösen Umwelt-Mafia bei Euch eintreffen?

David Skreiner

INFO

Der 3D-Trick



In „Biosys“ könnt Ihr Euch frei umsehen – ganz ohne 3D! Und so funktioniert's: Eine hochauflösende Grafik (wie hier gezeigt) stellt Eure Umgebung dar. Ihr seht aber immer nur einen kleinen Teil davon am Bildschirm. Durch die Mausbewegung verschiebt sich der Bildschirmausschnitt, so daß ein räumlicher Eindruck entsteht. Durch einen Mausklick könnt Ihr an manchen Stellen ins Bild hineinzoomen, um Gegenstände zu verwenden oder einen eingezeichneten Pfad zu benutzen.

PC TEST

BIOSYS

Hersteller Jumpstart Solutions
Web-Adresse www.take2.de
Preis/geplant ca. 90 DM/-
Spieleranzahl 1
Genre Adventure/Simulation

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, 123 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 385 MB HD, Win 95/98



Positiv:

Mal was anderes: Bio-Tuning und schräge Professoren-Story.



Negativ:

Für Genre-Einsteiger nicht besonders geeignet.



Altersfreigabe: frei

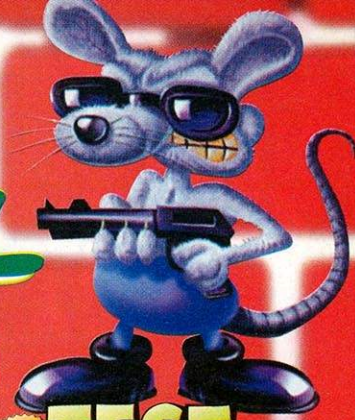
WERTUNG:
Grafik 61%
Sound 63%



SPIEL SPASS:
66%



RESERVOIR RAT



Ein Plattformspiel mit Puzzles und Shoot'em'Up-Elementen von Take 2 auf dem Game Boy Color.

Ausgerechnet in die Tochter von Marlon – „der Pate“ – Mozzarella mußte sich unser Held Mr. Rez, auch genannt „Reservoir Rat“ verlieben. Ein Pate, der etwas auf sich hält, überläßt seine Tochter jedoch keiner dahergelaufenen Ratte, noch dazu einer, die ihr Geld als Killer verdient. Dem guten Mr. Rez bleibt deshalb nichts anderes übrig, als die Beine in die Hand zu nehmen

Als „Reservoir Rat“ werdet Ihr es dem Paten schon zeigen

und vor den fiesen Schlägern des Paten zu fliehen. Um das Herz seiner Angebeteten zu erobern, müßt Ihr die lustige Ratte in diesem nett gemachten Plattformspiel durch fünf liebevoll gestaltete Welten mit jeweils 17 Leveln steuern. Unterwegs trifft Ihr auf immer wieder neue Figuren und Gegner, die Euch das Leben schwerzumachen versuchen, und hin und wieder gilt es außerdem, kleine Puzzles zu lösen. Zum Glück dürft Ihr Euch gegen die Handlanger des Paten mit einer Knarre zur Wehr setzen

und mit gelegentlich auftauchenden Extras könnt Ihr Euer Waffenarsenal auch noch ordentlich aufrüsten. Die knuddelige Comic-Grafik tut ein übriges, damit bei „Reservoir Rat“ so schnell keine Langeweile aufkommt. Dieser Game-Boy-Color-Titel, der auch auf älteren S/W-Modellen läuft, ist ein echtes Muß für die Freunde lustiger Plattform-Action.

Thomas Rosato

GBC TEST

RESERVOIR RAT

Hersteller Nintendo / Take 2
Web-Adresse www.take2games.com
Preis/geplant ca. 60 DM / –
Spieleranzahl 1
Genre Action

Besonderheiten:

Läuft auch auf altem S/W-Gameboy.



Positiv:

Viele Welten, abwechslungsreiche Gegner.



Negativ:

Zum Teil nerviges Herumgehüpf.

Altersfreigabe:

keine Angaben

WERTUNG:

Grafik 77%
Sound 73%

SPIEL SPASS:
72%

100%

0%

COOL HAND

Gleich drei verschiedene Kartenspiele beinhaltet dieser Game-Boy-Color-Titel von Take 2.

Endlich braucht Ihr keine Spielkarten mehr mit Euch herumzuschleppen, wenn Ihr unterwegs mal schnell eine Runde zocken wollt, denn mit „Cool Hand“ könnt Ihr jetzt gleich drei Kartenspiele auf Eurem Game Boy Color spielen. Bei Solitär, das Ihr vielleicht von MS-Windows her kennt, müßt Ihr sogenannte Patienzen legen, also die Karten in einer ganz bestimmten Reihenfolge

Casino-Atmosphäre in der U-Bahn

nacheinander auf einem Stapel ablegen. Das hierzulande eher unbekannte Cribbage ist zu Beginn ein wenig kompliziert, doch wenn Ihr einmal den Bogen raus habt, dann werdet Ihr auch mit diesem Spiel viel Spaß haben. Im wesentlichen geht es darum, mit sechs Spielkarten eine festgelegte Punktzahl – normalerweise 121 – zu erreichen. Das schönste der drei Spiele bei „Cool Hand“ ist aber zweifellos Black Jack, das oftmals auch als Siebzehnd-vier bezeichnet wird. Hier müßt Ihr versuchen, durch geschicktes Ziehen von Karten möglichst nahe an die Punktzahl 21 heranzukommen, ohne diese dabei allerdings zu übertreffen. Alle drei Spiele stehen Euch übrigens in vier verschiedenen Spielvarianten zur Auswahl. Natürlich erklärt Euch



„Cool Hand“ auch die Regeln der einzelnen Spiele, und Ihr könnt Euch anfangs sogar Tips geben lassen. Die grafische Präsentation ist gut gelungen, nur mit der Steuerung hapert es zumindest bei Solitär ein wenig. Hat man jedoch erst mal mit Black Jack angefangen, will man nicht eher aufhören, bis die Bank gesprengt ist. Hoher Suchtfaktor!

Thomas Rosato

GBC TEST

COOL HAND

Hersteller Nintendo/Take2
Web-Adresse www.take2games.com
Preis/geplant ca. 60 DM / –
Spieleranzahl 1
Genre Action

Besonderheiten:

Läuft auch auf altem S/W-Gameboy.



Positiv:

Mehrere Spielvarianten. Zumindest Black Jack sehr gelungen.



Negativ:

Komplizierte Steuerung bei Solitär.

Altersfreigabe:

keine Angaben

WERTUNG:

Grafik 51%
Sound 37%

SPIEL SPASS:
63%

100%

0%

LAMENTATION SWORD



Habt Ihr den Satan besiegt, können sich Eure Helden zur Ruhe setzen



Diese Portale vereinfachen Eure Rückkehr in die Stadt



Im Gespräch mit Händlern und Dorfbewohnern erfahrt Ihr wichtige Neuigkeiten und erhaltet Aufträge



Hexen unterrichten Euch gegen Bezahlung im Umgang mit Magie



Fünf gegen drei ist unfair



In der Endsequenz könnt Ihr sehen, was die Helden nach ihrem Erfolg tun...



In der „Unwirklichen Welt“ begegnen Euch auch magische Monster



In Höhlen kann es schon mal gefährlich werden



Mit dem „Versiegeln“-Zauber könnt Ihr die Zugänge der Dämonen verschließen

Solange die Tore geöffnet sind, steigen giftige Dämpfe und so manches Monster aus der Unterwelt zu Euch herauf

ERSTE HILFE

Aufsteigen leichtgemacht

Wollt Ihr nicht erst lange herumlaufen, um Erfahrungspunkte zu sammeln? Dann rüstet Euch zunächst so gut es geht aus und kämpft ein wenig vor den Toren der Stadt. Habt Ihr genug Geld für bessere Waffen gesammelt, dann kauft sie Euch und sucht Euch ein Dämonentor, aus dem neue Dämonen herauskommen (Ihr dürft zu Beginn also nicht gleich alle Tore verschließen!). Plaziert Eure Figuren um das Tor, damit sie alle auftauchenden Dämonen sofort angreifen und vernichten. Auf diese Weise erhaltet Ihr so viele Erfahrungspunkte, wie Ihr wollt – natürlich nur, solange Ihr das Tor nicht versiegelt.

Der hierzulande eher unbekannte Hersteller Lomax-Software bringt Euch dieses japanische Echtzeit-Action-Rollenspiel mit allerlei dämonischen Wesen.

Das Action-RPG „Lamentation Sword“¹ erzählt die Geschichte dreier Helden, die als Dämonenjäger durch die Welt ziehen, um den Mächenschaften des Satans ein Ende zu bereiten. Anfangs dürft Ihr Euch in einer Stadt mit den nötigsten Ausrüstungsgegenständen versorgen, und dann geht es auch schon los. Mit Eurer Party stapft Ihr munter durch die Lande und verstopft unterwegs per Zauberspruch Löcher im Boden, durch die wildgewordene Dämonen hervorzukriechen versuchen. Gelegentlich trifft Ihr auf andere Charaktere, die Euch zusätzliche Aufträge erteilen und Euch als Gegenleistung Zaubersprüche oder Waffen anbieten. Die klassische 2D-Grafik erinnert, abgesehen von ihrem japanischen Anime-Stil, etwas an „Diablo“, wobei anders als beim großen Vorbild bessere Ausrüstungsgegenstände der Figuren leider nicht sichtbar dargestellt werden. Die Landschaften sind recht einfallslos und ohne viel Abwechslung gestaltet, und da es nur zwei verschiedene Welten

gibt (außer Ihr wertet die Höhlensysteme als dritte Welt), kommt nach kurzer Zeit Langeweile auf. Auch die Zahl der verschiedenen Monster ist begrenzt, und daß die Entwickler diesen Umstand dadurch auszugleichen versuchen, daß sie Euch an manchen Stellen gleich ganze Horden der Biester in den Weg stellen, ist, gelinde gesagt, ziemlich unfair.

Problematisch gestaltet sich außerdem die Steuerung im Einzelspielermodus, da Ihr hier keinen Zugriff auf Eure Gegenstände und Zaubersprüche habt, sobald Ihr mehr als eine Figur auswählt. Im Mehrspielermodus hingegen steuert Ihr nur eine Figur, dafür wurde hier allerdings auf eine Übersetzung verzichtet. Die Übersetzung des Einzelspielermodus wiederum ist nicht ganz vollständig. Es kommt immer wieder vor, daß Euch Händler in Englisch ansprechen oder Ihr auf deutsche Fragen englisch antwortet. Insgesamt mutet „Lamentation Sword“ etwas unausgegoren an und ist nur echten Fans einfacher Action-RPG-Kost zu empfehlen.

Thomas Rosato

PC TEST

LAMENTATION SWORD

Hersteller Lomax/Trigger
Web-Adresse www.lomax-online.com
Preis/geplant ca. 70 DM/-
Spieleanzahl 1 bis 8
Genre Rollenspiel

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 100 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 100 MB HD, Win 95/98



Positiv: Einfache Story.



Negativ: Geringe Spieliefe, geringe Motivation.

Altersfreigabe: ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik 55%
Sound 57%

SPIEL SPASS:
60%



NHL FACE OFF 99

Tor!!! Unser Spieler freut sich über einen gelungenen Abschluß

Auch das deutsche Team steht zur Auswahl

10 - John LeClair

1st Goal of the game at 4:12

22 - Jan Benda

Tonight

Vor Spielbeginn dürft Ihr ein schönes Intro bewundern

Aus der Vogelperspektive habt Ihr eine gute Übersicht

Aus den 989-Studios kommt die neue, knallharte Eishockey-Simulation für die PlayStation.

seinen Details wie den Scheinwerfer-Reflexionen auf dem Eis oder der Darstellung der Original-Gesichter von bekannten Spielern einen guten Eindruck. Neben dem eigentlichen Spiel findet Ihr eine umfangreiche Datenbank mit Angaben zu den verschiedenen Spielern der Mannschaften auf der CD. NHL-Fans, die auf aktuelle Statistiken und Mannschaften nicht verzichten wollen und noch keine Vorgänger-Version besitzen, sollten sich das aktuelle Update unbedingt anschauen. Thomas Rosato/Wolfgang Schädle

Die Spieler werden sehr detailliert dargestellt

Gerangel vor dem gegnerischen Kasten

Eishockey-Spiele sind nahezu immer ein Garant für jede Menge Action, und so verhält es sich auch mit „NHL Face Off“. Wenn Ihr mit dem Puck über das Eis fegt und dann bei einem unsanften Check zu Boden geht, könnt Ihr förmlich die Knochen krachen hören. Aber Eishockey ist eben ebenfals gut rüber: Egal ob die Menge bei den verbissenen Fights vor dem Tor zu brodeln beginnt, Euch bei einem schlechten Paß ausbuht oder als Torschützen frenetisch feiert, für die richtige Atmosphäre ist in jedem Falle gesorgt. Kommentiert wird das Spiel auch – und das sogar ohne ständige Wiederholungen ein- und desselben Satzes. Bevor Ihr aufs Eis geht, dürft Ihr Euer Team aus allen be-

kannten NHL- sowie diversen Nationalmannschaften auswählen, darunter auch die deutsche Equipe. Die Spiele selbst werden in authentischen Stadien ausgetragen. Seid Ihr also beispielsweise in Nashville zu Gast, werdet Ihr auf dem Eis auch das passende Nashville-Predators-Logo finden. Und falls Ihr Euch zwischendurch zur Entspannung ein nettes Spiel mal nur ansehen wollt, könnt Ihr sogar den Computer gegen sich selbst antreten lassen und so feststellen, welche Mannschaft die wirklich besseren Spieler hat – ein späterer Einstieg ins Spiel ist dabei selbstverständlich jederzeit möglich. Habt Ihr hingegen einen Multi-Tap-Adapter, dann dürft Ihr auch mit acht Kumpeis gegeneinander spielen. Optisch hinterläßt „NHL Face Off“ mit

Eishockey mit harten Checks und packender Atmosphäre

Vor dem Anpfiff gibt's erstmal einen Kameraschwenk durchs Stadion

PS TEST

NHL FACE OFF

Hersteller Sony/989 Studios
Web-Adresse www.sony.com
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 8
Genre Sport

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:
Tolle Sportsimulation mit viel Action, guter Grafik und aktuellem Ligastand.



Negativ:
Gegenüber dem Vorgänger gibt es keine großartigen Verbesserungen.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik 77%
Sound 78%

SPIEL SPASS:
78%



SBK SUPERBIKE

WORLD CHAMPIONSHIP



Am aufregendsten ist der Kampf im Pulk – hier geht's um jede Zehntelsekunde

Mit der Yamaha schenken wir der Konkurrenz mächtig ein



Und jetzt voll anheizen: Die Beschleunigung der WM-Bikes ist gewaltig



Auch bei Regen wird heftig am Gasgriff gedreht



Electronic Arts liefert uns mit „SBK Superbike World Championship“ ein Motorrad-Rennspiel der Extraklasse!

Aufgepaßt, Ihr Motorradnarren und Gasgriff-Würger: Das neue Motorrad-Rennspiel von EA Sports schafft es tatsächlich, tollen Fahrspaß mit viel Realismus zu verbinden. Die meisten Motorradspiele sind entweder unrealistisch oder knochenhart: Kein Wunder bei den zweirädrigen Raketen mit etwa 162 Kilogramm und ebenso vielen Pferdestärken! „SBK Superbike World Championship“ ist mit frei einstellbarem Schwierigkeitsgrad praktisch „von Volltrottel bis Vollprofi“ konfigurierbar. Zunächst solltet Ihr erstmal den Arcade-Modus abchecken: Hier bestraft die Physik-Engine des Spiels nicht sofort jeden Fehler mit Abflügen in die Botanik. Die Fahrhilfen hat anfangs wohl jeder bitter nötig: Das Motorrad wird automatisch abgebremst, so daß Ihr Euch voll auf den Streckenverlauf und die Steuerung der Superbikes konzentrieren könnt. Als nächstes solltet Ihr Euch einige längere Trainings-Sessions gönnen. Hier sind Tore auf der Rennstrecke

aufgebaut: Die blauen geben Euch die Ideallinie an, auf der Ihr am schnellsten um die Kurven kommt. Die roten Tore zeigen Euch den Punkt, an dem Ihr spätestens mit einer Vollbremsung beginnen solltet, wenn Ihr die nachfolgende Biegung noch unfallfrei nehmen wollt. Erst wenn Ihr die Strecken und Euer Bike gut kennt, habt Ihr ohne Fahrhilfen eine Chance bei den Rennen. Denn dort treten Ihr gegen die Besten der Welt an: Sämtliche Daten der Superbike-WM wurden übernommen, und so fahrt Ihr gegen die ganz Großen wie etwa US-Sunnyboy Kocinsky, den deutschen Kawasaki-Piloten Jochen Schmidt oder den österreichischen Ducati-Treiber Andreas Meklau. Besonders toll: die realistische Fahrerperspektive, in der Ihr wirklich seht, wie sich der Fahrer in Kurven neben die Maschine hängt – denn nur Anfänger würden wirklich auch den Kopf in die Kurve legen. Dank des spaßigen Arcade-Modus ist „SBK Superbike World Championship“ für Hob-

by-Piloten gut geeignet, der Simulationsmodus fordert dafür auch echte Profis heraus. Rennspielfans, an die Maschinen!

David Skreiner

Guter Arcade-Modus und beinhardt Rennsport-Sim!

Spektakuläre Stürze sind in der Bike-WM recht häufig

Bei Regen sind die Gischtspritzer deutlich zu erkennen, die Straße ist rutschiger



PC TEST

SBK SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

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

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 150 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 150 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv: Realistisches Fahrgefühl, gute Grafik, viel Action.



Negativ: Kleine Grafikfehler, nicht ganz einfach.

Altersfreigabe: frei

WERTUNG:
Grafik: 75%
Sound: 64%



SPIEL SPASS: 84%



DSF SKI EXTREME EDITION

'99



Eine recht kantige Skifahrerin – aber immerhin 140 km/h schnell

PC TEST

DSF SKI EXTREME EDITION '99

Hersteller ... Sierra
Web-Adresse ... www.sierra.de
Preis/geplant ... ca. 60 DM / –
Spieldanzahl ... 1 bis 4
Genre ... Sport

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 75 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 75 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:

Eines der wenigen PC-Ski-Spiele, läuft schon auf P90, Deinstallation problemlos.



Negativ:

Grafik: Urgel! Sound und Steuerung: Uha! Spiel-spaß: Hmpf!

Alters-freigabe:
frei



WERTUNG:
Grafik ... 28%
Sound ... 31%

SPIEL SPASS:
42%



Immer wieder gibt's spektakuläre Stürze zu sehen



Volle Hocke. Augen zu – und durch!



Der Riesenslalom ist ein ziemliches Joystick-Gerüttel

Zwoa Brettl'n, a g'führiger Schnee, juchhe: In „DSF Ski Extreme Edition '99“ stürzt Ihr Euch todesmutig auf Skiern in die Tiefe.

Sanft rieseln Schneeflocken über den Schirm. Rechts bereitet Euch eine grobpixelige Betreuer-Bitmap auf den Start vor, vor Euch erstrahlt das sanfte Weiß einer Skipiste. Los geht's! Im Schlittschuhschritt puschen wir uns bis etwa 20 km/h hoch, dann ab in die tiefe Hocke, bei jeder Kurve schreden die Kanten nur so über's Eis... Klingt gut? Mag sein, leider hat „DSF Ski '99“ aber so seine

Einfaches Ski-Racing-Game mit Macken: Nur für Ski-Fans!

Macken. Die Fahrer-Figur ist sehr simpel aufgebaut, der Schatten deckt oft die Ski ab. Sprünge und „Buckel“ auf der Piste sind – weiß in weiß – sehr schwer zu erkennen, was allerdings auf echten Pisten auch der Fall sein kann. Trotz der eigentlich schlichten Grafik leistet sich das Spiel gelegentlich deutliche „Ruckler“. Mehrmals sind wir durch Felsblöcke einfach

hindurchgesprungen! Der Sound bietet beinahe realistisches Zuschauergeheule mit Kuhglocken-Unterstützung sowie kurze „Wiih!“ und „Waaah!“-Kreischer bei Sprüngen. Immerhin gibt's sieben Freestyle-Tricks, außerdem die Rennmodi Abfahrtsrennen, Super-G, Riesenslalom, Slalom und Kombination auf sechs verschiedenen Pisten. Weder diese Optionsvielfalt noch die vielen Lizenzen, dank derer Ihr z.B. auf Skiern von Atomic oder Kästle antreten könnt, können das Spiel aber wirklich retten: Selbst eingefleischte Wintersportfans sollten „DSF Ski '99“ unbedingt vorher antesten.

David Skreiner

Spielen in einer neuen Dimension!



games online

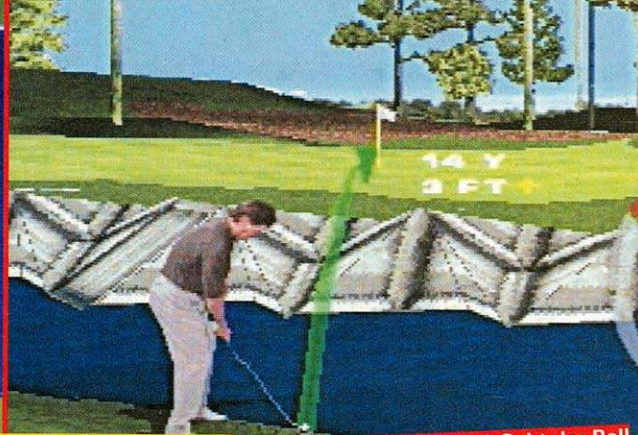
<http://www.gamesonline.de>

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



TIGER WOODS 99

PGA TOUR GOLF



Vor dem Schlag zeigt der grüne Bogen die voraussichtliche Flugbahn an



Das war knapp! Geht der Ball baden, kostet das einen Strafschlag



Wenn Ihr falsch zielt, landet Euer Ball im Bunker

SCORE-KARTE

SCHLÄGE

LOCH	1	2	3	4	5	6	7
HINTEN	385	176	490	425	176	396	532
MITTE	364	167	462	389	155	351	525
VORNE	347	143	457	355	126	338	487
PAR	4	3	4	4	3	4	5
TIGER	7	3	5	6	3	6	

HANDIKAP 1 5 17 3 11

In einer schnöden Statistik wird über Eure Leistung Buch geführt

Nachdem dieses Golf-Spiel bereits seit einiger Zeit für den PC erhältlich ist, kommt dieser Tage endlich auch die PlayStation-Fassung auf den Markt.

Golf-Simulationen fallen normalerweise in zwei Kategorien: Entweder, sie sind für Normalsterbliche zu schwer, oder sie bieten dem Profi zu wenig Möglichkeiten. Mit „Tiger Woods 99“ versucht EA Sports einen Brückenschlag zwischen den beiden Extremen. Wer auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe spielt, braucht eigentlich nicht mehr zu tun, als die Schlagstärke richtig zu treffen – Schläger und Richtung sind schon eingestellt.

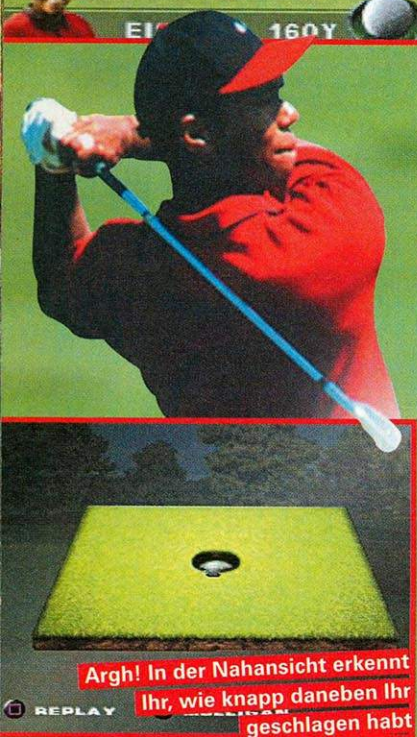
Analog oder digital: Die Steuerung ist Geschmackssache

menschliche Mitspieler zur Hand, lassen sich die Kontrahenten durch Computergegner ersetzen. Dankenswerterweise werden die Golfplätze nicht als statische Bilder dargestellt, sondern in Echtzeit berechnet, so daß Ihr den Flug des Balles genau nachvollziehen könnt. Die Qualität der Landschaft ist nicht gerade überwältigend, aber auf jeden Fall aus-

reichend. Viele Soundeffekte gibt es zwar nicht, die Musik ist aber typisch EA Sports: Mal rockig, mal funky – nicht gerade das, was man gemeinhin mit Golf in Verbindung bringen würde, aber immerhin nicht langweilig.

„Tiger Woods 99“ bietet Golf-Freunden einen einfachen Einstieg in die Materie und auf der PlayStation werdet Ihr zur Zeit kaum einen besseren Trainings-Parcours finden. Da die Umsetzung bis auf die nicht ganz so überzeugende Grafik praktisch identisch mit der PC-Fassung ist (siehe Ausgabe 24/98), verzichten wir auf einen genauen Systemvergleich.

Patrick Dowling



Argh! In der Nahansicht erkennt Ihr, wie knapp daneben Ihr geschlagen habt



Besonders aus der Nähe wirken die Bäume ziemlich pixelig



Beim Putten kommt es auf Genauigkeit an

Im normalen Modus existieren zwei Schlagvarianten: Wer einen Analog-Controller benutzt, führt den Schlag mit dem Analogstick aus. Je nachdem wie schnell und wie gerade Ihr den Stick bewegt, trifft Ihr den Ball entsprechend stark und genau. Mit dem normalen Controller müßt Ihr dagegen im richtigen Augenblick die Tasten drücken, um Stärke und Schlaggenauigkeit zu bestimmen. Anders als bei anderen Spielen landen kleinere Abweichungen vom Idealschlag nicht immer gleich im Bunker oder im Wasser – das erleichtert den Einstieg und beugt anfänglichen Frusterlebnissen vor. Insgesamt stehen fünf Golfkurse zur Auswahl, auf denen Ihr entweder Turniere, Trainingsrunden oder einfache Spiele austragen könnt. Sind weniger als vier

PS TEST

TIGER WOODS 99

Hersteller EA Sports
Web-Adresse www.easports.com
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 4
Genre Sport

Besonderheiten:
Unterstützt Analog-Controller und Multi-Tap.

Positiv:
Einfacher Einstieg in die Welt des digitalen Golfens.

Negativ:
Grafisch ist aus der PS bestimmt noch mehr raus-zuziehen.

WERTUNG:
Grafik 74%
Sound 68%

SPIEL SPASS: 84%

PC TEST

TIGER WOODS 99

Hersteller EA Sports
Web-Adresse www.easports.com
Preis/geplant ca. 80 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 4
Genre Sport

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 110 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, 110 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Karte

Positiv:
Tolle optische Präsentation.

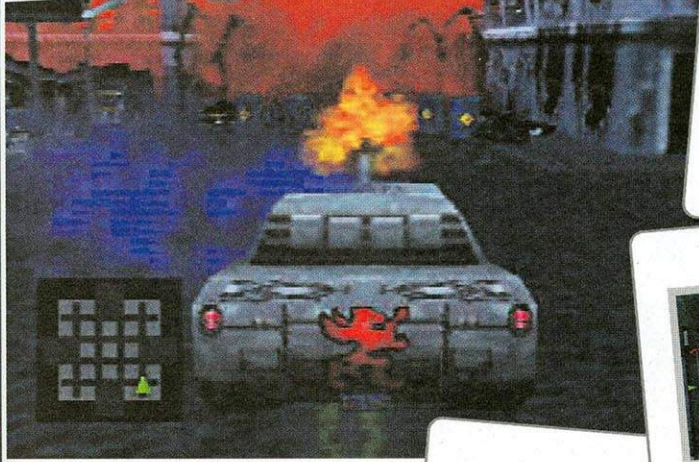
Negativ:
Hohe Hardware-Anforderung.

WERTUNG:
Grafik 83%
Sound 75%

SPIEL SPASS: 84%

BATTLETANX

In jeder Mission müssen überwiegend feindliche Panzer aufgespürt und zerstört werden



Zahlreiche Explosionseffekte sorgen für Realismus



3DO' ist bekannt für knallharte Action-Titel: Mit „BattleTanx“^{1,2} präsentiert das amerikanische Softwarehaus jetzt einen rasanten Panzer-Shooter für das Nintendo 64.

In „BattleTanx“ übernehmt Ihr die Rolle eines mehrfach ausgezeichneten Militärsöldners, der an die Front von gefährlichen Krisengebieten gerufen wird. Nach der Eroberung des einzigen kampfbereiten Superpanzers stehen 17 Missionen auf dem Einsatzplan, in denen Ihr gegen ganze Armeen feindlicher Tanks bestehen müsst. Euer Kettenfahrzeug verfügt über hochmoderne Waffensysteme, eine gute Panzerung und hervorragende Fahreigenschaften, um auch gegen die hinterlistigsten Angriffe gefeit zu sein. Außerdem habt Ihr im Verlauf des Spiels die Möglichkeit, Euren Panzer auf unterschiedlichste Art aufzurüsten, denn herumliegende Power-Ups verhelfen Euch zu durchschlagenderer Munition, besseren Waffensystemen oder neuer Schutzschild-Energie.

Flotte Panzer-Action in einer dunklen Zukunftswelt

Habt Ihr ein Feindvehikel getroffen, gibt dieses mit spektakulären Explosionen und transparentem Feuerqualm den Blechlöffel ab. Zur besseren Orientierung zeigt ein kleiner Radschirm die eigene Marschroute und alle Gegnerpositionen an. Um für das harte Kriegshandwerk gerüstet zu sein, haben die Pyrotechniker ganze Arbeit geleistet: Nicht weniger als sechs Waffenarten laden zum fröhlichen Pulverisieren ein. Ihr seid mit Eurem High-Tech-Panzer praktisch ständig auf der Treibjagd oder am Auf sammeln und werdet dabei munter aus allen Richtungen angegriffen. Darüber hinaus gibt es einen speziellen Raktentyp mit eingebauter Kamera, den Ihr nach Abschuss aus der Sicht des Geschosses direkt ins Ziel lenken dürft. Euer Gefährt lässt sich wunderbar zwischen den Häuserschluchten hindurchmanövrieren, die 3D-Grafik

Power-Ups sind in schwer einzusehenden Seitengassen versteckt

Egal ob Mauern, Häuser oder Autos, es darf alles plattgewalzt werden

Jagdfieber: Hinter Gebäuden beziehen wir Lauerstellung

Sobald Ihr einen Gegner ins Visier nehmt, versucht sich dieser aus dem Staub zu machen

Unser Panzer hat einen Volltreffer erlitten und sieht schon ziemlich ramponiert aus



Am Anfang werden die verschiedenen Missionen erklärt



...now begins his journey across the wastelands of America to find and rescue Madison

Aus der Missile-Cam-View führen wir eine Rakete ins Ziel



Ihr dürft jederzeit zwischen zwei Perspektiven wechseln



N64 TEST

BATTLETANX
 Hersteller 3DO
 Web-Adresse www.3do.com
 Preis/geplant ca. 120 DM/-
 Spieleranzahl 1 bis 4
 Genre Action

Besonderheiten:
 Unterstützt Rumble Pak.



Positiv:
 Explosive Panzerschlacht mit intelligenten Gegnern.



Negativ:
 Grafisch recht eintönig; das Missionsdesign lässt schwer zu wünschen übrig.

Altersfreigabe:
 keine Angaben

WERTUNG:
 Grafik 52%
 Sound 62%

SPIEL SPASS:
64%



Sprich: ¹Sri Di Oh; ²Bättlänx

Wolfgang Schädle

PREMIER MANAGER NINETY NINE

Fußballfreunde aufgepaßt: Mit dem „Premier Manager 99“ dürft Ihr jetzt auch auf der PlayStation nach Herzenslust managen!

Flott zu spielen, einfach und gut: Der „Premier Manager 99“ bietet zwar bei weitem nicht den enormen Funktionsumfang der „erwachsenen“ PC-Manager, macht aber trotzdem Spaß. Die wichtigsten Punkte sind allesamt vorhanden: Zunächst sucht Ihr aus, ob Ihr einen bestimmten Klub leiten oder eine „echte“ Trainerkarriere spielen wollt, bei der Ihr auch den Verein wechseln könnt. Allerdings stehen dafür leider nur die englische oder die italienische Liga zur Auswahl. Habt Ihr

Euch für ein Team entschieden, geht es an die Arbeit: Zunächst stellt Ihr im einfach gehaltenen Trainingsmenü das Verhältnis zwischen Technik, Fitness und Erholung Eurer Mannschaft ein. Dann noch rasch einen Sponsor ausgesucht, den Transfermarkt gecheckt und ab ins Aufstellungsmenü. Das Spiel selbst seht Ihr allerdings nicht „live“ – statt dessen gibt's während der entscheidenden 90 Minuten (die natürlich auf ein paar Sekunden Echtzeit zusam-



Gerade noch kann sich unser Tormann den Ball schnappen

mengekürzt werden) Statistik pur. Wenigstens dürft Ihr Euch im Anschluß in den „Highlights“ an recht gut gemachten Torsequenzen erfreuen. Insgesamt eine nette Trainer-Sim für Fußballnarren und Manager-Einsteiger.

David Skreiner

Netter, einfache Fußballmanager-Sim, trotz kleiner Macken macht's Spaß!



Von hier aus habt Ihr Zugriff auf sämtliche Manager-Menüs

PS TEST

PREMIER MANAGER 99

Hersteller Gremlin
Web-Adresse www.gremlin.co.uk
Preis/geplant ca. 100 DM / -
Spieldanzahl 1 bis 4
Genre Sport

Besonderheiten:

Unterstützt Analog-Controller.



Positiv:

Netter „kleiner“ Manager für schnelles Spielen ohne viele Details.



Negativ:

Spiele nicht live zu sehen. Nur in englischer Sprache.

Altersfreigabe: frei

WERTUNG:

Grafik 62%
Sound 58%

SPIEL SPASS:
69%

100%

0%

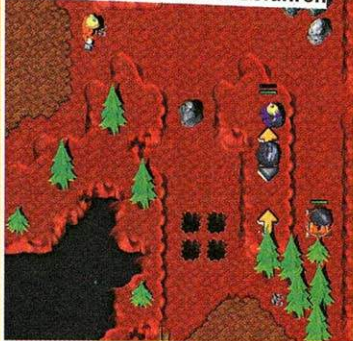


Die Gruntz sind knuffige Kerlchen, die durch ein Wurmloch in eine seltsame Welt gefallen sind.

Mit der Schaufel lassen sich Löcher zubuddeln oder Feinde vermöbeln



Der Weg zum Ziel sieht oft einfach aus, steckt aber voller Gefahren



PS TEST

GRUNTZ

Hersteller Monolith / CDV
Web-Adresse www.gruntzgo.com
Preis/geplant ca. 50 DM / -
Spieldanzahl 1 bis 4
Genre Denk- und Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 100 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, 165 MB HD, Win 95/98



Positiv:

Witzige Knebelerei mit jeder Menge Humor und bunter Cartoon-Grafik.



Negativ:

Vorsicht: Frustet ungemein und macht süchtig.

Altersfreigabe: ab 6 Jahren

WERTUNG:
Grafik 68%
Sound 69%

SPIEL SPASS:
71%

100%

0%

Da sie zwar große Klappen haben, aber nicht besonders helle sind, müßt Ihr sie durch die 36 Level wieder zurück in ihre eigene Welt führen. In jedem Level gilt es, ein Stück eines Warpsteines einzusammeln und diesen zum Grunt-König zu bringen. Ihr befehligt Eure Schützlinge wie

Die kleinen „Gruntz“ sorgen für je Menge Knebelerei

bei einem Strategie-Spiel in Echtzeit mit der Maus; unterwegs können sie Gegenstände, die sich praktischerweise auch zur Verteidigung einsetzen lassen oder Spielzeug einsammeln, mit dem Feinde abgelenkt werden. Außerdem wollen Schalter in der richtigen Reihenfolge gedrückt und die Extras richtig eingesetzt wer-

den, oft müssen sogar mehrere Eurer Schützlinge zusammenarbeiten... vor jedem Schritt heißt es also nachdenken. Wem die 36 Knebellevel nicht reichen, der kann gegen bis zu drei andere „Mitgruntzer“ in einer Schlacht antreten – seltsam, aber durchaus unterhaltsam.

Patrick Dowling

HARVEST MOON

GB

Nur wer sein Feld richtig bestellt, darf sich auf eine reiche Ernte freuen



Es geht doch nichts über eine verlässliche Wettervorhersage



Seit Tagen ist es warm. Auch



In der Keller-Höhle nehmen wir ein entspannendes Bad

Nintendos kleine Farm erblüht in Farbe. Wer schon immer mal auf einem Bauernhof zusammen mit Kühen, Hühnern und Katzen hausen wollte, der darf sich auf eine lustige Mistgabel-Simulation freuen.

Nintendos Landwirtschaftsminister warnt: Ohne Bauern stünde es schlecht um das Ernährungsangebot unseres Landes. Dem könnt Ihr jedoch vorbeugen: Als einziger Nachfahre habt Ihr von Eurem Papa traditionell Haus und Hof geerbt. Tag für Tag baut Ihr nun eine florierende Farm nach Euren Wünschen auf. Je nachdem wie fleißig Ihr seid, wird Euch der Herrgott eine reiche Ernte bescheren und gleichzeitig Euer Bankkonto bereichern. Als Mann des Fleißes müßt Ihr den Acker pflügen, Gemüse einsäen, Hühner füttern, Gras mähen, Holz hacken, Kühe bürsten und viele andere alltägliche Arbeiten eines Farmers erledigen. In der Stadt werden wichtige Rohstoffe wie z.B. Rüben-Samen, Scheitelholz oder Lebensmittel eingekauft. Habt Ihr genug Eigenprodukte erwirtschaftet, werden diese gewinnbringend auf dem Dorfmarkt verkauft. Der Nintendo-Bauernhof für unterwegs läßt keine Wünsche offen. „Harvest Moon“ spielt sich dank der einfachen Benutzerführung recht flott und hält sowohl Tierfreunde als auch Biofraks recht lange bei Laune. Wer Alt-

Wichtige Bauern-Simulation für Naturverbundene

backenes im neuen GB-Color-Look sucht und frühes Aufstehen (zwecks Kühe melken) verkraften kann, freut sich über ein motivierendes Farmer-Abenteuer mit deftigem Simulationsniveau.

Wolfgang Schädle

GB TEST

HARVEST MOON

Hersteller Nintendo
Web-Adresse www.nintendo.de
Preis/geplant ca. 60 DM / -
Spieleanzahl 1
Genre Simulation

Besonderheiten:
Unterstützt S/W-Game Boy.



Positiv:

Spaßige Bauernhof-Simulation mit tierischer Abwechslung.



Negativ:

Leider wurde gegenüber dem S/W-Vorgänger nichts neues implementiert.

Alters-freigabe:
frei

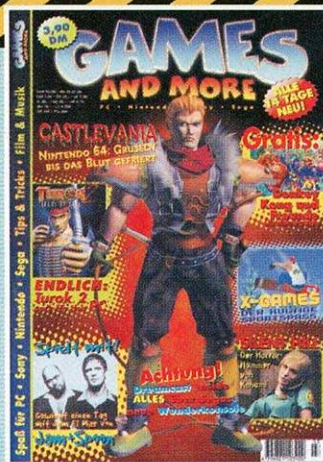


WERTUNG:
Grafik 61%
Sound 64%

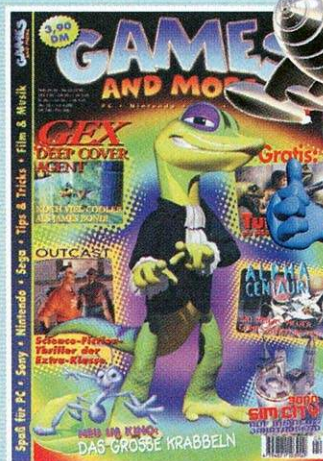
SPIEL SPASS:
71%



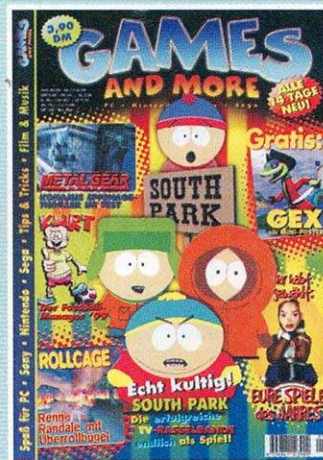
Heft verpaßt?



03/99



04/99



05/99

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 03/99	zu DM 3,90	
☐ Games And More 04/99	zu DM 3,90	
☐ Games And More 05/99	zu DM 3,90	
zugänglich 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

CRASH BANDICOOT III

1

(1) **TOMB RAIDER III**
Eidos/PC, PS

Gute Nachricht für alle, die von Lara einfach nicht genug bekommen können: „TR 4“ erscheint wohl noch in diesem Jahr!

(2) **ZELDA 64**
Nintendo/N64

Wen findet ihr eigentlich hübscher: Zelda oder Lara? Scheibt uns doch mal Eure Meinung dazu.

(1) **TOMB RAIDER II**
Eidos/PC, PS

Unglaublich, wie tapfer sich Lara auch mit ihrem bereits zwei Jahre alten zweiten Abenteuer noch unter den Top 5 hält.

(14) **CRASH BANDICOOT III**
Sony/PS

Haben wir's doch wieder mal gewußt: Es war nur eine Frage der Zeit, wann Crash den Sprung in die Top 10 schaffen würde.

(5) **FIFA 99**
Electronic Arts/PC, PS, N64

Ob sich wohl die miserablen Leistungen der Nationalmannschaft negativ auf den Erfolg von „FIFA 99“ auswirken?

(11) **BANJO & KAZOOIE**
Nintendo/N64

Gemeinsam sind wir stark: Diese beiden urkomischen Spaßvögel treten am liebsten im dynamischen Doppelpack an.

(4) **SPYRO THE DRAGON**
Sony/PS

In dieser Woche muß sich der lilä Drache zum ersten Mal seinem Kumpel Crash Bandicoot geschlagen geben.

(9) **FINAL FANTASY VII**
Squaresoft/PC, PS

Beeindruckend, wie hartnäckig Cloud Strife und seine Männer sich immer noch in der Charts halten.

(-) **TUROK 2**
Acclaim/PC, N64

Acclaims Saurier-Hatz ist eines der wenigen Spiele, die es sowohl für das N64 als auch für den PC gibt.

(15) **MISSION: IMPOSSIBLE**
Infogrames/N64

Im zweiten Kinofilm, der demnächst gedreht wird, darf Tom Cruise erneut in die Rolle des Ethan Hunt schlüpfen.

2

2

4

4

6

8

10

PC



1

(1.) **TOMB RAIDER III**
Eidos

2

(2.) **TOMB RAIDER II**
Eidos

3

(3.) **FIFA 99**
Electronic Arts

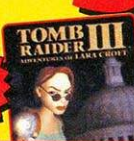
4

(-) **FINAL FANTASY VII**
Squaresoft

5

(-) **TUROK 2**
Acclaim

PS



1

(1.) **TOMB RAIDER III**
Eidos

2

(2.) **TOMB RAIDER II**
Eidos

3

(-) **CRASH BANDICOOT 3**
Sony

4

(4.) **FIFA 99**
Electronic Arts

5

(3.) **SPYRO THE DRAGON**
Sony

N64



1

(1) **ZELDA 64**
Nintendo

2

(2.) **FIFA 99**
Electronic Arts

3

(5.) **BANJO & KAZOOIE**
Nintendo

4

(-) **TUROK 2**
Acclaim

5

(-) **MISSION: IMPOSSIBLE**
Infogrames

DIE TOP 5 ALLER

ER LESER

DIE TOP 3 der Redakteure

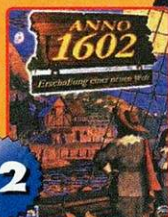


11

(7) TEKKEN 3

Namco/PS

Hau drauf und weg: Das beste Prügelspiel des letzten Jahres steht immer noch sehr hoch in Eurer Gunst.



12

(8) ANNO 1602

Sunflowers/PC

Wie nennt man jemanden, der von diesem Spiel einfach nicht genug bekommen kann? Ganz einfach: Anno-holiker!

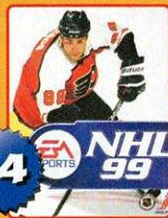


13

(12) DIE SIEDLER III

Blue Byte/PC

Siedler-Fans aufgepaßt: Auf der offiziellen Web-Site (www.diesiedler.de) findet Ihr viele hilfreiche Goodies.



14

(6) NHL 99

Electronic Arts/PC, PS, N64

Wir sind schon gespannt, was sich EA Sports für „NHL 2000“ wieder alles einfallen läßt.



15

(-) V-RALLY 99

Infogrames/N64

Endlich dürfen auch N64-Fans mit Infogrames' Edel-Rallye-Simulation über staubbedeckte Pisten heizen.



16

(-) SUPER MARIO 64

Nintendo/N64

Da isser wieder, unser aller Lieblings-Klempner. Leser-Charts ohne Mario geht eben einfach nicht.



17

(19) 1080 SNOWBOARDING

Nintendo/N64

Schade, daß die In-Sportart „Snowboarden“ vom Fernsehen immer noch so stiefmütterlich behandelt wird.



18

(17) TOMB RAIDER

Eidos/PC, PS

Irgendwann kommt der Tag, an dem wir nicht mehr wissen, was wir über Lara Croft noch schreiben sollen...



19

(16) CAESAR III

Sierra/PC

Veni, vidi, vici: Sierra kam, sah und schuf einen dritten Teil, der sich wirklich gewaschen hat.



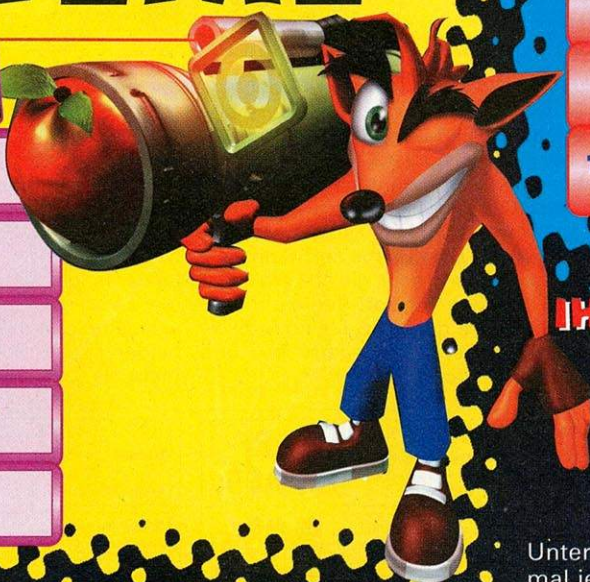
20

(-) F-ZERO X

Nintendo/N64

Im Rausch der Geschwindigkeit: Wem bei diesem Spiel nicht schwindlig wird, der hat einen extrem guten Magen.

SYSTEME



(2.) TETRIS DX

Nintendo

(1.) V-RALLY

Infogrames

(5.) HUGO 2

Infogrames

(-) HARVEST MOON

Nintendo

(4.) LUCKY LUKE

Infogrames

CIVILIZATION II

Activision/PS

TOMB RAIDER

Eidos/PC, PS

MONTEZUMA'S RETURN

Take 2/GBC



Ralf Adam

SOUTH PARK

Acclaim/N64

DARK PROJECT

Eidos/PC

ZELDA DX

Nintendo/GBC

Michael Hengst

TETRIS DX

Nintendo/GBC

STARSIEGE TRIBES

Sierra/PC

SOUTH PARK

Acclaim/N64

Patrick Dowling

ALPHA CENTAURI

Electronic Arts/PC

STARSIEGE TRIBES

Sierra/PC

SBK SUPERBIKE

Electronic Arts/PC

David Skreiner

T'AI FU

Activision/PS

SMASH BROTHERS

Nintendo/N64

SEGA RALLY 2

Sega/DC

Wolfgang Schädle

BALDUR'S GATE

Interplay/PC

STARSIEGE TRIBES

Sierra/PC

SOUTH PARK

Acclaim/N64

Thomas Rosato

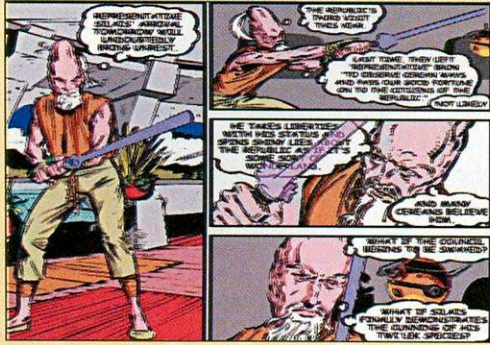
IHR BESTIMMT DIE CHARTS!

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).

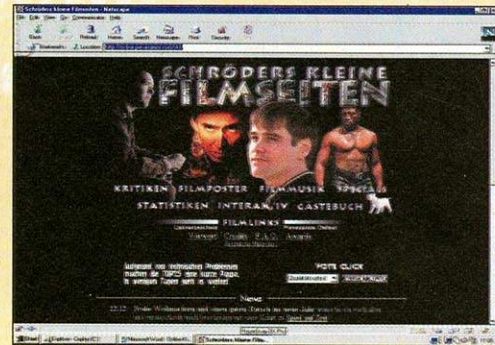
Die besten Web-Sites: Kino



Auf dieser Seite findet Ihr Infos zum Star Wars-Universum und natürlich besonders viel über den neuen Star Wars-Film, der im Herbst in die Kinos kommt. Außerdem gibt's auf dieser offiziellen Seite auch Unmengen von Bildern und sogar einen animierten Jedi-Comic. Das Lexikon über die Star Wars-Technologie ist sehr gut, auch wenn Freaks einige Details (wie etwa den Z-95 Raumjäger) vermissen werden. Zwar ist nur ein kleiner Teil der Seite auf Deutsch, aber Fans von Star Wars werden sich davon nicht abschrecken lassen: Diese Seite ist echt super!



Auch auf dieser Seite lagern etliche Infos zu den aktuellen Kinofilmen. Neben einem riesigen Archiv mit Bildern bietet die Page außerdem kurze Trailer-Filmchen zum downloaden, Infos über etliche Schauspieler, Fernseh-Tips, eine kleine Film-Datenbank und die aktuellen Spielpläne der deutschen Kinos (aber nur in den größeren Städten). Leider ist auch hier die Teilnahme an Gewinnspielen an das Abo eines Gratis-Newsletters gebunden. Trotz einiger Mini-Kritikpunkte: Dank der Unmenge an Infos und Bildern ist Film.de allemal einen Besuch wert!



Auf dieser hübschen und gut gestalteten deutschen Seite findet Ihr superwitzige Specials, sehr gute Hintergrund-Infos zur Filmbranche und umfangreiche Besprechungen der aktuellsten Filme. Zusätzlich gibt es viele geniale Filmplakate zum downloaden sowie hufenweise Filmmusik in Form von MIDI-Dateien. Einige Links zu anderen Filmseiten im Internet stehen ebenfalls zur Verfügung. Dank des durchdachten Aufbaus und der ergiebigen Informationen ist diese Seite auf jeden Fall einen Besuch wert!

STAR WARS Thema — Das „Krieg der Sterne“-Universum in seiner ganzen Pracht. Web-Adr. — www.starwars.com Besonderheiten: Sehr aufwendig gestaltet, Unmengen an Infos: Genial für Star Wars-Fans, aber fast alles auf Englisch.	SURF-SPASS: 94%
--	----------------------------------

FILM.DE Thema — Alle aktuellen Filme sowie die Spielpläne deutscher Großstädte. Web-Adr. — www.film.de Besonderheiten: Datenbank, Bilder und Movie-Trailer zum downloaden. Seite komplett in deutscher Sprache.	SURF-SPASS: 83%
---	----------------------------------

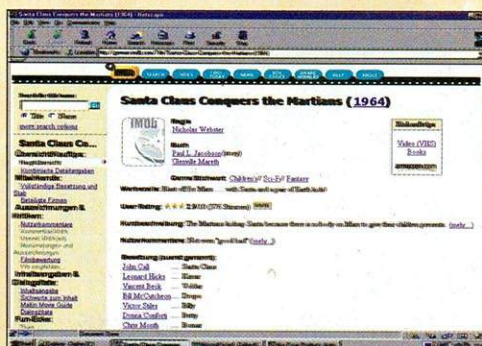
SCHRÖDERS KLEINE FILMSEITE Thema — Filme, Poster, Musik – und alles zu aktuellen Streifen. Web-Adr. — http://online.prevezanos.com/skf/ Besonderheiten: Nettes Design, Hintergrundinfos zur Filmbranche, Plakate zum downloaden!	SURF-SPASS: 82%
---	----------------------------------

SPIELFILM.DE



Auf der Seite von Spielfilm.de stehen jede Menge Infos über die kommenden und aktuellen Filme sowie massig Klatsch und Tratsch aus der Kinobranche. Dazu gibt's Interviews und Specials, die aber meistens nicht besonders spannend sind. Immerhin lassen sich die Spielpläne der deutschen Kinos online abrufen: Einfach den Namen des Films und/oder des Ortes eingeben und schon wißt Ihr, ob der Streifen gerade läuft – leider aber nur mit Tagesangabe, ohne Uhrzeit. Lästig: Für die Gewinnspiel-Teilnahme müßt Ihr eine wöchentliche Info-Mail abonnieren...

THE INTERNET MOVIE DATA BASE



Hier könnt Ihr fast alles über Eure Lieblingsfilme und Schauspieler (bzw. Schauspielerinnen) herausfinden, denn auf dieser Seite ist nicht nur praktisch jeder Film und jede Serie verzeichnet, sondern auch genaue Infos über sämtliche Darsteller, Regisseure etc.! Zudem ist die Datenbank vernetzt: Ihr könnt so gut wie alles und jeden für genaue Detail-Infos anklicken. Wie hieß diese Schauspielerin noch gleich? Wo spielt die noch mit? Und wer hat dort Regie geführt? Für Film-Fans ist diese geniale Seite unverzichtbar, auch wenn es hier überwiegend Text und nur wenige, kleine Bilder gibt.

FILM AB ONLINE



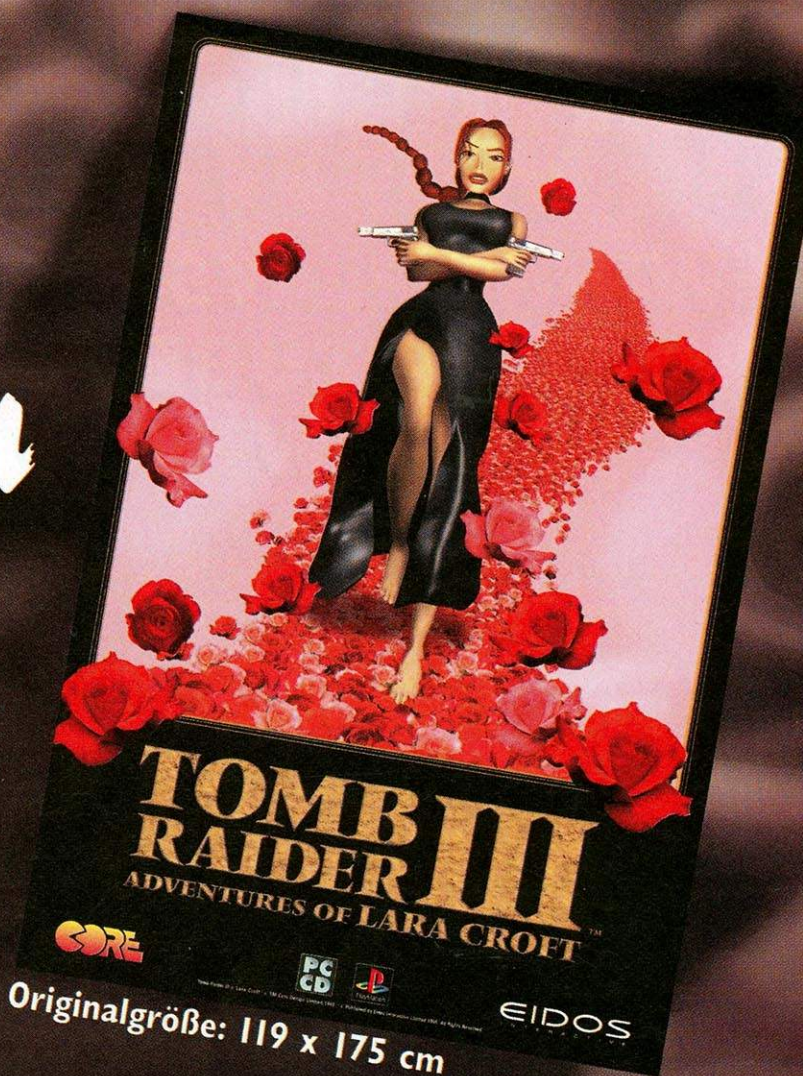
Vielleicht kennt Ihr „Film Ab“ ja schon aus der Sendung auf VIVA – die dazugehörige Home-Page ist jedenfalls sehr gut gestaltet. Auf übersichtlich gemachten Seiten erfahrt Ihr die Kinostarts der nächsten Wochen, zu jedem Film gibt es zudem eine kurze Info-Page mit Bildern. Auch zu Video-Neuerscheinungen hat die Web-Site umfangreiches Material parat. Leider ist das Kinoprogramm etwas unvollständig, da nur die Daten der Kinos von UCI, Warner und Omniplex berücksichtigt werden. Und die beiden kurzen Spieletests auf dieser Seite sind mehr als 6 Monate alt...

SPIELFILM.DE Thema — Klatsch und Tratsch aus der bunten Welt des Kinos. Web-Adr. — Web-Adresse: www.spielfilm.de Besonderheiten: Witzige News und gelegentliche Kritiken zu aktuellen Kino-Filmen. Alles komplett in Deutsch.	SURF-SPASS: 77%
--	----------------------------------

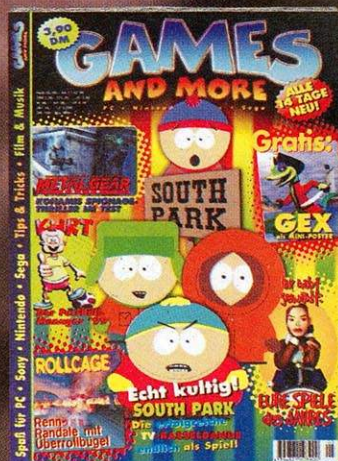
THE INTERNET MOVIE DATA BASE Thema — Info pur: Wer, wann, wo, was, mit wem? Web-Adr. — german.imdb.com Besonderheiten: Umfassende Infos über so ziemlich alles und jede(n) im Filmgeschäft! Leider nur wenig Bilder.	SURF-SPASS: 84%
--	----------------------------------

FILM AB ONLINE Thema — Neue Filme der nächsten Wochen. Online-Site zur VIVA-Serie. Web-Adr. — www.filmab.de Besonderheiten: Live-Chat, Trailer zum Anschauen, ziemlich übersichtlich und komplett in Deutsch. Veraltete Spieletests.	SURF-SPASS: 81%
--	----------------------------------

Rosen pflastern ihren Weg...



Originalgröße: 119 x 175 cm



Das Probe-Abo GAMES AND MORE: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich ein Original-Lara-Plakat abstauben!

☒ Ja, ich möchte GAMES AND MORE eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich das Original-Lara Croft-Plakat „Tomb Raider III“, Art.-Nr. 1181.

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte Games And More jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschieken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

Wer jetzt GAMES AND MORE im Abo testet, erhält das abgebildete Lara Croft-Originalplakat als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



MEGA-WETTBEWERB

**GEWINNT PLAYSTATION-
UND N64-ZUBEHÖR
IM GESAMTWERT VON**

**5.000,-
DM**

Da wird der Hund in der Pfanne verrückt:
Der Zubehör-Hersteller **BLAZE** und
GAMES AND MORE veranstalten eine
gigantische Super-Verlosung, bei der
es Preise im Gesamtwert von sage und
schreibe 5.000,- Deutsche Mark zu
gewinnen gibt.

Um einen der ultracoolen Gewin-
ne einzusacken, müßt Ihr nur eine
Postkarte mit Eurer Adresse und
der Angabe Eures Spiel-Systems
an folgende Anschrift schicken:

Einsendeschluß ist der 17.03.99.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

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

Unter allen Einsendungen
verlosen wir folgende
**WAHNSINNS-
PREISE:**

**Xploder-
Professional**
(PlayStation)

Das Mega-Mogelmodul mit
Display. Endlich benötigt Ihr
keinen PC mehr zum Cheaten.

Xploder

(PlayStation)
Der Klassiker: Das Me-
ga-Mogelmodul für die
PlayStation.

10x
**Scorpion
Lightgun**

(PlayStation)
Diese handliche
PS-Knarre in
formschönem
Design ist eine
echte Augen-
weide.

XPLODER
THE ULTIMATE CHEAT CARTRIDGE

10x

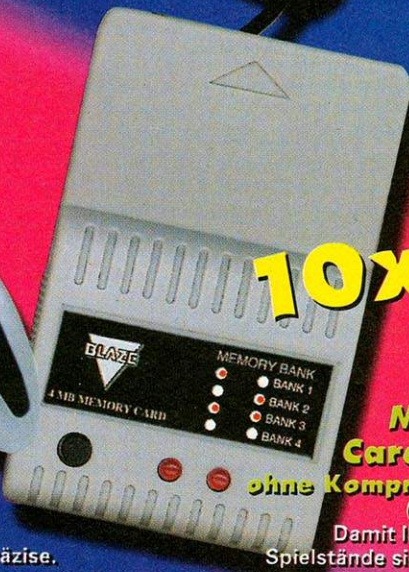
**XPLODER
PROFESSIONAL**

5x



VRFI-Wheels

(PlayStation)
Das Nonplusultra für alle
Schumi-Fans: Da macht
das Raseen doppelt Spaß.



10x

**Memory
Card 4 MB**

ohne Komprimierung
(PlayStation)
Damit Ihr stets Eure
Spielstände sichern könnt.



10x

**Cyber Shock
Analog Controller**

(PlayStation)
Ein edles, silbernes Joypad.
Super verarbeitet und äußerst präzise.

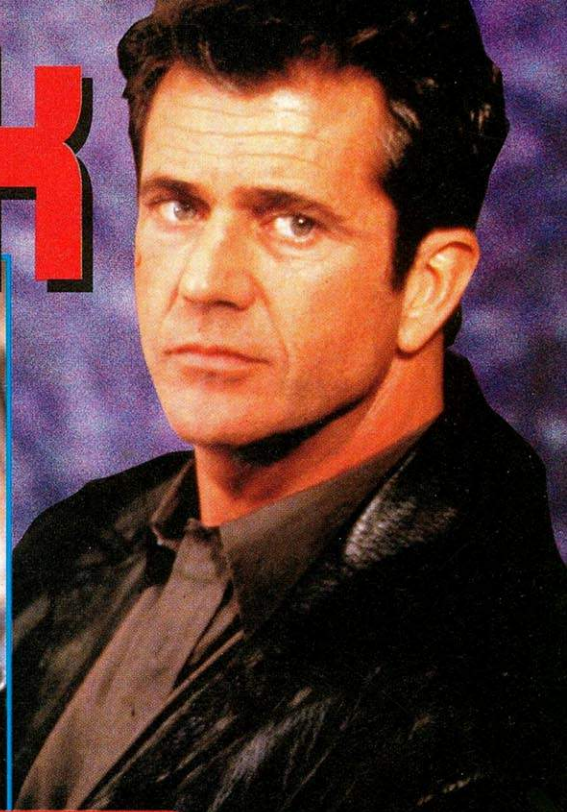


10x

**Hyper Sixty
Four Controller**

(N64)
Die volle Kontrolle für alle
N64-Besitzer: Mit diesem
Pad geht die Post ab.

PAYBACK



Erschießt du mich,
erschieß ich dich:
Porter fackelt nicht lange



Überraschung: Porter ist nicht tot,
und begleicht eine offene Rechnung



Gibson im Bann der Frauen
– kann er dieser jungen Dame trauen...



Mel Gibson hat wenig
zu lachen: Sein bester
Kumpel wollte ihn töten



...oder ist diese
Frau die Richtige?

Mel Gibson hat in diesem Film wenig zu lachen: Ein Killerkumpel klaut ihm Geld, Frau und fast das Leben.

Strahlemann und Oscarpreisträger Mel Gibson spielt in dem Film „Payback“ mal ausnahmsweise nicht den freundlichen Helden von nebenan, sondern den finsternen Dieb Porter, der zusammen mit seinem Kumpel Val (gespielt von Gregg Henry) einen todsicheren Bruch verübt. Dummerweise hat Val kein Interesse daran, die Beute mit seinem Freund zu teilen. Statt seinen Anteil, bekommt Porter einige Kugeln in den Leib. Aber es kommt noch schlimmer: Val bandelt mit Porters Frau an. Porter,

Ein toller Action-Knaller im Stil eines „Film noir“

den Val angeschossen zurückläßt, erweist sich allerdings als zäher, als sein Gegenspieler angenommen hat. Er überlebt und macht sich, ohne Geld und ohne Frau, auf einen Rachefeldzug gegen seinen Ex-Kumpel. Was folgt, ist eine actionreiche Hatz, die in ihrer dunklen Art an frühe „Film noir“-Klassiker erinnert. Wem der Plot bekannt vorkommt: „Payback“ gilt als Remake des John-Boorman-Klassikers „Point Blank“ aus dem Jahre 1967. Es fällt schwer, in diesem Streifen Sympathie für den „Helden“ zu empfinden – immerhin

ist Porter nicht gerade ein friedlicher Geselle. Mel Gibson tut der Ausflug in das finstere Fach allerdings sichtlich gut – zeigt sich hier doch überdeutlich, daß er zu den wandlungsfähigsten Schauspielern unserer Zeit gehört. Neben Hauptstar Gibson stehen einige weitere bekannte Darsteller vor der Kamera: Kris Kristofferson beispielsweise, der einen bösen Gangsterboß spielt. Außerdem gibt es ein Wiedersehen mit Altmime James Coburn. Regie führte Brian Helgeland, der sich als Co-Autor von „L.A. Confidential“ bereits einen Namen gemacht hat.

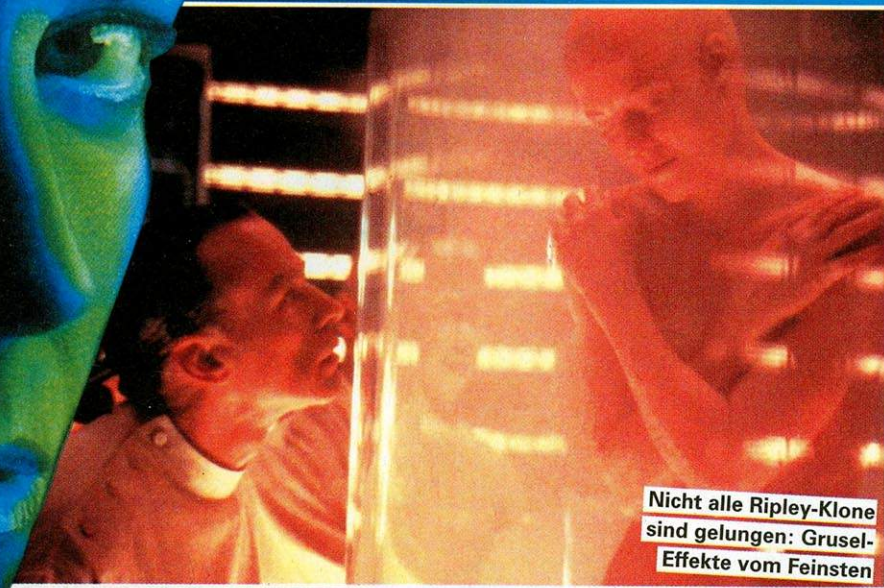
Michael Hengst

KINO

PAYBACK	
Starttermin	11. März
Genre:	Action
Web-Adresse	www.payback.com
Darsteller: Mel Gibson, Maria Bello, Gregg Henry, James Coburn, Kris Kristofferson, William Devane, Deborah Unger	
Positiv: Sehenswert: Mel Gibson als Bösewicht.	100%
Negativ: Das Original ist noch besser.	
Alters-freigabe: ab 16 Jahren	WERTUNG: Action 83% Spannung 80% Humor 35%
Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 7 JöSchG -FSK	Unterhaltungswert: 80%

ALIEN

DIE WIEDERGEURT



Nicht alle Ripley-Klone sind gelungen: Grusel-Effekte vom Feinsten



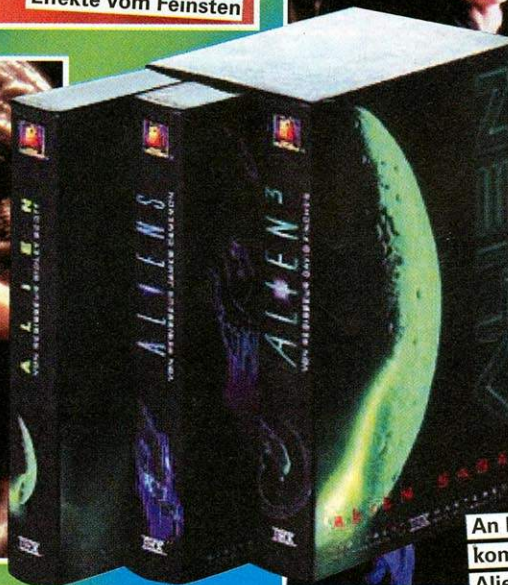
Im Vergleich zum eher bedächtigen dritten Teil geht diesmal wieder die Post ab



In die Enge getrieben: Die Piraten beratschlagen ihre nächsten Schritte



Die Story hat es wie immer im wahrsten Sinne des Wortes in sich...



An Ripley (Sigourney Weaver) kommt so schnell kein Alien vorbei

Aus einem Blutstropfen klonen Wissenschaftler die ultimative Kampfmaschine – die wohlbekannten, fiesen Aliens! Das Experiment gelingt, allerdings mit größerem Erfolg als erwartet...

Powerfrau Ripley (Sigourney Weaver), die in den ersten drei „Alien“-Streifen gegen die schleimigen Weltraummonster antrat, opferte am Ende des dritten Teils ihr Leben, um genau dieses Experiment zu verhindern. Ein Alien hatte sich in ihrem Körper eingenistet – und sie stürzte sich selbst in ein Lavabad, um das grausame Wesen mit in den Tod zu reißen. In „Alien 4“ nun gelingt es einer unheiligen Allianz aus Militär-Forschern

Genial, schaurig, düster – und mit so bösem Humor, daß das Lachen im Hals steckenbleibt!

und Weltraumpiraten, sowohl eine neue Ripley als auch eine Alien-Königin zu klonen! Zum Glück hat die Vermischung ihrer Gene mit Alien-Erbmaterial Ripley einige Fähigkeiten der außerirdischen Superkämpfer verliehen! Doch nicht nur Säure-Blut und enorme Stärke zeichnen die neue Ripley aus, sondern auch die verstörende Emotionslosigkeit und rücksichtslose Effizienz der schwarzen Alien-Superkiller! Dennoch versucht sie verzweifelt, die größtenwahnsinnigen Militärs

davon zu überzeugen, daß der irre Plan die gesamte Menschheit vernichten könnte. Die Forscher glauben ihr nicht – bis die Aliens tatsächlich aus ihrem Hochsicherheitskäfig ausbrechen und alles in Schutt und Asche legen. Außer Kontrolle geraten rast das Raumschiff mitsamt seiner tödlichen, außerirdischen Fracht auf die Erde zu. Einmal mehr kann nur Ripley die Menschheit vor dem sicheren Untergang retten... Alle vier „Alien“-Filme haben längst Kultstatus erreicht, doch für viele Fans ist „Alien – Die Wiedergeburt“ der beste Film aus der Serie. Apropos Serie: Die ersten drei Streifen und ein 25minütiges „Making-Of“-Video über den vierten Teil gibt es ab sofort auch als „Alien Saga“-Sonderedition (ca. 60 Mark) zu kaufen!

David Skreiner

VIDEO

ALIEN – DIE WIEDERGEURT
Starttermin/Preis: 28. 1. 1999 / ca. 40 DM
Genre: Science Fiction
Web-Adresse: www.foxfilm.de

Darsteller:
 Sigourney Weaver, Winona Ryder,
 Dominique Pinon, Ron Perlman, Michael Wincott

Positiv:
 Bitterböser schwarzer Humor, geniale Story, tolle Effekte.

Negativ:
 Nix für Warmduscher mit schwachen Nerven.

Alters-freigabe:
 ab 16 Jahren

WERTUNG:
 Action 85%
 Spannung 90%
 Humor 76%

Unterhaltungswert:
89%

Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 7 JöschG FSK

100%
 0%

ALIEN GEWINNSPIEL

Gewinnt zum Videostart von „Alien 4 – Die Wiedergeburt“ zusammen mit Twentieth Century Fox Home Entertainment und GAMES AND MORE einen ganzen Stapel von galaktisch-guten Preisen.

Mitmachen ist wie immer ganz einfach:
Malt uns ein richtig schönes, fieses Alien-Monster
und schickt es an folgende Adresse:

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

Einsendeschluß ist der 17.03.1999. Die besten
Bilder werden von uns mit folgenden Preisen
prämiiert (der Rechtsweg ist wie immer aus-
geschlossen):



1. – 2. Preis

Je einen Alien-Krieger von Hasbro. Diese knapp
30 cm hohe Plastik-Figur ist ein Schmuckstück für
jeden Film-Liebhaber.

3. Preis

Ein kuschelweiches Sweatshirt mit der Aufschrift
„Alien Resurrection“. Da sieht beim nächsten
„Alien“-Film wenigstens niemand mehr Eure
Gänsehaut.

4. – 6. Preis

Je ein tiefschwarzes T-Shirt mit der Aufschrift
„Alien Resurrection“.

7. – 11. Preis

Je einmal das offizielle Souvenirmagazin zum
Streifen „Alien 4“. Dieses durchgehend farbig
bebilderte Buch enthält außerdem ein exklusives
„Making of“ des Kinofilms.

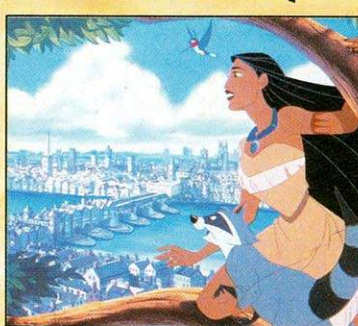
12. – 16. Preis

Je einmal das Original-Filmplakat zu „Alien 4“.



POCAHONTAS 2

Zeichentricksie Disney holt die alten Helden wieder zurück auf die Mattscheibe. Schon Ariel, die Meerjungfrau zeigte in einem Nachfolgefilm (nur auf Video), daß unter Wasser das Leben immer noch schön ist. Jetzt gehen die Abenteuer von Indianerfrau „Pocahontas“ in die nächste Runde. Die rothäutige Schönheit landet mit ihren Freunden in der „alten“ Welt – dem England des 17. Jahrhunderts. Natürlich wird auch hier wieder kräftig gesungen: Immerhin fünf frische Songs wurden dem Videospaß für die ganze Familie gegönnt.



Genre Zeichentrick
Verleihvideo-Start ab 25. März
Altersfreigabe ohne Beschränkung
Infos www.disney.de

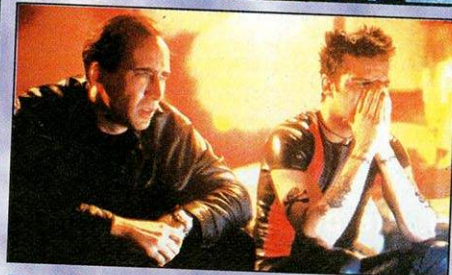
DER PFERDE-FLÜSTERER



Spätestens mit diesem Film hat sich Robert Redford in die Herzen der Taschentuch-Industrie gespielt. Als Produzent, Hauptdarsteller und Regisseur fühlte sich Redford sichtlich wohl in seiner Rolle: „Der Pferdeflüsterer“, ein melodramatisches Märchen um ein junges Mädchen, das mitsamt Pferd in einen schweren Unfall verwickelt war und nun durch eben diesen Pferdefreund seelisch auf Vordermann gebracht wird, rührte Millionen zu Tränen. Redford bewies mit seinem Gespür einmal mehr, daß gute Filme nicht zwingend notwendig mit teuren Spezialeffekten aufwarten müssen.

Genre Drama
Verleihvideo-Start gerade erschienen
Altersfreigabe Ab 6 Jahren
Infos www.touchstone.com

8 mm



Nicolas Cage spielt den Privatschnüffler Tom Welles, der von einer reichen Dame angeheuert wird, um einen Mord aufzuklären, den ein Perverser auf 8mm-Film gebannt hat. Die Suche nach dem Killer führt Tom immer weiter in den Sumpf moderner Großstädte. In einer weiteren Rolle gibt's sogar den Bruder von Teenie-Star River Phoenix zu sehen. Dieser Film ist sicher nichts für schwache Nerven, und Nicolas Cage beweist einmal mehr, daß er das Zeug zum großen Star hat.

Genre Action
Kino-Start 4. März
Altersfreigabe ab 16 Jahren
Infos www.spe.sony.com

DIE KINO TOP 5

Die coolsten Filme

1 AUSNAHME-ZUSTAND
 General Willis



2 RENDEZVOUS MIT JOE BLACK
 Der schönste Tod aller Zeiten

3 STAR TREK: DER AUFSTAND
 Mach's noch einmal, Jean-Luc

23 4
 Wer hackt am besten?

5 MULAN
 Auch im Kino: Powerfrauen pur

DIE VIDEO TOP 5

Die besten Videos

1 DEEP IMPACT
 Steinschlag



2 DAS MERCURY PUZZLE
 Wer rätselt da durch Nacht und Wind?

3 MORD IM WEISSEN HAUS
 Der Tod steht ihr gut

4 AUF DER JAGD
 Aber wo ist Dr. Kimble?

5 LORD OF THE DANCE
 Das Step-Wunder auf Video

KLATSCH & TRATSCH

Die Oscar-Nominierungen

Zweimal im Jahr zittern die Hollywood-Größen: Einmal bei der Oscarverleihung selbst und einmal bereits vorher, wenn die Nominierungen bekanntgegeben werden. Dieses Jahr sorgte die Jury schon für die eine oder andere Überraschung. Daß „Der Soldat James Ryan“ mit 11 Nominierungen im Spitzenfeld liegt, verwundert nicht. Interessanter ist dagegen, daß die Schmonzette „Shakespeare in Love“ mit 13 Empfehlungen die Pole-Position hält. Hier eine Liste der wichtigsten Nominierungen – bei einigen Filmen haben wir noch den englischen Originaltitel angegeben:

Bester Schauspieler:

Roberto Benigni, „Das Leben ist schön“
 Tom Hanks, „Der Soldat James Ryan“
 Ian McKellen, „Gods and Monsters“
 Nick Nolte, „Affliction“
 Ed Norton, „American History X“
Der GAMES AND MORE-Tip:
 Roberto Benigni

Beste Schauspielerin:

Cate Blanchett, „Elizabeth“
 Fernanda Montenegro, „Central Station“
 Gwyneth Paltrow, „Shakespeare in Love“
 Meryl Streep, „One True Thing“
 Emily Watson, „Hilary and Jackie“
Der GAMES AND MORE-Tip:
 Gwyneth Paltrow

Bester Regisseur:

Roberto Benigni, „Das Leben ist schön“
 John Madden, „Shakespeare in Love“

Terrence Malick, „Der schmale Grat“
 Steven Spielberg, „Der Soldat James Ryan“

Peter Weir, „Die Truman Show“

Der GAMES AND MORE-Tip:

Roberto Benigni

Bester Film:

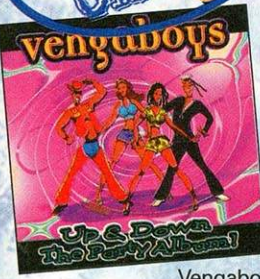
„Elizabeth“
 „Das Leben ist schön“
 „Der Soldat James Ryan“
 „Shakespeare in Love“
 „Der schmale Grat“
Der GAMES AND MORE-Tip:
 „Der Soldat James Ryan“

Wir würden natürlich gerne Eure Favoriten wissen! Schreibt uns Eure Oscar-Kandidaten auf – Stichwort „Oscar“. Die Schauspieler, bzw. die Filme mit den meisten Nennungen werden dann hier bei uns veröffentlicht. Am 21. März ist es übrigens soweit: Dann werden die endgültigen Oscar-Gewinner bekanntgegeben und wir werden Eure (und unsere) Nominierungen mit denen der Oscar-Jury vergleichen.

MUSIC DOWN

Rock

Vengaboys



Nachdem der Ohrwurm „We like to Party! (The Vengabus)“ auf sämtlichen Radiostationen rauf und runter gespielt wurde, ist nun das erste Album der Vengaboys erschienen, auf der natürlich auch die neue Singleauskopplung „Boom, Boom, Boom, Boom“ zu finden ist. Die Dancefloor-Combo hat sich bei ihrer Debüt-CD auf keine großen Experimente eingelassen und präsentiert praktisch einen 70 minütigen Mega-Mix von ein und demselben Lied. Der wummernde Beat stampft gleichmäßig vor sich hin und selbst der Synthie-Begleitlauf ändert sich in jedem Song nur geringfügig, so daß Ihr bei übermäßigem Hörge-
nuß ziemlich schnell die Nase voll habt. Insgesamt schon etwas enttäuschend. Unser Hit-Tip: „We're going to Ibiza“.

TEST

UP&DOWN - THE PARTY ALBUM
Erschienen bei PolyGram
Stil Dancefloor
Anzahl der CDs 1 CD
Gesamt-Spielzeit 71 min 43 sec

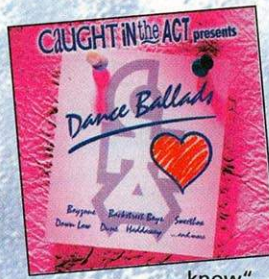
HÖR-GENUSS
71%

0%

100%

DANCE BALLADS

Diverse



Laßt Euch von der Cover-Aufschrift „Caught in the Act presents“ auf dieser CD nicht täuschen – dieser Doppel-Sampler enthält mit „Babe“ und „You know“ gerade mal zwei C.I.T.A.-Stücke. Ansonsten findet Ihr auf den beiden Silberlingen eine Ansammlung der besten romantischen Love-Songs der letzten drei Jahre, darunter „Who wants to live forever“ von Dune, „C U When you get there“ von Coolio, „Let the music heal your soul“ von den Bravo All Stars, „Everything's gonna be all right“ von Sweetbox, „For now and forever“ von DJ Bobo sowie „When Susannah cries“ von Espen Lind. Zum Schmuse eine gute Alternative zu den Bravo-Kuschelrock-Samplern. Unser Hit-Tip: „Words“ von Boyzone.

TEST

DANCE BALLADS
Erschienen bei ZYX Music
Stil Pop
Anzahl der CDs 2 CDs
Gesamt-Spielzeit 122 min 06 sec

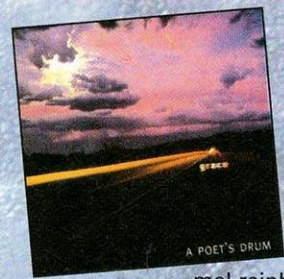
HÖR-GENUSS
82%

0%

100%

GRACE

A Poet's Drum



Diese Platte ist so aktuell, daß sie bei Drucklegung dieses Heftes noch gar nicht offiziell im Handel erschienen war, doch wir durften vorab schon mal Reinhören. Der Sound der sympathischen und obendrein aus Deutschland stammenden Jungs von A Poet's Drum läßt sich noch am ehesten mit dem von Bands wie Counting Crows oder Del Amitri vergleichen: Getragener Rock mit unverkennbar irischen Einflüssen – zum Entspannen und Abschalten ist dieses Album also genau das Richtige. Wer auf handgemachte, pure Rockmusik steht, der sollte hier unbedingt mal Reinhören, auch wenn das gute Stück nicht über ein Major-Platten-Label vertrieben wird. Unser Hit-Tip: „The Traveller“.

TEST

GRACE
Erschienen bei Red Line
Stil Rock
Anzahl der CDs 1 CD
Gesamt-Spielzeit 56 min 44 sec

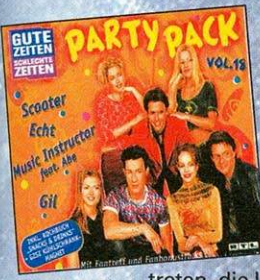
HÖR-GENUSS
85%

0%

100%

GZSZ VOL. 18

Diverse



Auf der neuesten Doppel-CD zur RTL Kult-Soap „Gute Zeiten Schlechte Zeiten“ sind wieder jede Menge Stars mit ihren aktuellen Chartbustern vertreten, die Ihr ja auch in der Serie immer im Hintergrund hören könnt. Highlight ist natürlich Gil mit dem Song „Talk to you“, den Ihr bestimmt schon von seinem Kurzauftritt in GZSZ vor Weihnachten her kennt. Daneben liegt der CD außerdem ein Booklet bei, in dem einige Brieffreundschaftsadressen von GZSZ-Fans, einige Kochrezepte sowie eine kleine Zusammenfassung der Folgen 1609 bis 1660 stehen. Ach ja, einen GZSZ-Magneten gibt's außerdem noch gratis dazu. Unser Hit-Tip: „Wo bist Du jetzt?“ von Echt.

TEST

GZSZ VOL. 18
Erschienen bei Edel Records
Stil Pop
Anzahl der CDs 2 CDs
Gesamt-Spielzeit 146 min 22 sec

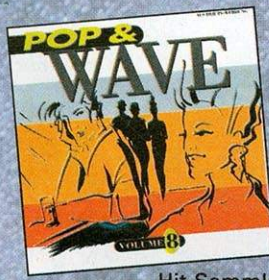
HÖR-GENUSS
84%

0%

100%

POP & WAVE VOL.8

Diverse



Die Pop & Wave Sampler erfreuen sich bei Fans der Achtziger immer größerer Beliebtheit – Grund genug für Sony, mit dieser Doppel-CD bereits die achte Hit-Sammlung in Folge auf den Markt zu bringen. Auch diesmal sind wieder einige echte Perlen vertreten, die bislang nur sehr schwer auf anderen 80'ties CDs zu bekommen waren, z.B. „Cambodia“ von Kim Wilde, „Touched by the hand of god“ von New Order, „Only when you leave“ von Spandau Ballet, „China Girl“ von David Bowie, „(Forever) Live and die“ von OMD oder „Is there something I should know“ von Duran Duran. Unser Hit-Tip: „Life in a northern town“ von The Dream Academy.

TEST

POP & WAVE VOL. 8
Erschienen bei Sony Music
Stil Pop
Anzahl der CDs 2 CDs
Gesamt-Spielzeit 154 min 44 sec

HÖR-GENUSS
87%

0%

100%

GRAVELANDS

The King



Er nennt sich The King, sieht aus wie Elvis Presley, singt wie Elvis Presley und ist in Wahrheit ein irischer Postbote. Klingt abgedreht? Ist es auch! Doch The King versteht sich nicht nur darauf, geradezu meisterhaft den echten King zu imitieren, auch die Songs anderer (durch die Bank weg verstorbener) Künstler sind vor ihm nicht sicher. Wenn Ihr also mal wissen wollt, wie es geklungen hätte, wenn Elvis „No woman no cry“, „Working Class Hero“, „Dock of the bay“, „I heard it through the Grapevine“ oder gar Nirvanas „Come as you are“ gesungen hätte, dann müßt Ihr Euch diese CD besorgen. Unser Hit-Tip: „Sweet Home Alabama“ (im Original von Lynrd Skynyrd).

TEST

GRAVELANDS
Erschienen bei EMI Music
Stil Rock / Blues
Anzahl der CDs 1 CD
Gesamt-Spielzeit 71 min 11 sec

HÖR-GENUSS
88%

0%

100%

GAMES AND MORE Postkasten

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

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

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

Warum kein SNES und Saturn?

Hallo! Ich habe einige Fragen an Euch.

1. Was heißt Platinum?
2. Könnt Ihr nicht mehr Tips & Tricks ins Heft einbauen?
3. Könnt Ihr nicht mehr über PlayStation schreiben?
4. Warum habt Ihr keine Tests für Saturn, Mega Drive und Super Nintendo?
5. Warum habt Ihr keine Cheats zu älteren Spielen?

Sascha Rittermann, Soest

Lieber Sascha,

hier die Antworten zu Deinen Fragen!

1. Platinum kommt von dem Edelmetall Platin – interessanterweise wird der Name benutzt, um die etwas preiswerteren PlayStation-Spiele kenntlich zu machen (Platinum-Serie).
2. Mehr Tips & Tricks würde bedeuten, daß wir andere Rubriken kürzen oder kleiner machen müßten, da wir ja nicht unendlich viele Seiten zur Verfügung haben. Würden wir also andere Bereiche des Heftes noch

kleiner machen, würde die GAMES AND MORE nicht mehr so sein wie jetzt. Aber wie stehen denn die anderen Leser zu Saschas Frage? Schreibt uns einfach Eure Meinung!

3. Da wir ja nicht nur über PlayStation berichten wollen, kommen natürlich auch andere Spiele mit hinein. Würden wir mehr über PlayStation-Spiele schreiben, wären verständlicherweise die PC-Besitzer oder die Nintendo-Freunde sauer. Außerdem richtet sich der Anteil an Berichten über eine bestimmte Konsole oder einen Computer auch danach, wie viele Spiele für das jeweilige System bei uns in der Redaktion eintrudeln. Mal gibt's mehr PlayStation, mal mehr PC, usw.

4. Für diese Konsolen kommen in Deutschland keine neuen Spiele mehr – deshalb berichten wir auch nicht darüber.

5. Eigentlich nutzen wir den Platz lieber für Tricks zu neuen und aktuellen Spielen. Wenn Ihr allerdings mehr Tricks zu älteren Spielen haben wollt, so schreibt uns.



Brieffreundschaft

Ich bin ein total begeistertes Videospiele-Girl! Euer Heft ist affengeil und das Lara-Poster in Heft 01/99 war echt stark. Aber noch cooler wäre es, wenn Ihr eine Seite für Brieffreundschaften hättet. Mein Briefkasten leidet schon an Mager-sucht!

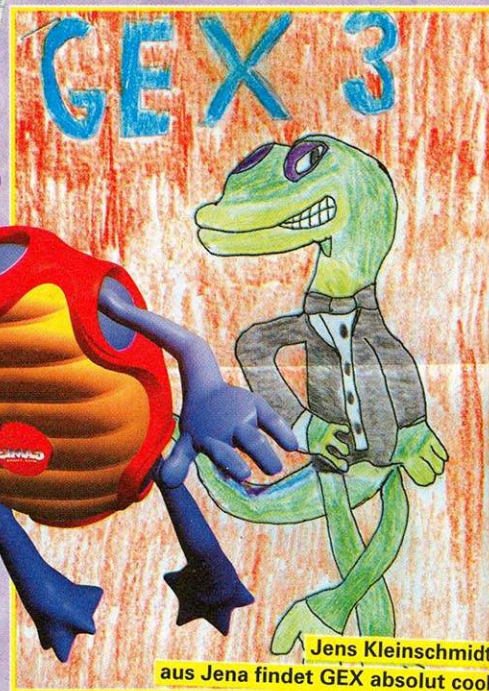
Wanwisa Kappel, Völklingen

Hallo Wanwisa! Damit Dein Briefkasten bald wieder was zu futtern bekommt, drucken wir hier Deine Adresse ab! Also, wer mit dem Videospiele-Girl Wanwisa per Brief in Kontakt treten möchte, schreibt an:

Wanwisa Kappel
Hammerstraße 60
66333 Völklingen



Die beiden
Helden Crash und
Kingsley haben es
Felix Seibert angetan



Jens Kleinschmidt
aus Jena findet GEX absolut cool

Dreamcast oder PlayStation 2

Hallo GAMES AND MORE-Team! Ich finde Eure Zeitschrift echt super. Ich hätte da einige Fragen an Euch.

1. Wird es für das Dreamcast auch Action-Adventures geben?
2. Ich habe gehört, daß die PlayStation 2 noch vor dem Dreamcast in Deutschland erscheinen soll?
3. Glaubt Ihr, daß es dem Dreamcast auch so ergehen wird wie dem Saturn?
4. Werden die Ladezeiten des Dreamcast kürzer sein als die der PlayStation?

Antonio Arcudi, Frankfurt

Hallo Antonio! Vielen Dank für das Lob!

1. Ja! Das erste ist schon in der Vorbereitung und soll noch Mitte des Jahres in Japan erscheinen. Dabei handelt es sich um das Spiel „Climax Landers“, das von den gleichen Leuten gemacht wird, die damals „Landstalker“ für das MegaDrive entwickelt haben.
2. Das ist wahrscheinlich nur ein Gerücht. Nach unseren letzten Infos ist die PlayStation 2 noch weit weg und wird möglicherweise erst Ende nächsten Jahres (wenn sie denn kommt) in Deutschland erscheinen.
3. Ob das Dreamcast ein ähnliches Schicksal erleidet wie das Saturn? Das hängt natürlich von Sega ab: Wie viele gute Spiele wird es geben, ist der Preis für die Konsole gut genug? Ist das Marketing ausreichend? Ganz ehrlich: Wir wissen es nicht und nur die Zeit kann diese Frage beantworten.
4. Laut Datenblatt hat das Dreamcast ein 10fach-CD-Laufwerk. Allerdings schaufelt die Konsole auch mehr Daten ins RAM, so daß sich Geschwindigkeitsvorteile eventuell wieder aufheben.



Diese tolle
Weihnachts-
Lara hat
uns Roland
Blum aus
Görisried
geschickt

Bitte haben Überstolzliche Kritik und Vorklängen in einem eigenen Geist der Eten - aber auch, die

[illegible]

In unserer allerersten Ausgabe (24/98) hatten wir einen großen Vergleichstest zwischen den beiden Super-Girlies Lara Croft und Leeloo. Anscheinend sitzen auch in der Redaktion der Fernsehzeitschrift TV-MOVIE fleißige GAMES AND MORE Leser, denn zu unserer großen Überraschung brachte die Zeitung jüngst einen großen Sonderbericht – Thema: „Welches der rassigen Computerweiber schneidet bei einem Vergleich besser ab: Lara Croft oder Leeloo?“



**Grrrr... Die „Viper“
von Thomas Zieger zeigt Zähne**



**Diese starken
Frauen stammen
von Wanwisa
Kappel aus
Völklingen**

Hallo! Erstmal ein dickes Lob an Euch. Ihr seid die beste Zeitschrift, die ich in den letzten Jahren gesehen habe. Macht weiter so! Ich hätte hier noch einige Fragen an Euch.

1. Erscheint „GEX 3“ auch auf dem PC?
2. Gibt es eigentlich gute Kampfspiele für den PC? Sowas vermisse ich noch!
3. Warum kommen auf dem PC nicht solche Spiele wie „Tekken 3“, „Metal Gear Solid“ oder „Crash Bandicoot 3“? Eigentlich ist doch die Grafik auf einem PC viel besser!
4. Wann kommt der „Tomb Raider“-Film in die Kinos? Und wer wird die Lara spielen?
5. Wie ist die Wertung von „Toca 2“ auf dem PC? Ist das Spiel besser als auf der PlayStation? Braucht man eine 3D-Karte?

Hallo Matthias!

Das sind aber eine ganze Menge Fragen!

1. „GEX 3“ soll auch auf dem PC erscheinen und komplett ins Deutsche übersetzt werden.
2. Es gab mal von Sega das Spiel „Virtua Fighter“ für den PC. Das ist ganz solide!
3. Die meisten Spiele, die Du genannt hast, werden von japanischen Entwicklern programmiert. Da der PC dort keine so große Rolle spielt, macht eine Umsetzung meistens wenig Sinn. Außerdem ist die Umsetzung oft sehr kostspielig und viele Action-Spiele verkaufen sich auf dem PC nicht so gut wie auf einer Konsole.
4. Der Film kommt Ende des Jahres in die Kinos. Wer Lara spielt, ist zur Zeit immer noch ein Geheimnis.
5. „Toca 2“ für den PC ist noch gar nicht fertig. Da mußt Du Dich noch ein wenig gedulden, bis wir diese Frage beantworten können!

Euer Heft ist wirklich voll cool, doch ich hätte noch ein paar kleine Verbesserungsvorschläge:

- 
- 1.) Ihr könntet bei den Top 20 das Spitzenspiel, das man unbedingt haben sollte, für jede Konsole abdrucken, das wäre echt gut.
- 2.) Ihr könntet Kleinanzeigen, wo zum Beispiel jemand etwas verkaufen kann oder tauscht, bringen. Das würde bestimmt nicht viele Seiten benötigen.
- 3.) Die Poster sind echt klasse, jedes, das Ihr bis jetzt abgedruckt habt hängt in meinem Zimmer. Aber ein Riesenposter wäre besser. Ich wäre Euch verbunden, wenn Ihr einiges beachten würdet. Eure Fotostory ist echt voll gut – davon könnte ich mehr lesen!

Michael Mulinski

Hallo Michael,

Danke für das Lob!

- 1.) Auf der Seite „So bewerten wir“ findest Du zu jedem Genre die drei Referenzspiele abgedruckt.
- 2.) Hm, das mit den Kleinanzeigen ist immer so eine Sache... Was denken andere Leser darüber? Wollt Ihr eine eigene Rubrik „Suche, tausche & verkaufe“?
- 3.) Danke für das Lob, unsere Layouterin Maren strengt sich bei den Postern auch immer ganz besonders an. Ob und wann wir ein Riesenposter bringen, steht zur Zeit leider noch nicht ganz fest.

Ich finde Euer Heft sehr gut, nur einmal ist mit in der GAMES AND MORE etwas aufgefallen: In Ausgabe 04/99 habt Ihr auf Seite 15 geschrieben, daß das Spiel "Sonic Adventure" zu 95% fertiggestellt ist. Im selben Heft schreibt Ihr aber auf der Seite 7, daß das Spiel gerade in Japan erschienen ist. Wie kann es denn erscheinen, wenn es noch gar nicht fertiggestellt ist? Außerdem wollte ich wissen, ob Nintendo ein Sonderheft zu „Zelda DX“ herausbringen wird.

Daniel Skomski, Berlin

Hallo Daniel!

Da hast Du aber gut aufgepaßt. Normalerweise beziehen sich unsere Prozent-Angaben bei den Previews immer auf die deutsche Version (wenn denn eine kommt), d.h. daß ein Spiel z.B. in Amerika schon veröffentlicht sein kann, die deutsche Version bei uns aber erst in drei Monaten erscheinen wird, da der Hersteller noch an der Übersetzung feilt. Das Programm ist dann – zumindest unserer Meinung nach – noch nicht fertiggestellt. Ob Nintendo einen Spielführer zu „Zelda DX“ rausbringen wird, hat man dort noch nicht offiziell bestätigt, wir könnten es uns aber gut vorstellen.

Ihr könntet in einer der nächsten Ausgaben vielleicht mal einen Bericht über die schlechtesten Games bringen. Dies würde die Spieler davor schützen, sich im Verleih oder im Laden irgendeinen Müll zu besorgen. Wenn Ihr Lust habt, könntet Ihr auch pro Ausgabe das „Loser Game“ küren. Außerdem habe ich noch eine Frage: Glaubt Ihr auch, daß Nintendo in nächster Zeit Probleme bekommt, weil sein N64 die einzige 64-Bit-Konsole auf dem Markt ist, während Sony und Sega bereits an 128-Bit Konsolen werkeln?

Stefan Spörkel, Feucht

Hallo Stefan!

Wir versuchen, schlechten Spielen immer nur so wenig Platz wie möglich einzuräumen, und dafür die wirklich guten Programme um so ausführlicher zu besprechen. Wenn allerdings viele Leser der Ansicht sind, daß wir auch über „Gurken“ berichten sollten, dann schreibt uns einfach. Schließlich versuchen wir, möglichst alle Eure Wünsche zu berücksichtigen. Und: Nein, wir glauben nicht, daß Nintendo in nächster Zeit Probleme bekommt – im Gegenteil. Momentan ist das N64 die modernste Konsole mit der meisten Power, zumindest auf dem europäischen Markt. Bis die PlayStation 2 kommt, dauert es noch ein wenig und auch das Dreamcast wird hierzulande nicht vor Ende des Jahres erscheinen. Außerdem verkauft sich eine Konsole immer noch über die Software und mehr Bit bedeutet nicht automatisch auch bessere Spiele. Solange Nintendo weiterhin solche Perlen wie „Zelda 64“ veröffentlicht, muß Dir um Big N nicht bangen sein.

Tips&Tricks zum Rausnehmen

Liebe GAMES AND MORE Redaktion, ich finde Euer Heft einfach spitze, habe aber ein paar Fragen an Euch:

- 1.) Ich habe gehört, daß es bald ein neues „Rayman“-Spiel in 3D geben soll. Stimmt das?
- 2.) Könnt Ihr in einer der nächsten Ausgaben ein „Rayman“-Poster mit ins Heft legen?
- 3.) Könnt Ihr auch einen Comic in eines der Hefte packen?
- 4.) Warum habt Ihr nie Sega-Saturn- und MegaDrive-Spiele in Eurem Heft?
- 5.) Wann kommen endlich wieder Postkarten?
- 6.) Was bedeutet SNES?
- 7.) Könnt Ihr den Tips&Tricks-Teil nicht zum Rausnehmen machen?
- 8.) Werdet Ihr auch mal Sonderhefte herausbringen?
- 9.) Gibt es Paßwörter für „Rayman's World“? Und wenn ja, könnt Ihr sie mir schicken?
- 10.) Könnt Ihr mir eine Liste mit allen Game-Boy-Color-Spielen schicken?
- 11.) Habt Ihr auch eine Internet-Adresse?

Euer Basti

Hallo Basti,
hier die Antworten auf Deine Fragen:

- 1.) „Rayman 2“ ist komplett in 3D und wird vermutlich im Herbst dieses Jahres erscheinen (siehe auch unsere Preview in Heft 24/98). Wenn Du einen Internet-Zugang hast, dann findest Du weitere Infos unter <http://www.rayman2.com/>
- 2.) Ob wir ein Poster von Rayman ins Heft nehmen können, hängt davon ab, ob wir geeignetes Material von Ubi Soft bekommen.
- 3.) Haben wir doch: in jeder Ausgabe findest Du auf der Rätsel-seite einen Comic-Strip von „Moderne Zeiten“.
- 4.) Wir hätten zwar gerne Sega-Saturn- und MegaDrive-Spiele im Heft, aber es kommen einfach keine neuen Spiele für diese Konsolen mehr heraus!
- 5.) Die Postkarten waren eine Sonderaktion in den ersten Ausgaben. Es kann aber durchaus sein, daß wir uns mal wieder so etwas einfallen lassen, wenn Ihr daran Gefallen habt.
- 6.) Die Abkürzung steht für „Super Nintendo Entertainment System“. Diese Nintendo-Konsole war sozusagen der Vorgänger des N64.
- 7.) Viele Leser haben uns gebeten, den Tips&Tricks-Teil so zu gestalten, daß er sich leicht herausnehmen und sammeln läßt. Ab diesem Heft kommen wir Eurem Wunsch nach!
- 8.) Vielleicht! Etwas genaues zum Thema Sonderhefte steht aber noch nicht fest.
- 9.) Cheats verschicken wir leider generell nicht, da wir sonst aus Zeitgründen gar nicht mehr dazu kommen würden, auch noch ein zweiwöchentlich erscheinendes Heft zu produzieren.
- 10.) Wir haben selbst keine Liste mit ALLEN Game-Boy-Spielen – schau doch einfach mal im Internet bei www.nintendo.com nach!
- 11.) Noch nicht, aber wir arbeiten dran.



Simone Schreiber
aus München
steht auf Yoshi



Crash Bandicoot,
gemalt von Christian
Wellhäußer Laskowski
aus Bochum

Dreamcast oder PlayStation?

Ich habe jetzt ungefähr seit einem Jahr die Sony PlayStation. Hätte ich besser auf Segas Dreamcast warten sollen? Oder auf die zweite PlayStation? Wann erscheint denn die neue Sega-Maschine bzw. die PlayStation 2? Und wie lange wird es noch Sony PlayStation-Spiele geben? Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr mir meine Fragen beantworten würdet.

Nina Cathrin Sonneck, Moers

Hallo Nina!

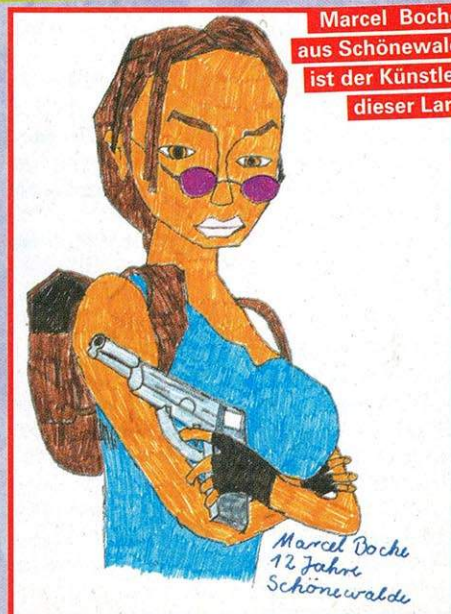
Die neue Sega-Konsole Dreamcast kommt im Herbst nach Europa – ab September sollte sie in Deutschland erhältlich sein. Wenn Du also schon seit einem Jahr die PlayStation hast: Hättest Du wirklich ein halbes Jahr lang ohne eigene Spielkonsole auf das DC warten mögen? Die neue PlayStation kommt frühestens im Winter in Japan heraus, wir werden sie hierzulande also nicht vor Ende des nächsten Jahres bekommen können. Und auch beim zukünftigen Angebot können wir Dich beruhigen: Es werden noch für eine ziemlich lange Zeit Spiele für die „erste“ PlayStation herauskommen.

Bitman fliegt
wieder
– dank Lucas
Esch aus
Binzen

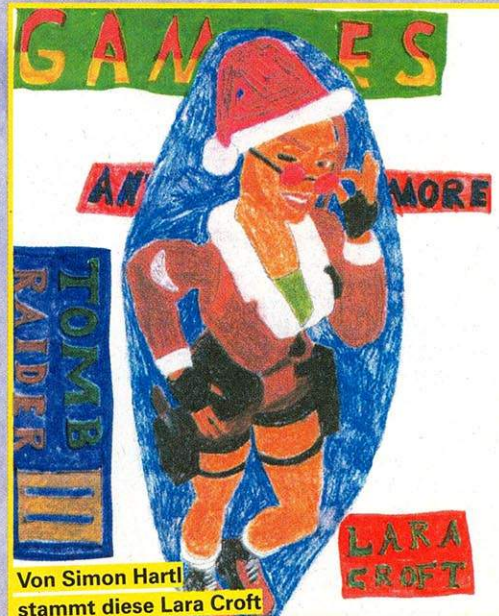
Sascha Wimmer hat uns
ein Foto von sich und seinem
Gewinn geschickt – danke schön!



Marcel Boche
aus Schönewald
ist der Künstler
dieser Lara



Marcel Boche
12 Jahre
Schönewald



Von Simon Hartl
stammt diese Lara Croft

Was eßt Ihr?

Euer Magazin ist sehr große Klasse! Deshalb von mir erst einmal ein großes LOB! Nach dem Lob habe ich noch ein paar Fragen, die Ihr mir hoffentlich beantworten könnt.

1.) Neulich habe ich das Spiel „Donkey Island“ gesehen. Die Figur war die gleiche und auch die Vorgeschichte war fast identisch mit „Monkey Island“. Wurde das Spiel von LucasArts geklaut?

2.) Könntet Ihr mehr Leserbriefe veröffentlichen?

3.) Kriege ich Autogramme von Euch?

4.) Was trinkt und eßt Ihr eigentlich?

5.) Mögt Ihr Tiere? Wenn ja, welche?

6.) Habt Ihr ein Maskottchen?

7.) Meine Freunde sagen, daß „Indiana Jones und der Turm von Babel“ blöd sein soll. Wen findet Ihr besser? Lara oder Indy oder sogar beide?

Philipp Cassau, Berlin

Hallo Philipp,

1.) „Donkey Island“ wurde von einem „Monkey Island“-Fan aus Dänemark gemacht: Er wollte wohl nicht länger auf eine offizielle Fortsetzung warten... Das Spiel ist Freeware, darf also gratis aus dem Internet geholt und frei kopiert werden, dafür bietet es aber eher mäßige

Grafik und ist dem Original (mit „M“) sehr ähnlich. Wenn der Programmierer für dieses „zusammengeklaut“ Spiel Geld nehmen würde, wäre LucasArts sicher mächtig sauer! Eine Liste mit ähnlichen Fan-Spielen findest Du im Internet unter <http://home7.inet.tele.dk/mrs/index.htm>, die Hauptseite zu „Donkey Island“ gibt's bei <http://home7.inet.tele.dk/mrs/donki.htm>

2.) Tja, wir würden zwar gerne mehr Leserbriefe abdrucken, aber dann hätten wir ein Platzproblem! Wir müssen die vielen Tests, Previews, Kino-Seiten, Video-Seiten und Gewinnspiele ja auch noch abdrucken und irgendwann geht uns der Platz aus.

3.) Äh, wau... wir fühlen uns geehrt... klar kriegst Du Autogramme!

4.) Immer wieder mal was anderes! Heute zum Beispiel gehen wir Döner holen. Sonst gibt's öfter mal Hamburger und Pommes oder auch Currywurst oder Grillhähnchen. Der China-Restaurant-Lieferservice freut sich immer tierisch, wenn wir anrufen und eine Mega-Bestellung abgeben. Außerdem kocht Dave gern, wenn genug Zeit ist: Dann gibt's Gemüsesuppe mit Schwarzbrot, oder Spaghetti (mit Tomatensauce, mit Lachs-Sahne-Sauce, mit Zucchini und Chili, mit Käsesauce.....). Oder ein scharfes (AAAAAAH! SCHAAAAARF!) Thai-Curry mit Reis. Oder Tacos, oder Zürcher Geschnetzeltes oder Blumenkohl mit Käsesauce und Butterbröseln.... Wir lieben eben die Abwechslung! Ach ja: Schokolade und Cola gehören natürlich zur Redaktions-Grundausstattung!

5.) Klar mögen wir Tiere! Aber welche, läßt sich schwer sagen: Maren und Michael haben Katzen, Ralf ist mit Hunden groß geworden. Dave hätte gerne einen Hund, hat aber

a) eine Allergie und b) eine zu kleine Wohnung ohne Garten. Ines hat eine Katze, zwei Wellensittiche und ein Kaninchen.

Heidi und Bernd haben je eine Katze. Und Pat mag Rinder – am liebsten als saftiges Steak...

6.) Was, Du kennst unser Maskottchen M.E.K. noch nicht? Das ist unser Alien aus dem Fotoman...

7.) Woher wollen Deine Freunde denn wissen, daß „Indiana Jones und der Turm von Babel“ blöd ist? Das Spiel gibt's doch noch gar nicht! Vielleicht sollten sie sich das Spiel zuerst mal anschauen und dann entscheiden. Was wir bis jetzt von „Indiana Jones und der Turm von Babel“ gesehen haben, hat uns jedenfalls ziemlich gut gefallen. Die Entscheidung, ob Lara oder Indy cooler ist, muß wohl jede(r) für sich selbst treffen – aber bitte erst dann, wenn auch wirklich beide Spiele da sind!

Auch Felix Teige steht auf Powerfrau Lara Croft

Die tapferen Tekken-Recken hat uns Stefan Schuster aus Würzburg zugesandt

Hallo liebe Leserin! Hallo lieber Leser!

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

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

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

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

Preisausschreiben 03/99

Kreuzworträtsel,
Lösungswort "FIFA SOCCER"
Der Arcade Shark Stick geht an:
Sascha Wimmer, Mannheim
Lesercharts

Je ein Spiel ihrer Wahl erhalten:
Kai Thäle, Barby
Henrik Kipshagen, Dortmund
Konstantin Pötschke, Korschenbroich
Stephan Kunze, Bitterfeld
Stephan Schlee, Erlangen

DIE REDAKTION

• Die große Games and More Foto-Story •

Was bisher geschah: Heimlich schleichen Dave und Pat sich an BITMAN ran...



Das wollen die beiden natürlich bei Licht betrachten...



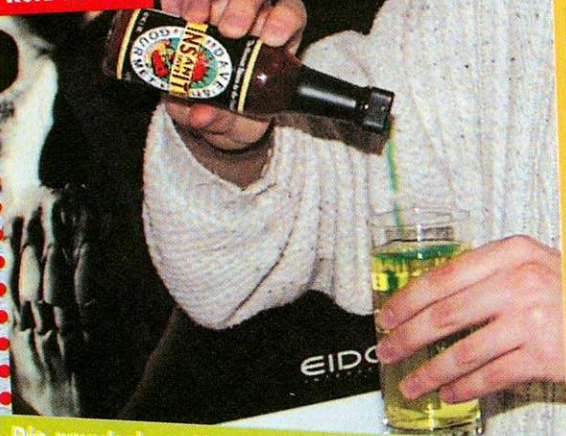
...doch Bitman lässt sich durch nichts so leicht überraschen...



Ganz im Gegenteil!



Kurz zuvor...



Die wunderbare Verwandlung geschieht...



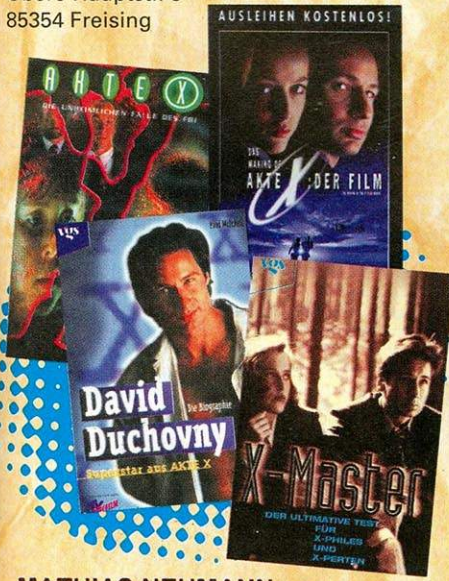
Fortsetzung folgt!

MIT MACHEN UND GEWINNEN

RÄTSELSPASS

Gewinnt mit AKTE X!

Unter allen, die uns das im Kreuzwort-
rätsel gesuchte Lösungswort ein-
schicken, verlosen wir je einmal die beiden
Videofilme „Akte X Vol. 10 – Emily“ und
„Das Making of Akte X: Der Film“ sowie
einmal die beiden Bücher „X Master – Der
ultimate Test“ und „David Duchovny –
Der Star aus Akte X“. Einsendeschluß ist
der 17.03.99. Der Rechtsweg ist ausge-
schlossen.
Schreibt das Lösungswort auf eine Post-
karte und schickt sie an folgende Adresse:
Das Trickwerk GmbH
Redaktion GAMES AND MORE
Stichwort: Rätsel 06/99
Obere Hauptstr. 8
85354 Freising

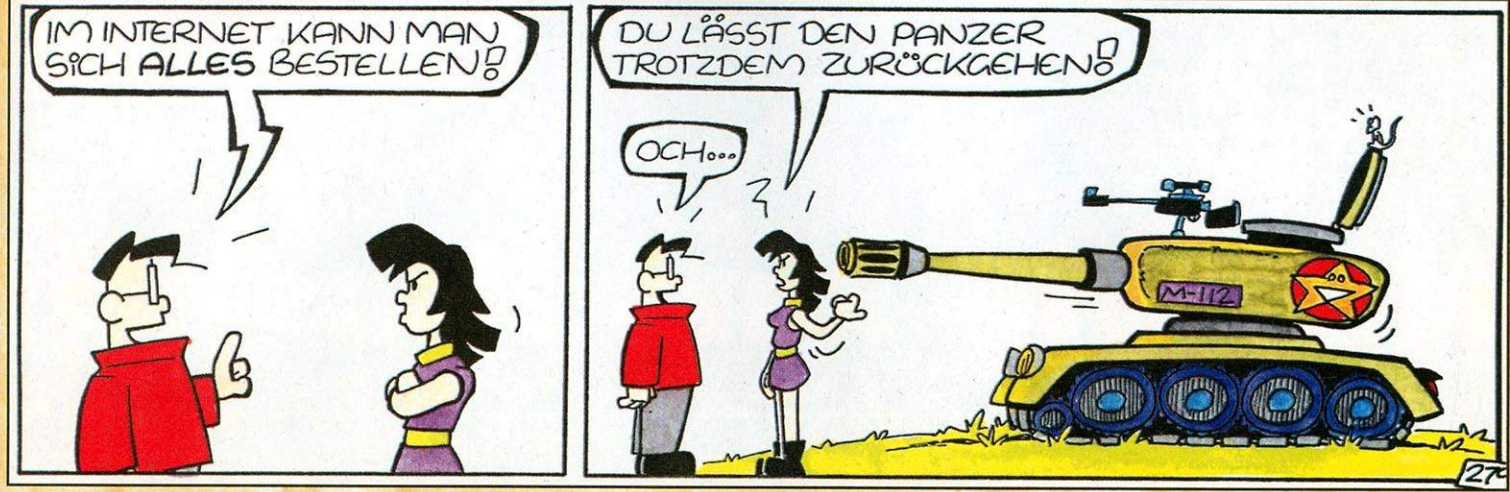


Text-verarbeitung: MS...	Begräbnisstätte		Männername	Luftfeuchtheitsniederschlag	Nachkommen b. Tieren	Schlechte Luft (ugs.)	amerikanischer Bauernhof	ehem. Flughafen von München	an keine Tonart gebunden	Chip von 3Dfx
			Hpts. v. Tunesien				Genre		Gegenteil von stumpf	
Abk. f. Bundesautobahn	Tonbezeichnung		Gebirgsbaum	Wangenrot		Musik: lebhaft	Kadaver			
		Ansehen			spanischer Tanz					
Abkürzung für: zirkla, circa	Kursabweichung	Papagei-entart		Spiel auf dem Bild			dt. Sender			
		Brantwein					2. Buchstabe des Alphabets	Bergwiese		
		Sänger: Steward						Amisprache in Laos		
german. Gott d. Dichtkunst								Hamburger Stadtteil	frz. Artikel	
Tonsilbe		Teilstrecke					Abk. f. Chrom	TV-Serie mit Außereirdischem		Spiel: Deathtrap
			Weinstock			Kameraobjektiv (Kurzwort) englisch Null				amer. Männer-Vorname
der blaue Planet	Jakobs Frau		Himmelsrichtung				Sprudel		Berglöwe	
Erste Bartnaare				lat. Gott				engl. offen		
				große Eu-lenart				griech. Göttin d. Zweitracht		
			Vorsilbe			Farbschattierung				
Tanz: nordamer. Indianerstamm Tabakware	Frühlingsmonat		Kolbenweg beim Motor	Hafenstadt i. Schweden		Anlegestelle		Abkürzung für Abonnement		Kfz-Z. v. Bamberg
Earthworm...		ital. Ton-silbe				Frauenname				
			Fleck, Flecken				Bindewort		Eingeschaltet	
ritterlicher Liebhaber				frz. in			Kfz-Z. v. Reichenbach	Zwillingssäge der das Eisen		
					Name für Zagreb			Koman v. Michael Ende		
Gürtellinie	Geflügelprodukt	Abk. für Microsoft		süd-europ. Echse (GEX)	Abk. für Kompanie i. Firmen					
amer. Scheidungsparadies Holzfarbe				Nährwert-einheit			Nebenfluß d. inrysch			
				afrikanischer Stamm/Volk						
1	2	3	4	5	6	7	8	9		

B	G	R	O
D	E	G	O
D	O	N	I
P	E	C	H
T	H	K	M
O	E	A	D
N	N	C	I
V	D	K	E
P	A	T	R
M	A	I	S
F	L	O	K
B	A	L	L
P	O	L	O
R	I	N	S

Das Lösungswort der letzten Ausgabe war: FINAL FANTASY

MATHIAS NEUMANN MODERNE ZEITEN



Im nächsten Heft: SILVER



Die neue
GAMES AND MORE
erscheint am
03.03.1999

UEFA CHAMPION'S LEAGUE



Mit Echtzeit-Action, innovativem Gameplay und viel Magie verspricht „Silver“ aus dem Hause Infogrames abenteuerliche Spannung pur. In unserem Testbericht erfahrt Ihr alles über das brandneue Mega-Action-Rollenspiel!

V-RALLY MULTIPLAYER CHAMPIONSHIP EDITION



Der Rallye-Klassiker kommt endlich auch auf den PC! Tolle 3D-Grafik und Multiplayer-Spielspaß lassen schon jetzt auf ein Rennspiel der absoluten Spitzenklasse hoffen! Natürlich bringen wir Euch einen brandheißen Probefahrtbericht!

Fußballfreunde aufgepaßt: Das neue Fußball-Spiel von Eidos hat die Sportspielfans in unserer Redaktion sofort gefesselt. Wie Ihr künftig die schönsten Tore der Champions' League selbst schießt, statt sie nur in der Glotze zu sehen, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe...

AUSSERDEM

Erwarten Euch wie immer wieder Mengen an weiteren spannenden Previews und Testberichten, darunter das knuffige „Beetle Racing“ von Electronic Arts! Außerdem könnt Ihr bei uns nachlesen, ob „Need for Speed 4“ eine würdige Fortsetzung des genialen dritten Teils der „NFS“-Reihe wird. Ebenfalls frisch in unseren Testlabors eingetroffen ist Ubi Softs brandneues GBC-Modul „Hexcite“, und alle Skateboard-Fans unter Euch dürfen sich auf unseren ausführlichen PlayStation-Test von „Street Sk8er“ freuen.

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 Roßius

Art Director
Maren Hengst

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

Konzeption und Gestaltung
Maren Hengst, Sascha Selke

Titel
© 1998 Electronic Arts/
Argonaut/Fox Interactive

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

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

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

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

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

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

Zentrale Abo-Nummern
Tel: 0180 / 5959506
FAX: 0180 / 5959513
E-Mail: 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 Anzeigenpreislste Nr. 12 vom 01.10.1998

VERLAG
COMPUTEC MEDIA AG

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

Verlagsleiter
Roland Bollendorf

Produktionsleitung
Michael Schraut

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

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Abonnement
GAMES AND MORE kostet im Abonnement 39,00 DM für 12 Ausgaben

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel: 06246 / 8820
Fax: 06246 / 8825277

E-Mail:
eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: ÖS 290,-

Druck
Christian Heckel GmbH,
Nürnberg

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

Nix wie zum Kiosk!!!

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec: S. 13, S. 21, S. 37, S. 48, S. 53, S. 61, S. 65, S. 69; Infogrames: U4 U1
THQ: U1

PSX MOUSE...

Unverbind. Preisemp.
29,95 DM



* incl. MOUSEPAD

World of play station

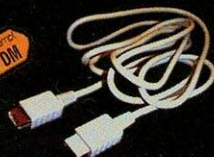
Verarbeitung: Sehr Gut



Unverbind. Preisemp.
19,95 DM

PSX LINK KABEL

Unverbind. Preisemp.
14,95 DM



* Erhältlich in verschiedenen Farben

* 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"

12/98 World of play station

Gesamturteil: Sehr Gut

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



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

120 Block
39,95 DM
360 Block
59,95 DM
1080 Block
79,95 DM



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

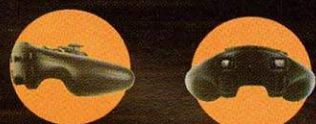


Unverbind. Preisemp.
39,95 DM

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

VIDEO GAMES 1/99

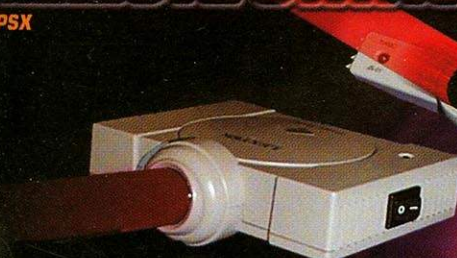
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

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 BREITWEGEN 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

Alle Angaben ohne Gewähr. Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Foto & Verpackung 9,90 zzgl. NN. Verwendete Logos & Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller.

SILVER

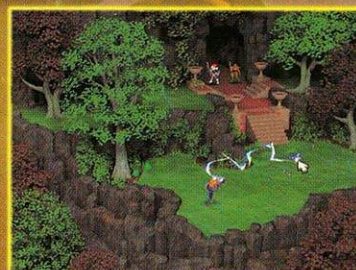
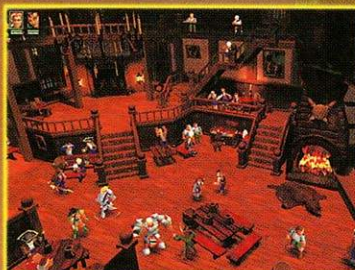
ERLEBE EINE WELT REGIERT VON MAGIE UND STAHL

» 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 Mausclick - die Maus wird zum Schwert.

» Kampforientiertes, nicht-lineares, episches Abenteuer.



Vertrieb Österreich

DYNAMIC
SYSTEMS

www.silver-game.com


INFOGRAVES