

3,90
DM

GAMES

AND MORE

Heft 07/99 • Ab 17.03.99
DM 3,90 • ATS 29,- • sfr 3,90
lfr 86,- • bfr 86,- • nfl 4,70
dkr 16,- • Lit 4.200
DR 700 • Pta 360

PC • Nintendo • Sega

ALLE
14 TAGE
NEU!

SILVER

Das gigantische
Rollenspiel-Epos



Asterix

Der Film - Das Spiel

RIDGE RACER R4



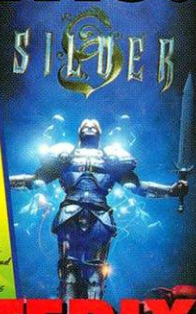
SONY
AUF DER
ÜBERHOL-
SPUR



Final Fantasy 8

Das Abenteuer
des Jahrhunderts

Gratis:



ASTERIX & SILVER

MINI-POSTER



07

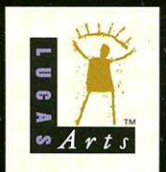
4 394821 103900

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



STAR WARS
X-WING
ALLIANCE™

Erscheint in Kürze von LucasArts.



In diesem Heft:

NEWS

Brandheiße Neuigkeiten Seite 4
Die aktuellen Spielecharts Seite 66

PREVIEWS

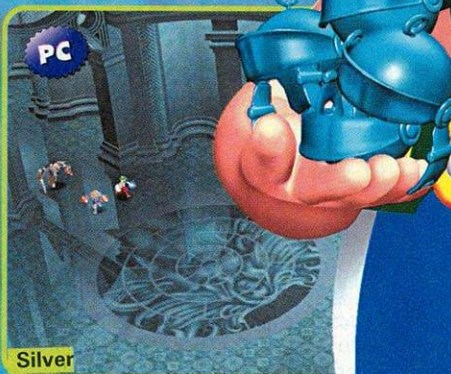
Commandos:
Im Auftrag der EhreSeite 10PC
Earth 2150Seite 20PC
Final Fantasy VIIISeite 18PS
Monkey HeroSeite 24PS
Need for Speed 4Seite 26PC, PS
Street Sk8erSeite 8PS
Street Wars:
Constructor UnderworldSeite 14PC
TankticsSeite 21PC, PS
UEFA Champions LeagueSeite 16PC, PS
V-Rally 2 Championship EditionSeite 23PS
V-Rally Multiplayer
Championship EditionSeite 22PC
Wild Metal CountrySeite 12PC, DC

TESTS

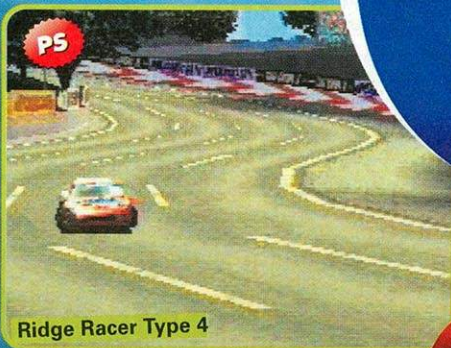
All Star Tennis 99Seite 28N64, PS
AsterixSeite 36PS
Beetle Adventure RacingSeite 54N64
Big Race USASeite 58PC
Brian Lara CricketSeite 57PC
Civilization IISeite 50PS
Die Schlümpfe im Alptraumland Seite 60GBC
EliminatorSeite 56PC, PS
Guardian's CrusadeSeite 48PS
HexciteSeite 65GBC
IS Internal SectionSeite 34PS
Nectaris: Military MadnessSeite 55PS
NFL ExtremeSeite 64PS
Retro ForceSeite 59PS
Ridge Racer Type 4Seite 52PS
SilverSeite 30PC
Starshot: Panik im Space Circus Seite 62PC, N64
SwingSeite 35PS



Beetle Adventure Racing



Silver



Ridge Racer Type 4

SPECIAL

Großer MARO-WettbewerbSeite 68

FILM & MUSIK

Kino: AsterixSeite 72
Video: Mit Schirm, Charme und MeloneSeite 73
Filmschnipsel + KinochartsSeite 74
Musik-CDsSeite 76

SERVICE

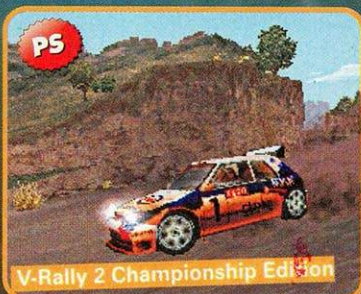
Tips & Tricks - Zum Herausstreifen!Seite 38
Mega-Doppel-Gratis-MiniposterSeite 41
Online: Multiplayer-Seiten im NetzSeite 71
LeserbriefeSeite 78
Rätsel & HumorSeite 81

RUBRIKEN

So bewerten wirSeite 27
ImpressumSeite 82
FotoromanSeite 80
InsertenverzeichnisSeite 82
VorschauSeite 82



Street Sk8er



V-Rally 2 Championship Edition

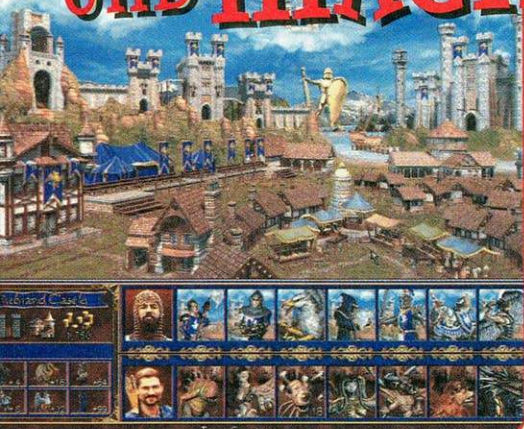


Wild Metal Country



Final Fantasy VIII

MACHT UND MAGIE



Düsseldorf, Deutschland – Der heißersehnte dritte Teil des Strategie-Epos „Heroes of Might & Magic“ ist schon so gut wie fertig. Bereits im März erscheint die englische Version mit deutschem Handbuch; wer die komplett eingedeutschte Version spielen mag, muß sich laut Auskunft von Ubi Soft noch bis Juni gedulden. Auf Eurer Reise durch Eathia, die nun in 16-Bit Farbe und 800x600-Auflösung stattfindet, erwarten Euch unterschiedliche Kampagnen, verschiedene Szenarien und vor allem jede Menge furchteinflößende und gefährliche Kreaturen, die es zu besiegen gilt, bevor Ihr das Land mit Euren tapferen Helden wieder zurück in Freiheit und Frieden geführt habt.

Mehr Infos unter: www.ubisoft.de

PC



+++ Im Internet kursieren derzeit die wildesten Gerüchte über einen Nachfolger zur PlayStation: Von DVD-Laufwerken, mehr Leistung als ein Pentium III und 55 Millionen Polygonen pro Sekunde ist da die Rede. Da warten wir wirklich gespannt auf eine offizielle Stellungnahme. +++

+++ Auch über einen Nachfolger zum N64 wird viel gemunkelt: Das neue texanische Entwicklerteam Retro Studios wurde angeblich gegründet, um ausschließlich für die neue Superkonsole (die es noch gar nicht offiziell gibt) zu entwickeln... +++

SCHNELLER, HÖHER, WEITER

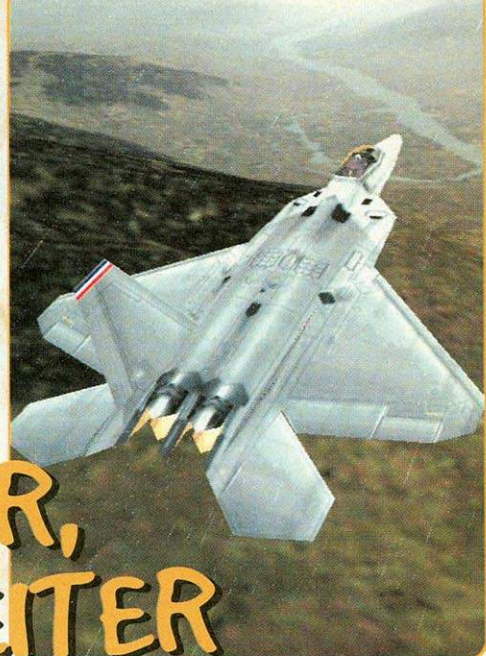
Calabasas, USA – Voxel-Spezialist Novalogic arbeitet bereit mit Hochdruck an einer neuen Flugsimulation namens „F-22 Lightning 3“, die mit zahlreichen neuen Features und neuer Technik begeistern soll. Gerade im grafischen Bereich hat Novalogic oft für Furore gesorgt und will sich auch mit dem neuesten Spiel nicht lumpen lassen: Unterstützung von 3D-Karten, Lichtreflexe auf dem Meer, Regentropfen auf der Landebahn, Schnee- und Hagelstürme – bis ins kleinste Detail soll eine reali-

stische Welt erzeugt werden, in der Wind, Wetter und Temperatur das anspruchsvolle Flugverhalten der Maschine beeinflussen. Neben den zahlreichen Waffen und den 50 Einzelspielermissionen wird das Spiel auch den Mehrspieleranforderungen stellen – vor allem mit der „Voice-Over-Net“-Technologie, mit der sich Spieler im Netz über Mikrofon unterhalten können, so daß Anweisungen nicht mehr mühevoll über die Tastatur eingegeben werden müssen.

Mehr Infos unter:

www.novalogic.com

PC



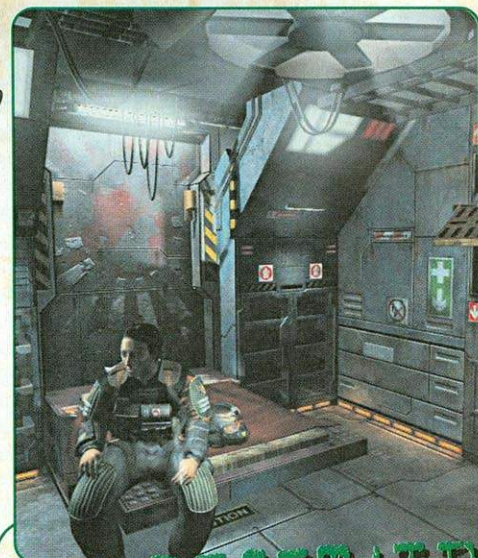
DIE SIEDLER VON CATAN

Ravensburg, Deutschland – Ravensburger hat sich die Rechte an einer CD-ROM-Version des bekannten Brettspiels „Die Siedler von Catan“ gesichert. In Zusammenarbeit mit der Catan Spiele GmbH und Funatics Development (übrigens von einigen Ex-Blue-Byte-Mitarbeitern gegründet) entsteht ein Spiel, das den Charme und die Komplexität des Kult-Spiels beibehalten, aber die Möglichkeiten des PCs voll ausschöpfen soll. Falls nicht genügend Spieler zur Hand sind, könnt Ihr entweder über Internet gegeneinander antreten oder die fehlenden Kontrahenten durch Computer-Spieler ersetzen, die eigene Persönlichkeiten besitzen und agieren und reagieren wie Menschen. An der künstlichen Intelligenz der Computer-Charaktere arbeitet übrigens auch der Erfinder des Spieles, Klaus Teuber, mit.

Mehr Infos unter:

www.ravensburger.de

PC



DER DIGITALE AMBOSS

Austin, USA – Die Spieleschmiede Digital Anvil hat ihre neuesten Titel erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt. Chris Roberts, Schöpfer der bekannten „Wing Commander“-Saga, arbeitet selbst an „Freelancer“, einer neuen Weltraum-Sim, bei der Ihr die Rolle eines Söldners in einem riesigen und dynamischen Universum übernimmt. Mit der überragenden Grafik-Engine, einfachem Gameplay und viel Spieltiefe will Roberts das Genre revolutionieren. Das Spiel „Starlancer“ spielt zeitlich vor „Freelancer“, wobei die Betonung eher auf Action liegt. Grafisch soll dieser Titel nichts zu wünschen übrig lassen, genausowenig wie die zahlreichen Waffen, Schiffe und der Mehrspielermodus. Ebenfalls im Weltraum an-

auf in die zweite Runde



Frankfurt, Deutschland – Noch in diesem Jahr will Sony einen Nachfolger zum Rennspiel-Knaller „Gran Turismo“ herausbringen. Die Raser-Referenz auf PlayStation soll dann noch realistischer werden, vor allem an der Engine wurde weiter gefeilt, um noch mehr Details darstellen zu können. Natürlich wird das Spiel auch neue Autos und Strecken enthalten: Etwa 400 Vehikel sollen es werden, mit denen Ihr auf 20 Strecken mal so richtig Gas geben könnt. Neben den japanischen Wagen sollen dieses Mal mehr

europäische und amerikanische Schlitten in die Datenbank aufgenommen werden. Beibehalten wird auf jeden Fall das einmalige „Gran Turismo“-Fahrgefühl, das aber um Dual Shock-Unterstützung erweitert wird.

Mehr Infos unter: www.playstation-europe.com

PS

GET READY TO RUMBLE

Fareham, England – Die Firma Climax hat sich in den letzten Jahren vor allem mit Konsolen-Umsetzungen der Spiele anderer Software-Schmieden einen Namen gemacht. Derzeit arbeiten die Engländer aber an einem eigenen, schlagkräftigen Titel für das Dreamcast: „Title Defence“ wird ein Box-Spiel, das sowohl die Action- als auch die Simulationsfreunde zufriedenstellen soll. Alle Bewegungen der Boxer, die aus etwa 5000 Polygonen zusammengesetzt werden, wurden im Motion-Capture-Verfahren erstellt, Details wie Blut, Schweiß und blaue Flecken sollen den Realismus steigern. Eine einfache, aber durchdachte und präzise Steuerung soll Anfänger und Kampfprofis gleichermaßen begeistern, zahlreiche Kameraperspektiven und detaillierte Boxringe und Stadien sollen eine Atmosphäre bieten, wie Ihr sie sonst nur aus dem Fernsehen kennt – mit dem Unterschied, daß Ihr selbst den Kampf bestimmt!

Mehr Infos unter: www.climax.co.uk

DC

die DINOS kommen

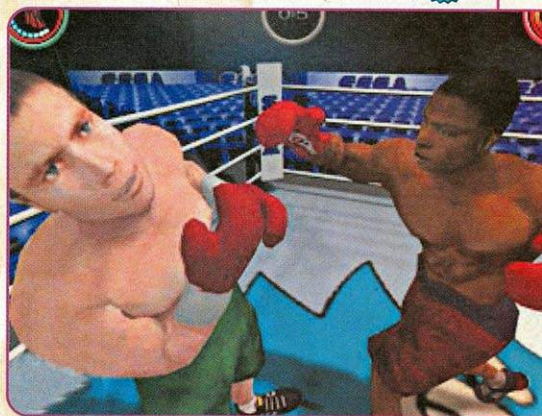


Tokio, Japan – Capcom hat sein neuestes Grusel- und Action-Abenteuer vorgestellt. Bei „Dino Crisis“ spielt Ihr ein Mitglied eines Teams, das auf eine kleine Insel geschickt wird, um den Wis-

senschaftler Professor Kirk aufzuspüren. Kirk soll vor einigen Jahren bei einem Unfall in seinem Forschungslabor ums Leben gekommen sein; anscheinend hat er aber seine Erforschung einer revolutionären Energiequelle insgeheim fortgeführt. Auf der Insel erwartet Euch jedoch weitaus mehr als ein paar wissenschaftliche Geräte, denn die gesamte Insel ist mit Dinosauriern bevölkert. Die komplett in 3D aufgebaute Welt von „Dino Crisis“ soll durch Lichteffekte und Details nicht nur absolut realistisch wirken, die Entwickler legen besonderen Wert auf Spannung: Oft krachen die Dinos plötzlich durch die Wand und greifen Euch an. Als Gegner sind die Dinos natürlich weitaus gefährlicher als Untote oder Zombies, denn sie sind groß, sie sind schnell – und vor allem sind sie hungrig. Auf Dinojagd könnt Ihr ab Herbst diesen Jahres gehen – zumindest in Japan.

Mehr Infos unter: www.capcom.com

PS



+++ Crash schafft alle! Weltweit wurden bisher mehr als 11,5 Mio. von Crashes drei PS-Abenteuern ausgeliefert. +++

gesiedelt ist „Conquest: Frontier Wars“, das aber eher die Strategen unter Euch ansprechen wird. Schlachten zwischen den vier Rassen, die um die Herrschaft kämpfen, werden statt mit vielen kleinen Schiffen hauptsächlich mit riesigen Raumkreuzern ausgetragen. Zu guter Letzt kommt mit „Loose Cannon“ ein Titel, der wirklich nichts mit Weltall zu tun hat: Bei diesem Rennspiel seid Ihr eine Art Kurierfahrer, der in einer futuristischen und anarchischen Welt zwischen den Städten hin- und herhetzen muß, um Waren zu liefern, neue Aufträge zu finden, oder um einfach zu überleben.

Mehr Infos unter:

www.digitalanvil.com

PC



WAS IST EIGENTLICH...?

MACINTOSH

Der Apple Macintosh ist ein Rechner, der (hauptsächlich wegen der hohen Preise) im Heimbereich nie so eine Verbreitung gefunden hat wie die PCs. Heutzutage erlebt er mit dem i-Mac einen regelrechten Aufschwung, da dieser nicht nur vergleichsweise günstig ist, sondern auch einen 3D-Chip beherbergt, so daß viele Hersteller ihre Spiele auf den Mac konvertieren. Den Mac gibt es schon seit 1981 – damals war er dem PC um einiges voraus: Er hatte schon eine grafische Oberfläche mit Fenstern, Menüs und Mausbedienung, als der PC noch im Textmodus über DOS bedient werden mußte.

SSE

Mit dem neuen Pentium III Prozessor hat Intel nicht bloß die Taktfrequenzen in die Höhe geschraubt, sondern den Chip um einige neue Befehle erweitert. Diese neuen Befehle werden unter der Abkürzung „SSE“ (Streaming SIMD Extensions) zusammengefaßt (ganz ähnlich wie damals mit der MMX-Erweiterung des Pentium) und dienen vor allem der Beschleunigung von Berechnungen, die bei 3D-Grafik und ähnlichen Anwendungen auftreten. Ganz ähnliche Befehle hat AMD in die

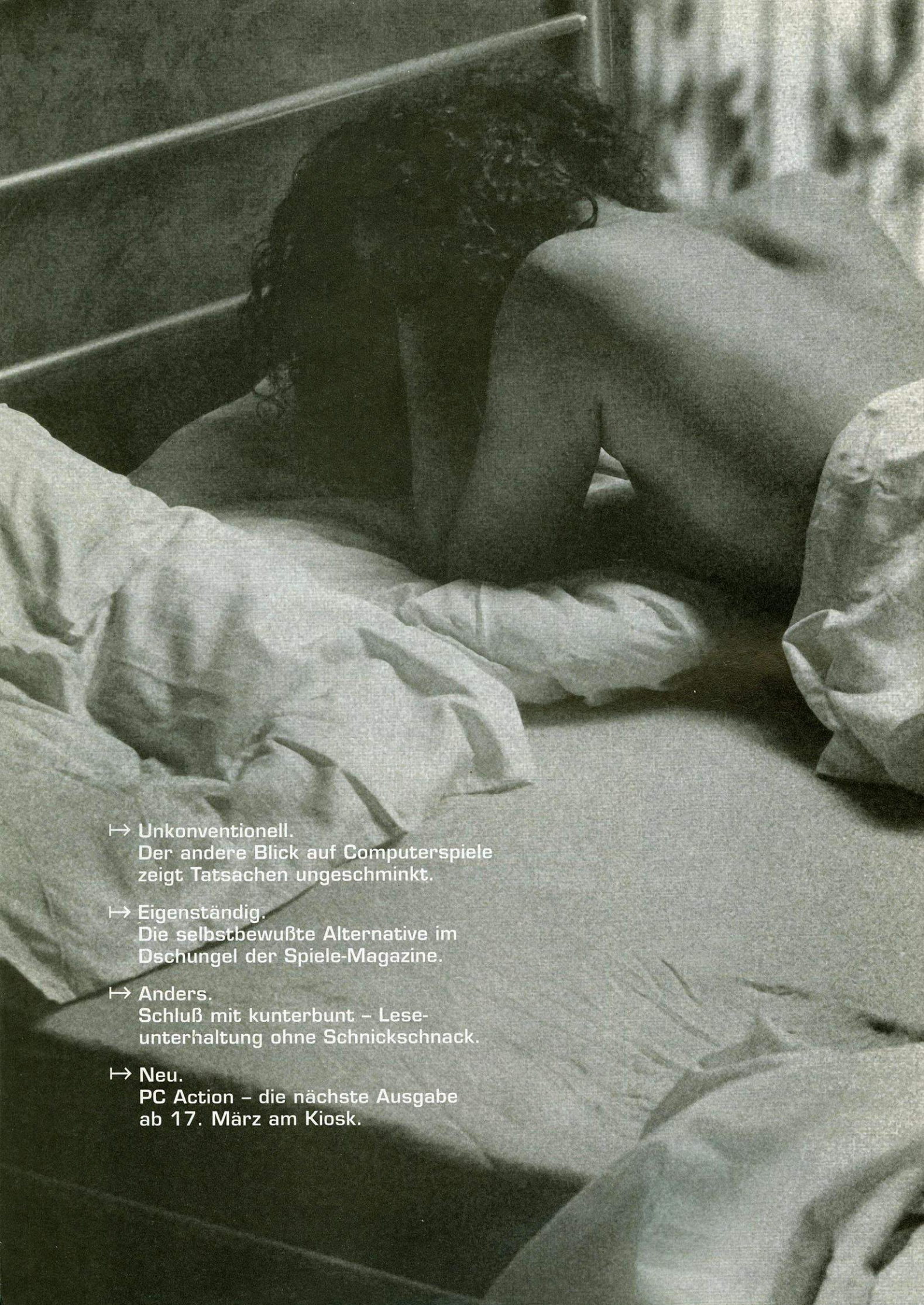
neuesten K6-Prozessoren eingebaut, diese heißen allerdings 3D-Now! und sind nicht zu Intel kompatibel.

RAM

Die Abkürzung RAM steht für „Random Access Memory“, also Speicher, auf den beliebig zugegriffen werden kann. Daten können aus dem Speicher gelesen oder in den Speicher geschrieben werden, deswegen wird er auch so oft in einem Rechner verwendet, denn der Prozessor muß die Daten im Speicher ständig auslesen, ändern, wieder auslesen, genauso eine Grafik- oder Soundkarte.

ROM

Die Abkürzung ROM bedeutet „Read Only Memory“, also ein Speicher, aus dem Daten nur gelesen werden können. Die Bezeichnungen RAM und ROM werden übrigens nicht nur bei Speicherchips verwendet: Das bekannteste Beispiel ist sicherlich die CD-ROM: Die CDs enthalten Daten, die nach dem Pressen (oder Brennen) nicht mehr verändert werden können, aber ebenso gibt es demnächst die DVD-RAM, die beliebig beschreiben oder gelesen werden kann.



↳ Unkonventionell.
Der andere Blick auf Computerspiele
zeigt Tatsachen ungeschminkt.

↳ Eigenständig.
Die selbstbewußte Alternative im
Dschungel der Spiele-Magazine.

↳ Anders.
Schluß mit kunterbunt – Lese-
unterhaltung ohne Schnickschnack.

↳ Neu.
PC Action – die nächste Ausgabe
ab 17. März am Kiosk.



PC Action. Lust auf Computerspiele.

Ersatzbefriedigung



STREET SK8ER



Und festhalten!
Der Junge hat
nicht etwa Angst,
sein Board zu
verlieren – dieser
Trick heißt „Grab“

In der
Wiederholung
könnt Ihr den
Höllenritt auf dem
Board auch verlangsamt anschauen



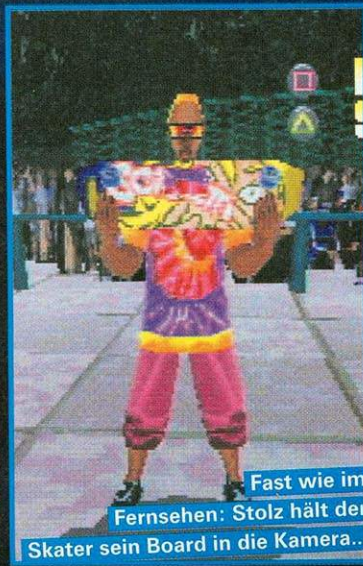
Per Knopfdruck
geht Ihr in die Knie,
um schneller zu werden



Zieleinfahrt in Tokio:
Bild im Bild im Fernsehschirm,
größendes Publikum und Bombenstimmung



Nur erfahrene Skater
trauen sich, von derart enormen
Quarterpipes auch nur zu träumen...



Fast wie im
Fernsehen: Stolz hält der
Skater sein Board in die Kamera...

Zum allererstenmal gibt's ein reines Skateboard-Spiel auf der PlayStation: „Street Sk8er“ von Electronic Arts bietet schnelles Arcade-Gameplay und die irrsten „echten“ Tricks der Profi-Skaterszene!

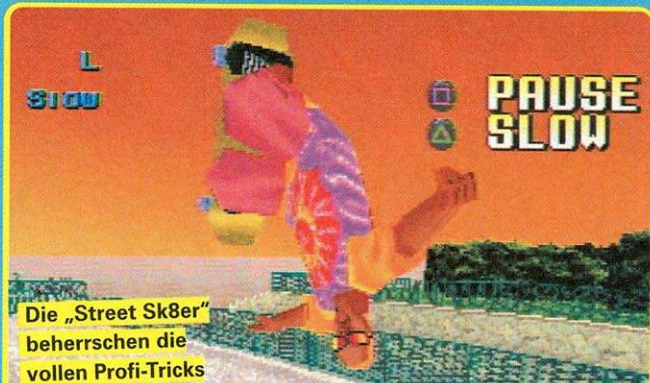
Quer durch die abgefah-
rensten Skateboard-
Tracks, die New York, Los
Angeles und Tokio zu bieten haben,
mit atemberaubender Geschwin-
digkeit durch enge, kurvige Wege,
über durchsichtige Plexiglas-Pipes
und durch grelle Neon-Kurse: In
diesen wahnwitzigen
Skater-Wunsch-
traum versetzt
Euch „Street
Sk8er“. In soli-
de gemachter,
bunter 3D-Optik
steuert Ihr einen Skater
(oder natürlich eine Skaterin) durch
abgefahrene Kurse voller Schanzen
und Pipes. Zunächst gibt's einen
Übungsmodus, in dem Ihr nach
Herzenslust durch die Landschaft
cruisen und die besten Sprung-
möglichkeiten auskundschaften
könnt. Im Wettbewerbsmodus fahrt
Ihr nicht nur gegen die Zeit, son-
dern müßt auch noch mit Tricks Euer
Punktekonto füllen. Wenn Ihr

**Dank der guten Steuerung
wird „Street Sk8er“
für alle Fans von Arcade-
Spielen interessant**

schnell genug wart und dabei reich-
lich geniale Stunts gezeigt habt,
geht es in die nächste Runde. Einige
dieser Sprünge sind schlicht über-
menschlich: Jeder der insge-
samt acht Charaktere (vier davon
sind zunächst „versteckt“) be-
herrscht Spezialsprünge, bei
denen Ihr nur so
staunen werdet.
Handstand am
Board, in vier
Meter Höhe über
der obersten Kante
der Halfpipe, mit mehre-
ren Drehungen und anschließen-
der butterweicher Landung? Gar
kein Problem! Denn Zeitpunkt und
Ort des Absprungs sind hier wes-
entlich wichtiger als komplizierte
Tastenkombinationen und mög-
lichst viele Combos. Nicht die Fin-
gerakrobatik zählt, sondern der
„Groove“, der richtige Rhythmus –
in den Kursen wechseln sich teils
ziemlich verwinkelte Straßenstücke
zum Durchrasen mit coolen Half-

PAUSE SLOW

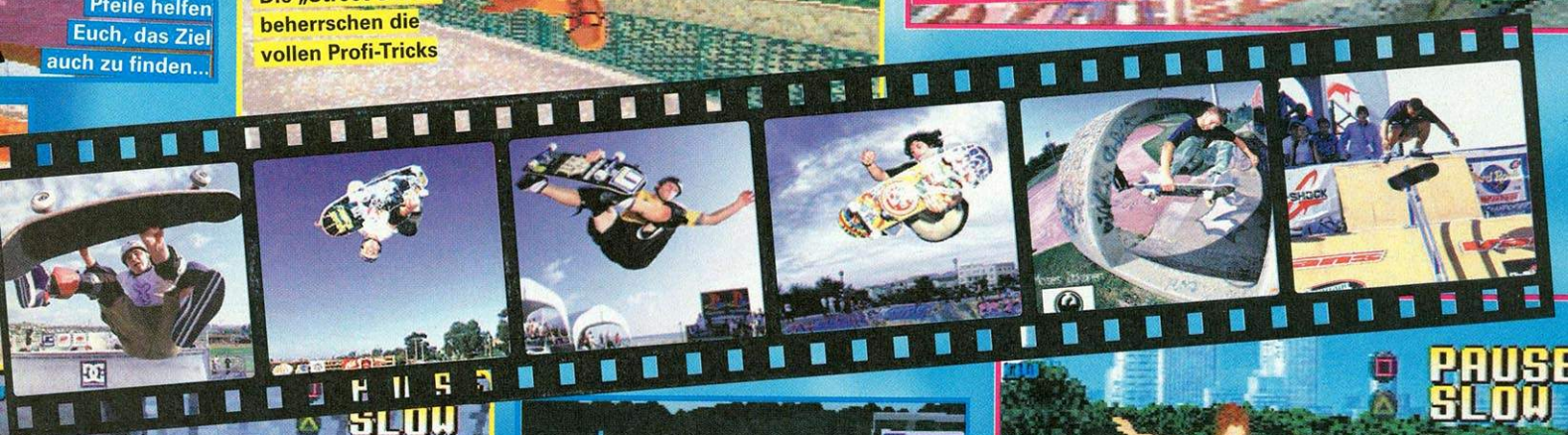
Hier sind tolle Stunts drin! Die Pfeile helfen Euch, das Ziel auch zu finden...



Die „Street Sk8er“ beherrschen die vollen Profi-Tricks



Bonus: Im trockengelegten Swimming Pool tricksen wir um Mega-Punkte!



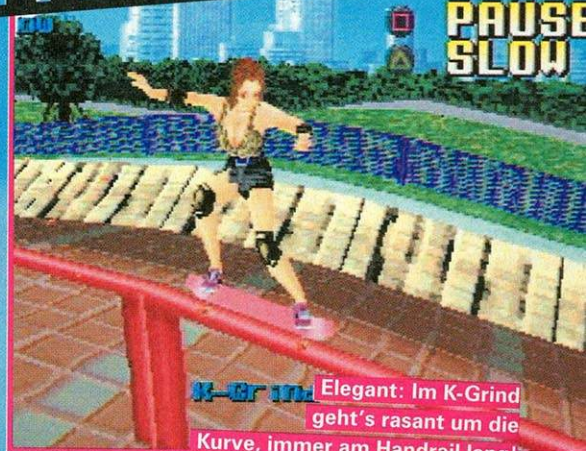
Ein „Face Plant“ aus drei Meter Höhe voll auf den Beton. Autsch!



Handstand in einer der kleineren Pipes am Tokio-Kurs 7800 Pts



Mit einem eleganten Grab schließen wir den Stunt ab – das bringt Punkte



Elegant: Im K-Grind geht's rasant um die Kurve, immer am Handrail lang!



Der Helm fehlt: Nur Idioten fahren ohne Schutzausrüstung in die Halfpipe!



RESULT
SCORE 8108 Pts
BONUS TIME 89
GO TO NEXT STAGE
In den Bonus-Stages gewinnt Ihr zusätzliche Zeit für die Hauptwettbewerbe

und Quarterpipes ab. Auf denen zieht Ihr dann ein paar Stunts ab – und weiter geht's. Wenn Ihr zu oft dieselben Tricks durchzieht oder ständig an derselben Stelle bleibt, zählen die Stunts immer weniger. Eine geniale Idee – so müßt Ihr die Strecken gut kennenlernen, locker durch die Kurse gleiten und zwischendurch ein paar lässige Tricks einlegen. Je mehr Spaß wir bei der Fahrt hatten, desto mehr Punkte hatten wir meistens auch! Nach jedem absolvierten Level dürft Ihr die Fähigkeiten Eurer Spielfigur verbessern und ihr so zu mehr Beschleunigung, Speed, Kurventechnik oder Sprungkraft verhelfen, so daß sie nach und nach immer tollere Tricks beherrscht: Während die allerersten „Street Sk8er“-Sprünge

(Ollies, Grabs, 180er Twists udgl.) in jeder besseren Großstadt-Halfpipe zu bewundern sind, lernen die virtuellen Skater schon bald Stunts, bei denen selbst den absoluten Oberprofis Hören und Sehen vergeht. Oder gibt es wirklich jemand unter Euch, der mal eben zwischendurch einen fehlerfreien fünffachen Backflip oder einen 1800 (!!!) MacTwist to Melon springt? Begleitet wird das Ganze obendrein von fetzig-punkiger Musik von US-Skater-Bands, darunter „Plastilina Mosh“, „Less than Jake“ und „Weston“. Einziges Manko: Beim 2-Spieler-Modus gibt's keinen

Mehr als 200 Tricks aus dem echten Leben: Skater-Profis werden ihre Freude haben!

Split-Screen, statt dessen müßt Ihr hintereinander auf derselben Strecke antreten. Mehr als 20 Board-Designs und über 200 verschiedene Tricks und Combos bieten Abwechslung. Daß es nur drei lange Strecken (und drei kleine Bonus-Stages) gibt, läßt sich gerade noch verkraften. Denn mit der Zeit könnt Ihr neue Abzweigungen in den „alten“ Strecken freifahren und den bekannten Kursen ganz neuen Pep verleihen. Ein heißer Tip für Arcade-Action-Fans und natürlich ganz besonders für die Skater unter Euch!

David Skreiner



Die Tokio-Strecke ist total irre und vor allem zuckerbunt

PS PREVIEW

STREET SK8ER

Hersteller Electronic Arts
Genre Sport
Web-Adresse www.streetsk8er.com

Erscheinungstermin: März 1999

Fertiggestellt zu: 85%

Erster Eindruck: Simple Steuerung, tolle Optik: ein Genuß für Arcade- und Skateboard-Fans!

COMMANDOS

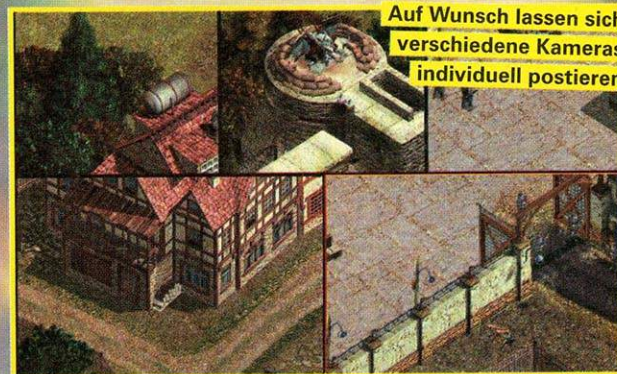
IM AUFTRAG DER EHRE



Die Grafik ist superdetailliert: hier ein deutscher Bomber



Neue Missionen, neue Aufgaben: Hier ist ein Bahnhof Schauplatz des Geschehens



Auf Wunsch lassen sich verschiedene Kameras individuell postieren



Der Taucher rudert mit seinen Kollegen am Leuchtturm vorbei



Die zahlreichen Gebäude werden aufwendig in 3D gebaut und eingefügt



Neuer Gegenstand: Der Green Beret lenkt die Gegner mit Zigaretten ab

Neue Missionen - neue Gefahren! Endlich gibt es frischen Nachschub für den Taktikhit des Jahres!

Ein schöneres Präsent hätten sich die spanische Entwicklungsfirma Pyro Studios und der Publisher Eidos nicht einfallen lassen können: Für den Echtzeit-Taktikhit des letzten Jahres, das furiose „Commandos: Hinter feindlichen Linien“, gibt es im April endlich frische Missionen. Insgesamt acht neue Einsätze müßt Ihr in „Commandos: Im Auftrag der Ehre“ absolvieren. Wie im Erstling steuert Ihr eine Handvoll ausgewählter Elitesoldaten, von denen jeder besondere Eigenschaften hat, in knifflige Missionen tief in Feindesland. Der „Green Beret“ kann z.B. Fässer schleppen und ist ein Experte mit dem Messer, der Scharfschütze schaltet feindliche Soldaten auf weite Entfernungen aus, der Spion kann sich als gegnerischer General verkleiden, der Fahrer benutzt herrenlose Panzer und LKW, der Taucher schwimmt weite Strecken unter Wasser oder setzt seine Kollegen mit dem Schlauchboot über einen Fluß. Entscheidend für den erfolgreichen Einsatz ist das perfekte Zusammenspiel aller Kommandos:

Nur wer bedacht vorgeht und jeden Schritt im Voraus plant, kommt weiter. Wer wahllos herumballert, verliert. Neben den aus „Hinter feindlichen Linien“ bekannten Features wie ein stufenlos zoombares Spielfeld, bis zu sechs unterschiedliche Kameras und den „klassischen“ Gegenständen wie Erste-Hilfe-Pack, MP, Scharfschützengewehr und Pistole, soll es in „Im Auftrag der Ehre“ eine Menge Neuheiten geben. So kann jetzt jeder Kommando Steine werfen, um damit feindliche Soldaten abzulenken. Außerdem gibt es Handschellen, mit denen Ihr hohe Offiziere fesseln und entführen dürft. Weiterhin erhält jeder Kommando weitere Standardwaffen wie beispielsweise einen Karabiner. Ein zusätzliches Extra beweist einmal mehr, daß Rauchen schlecht für die Gesundheit ist: In „Im Auftrag der Ehre“ finden Eure Kommandos Zigarettenpäckchen, die sie zielsicher werfen können. Sieht ein Feind das Päckchen, geht er hin, um es aufzuheben – Ihr schleicht Euch dann vorbei oder

„Im Auftrag der Ehre“ ist ein Fest für jeden Taktiker



Dank Zoom-Modus könnt Ihr fast das ganze Spielfeld überblicken

schaltet den Gegner aus. Insgesamt sollen die Einsatzgebiete ein wenig größer und auch kniffliger werden – und so die Wartezeit bis zum zweiten Teil des Spieles, der für Ende des Jahres geplant ist, zu verkürzen. „Commandos: Im Auftrag der Ehre“ wird komplett ins Deutsche übersetzt und soll im April in die Läden kommen.

Michael Hengst

PC

PREVIEW

COMMANDOS

- IM AUFTRAG DER EHRE

Hersteller

Eidos / Pyro Studios

Genre

Strategie

Web-Adresse

www.eidos.com

Erscheinungstermin:

April 1999

Fertiggestellt zu:

95

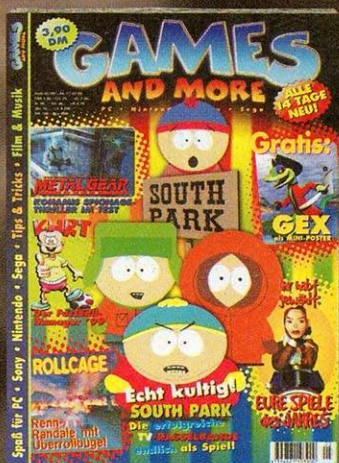
Erster Eindruck:

Geniale Missionen, tolle Grafik und jede Menge neuer Features: Klasse!

Rosen pflastern ihren Weg...



Originalgröße: 119 x 175 cm



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!

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 abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg



Die Planetenoberflächen
sind schlicht und einfach gehalten

Insgesamt stehen Euch
über ein Dutzend verschie-
dene Kampfpanzer zur Auswahl

Auch einige
Nachtmissionen stehen
auf dem Söldner-Programm

Die Einzelteile eines getroffenen
Panzers fliegen manchmal
kilometerweit durch
die Luft

Im Single-Player-Modus
tauchen unentwegt
neue Gegner auf

Wenn die Raketen ordentlich
rußen, fliegt dem Gegner das Blech weg

**Die Lemmings-Erfinder melden sich zu-
rück: Mit „Wild Metal Country“¹ prä-
sentiert das englische Traditionshaus
DMA Design² einen Panzer-Shooter,
der für PC und Dreamcast erscheint.**

In der schottischen Kleinstadt
Dundee sitzen über 100 talen-
tierte Programmierer, Grafiker
und Designer, die unentwegt an
neuen Spielideen tüfteln. Nach der
Fertigstellung von „Body Harvest“
und „Space Station Silicon
Valley“ für das N64
konzentrierte sich das Team
verstärkt auf
ein Panzer-Ac-
tionspiel, das sich am besten in die
Kategorie „witzige Ballersim-
ulation“ einordnen
läßt. Die Story im
Detail: Die Fö-
deration der
Erde be-
fürchtet das
Schlimmste
für ihre Ener-
gievorräte. Ein Er-
kundungsgeswader
hat entdeckt, daß ausge-
flippte Militärcomputer die ge-
samte Oberfläche der drei koloni-

sierten Planeten eingenommen ha-
ben und mit ihren Mördermaschi-
nen jeden einzelnen Zentimeter Bo-
den kontrollieren. Als erfahrener
Kopfgeldjäger seid Ihr bei der Auf-
gabe, die Herrschaft und
alle acht Energie-
quellen (Power-
Core-Kapseln)
zurückzugewinnen,
auf Euch allein gestellt.

Euer Gefährt ist eines der mo-
dernsten Panzerfahrzeuge der Gala-
xis, das mit allem nur erdenklichen
High-Tech-Schnickschnack aus-
gestattet ist. Mit dem Jagdinstinkt ei-
nes Luchses manövriert Ihr das Ket-
tenfahrzeug über verschiedenartige
Terrains wie Wüste, Schnee- oder
Mars-Landschaften hinweg. Das
Hauptziel jeder Einzelmission be-
steht darin, alles zu vernichten, was
Euch vor die Kimme kommt und
gleichzeitig hinterlassene Power-
Core-Kapseln aufzusammeln. Ein
raffiniertes Radarsystem hilft Euch
dabei, die wahllos verteilten Ziele

**Ein Actionspiel, das haupt-
sächlich auf Multiplayer-
Aspekte setzt**

Jagdfieber: Hinter dem Hügel beziehen wir Stellung

Mit Super-Nukes lässt sich jeder Feind knacken

Je weiter Ihr vordringt, desto garstiger und skurriler werden die Maschinenkreationen

Ein Freudenfest für Kopfgeldjäger: Ohne gutes Zielwasser läuft hier gar nichts

Diese „kleinen“ Raumfighter greifen nur in Herden-Verbänden an

Herbeigerufene Rescue-Hubschrauber versorgen uns mit Frisch-Energie

Besonders auf die ausgefeilte Fahrphysik ihrer Panzer sind die Schotten mächtig stolz

Die künstliche Intelligenz der Gegner basiert auf tierischen Instinkten

nem gigantischen Arenaspielplatz verspricht uns DMA Design weitere Grafikleckerbissen, die mit oder ohne 3D-Karte gut aussehen. So geben z.B. getroffene Panzer mit spektakulären Partikel-Explosionen und transparentem Qualm den Blechlöffel ab. Untermalt wird das Schlachtgeschehen von einer ausgeklügelten Sound-Engine, die uns während der Scharmützel mit räumlichem Donnergrollen und authentischem Kettenrasseln verwöhnt.

Wolfgang Schädle

DC

PC

PREVIEW

WILD METAL COUNTRY

Hersteller

DMA Design

Genre

Action

Web-Adresse

www.dma.co.uk

Erscheinungstermin:

Mai 1999

Fertiggestellt zu:

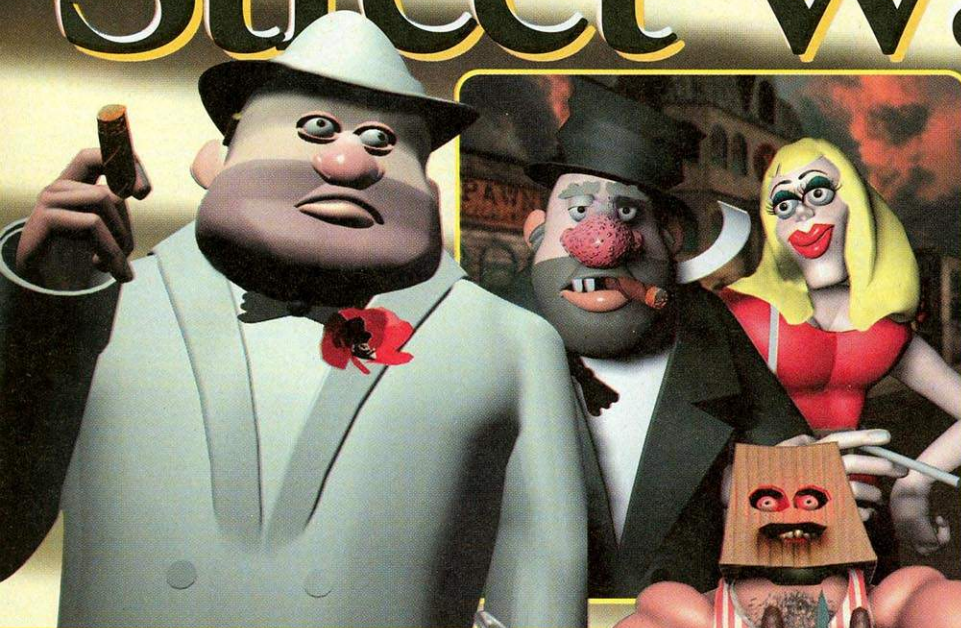
80%

Erster Eindruck:

Fetzig Panzerschlacht mit großen Stärken im Multiplayer-Bereich.

80%

Street Wars



Die Polizei patrouilliert vor Eurem Hauptquartier



Infogrames' Gangstersimulation präsentiert sich als inoffizieller Nachfolger von „Constructor“.

Wer erinnert sich nicht an die witzige DOS-Bausimulation „Constructor“? Jetzt erscheint ein Nachfolger, bei dem sich das Entwicklerteam von Studio 3 alle Mühe gibt, Fehler des Vorgängers zu korrigieren. Bei „Street Wars“ dürft Ihr Land kaufen, Gebäude errichten und Geschäfte betreiben. Außerdem müßt Ihr Rohstoffe wie Ziegel, Zement und Stahl produzieren, um damit Eure Betriebe aufzurüsten. Errichtet Ihr zum Beispiel anfangs eine Suppen-

küche, kann diese nach und nach zu einem Restaurant erweitert werden – vorausgesetzt Ihr installiert irgendwann mal einen Ofen und elektrisches Licht. Habt Ihr ein entsprechend großes Vergnügungsviertel mit Kneipen und Bars beisammen, heißt es ordentlich Geld verdienen und die eigenen Gangster ausbilden. Mit Euren „schweren Jungs“ könnt Ihr dann die Kunden des Gegners überfallen, um sie in Eure Kneipe zu schleppen und auf diese Weise noch mehr Kohle zu scheffeln. Neben den einfachen Gangstern stehen Euch zudem noch Geister, korrupte Priester und ein Psychopath zur freien Verfügung, mit denen sich das Leben Eurer Gegner wunderbar schwer machen läßt. Ziel der 40 Missionen ist es, selbst zum „Paten“ aufzusteigen, denn zu Be-

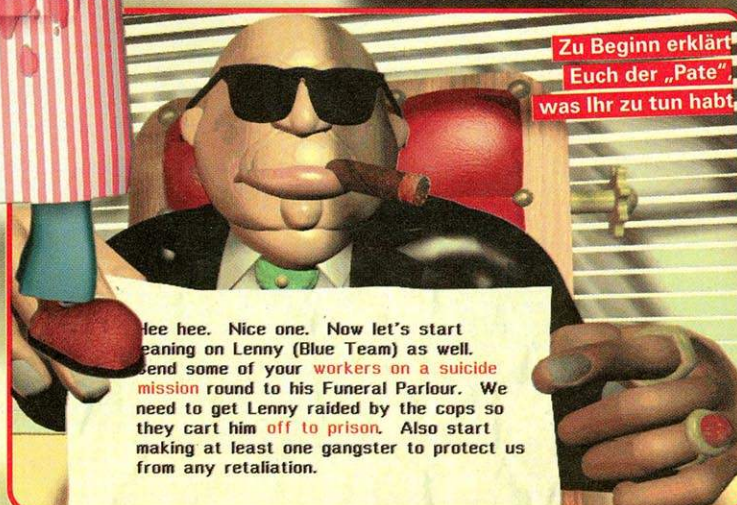
ginn seid auch Ihr nur Befehlsempfänger vom großen Boß. Außer an der grafischen Auflösung von jetzt 800 x 600 Bildpunkten bei 16 Bit Farben hat sich an der Optik im Vergleich zum Vorgänger wenig verändert. Ihr bekommt die jeweiligen Städte von schräg oben gezeigt und könnt die Karte nicht drehen. Bei der Steuerung hat sich allerdings einiges getan: Ihr könnt alle Figuren direkt mit der Maus steuern. „Street Wars“ verspricht ein witziges Strategiespiel mit leichter Bedienbarkeit zu werden, das vor allem für Einsteiger, aber auch für Profis geeignet sein wird. In Sachen Bedienbarkeit hätte sich der Eidos-Titel „Gangsters“ hier eine Scheibe abschneiden können.



Im Krankenhaus könnt Ihr Eure verletzten Gangster und Arbeiter wieder zusammenflicken lassen



Neue Arbeiter, Gangster und Mieter finden sich zunächst im Hauptquartier ein



Zu Beginn erklärt Euch der „Pate“, was Ihr zu tun habt.

hee hee. Nice one. Now let's start planning on Lenny (Blue Team) as well. Send some of your workers on a suicide mission round to his Funeral Parlour. We need to get Lenny raided by the cops so they cart him off to prison. Also start making at least one gangster to protect us from any retaliation.



Restaurants sind eine sichere und legale Einnahmequelle

PC PREVIEW

STREETWARS	
Hersteller	Infogrames / Studio 3
Genre	Strategie
Web-Adresse	www.infogrames.de
Erscheinungstermin:	Fertiggestellt zu:
Mai 1999	
Erster Eindruck: Endlich ein leicht bedienbares Strategiespiel, das sich nicht zu ernst nimmt.	

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

UEFA

CHAMPIONS LEAGUE 1998/1999



Das kennen wir doch: Beim Eckball zeigt ein Pfeil die Flugrichtung der Lederpille an



Den fälligen Strafstoß verwandeln wir mitn UTD links (bzw. rechts)

Wer sich im hart umkämpften Markt der Fußball-Sims gegen Tabellenführer EA Sports durchsetzen will, der muß sich schon einiges einfallen lassen. Eidos versucht jetzt sein Glück mit dem Original-Spiel zur sogenannten „Königsliga“.

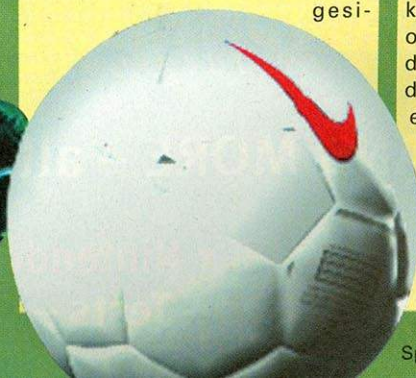
Jahr für Jahr treten in der „UEFA Champions League“¹ die erfolgreichsten Mannschaften aus ganz Europa gegeneinander an, um herauszufinden, wer die beste unter ihnen ist. Spätestens seit dem Gewinn des Cups durch Borussia Dortmund im Jahr

1997 zählt der Wettbewerb auch in Deutschland zu den populärsten Ereignissen im Fußball-Geschäft. Eidos Interactive hat sich für diese Saison die gewinnträchtige Lizenz gesi-

chert und werkelt gerade fleißig an einer packenden Umsetzung. Auf den ersten Blick klingen die versprochenen Features allesamt ziemlich vertraut: Neben dem klassischen Champions-League-Modus, in dem Ihr alle Gruppenspiele sowie die Viertel-, Halb- und Finalrunden ausspielen könnt, stehen eine Schnellstart-Option für knackige Freundschaftsmatches sowie der Dream-Team-Modus zur Auswahl, in dem Ihr Euch eure eigene Traum-Equipe zusammenbasteln dürft. Außerdem gibt es natürlich die Möglichkeit, eine eigene Liga zu schaffen, oder Ihr versucht Euch an einem der vorgegebenen Szenarien, in denen Ihr z.B. versuchen müßt, mit einem dezimierten 1. FC Kaiserslautern in nur zehn Minuten verbleibender Restspielzeit eine Partie gegen Brøndby Kopenhagen noch umzubiegen. Insgesamt wurden 95 Originalmannschaften, jede von ihnen mit

Altbekanntes in schickem Gewand: So macht Fußball Spaß

Einlauf der Akteure: Im Hintergrund läßt sich das detailliert ausgearbeitete Stadion erkennen

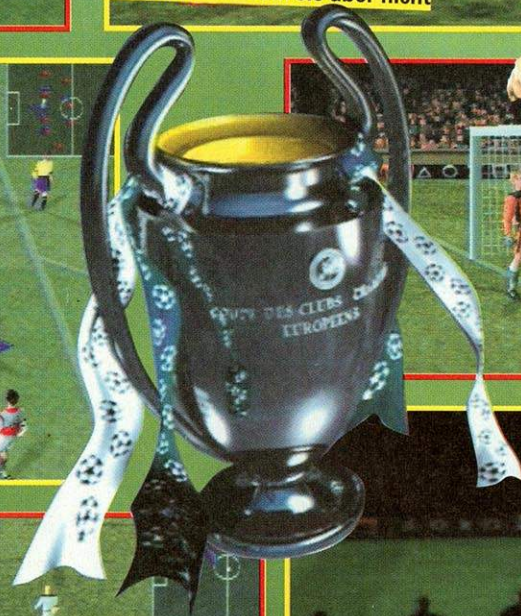




Auf Wunsch könnt Ihr auch in eine isometrische Perspektive umschalten



Die Spieler haben zwar alle unterschiedliche Gesichtszüge – ihren Original-Vorbildern ähneln sie aber nicht



Sieht fast aus wie „FIFA“, oder?

BAYERN MUNICH 0-0 MAN UTD

Der Radar im rechten oberen Bildeck zeigt Euch die Position Eurer Mitspieler an

ihrem kompletten 24-Mann-Kader, in das Spiel integriert. Aber die Wahrheit liegt bekanntlich abseits einer solchen Optionsvielfalt – nämlich auf dem grün-texturierten Rasen. Und siehe da, auch hier geben die Eidos-Kicker eine ausgesprochen gute Figur ab. Die per Motion-Capture-Verfahren animierten Spieler treiben das runde Leder mindestens ebenso elegant über den Platz wie die der Konkurrenz, und auch in puncto Gameplay gibt es keinen Grund zur Klage. Die Belegung der einzelnen Tasten mit den verschiedenen Paß- und Schußfunktionen ist übersichtlich und auch für Laien leicht erlernbar, einzig zu Sprints ansetzen können die Athleten in der uns vorliegenden Vorabversion noch nicht. Doch das dürfte sich bis zur fertigen Fassung ja hoffentlich noch ändern. Auch das optische Drumherum läßt keine Wünsche

Der Sound erzeugt echte Gänsehaut-Atmosphäre

offen: Zwar gibt es nur drei verschiedene Kamerablickwinkel, aber mal ehrlich – wer braucht schon Schnickschnack wie eine umspielbare Ballperspektive? Ansonsten glänzt das Programm mit sehr detailliert nachgerenderten Originalstadien, verschiedenen (deutlich sichtbaren) Wetter- und Platzverhältnissen sowie Abendspielen unter Flutlicht. Alles in allem macht die uns vorliegende spielbare PlayStation-Version schon jetzt Lust auf mehr. Die Grafikengine ist sauber und flüssig, und nach kurzer Eingewöhnungszeit gelingt es Euch ruckzuck, ein schnelles Doppelpaßspiel aufzuziehen und den gegnerischen Abwehrriegel zu knacken. Die phantastische Soundkulisse tut ein übriges, um Euch den einen oder anderen Gänsehautschauer über den Rücken zu jagen – Atmosphäre pur. Hoffentlich dürfen wir bald mitgrölen: „Jetzt geht’s los...!!!“.

Ralf Adam



Au weia: Bayern liegt 0:3 gegen Manchester United zurück

Vor jedem Spiel gibt es eine feierliche Eröffnungsveranstaltung



Ein viereckiges Bayern-München-Logo? Hoffentlich wird das bis zur finalen Version noch geändert



Wer einen Gegenspieler rüde umsenst, handelt sich in der Regel rasch eine gelbe Karte ein

PS PC PREVIEW

UEFA CHAMP. LEAGUE 98/99

Hersteller: Eidos
Genre: Sport
Web-Adresse: www.eidos.com

Erscheinungstermin: April 1999

Fertiggestellt zu: 85%

Erster Eindruck: Grafisch und spielerisch scheint hier ein würdiger Champion heranzureifen.



FINAL FANTASY VIII



So wie es scheint, ist der letzte Zug gerade abgefahren



Die zahlreichen Schauplätze von „FF 8“ wurden stilistisch hervorragend in Szene gesetzt



24:39

Unsere Truppe wird von einer mechanischen Riesenkrabbe verfolgt



Auch Squares „Final Fantasy“-Welt blieb nicht vom Gozzi-Fieber verschont

スコールア 210



Von einem dicken Monster lassen wir uns nicht schocken

ゼル
スコールア 219

Über 2.5 Millionen verkaufte „FF VIII“-Exemplare in knapp vier Tagen sprechen eine deutliche Sprache. Grund genug für uns, nochmals einen genaueren Blick auf die japanische Version des kommenden Rollenspiel-Hits zu werfen.

Krisen-Stimmung im „Final Fantasy“-Land: Die friedliche Provinzstadt Dollet wird von der Galbadian-Armee angegriffen. Zum gleichen Zeitpunkt befindet sich Kadett Squall Lionhart noch in der Ausbildung bei einer militärischen Elite-Einheit, der „SeeD“-Truppe. Auf der Balamb-Garden-Akademie (dem SeeD-Schulungszentrum) stehen zunächst nur einfache Trainingsmissionen auf der Tagesordnung. Dabei wird Squall im Eifer des Gefechts vom Erzrivalen Seifer verletzt und erwacht Stunden später auf der Krankenstation. Von dort aus treten Sie in Aktion und taucht in das größte „Final Fantasy“-Abenteuer aller Zeiten ein. Eure Spezialeinheit bekommt den Auftrag, mit unbekannten Besatzern aufzuräumen und die öffentliche Ordnung wiederherzustellen. In den abwechslungsreichen FF-Gebieten steuert Ihr Eure

Party durch eine wundersame Welt von Zukunftsmetropolen, paradiesischen Insel-Landschaften und düsteren Untergrund-Kulissen. Dabei unterteilen sich die vier CDs grob in weitläufige Erkundungsgänge, die von qualitativ hochwertigen Kampf- und Film-Sequenzen durchsetzt werden. Zum Glück bleibt Ihr auch im achten Teil kein Einzelkämpfer: Während der Level-Erkundungen heften sich bis zu drei weitere Kampfgenossen an Eure Fersen, die Euch auf Schritt und Tritt folgen. Gespräche und Auswahlmenüs werden in grauen Text-Fensterchen dargestellt. Im weiteren Spielverlauf wurden Teile der Handlung (mit fließenden Übergängen) in qualitativ hochwertige FMV-Filmchen verpackt. In Städten dürfen wie gewöhnlich hilfreiche Objekte (Heiltränke, Gegengift usw.) eingekauft werden. Gekämpft

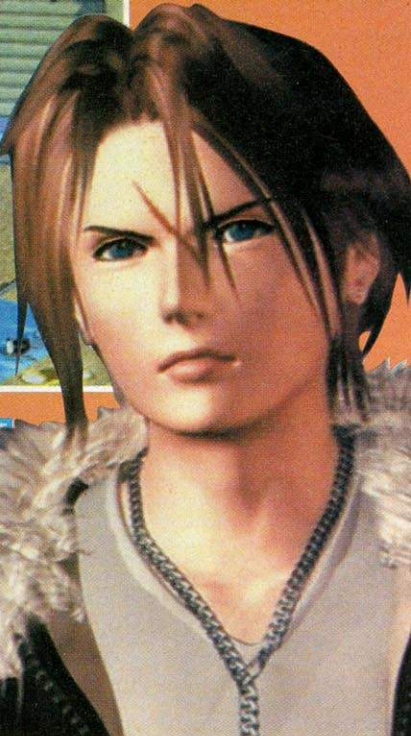
Die Vielfalt der Zaubersprüche ist einfach phänomenal!



Ein kleines Nickerchen kann nie schaden



Nur durch ausgiebigen Small-Talk erhaltet Ihr wichtige Hinweise



Auf der Miniatur-Oberwelt suchen wir unser nächstes Ziel



Eine geniale FMV-Sequenz: Squall hat es gerade noch geschafft, dem mechanischen Riesenmonster zu entkommen



Habt Ihr einen Guardian-Force-Spruch gewählt, wird erst einige Zeit später der Angriff durchgeführt



Zauberhaft: Die mächtigen GF-Sprüche putzen so manchen Bösewicht auf einen Donner-schlag weg

Ein weiterer Meilenstein der Rollenspiel-Geschichte!

wird wie bei „Final Fantasy 7“ in Echtzeit-Szenarien. Neben verschiedenen Angriffsvarianten und einer Grundwaffe besitzt jeder Held unzählige magische Fähigkeiten und Special-Moves. Squall führt z.B. ein Gunblade-Schwert mit sich, das eine außergewöhnliche Kreuzung aus Säbel und Pistole darstellt. Wenn Ihr auf feindliche Streitkräfte oder Monster stößt, wird automatisch in den Kampfmodus geschaltet. Die bekannten Beschwörungszauber wurden durch sogenannte „Guardian Force“-Sprüche (kurz GF genannt) ersetzt. Jede Runde beginnt mit dem Festlegen der Vorgehensweise in einem Angriffsmenü. Mit wilden Ka-

merazooms wechselt bei Magie-Angriffen die Perspektive. Nach Herzenslust könnt Ihr dort GF-Zaubersprüche anwählen, die, je nach Gütewert, dem Feind mehr oder weniger Trefferpunkte abziehen. Anschließend laßt Ihr dicke Eisbrocken oder glühende Feuerbälle auf das anvisierte Opfer los. Mehrere Anzeigen geben Auskunft über die Gesundheit Eurer Truppe. Rutschen alle Werte auf Null, ist der komplette Krieger futsch. Neuerdings können Zaubersprüche sogar von den Gegnern geklaut werden. Um von einem weit entfernten Punkt zum anderen zu gelangen, wandert Ihr auf einer Minia-

tur-Karte zu anderen Locations. Wer den Vorgänger kennt, wird sich nicht nur sofort heimisch fühlen, sondern auch wissen, was für ein Spitzenspiel ihn erwartet: Ein riesiges Spielareal, zahlreiche Sub-Plots und massenweise Skills, Monster und Zaubersprüche. Zur Zeit wird fieberhaft an der deutschen Übersetzung gearbeitet, mit der aber frühestens gegen Ende des Jahres zu rechnen ist.

Wolfgang Schädle

PS PREVIEW

FINAL FANTASY VIII

Hersteller: Square
 Genre: www.squaresoft.com
 Web-Adresse: Rollenspiel

Erscheinungstermin:
November 1999

Fertiggestellt zu:
100%

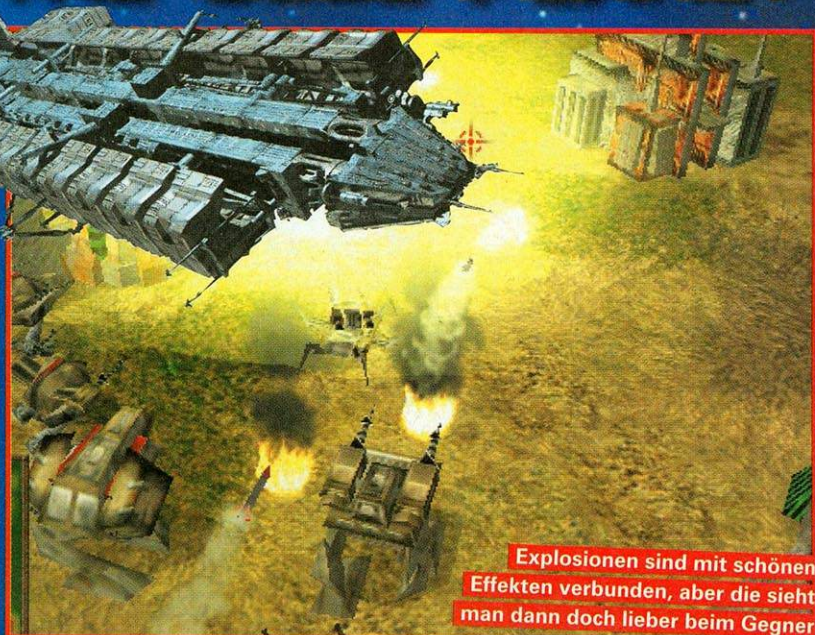
Erster Eindruck:
 Genialer Mix aus Adventure und Rollenspiel mit tollen Grafikeffekten!

EARTH 2150

ESCAPE FROM THE BLUE PLANET



Über Eurem Kriegsgerät könnt Ihr Euch den jeweiligen Zustand anzeigen lassen



Explosionen sind mit schönen Effekten verbunden, aber die sieht man dann doch lieber beim Gegner



Von innen wirken die Tunnel dank der stimmungsvollen Beleuchtung recht gespenstisch



Eine Basis in den verschneiten Bergen – und trotzdem nicht gerade idyllisch

Als wahrhaftes Endzeitszenario entpuppt sich dieses 3-D Echtzeit-Strategiespiel von Topware Interactive¹.

Bei „Earth 2150“² verschiebt es Euch weit in die Zukunft, genauer gesagt ins Jahr 2150. Die einzige Chance für das Überleben der Menschheit ist zu diesem Zeitpunkt die Flucht von der Erde. Der verheerende Krieg im Jahr 2140 hat unseren Planeten wortwörtlich aus der Bahn geworfen und zu einer Annäherung an die Sonne geführt, Naturkatastrophen sind die Folge. Meteoritenschauer und das Ansteigen des Meeresspiegels verändern das Bild der Welt. Und zu allem Überfluß stellt sich auch noch heraus, daß nur ein Teil der Weltbevölkerung gerettet werden kann – die Folge ist ein neuer Krieg.

An dieser Stelle kommt nun Ihr ins

Spiel – Ihr schließt Euch einer der rivalisierenden Gruppen an, um so Euer eigenes Überleben zu sichern. Um dies zu gewährleisten, errichtet Ihr zunächst eine Basis. Anschließend produziert Ihr dann schwerstes Kriegsgerät und bringt dieses auf dem Schlachtfeld zum Einsatz. Dabei habt Ihr verschiedene Möglichkeiten, Euch strategische Vorteile zu verschaffen. So könnt Ihr beispielsweise Brücken bauen, die Euch Flüsse überwinden lassen oder ein selbst konstruiertes Tunnelsystem nutzen, um Eure Gegner auszutricksen. „Earth 2150“ versetzt Euch in eine detaillierte 3D-Umgebung mit vielen verschiedenen Landschaftstypen sowie Wechsel von Tag und Nacht und natürlich unterschiedlichen Witterungsbedingungen; nicht zu vergessen die im Spielverlauf zunehmenden Naturkatastrophen. Das Spiel verspricht ein echter Strategiehammer mit hohem Detailreichtum und vielen neuen Möglichkeiten zu werden.

Thomas Rosato

Dank einer Brücke läßt sich dieses Tal leicht überwinden



PC PREVIEW

Hersteller	Topware Interactive
Genre	Strategie
Web-Adresse	www.topware.de
Erscheinungstermin:	April 1999
Fertiggestellt zu:	8,5
Erster Eindruck: Wirklich detaillierte Echtzeitstrategie mit vielen interessanten Möglichkeiten.	

TANKTICS



Mit Maus und Tastatur geben wir Befehle an die eigenen Einheiten weiter



Über 70 verschiedene Waffenarten stehen Euch zum gnadenlosen Schlagabtausch bereit



Das gesamte Kampfgebiet wird aus einer isometrischen Perspektive dargestellt



Via Magnetkran setzen wir unsere Panzer-Türmchen zusammen



Von der Steinschleuder bis zum High-Tech-Laser ist alles an Spaßmachern vorhanden

Wenn es Schafe vom Himmel regnet, kann dies nur eines bedeuten: In Schottland ist der Krieg ausgebrochen! Wem sonst als DMA Design¹ könnte ein derart abgefahre- nes Strategie-Szenario einfallen?

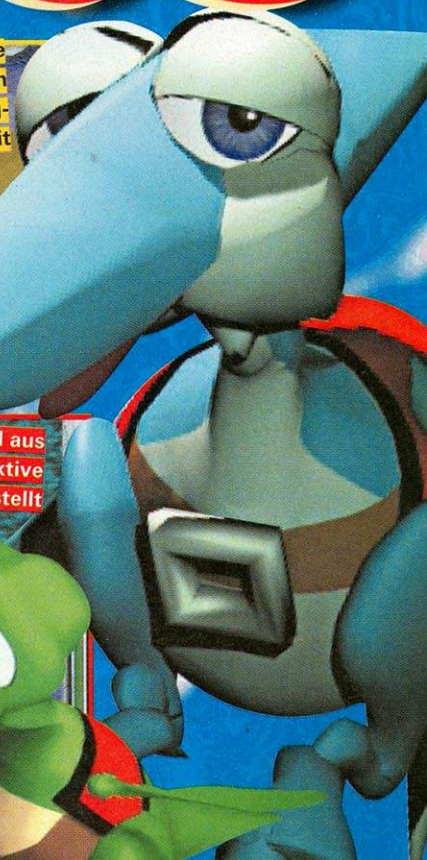
Was lange währt, wird endlich fertig: Bereits vor zwei Jahren gab es auf der E3 eine frühe Version von „Tanktics“ zu sehen. Hinter „Tanktics“ verbirgt sich ein Gag-geladenes Action-Strategie- spiel, in dem ein schwebender Magnetkran als Konstruktionsmaschine für Panzer benutzt wird. Im Land der Schafe und Zeitmaschinen herrscht ein furioser Kampf zwischen zwei Rassen. Das einzige Lebensziel beider Parteien ist es, frisches Weideland zu erobern und alle gegnerischen Truppenverbände auszulöschen. Als Kommandeur übernehmt Ihr die Befehlsgewalt der guten Seite und führt Eure Spielzeugarmee in eine erbarmungslose Feldschlacht. Eu-

Über 70 verschiedene Waffenarten stehen zum Schlagabtausch bereit

re Berufung ist es, einen kompromißlosen Sieg zu erringen – entweder durch die völlige Vernichtung der feindlichen Verbände oder durch die Zerstörung ihrer Produktionsanlagen. Das grafische Erscheinungsbild der Landschaftsterains wird von den vier Zeitepochen: Stoneage, Medieval, Modern und Future-World geprägt. Zu Beginn besitzt jede Partei einen Sektor, in dem sich jeweils ein „Part-O-Matic“-Generator befindet. Dieses Gerät müßt Ihr ständig mit Grundrohstoffen füttern, da-

mit neue Teile produziert werden. Habt Ihr einen Wunschpanzer aus maximal zehn Elementen zusammengestellt, wird dieser gleich per Marschbefehl auf den richtigen Weg gebracht. Als Bauteile stehen Euch unter anderem diverse Motoren, Geschütztürme oder Radar-Komponenten zur Verfügung. Dabei ist es völlig egal, ob Ihr den kleinen Rackern sechs Kanonen, eine Radaranlage oder einfach nur vier Antriebsaggregate spendiert (was strategisch natürlich keinen Sinn macht). Je mehr weiße Schafe in Eurem Besitz sind, desto schneller folgt der Nachschub an Bauteilen. Zusätzlich lassen sich die niedlichen Tierchen als Wurf Bombe mißbrauchen. Die Blechkumpel erwarten ständig Befehlsmarsch, sonst verweilen sie stur auf ihrem Platz. Ein vorausschauendes Maß an taktischer Finesse ist also nötig, wenn Ihr gegen die „Schwarzen Schafe“ des Evil-Imperiums bestehen wollt.

Wolfgang Schädle



Der Part-O-Matic-Generator darf auch mit Schafen gefüttert werden



In jedem Sektor wimmelt es nur so von feindlichen Mini-Panzern

PC PS PREVIEW

TANKTICS

Hersteller: DMA Design
Genre: Strategie
Web-Adresse: www.dma.co.uk

Erscheinungstermin: **Mai 1999**

Fertiggestellt zu: **80%**

Erster Eindruck: Fun-Strategiespiel mit tierischen Aspekten und komplexer Oberfläche.

V-RALLY

MULTIPLAYER CHAMPIONSHIP EDITION



Vier Rallye-Boliden am Start:
Wer wird den Sieg davontragen?

Im Replay könnt Ihr Euer Rennen ansehen
– Perfektionisten lernen so aus Fahrfehlern



Stosstange an Stosstange:
Ultraspannende Zieleinfahrt!



Gleich haben wir ihn: Im Rallye-Subaru sind wir dem Ford vor uns dicht auf den Fersen



Es Wird Geladen...
Aus Spass an der Freud:
Ladescreen im Sixties-Look

Bei strömendem Regen
jagen wir über die schlammigen Wege durch den Urwald



Bei der verschneiten Schweden-Rallye werden wir uns gleich an die Spitze setzen

Als „Multiplayer Championship Edition“ kommt im April die PC-Umsetzung eines absoluten Konsolen-Hits, der auf PlayStation, Nintendo 64 und Game Boy sehr erfolgreich ist: Infogrames bringt „V-Rally M.C.E.“!



Die Rallye-Autos wurden wieder einmal gut in Szene gesetzt



Schon kleine Fahrfehler können in bösen Abflügen enden. Noch ist die Grafik-Engine nicht ganz perfekt.



Das Auto rutscht wie auf Öl, der Turbo pfeift uns eins: Aus der Fahrerperspektive ist's spaßig und schwer

Mit haarsträubender Geschwindigkeit über Schotterstraßen und verschneite Bergpässe: Da brauchen die verwegenen Rallye-Piloten ausgezeichnete Reflexe und gutes Timing, wenn sie überhaupt je ins Ziel kommen wollen. Flinke Reaktionen sind auch die Voraussetzung, damit Ihr bei „V-Rally“ Pokale einheimst. In einem von 12 starken Autos aus der WRC Championship werdet Ihr ab Anfang April über 42 Strecken in 8 Ländern rasen. Nicht nur der Boden ist jeweils unterschiedlich, auch das Wetter wird eine gewichtige Rolle spielen: Ein Straßenrennen bei Sonnenschein spielt sich eben anders als ein Regenrennen auf glitschigen Schlamm-Wege oder gar die ver-

schneite Schweden-Rallye. Besonders fies fanden wir die Nachtrennen, in denen Ihr auf die kärgliche Beleuchtung aus Euren Scheinwerfern angewiesen seid und genau auf die Ansagen Eures Kopiloten achten müßt. Die Grafik ist für eine Konsolenumsetzung gut gelungen, die Landschaften sind hübsch und die Rallye-Fahrzeuge gut in Szene gesetzt. Allerdings bleiben die Autos auch nach mehreren Über schlägen im Schlamm blitzsauber und beulenfrei. Ebenso wie auf Nintendo 64 und PlayStation ist die Steuerung – gelinde gesagt – gewöhnungsbedürftig. Denn die Wagen reagieren sehr empfindlich, ein kleiner Tastendruck oder kurzer Ruck an Joystick oder Lenkrad reicht bereits für die meisten leicht-

ten Kurven: Wer nicht aufpaßt, wird schon sehr bald die ersten Überschläge und Dreher erleben. Insgesamt sieht es so aus, als würde „V-Rally“ eine gut gelungene Umsetzung mit großer Ähnlichkeit zu den Konsolen-Vorgängern – nur eine etwas weniger empfindliche Steuerung würden wir uns noch wünschen.

David Skreiner

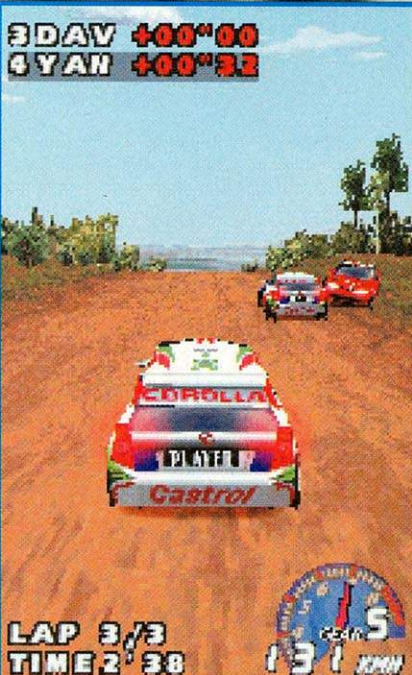
Infogrames versucht die Grafwanderung zwischen Rallye-Realismus und Arcade-Action

PC PREVIEW

V-RALLY	
Hersteller	Infogrames
Genre	Sport
Web-Adresse	www.infogrames.de
Erscheinungstermin: April 1999	
Fertiggestellt zu: 	Erster Eindruck: Sehr gut, auch wenn's an der Steuerung noch etwas hapert.

V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION



Der Splitscreen kann auch vertikal unterteilt werden



Kontrolliertes Driften ist bei einer Rallye das A und O

Kurvenreiche Strecken fordern die meiste Konzentration

Nach dem Erfolg des ersten Teils von „V-Rally“ und dem Erscheinen der PC-Version präsentiert Infogrames nun einen zweiten Teil des Rallye-Spiels für die PlayStation.

Schon 1997 erschien „V-Rally“ für die PlayStation, und Infogrames setzte damit einen neuen Standard in Sachen Realismus. Auch hatte es bis dahin kaum eine Rallye-Simulation mit solch einem hohen Schwierigkeitsgrad gegeben. Jetzt, zwei Jahre danach, dürfen sich die PlayStation-Fans freuen, denn vorerst wird es nur eine Fortsetzung auf der Sony-Konsole geben. Ihr dürft 20 verschiedene Wagen steuern – Bonusfahrzeuge sind hier noch nicht mitgezählt. Die Rennstrecken sind auf zwölf verschiedene Länder verteilt und bieten jeweils unterschiedliche Straßenbedingungen. Auf dem Asphalt kommt Ihr sicher und schnell voran, aber auf mancher Strecke artet das Rennen zur wahren Schlamm-schlacht aus – wie wär's z.B. mit einer Schlitterpartie auf vereister Fahrbahn?! „V-Rally 2“ lässt in dieser Hinsicht wirklich keine Wün-

sche offen, verdreckte Wagen und verschmierte Scheiben sind selbstverständlich. Das Spiel bekam eine gänzlich neue 3D-Engine mit verbessertem Kollisionssystem und neuer Fahrzeugdynamik. Lichteffekte, wie sie bei „Gran Turismo“ bereits Standard waren, sind jetzt auch hier zu finden. Sogar in Sachen Detailreichtum und Realismus hat sich noch einmal etwas getan – Eure Fahrer und Co-Piloten sind jetzt animiert, Bremsscheiben beginnen zu glühen, und haut Ihr den Turbo rein, schlagen schon mal die Flammen aus dem Auspuffrohr. Eine gute Replay-Funktion rundet das Ganze ab, so könnt Ihr Eure Fehler erkennen und es beim nächsten Versuch besser machen. Im Gegensatz zum ersten Teil könnt Ihr zwischen verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen, also haben auch Anfänger einen leichten Einstieg. Wollt Ihr nicht alleine

Realismus pur – das war schon die Devise beim ersten Teil!



Wer wird denn gleich abheben...



Auf der Sandpiste wird ordentlich Staub aufgewirbelt



Sieht so aus, als wäre Linksverkehr hier gestattet...



Schnee ist nicht der geeignetste Untergrund zum Rallye fahren

spielen, könnt Ihr Euch gleich zu viert ins Rallye-Vergnügen stürzen. Dabei tretet Ihr entweder an einer Konsole mit Vierer-Splitscreen gegeneinander an, oder Ihr hängt einfach zwei PlayStations zusammen. „V-Rally 2“ hat gute Chancen, die durch den erfolgreichen ersten Teil begründeten hohen Erwartungen zu erfüllen.

Thomas Rosato

PS PREVIEW

V-RALLY 2

Hersteller: Infogrames

Genre: Sport

Web-Adresse: www.infogrames.de

Erscheinungstermin: Juni 1999

Fertiggestellt zu:

Erster Eindruck: Extrem realistische Rallye-Simulation.

MONKEY HERO



Dynamit ist ungemein praktisch, wenn der Weg versperrt ist



Wenn der Weg versperrt ist, müßt Ihr später wiederkommen



Oft müßt Ihr Schalter umlegen, um Türen zu öffnen



Das Wache Land ist ziemlich groß, dank der Karte solltet Ihr Euch aber nicht verlaufen

Es ist doch immer dasselbe: Finstere Mächte bringen die Kräfte von Gut und Böse aus dem Gleichgewicht, nur um von den Guten wieder besiegt zu werden.

Auch bei Take 2 Interactives' neuem Spiel mit dem eigenwilligen Namen „Monkey Hero“² konnte das Böse sich nicht zurückhalten. Lange Zeit existierten die Wache Welt, die Traumwelt und die Alptraumwelt friedlich nebeneinander. Doch irgendwann fingen die finsternen Kräfte in der Alptraumwelt an, die Träume der Kinder in der Wachen Welt als Tore zu benutzen, durch die sie die anderen Welten erobern wollen. Einzig und allein das magische Buch der Träume kann sie an ihrem Vorhaben hindern, dieses liegt jedoch über die ganze Welt verteilt. Glücklicherweise (zumindest für die Guten) hatte

der Traumkönig jedoch schon lange vorhergesehen, daß diese Ereignisse irgendwann eintreten mußten – das Böse ist ja schließlich böse. So hat er einen Helden namens „Monkey Hero“ geschaffen, der die Welt vor dem Untergang retten kann, wenn er es schafft, die Seiten des sagenumwobenen Buches wieder zu vereinen. Dieser Held ist jedoch noch ziemlich jung und muß erst einiges lernen, bevor er den Kampf richtig aufnehmen kann. Ihr übernehmt bei diesem Spiel die Rolle von Monkey Hero und steuert ihn durch ein Abenteuer, das in allen drei Reichen stattfindet. Unterwegs müßt Ihr nicht

Ops gesamte Ambiente erinnert an japanische Zeichentrickfilme

0x003 2x0 2x0

Eigentlich gehört sich das ja nicht, aber die Regale in der Bücherei können umgeschubst werden



0x001 2x0 Nicht überall ist unser Held willkommen – wie diese Selbstschußanlage beweist



Die Wellenbewegungen auf dem Wasser sehen klasse aus

nur allerlei Rätsel lösen, sondern trifft natürlich auch auf die Verbündeten des Bösen, die Ihr mit Eurem Stock, mit Dynamit und zahlreichen anderen Waffen bekämpfen könnt. Besonders effektiv sind auch andere Gegenstände, die überall in der Gegend herumliegen: Regale lassen sich umwerfen und drücken Feinde platt, Kisten lassen sich aufsameln und werfen, und einmal in Bewegung versetzt, walzen Fässer alles platt, was ihnen im Weg ist. Außerdem gibt es viele andere Charaktere, die auf Eurer Seite sind und Euch helfen: z.B. zeigt Euch Euer Meister Master Sage, wie Ihr mit Waffen umgehen müßt und welche Aufgaben Ihr zu bewältigen habt, andere Figuren geben Euch Tips oder zeigen Euch den Weg. Technisch haben sich die Entwickler nicht lumpen lassen: Die verschiedenen Abschnitte und Welten werden in vollem 3D dargestellt, Eure Spielfigur seht Ihr von schräg oben, an manchen Stellen aber verändert sich der Blickwinkel, um eine optimale

Technisch gibt es an „Monkey Hero“ wenig auszusetzen.

Übersicht zu wahren. Alles erinnert dabei an japanische Zeichentrickserien, was aber keineswegs negativ gemeint ist, denn selbst in dieser Preview-Version merkt man dem Spiel die sorgfältige Umsetzung an: Vor allem die Charaktere wurden hervorragend ausgearbeitet – der Held ist richtig niedlich. Die Level selbst sind ebenfalls detailliert und vor allem höchst unterschiedlich: Mal schleicht Ihr durch eine dunkle Mine, mal durch einen hellen, bunten Wald, um dann irgendwann über Plattformen in den Wolken zu hüpfen. Mit Licht- und anderen Spezialeffekten wurde ebenfalls nicht geknauert. Die einzelnen Elemente von „Monkey Hero“ machen schon jetzt einen guten Eindruck: Spannende Story, witzige Charaktere und putzige Grafik. Wenn sich die Entwickler nicht zum Affen machen wollen, dann fügen Sie dem ganzen noch die richtige Dosis Rätsel und einen gelungenen Levelaufbau hinzu und fertig ein richtig nettes Spiel.

Patrick Dowling

0x000

OUTSIDE, ROOM 001

never come has arrived...the NIGHTMARE KING has begun his assault on this world. If he is successful, he will invade the realm of the DREAM KING, and

Unterhaltungen mit den anderen Charakteren sind besonders wichtig

0x026 2x0 2x0

Jetzt heißt es aufpassen: Ein falscher Schritt und unser Held verglüht



Auch die Feinde wurden mit Liebe zum Detail umgesetzt



Mit seinem Stock kann Monkey Hero sogar kurze Distanzen fliegen

PS PREVIEW

MONKEY HERO

Hersteller Take 2
Genre Action
Web-Adresse www.take2.de

Erscheinungstermin: April 1999

Fertiggestellt zu:



Erster Eindruck: Putzige Grafik und nettes Gameplay – das könnte wirklich was werden!

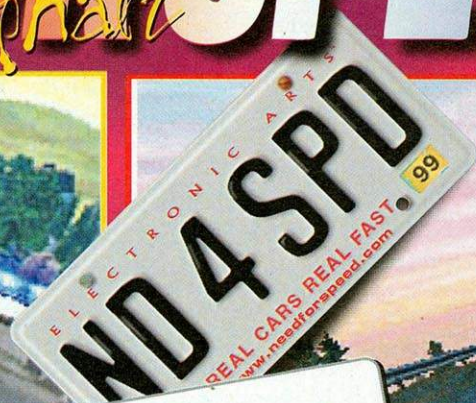


NEED FOR SPEED 4

Brennender Asphalt



Frontenwechsel:
In der Polizei-Corvette heizen wir den fiesen Rasern mächtig ein

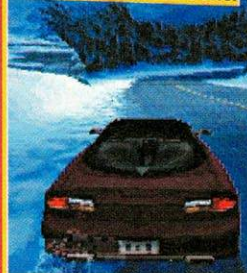


Kurz bremsen... durch die Kurve schlittern... Vollgas – und überholen!



Ein Ferrari beim Burnout...

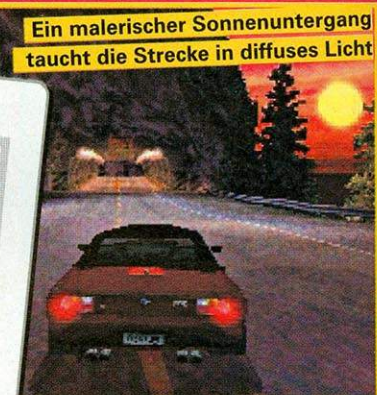
Autofahren auf Schnee macht auf der PlayStation viel mehr Spaß als in echt!



Schräg: Wilde Kamerafahrten im ultraschnellen Rennen!



Im wilden Drift schlittern wir um die Kurve



Ein malerischer Sonnenuntergang taucht die Strecke in diffuses Licht



Mit Vollgas heizen wir am Leuchtturm vorbei: Tolle Lichteffekte, geniale Dämmerungsstimmung



Die Nachtstimmung kommt super rüber



Überholmanöver im Tunnel

Es ist soweit: Electronic Arts' bringt mit „Need for Speed 4“ die Fortsetzung eines der beliebtesten Rennspiele überhaupt. Wer hier unvorsichtig fährt, ist sein Auto los – für immer!

Zum ersten Mal dürft Ihr in einem „Need for Speed“-Spiel nämlich nicht nur Eure Traumautos kaufen und tunen, Ihr riskiert bei einem Crash auch, das heißgeliebte Vehikel zu einem Schrotthaufen zu zersägen. Wer etwa mit dem neuen Wagen eine Wand entlang schrammt, hat hinterher einiges an Blech zu reparieren, und schwere Unfälle wirken besonders spektakulär: Windschutzscheiben zerplatzen, Reifen segeln davon, Wrackteile wirbeln durch die Luft. Das wird teuer – und die Preisgelder zum Flicker der Karre wollen erst einmal verdient sein! Ein Glück, daß „virtuelles“ Autofahren so sicher ist! (Fehlt nur noch eine Sim, die uns

bei deftigen Crashes so richtig eine reinsemmt...) Die ultimative Herausforderung für Hardcore-Racer dürfte allerdings der einzigartige Duell-Modus werden: Hier könnt Ihr bei einem Rennen miteinander um Eure heißgeliebten Boliden wetten – der Sieger hat ein brandneues Auto (samt aller Tuning-Teile) auf seiner Memory Card, der Verlierer guckt durch die Finger. Hier macht das Spiel seinem Original-Untertitel „High Stakes“ (zu deutsch: „Hoher Einsatz“) wirklich alle Ehre. Ansonsten bietet „Need for Speed 4: Brennender Asphalt“ die gewohnte, erstklassige Qualität der erfolgreichen Rennspielserie: Geniale Autos mit Lizenzen von Aston Martin, Ferrari, BMW,

Mercedes und vielen anderen sowie Polizei jagden, bei denen Ihr das eben erst erkämpfte Preisgeld riskiert – oder es den rasenden Übeltätern abnehm. Etliche Spezialturniere sollen Abwechslung in das Rennfahrerleben bringen, und auf den acht hübschen Strecken werden Euch gelegentliche Zufallsereignisse unerwartete Hindernisse in den Weg legen. PlayStation-Besitzer dürfen sich schon Ende März auf dieses absolut cool aussehende Spiel stürzen, PC-Rennfahrer müssen sich dagegen leider noch bis Herbst gedulden.

David Skreiner

Die Fortsetzung der legendären Serie könnte sofort zum Klassiker werden!

PS PC PREVIEW

NEED FOR SPEED 4

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Simulation

Web-Adresse: www.needforspeed.com

Erscheinungstermin:
März 1999

Fertiggestellt zu:
8,5

Erster Eindruck:
Auto als Tauschobjekt: Racing-Fans dürfen gespannt sein.

Das GAMES AND MORE Bewertungssystem

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

Hersteller-Angaben

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

Besonderheiten

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

Positiv/Negativ

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

Altersfreigabe

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

Die Wertung:

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

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



Das bedeuten die einzelnen Prozentzahlen

0 - 9%	... Finger weg vor diesem Schrott
10 - 19%	... Müll der untersten Schublade
20 - 29%	... Knapp vorbei am Totalausfall
30 - 39%	... Sehr mäßig bis enttäuschend
40 - 49%	... Nur für absolute Fans interessant
50 - 59%	... In jeder Beziehung Durchschnitt
60 - 69%	... Ordentlicher Gegenwert fürs Geld
70 - 79%	... Gute Spiele, die Spaß machen
80 - 89%	... Fast perfekte Genrevertreter
90 - 100%	... Besser geht's nicht

Unsere Abkürzungen:

PC	= PC
N64	= Nintendo
PS	= Sony PlayStation
GB	= Game Boy
GBC	= Game Boy Color
DC	= Dreamcast
Mac	= Macintosh

Unsere Genre-Unterteilungen

Zugegeben, manche Spiele lassen sich nur schwer einer bestimmten Gattung zuordnen. Wir versuchen es dennoch und haben uns dabei für folgendes System zum Unterteilen der Genres entschieden:

ADVENTURE:

In Adventures besteht Eure Hauptaufgabe im Lösen von Rätseln und Puzzles. Dabei erlebt Ihr spannende Abenteuer. Unsere Hit-Tips: „Grim Fandango“, „The Curse of Monkey Island“, „King's Quest VIII“.

ROLLENSPIEL:

Im Unterschied zum Adventure steuert Ihr bei einem RPG meist eine ganze Gruppe von Helden, die zudem noch im Laufe der Handlung an Erfahrung gewinnen können. Unsere Hit-Tips: „Zelda 64“, „Baldur's Gate“, „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 fliegen so die Fetzen wie hier. Unsere Hit-Tips: „Tekken 3“, „Turok 2“, „Tomb Raider III“.

SPORT:

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

STRATEGIE:

Egal ob in Echtzeit oder rundenbasiert, bei diesen Spielen kommt es vor allem auf die richtige Strategie und Taktik an. Meist befehligt Ihr hier ganze Armeen oder Bataillone. Unsere Hit-Tips: „C&C 2“, „StarCraft“, „Commandos“.

AUFBAU-/WIRTSCHAFTSSIMULATION:

Ein in Deutschland besonders geschätztes Genre, bei dem sich alles um das liebe Geld dreht. Hier gewinnt, wer am geschicktesten eine Stadt oder einen Fußballclub regiert. Unsere Hit-Tips: „Anstoss 2“, „Die Siedler 3“, „Anno 1602“.

SIMULATION:

Simulationen sind meistens sehr anspruchsvolle Spiele mit dicken Handbüchern, in denen Ihr Flugzeuge, Panzer oder andere Fahrzeuge durch die Gegend steuert. Unsere Hit-Tips: „Red Baron II“, „X-Wing vs. Tie Fighter“.

DENK-/GESCHICKLICHKEITSSPIEL:

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

All Star Tennis '99

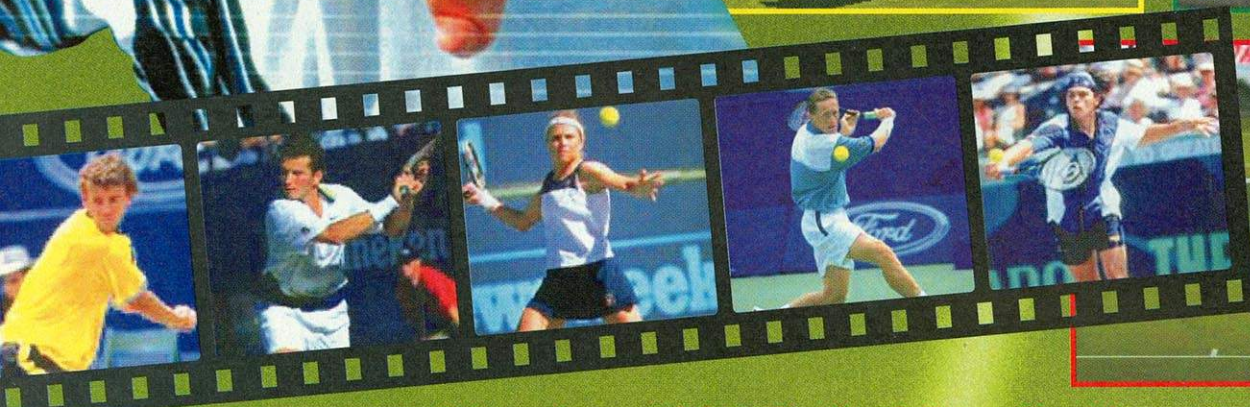


Die Charaktere sind detailliert gezeichnet, bewegen sich aber ein wenig staksig



Auf Wimbledon oder die Australian-Open müßt Ihr verzichten: Es gibt nur eigene Turniere

Vorsicht, explosiv: „Bomberman“ läßt schön grüßen



Dieser Becker-Hechtsprung ging ins Leere



Advantage Ubi Soft: Nachdem die PlayStation-Version von „All Star Tennis 99“ nicht so recht überzeugen konnte, hat man sich fest vorgenommen, bei der N64-Fassung alles besser zu machen.

Und siehe da, einer der Hauptkritikpunkte der PS-Tennis-Simulation wurde beim N64-Modul tatsächlich ausgemerzt – oder zumindest teilweise. Die Grafik wirkt jetzt wesentlich weicher, schöner und bunter – und, was noch viel wichtiger ist, der Ball läßt sich endlich vernünftig vom Bodenbelag unterscheiden. Grund dafür ist die neu hinzugekommene Option, die Farbe der Filzkugel nach Belieben einzustellen, so daß Ihr bei einem grauen Asphaltcourt nicht mehr das Problem habt, den gelben Ball erst in dem Augenblick zu sehen, in dem er gerade an Euch vorbeirauscht. Größer gemacht hat Ubi Soft die winzige runde Filzkugel aber auch in der N64-Fassung nicht, obwohl dies die Spielbarkeit unserer Meinung nach noch etwas mehr vereinfacht hätte. Ansonsten ist praktisch alles beim alten geblieben: Zu Beginn entscheidet Ihr Euch für einen schnellen Arcade- oder einen Turnier-

Modus, bei dem Ihr wahlweise im Einzel oder Doppel antreten könnt. Als Athleten stehen Euch einige der bekanntesten Stars der Tour zur Auswahl, darunter Michael Chang, Richard Krajicek, Jana Novotna oder Conchita Martinez. Die ganz Großen wie Steffi Graf, Martina Hingis oder Boris Becker sucht Ihr dagegen ebenso vergeblich wie die Möglichkeit, Euren eigenen Wunschspieler zusammenzubauen. Sehr schade, zumal Ihr mit den vorhandenen Recken nicht einmal mehrere Turniere hintereinander bestreiten und so Eure Fähigkeiten verbessern sowie die eigene Geldbörse mit Preisgeldern auffrischen könnt – eine Option, die bereits der Uralt-Klassiker „Jimmy Connors Tennis“ (seinerzeit ebenfalls im Vertrieb von Ubi Soft) auf dem seligen SNES bot. Auf dem heiligen Rasen geht es dann recht bieder zu: Aus der klassischen Schräg-Von-Oben-Perspektive kloppt Ihr

Euch gegenseitig die Bälle um die Ohren. Besonders viele Schlagvariationen stehen Euch dabei nicht zur Verfügung, und Long-Line-Bälle lassen sich ebenso wenig präzise platzieren wie Cross-Schläge, Lobs oder Stopps. Das Geschehen erinnert oftmals mehr an einen Spielhallen-Automaten denn an eine Simulation. Dieser Eindruck wird zudem noch durch die zwar witzigen, aber wenig realistischen Special-Moves unterstützt, die jeder Spieler einsetzen kann, sobald sich eine entsprechende Power-Leiste am Bildschirmrand gefüllt hat. Ebenfalls in die Kategorie „Nett, aber überflüssig“ fällt der Bomb-Modus. Hier hinterläßt die Filzkugel bei jedem Aufprall auf dem Boden eine Bombe, die nach einiger Zeit explodiert und die Ihr deshalb tunlichst umlaufen solltet. Hätte Ubi Soft die Chance des Second Service genutzt und seiner N64-Tennis-Sim neben der schöneren Grafik auch ein größeres Schlagrepertoire sowie die Option, einen eigenen Athleten zu erschaffen spendiert, dann wäre dieses Spiel unter Umständen ein echtes Ass geworden. So ist es zwar kein Doppelfehler, aber für die Welt-Elite reicht es leider auch bei der N64-Version nicht.

Ralf Adam





SYSTEMVERGLEICH



GRAFIK:

Schönere, weichere Texturen als auf der PlayStation. Dafür werfen Spieler keinen „echten“ Schatten. Ball aber besser erkennbar.

Spieler werfen zwar echten Schatten, dafür ist die Grafik aber verpixelter als auf dem N64. Ball dadurch schwerer zu erkennen.

STEUERUNG:

Präziser als bei der PlayStation, vorausgesetzt Ihr verwendet das digitale Steuerkreuz.

Manchmal etwas unpräziser und behäbiger als auf der Nintendo-Konsole.

BOMB-MODUS:

Ja.

Ja.

BALLFARBE VERÄNDERBAR:

Ja.

Nein.

N64 TEST

ALL STAR TENNIS 99

Hersteller Ubi Soft
Web-Adresse www.ubisoft.de
Preis/geplant ca. 120 DM / –
Spieleranzahl 1 bis 4
Genre Sport

Besonderheiten:

Keine.



Positiv:

Eine für eine Tennis-Sim recht ordentliche Grafik. Original-Spieler.

100%



Negativ:

Wenig Schlagvarianten. Spielt sich ein bißchen wie „Pong“.

Alters-freigabe:
frei

WERTUNG:
Grafik 72%
Sound 64%

SPIEL SPASS:
70%



0%

PS TEST

ALL STAR TENNIS 99

Hersteller Ubi Soft
Web-Adresse www.ubisoft.de
Preis/geplant ca. 100 DM / –
Spieleranzahl 1 bis 4
Genre Sport

Besonderheiten:

Unterstützt Multi Tap.



Positiv:

Doppel mit 4 menschlichen Spielern möglich.

100%



Negativ:

Grafisch nicht sehr prickelnd.

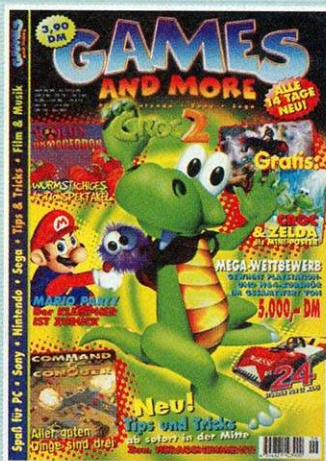
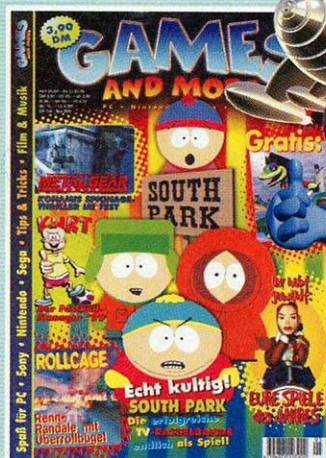
Alters-freigabe:
frei

WERTUNG:
Grafik 56%
Sound 64%

SPIEL SPASS:
59%



0%



Hefte verpaßt?



Kein Problem!

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

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

Hiermit bestelle ich:

☐ Games And More 04/99	zu DM 3,90	
☐ Games And More 05/99	zu DM 3,90	
☐ Games And More 06/99	zu DM 3,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

SILVER

Mit dem Feuerzauber stehen
Eure Hände lichterloh
in Flammen

Die kleinen Kobolde
sind wieselflink

Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, bewege
Sie den Cursor in die gewünschte
Angriffsrichtung, und klicken Sie die LINKE
Maustaste. Die Spielfigur dreht sich daraufhin

Euer Großvater gibt
Euch vor dem Kampf
noch eine Lektion

In der Bibliothek steht
ein großes Teleskop

In solchen Kisten ver-
bergen sich meist
kostbare Objekte

An dieser Stelle könnt Ihr
den Screen verlassen

Wenn Ihr den goldenen Kobold verschont,
führt er Euch zu einer geheimen Schatzkammer

**Kann ein europäisches Softwarehaus
ein Action-RPG entwickeln, das gegen
die schier übermächtige Konkurrenz
aus Japan zu bestehen vermag?
Infogrames' wagt das scheinbar
Unmögliche - und schneidet über-
raschend gut dabei ab!**

Gestandenen Fantasy-Recken klingt die Story von „Silver“ zwar vertraut in den Ohren, der Vollständigkeit halber sei sie hier dennoch kurz umrissen: In einem fernen mythischen

Zu Beginn des Spiels landet Fuge im Hafen der kleinen Insel Haven und lässt von seinen Schergen mehrere

Frauen an Bord seines

Schiffes bringen – unter dem Vorwand, Herrscher Silver wolle sich

unter ihnen seine Braut aussuchen. Unter

den Ladies befindet sich auch Jennifer, die Verlobte des tapferen jungen Helden David. An dieser Stelle nun kommt Ihr ins Spiel – denn selbstverständlich ist David nicht gewillt, den Raub seiner zukünftigen Angetrauten einfach so hinzunehmen.

Ihr startet Eure Suche nach Jennifer zusammen mit Eurem Großvater, der Euch zunächst in die Kunst des Schwertkampfes einführt, sprich mit der Steuerung vertraut macht – und für die gibt es nur eine treffen-

Land namens Jarrah schließt der finstere Zauberer Silver einen Pakt mit dem Chaos-Gott Apocalypse. Wenn der Magier dem bösen Gott 100 jungfräuliche Damen opfert, wird er im Gegenzug zum sterblichen Stellvertreter von Apocalypse ernannt werden. Silver sendet daraufhin seinen nicht minder miesen Sohn Fuge aus, damit dieser die Frauen für ihn beschafft.

**Die starke Grafik
haut Euch garantiert
aus den Socken**

Sprich: 1 Anfogramm; 2 Sprich: Silver



Der Begriff „Augenweide“ ist für „Silver“ noch stark untertrieben



Der Geschichtsschreiber dient als häufig auftauchender Save-Point



Auch in der Wildnis werdet Ihr nicht vor plötzlichen Überfällen verschont



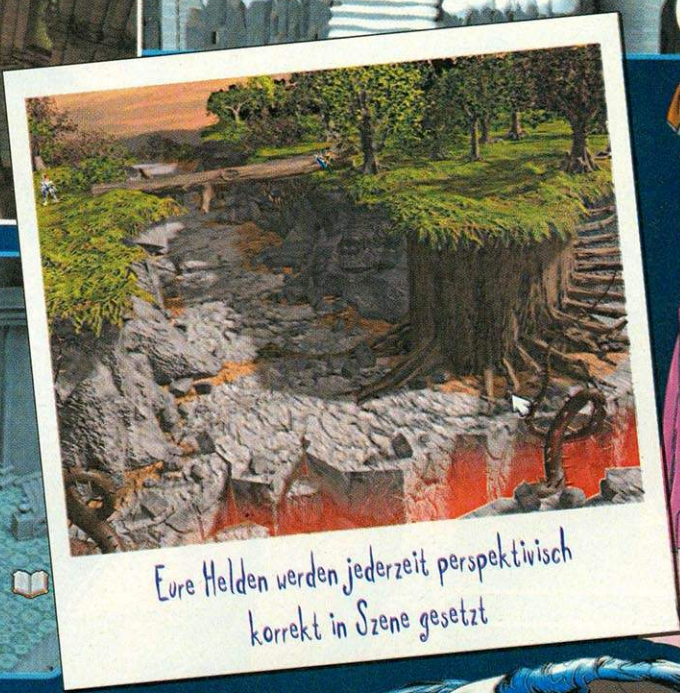
Dieses große Portal versperrt die Festung Eures Feindes Fuge



Natürlich darf auch ein feuer-speiender Drache nicht fehlen



Im Eispalast spiegeln sich die Wände und Decken im blankpolierten Boden



Eure Helden werden jederzeit perspektivisch korrekt in Szene gesetzt



de Bezeichnung: genial. Das Spiel wird komplett mit der Maus kontrolliert, umständliche Tastaturkommandos entfallen also. Per rechtem Mausklick ruft Ihr ein Ringmenü auf, das ziemlich eindeutig vom SNES-Klassiker „Secret of Mana“ inspiriert wurde. Ein weiterer Klick bringt Euch dann in die entsprechenden Untermenüs wie „Fernkampfaffen“ oder „Nahrung“ (siehe Info-Kasten), so daß Ihr im Handumdrehen eine Waffe gewechselt oder schnell mal einen Apfel und eine Scheibe Käse zur Stärkung eingeworfen habt. Da der eigentliche Schwerpunkt von „Silver“ auf den actionlastigen Kämpfen liegt, haben sich die Entwickler hier etwas Besonderes einfallen lassen: Sobald Ihr eine Waffe oder einen Zauber-

spruch in der Hand haltet, schaltet Ihr durch Gedrückt-halten der STRG-Taste in den Kampf-Modus. Jetzt könnt Ihr durch Bewegen Eurer Maus beispielsweise verschiedene Schwerthiebe ausführen, je nachdem in welche Richtung Ihr den „Nager“ rollt. Wenn Ihr später eine Party mit mehreren Recken zusammen habt, dürft Ihr in bester „C&C“-Manier Eure Einheiten per Maus mit einem Rechteck markieren und gemeinsame Befehle erteilen – wobei Ihr allerdings im-

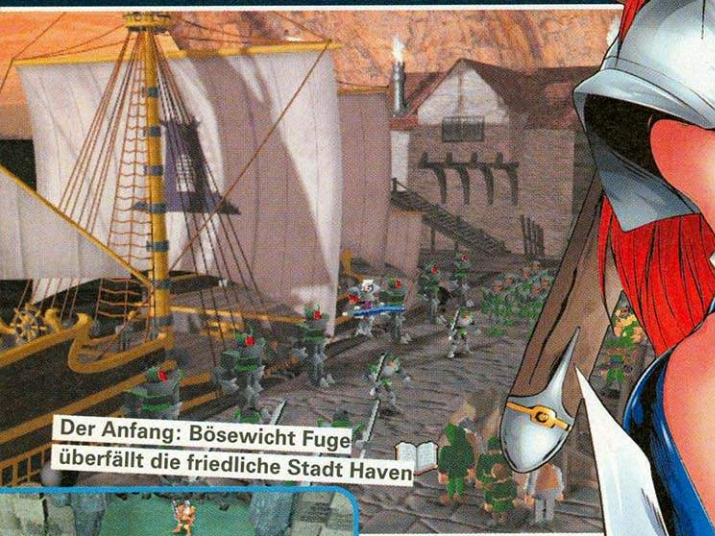
Für RPG-Fans ist „Silver“ eine Offenbarung



SILVER



Die drei Jahre Entwicklungszeit sieht man dem Spiel in jeder Faser an



Der Anfang: Bösewicht Fuge überfällt die friedliche Stadt Haven



Jedes Bild bietet Euch einen anderen Blickwinkel auf das Geschehen



Im Verlaufe des Spiels stoßt Ihr auf eine Rebellen-Gruppe



Zu Beginn müßt Ihr erst mal Euer Schwert suchen

Im Lager der Rebellen lernt David „Das Netz des Todes“



Kurz vor dem Ende: Wie bekommen wir nur dieses blöde Portal auf?



Die Suche nach Jennifer: David und sein Opa durchstreifen die Wälder

Wehe, wenn die B dieses Tor schreite

Einige der Special Moves sind optisch grandios in Szene gesetzt...

mer nur über einen Helden gleichzeitig die volle Kontrolle behaltet. Im Verlaufe des Spiels erlernen Eure Party-Mitglieder außerdem sogenannte Special Moves, die Ihr während eines Kampfes einsetzen könnt. Mindestens ebenso begeistert wie die Steuerung hat uns die Grafik von „Silver“. Alle Landschaften sind komplett vorgerendert und ermöglichen auf diese Weise in jedem Bild eine andere Perspektive. Keiner der unglaublich detailliert ausgearbeiteten Screens ähnelt dem anderen, und selten zuvor hat uns eine Atmosphäre derart gepackt und in ihren

Bann gezogen wie hier. Die Figuren selbst werden allesamt in Echtzeit-3D berechnet, fügen sich aber nahtlos in die Gesamtoptik ein. Der Vorteil dieser Technik kommt besonders bei den Kämpfen zum Tragen, denn der Einsatz verschiedenster magischer Waffen und Beschwörungsformeln zaubert spektakuläre Explosionen und Effekte auf den Bildschirm.

Wenn Ihr auf feurige Kämpfe steht, dann seid Ihr hier richtig

„Silver“ einem bestimmten Genre zuzuordnen fällt schwer. Egal ob man es nun aufgrund des actionlastigen Gameplays als eine Art „Diablo“ bezeichnet, wegen seiner Massenschlachten eine gewisse Nähe zu „WarCraft“ vermutet oder aber hinter dem cartoonhaften Look einen Hauch von „Final Fantasy“ wittert – man tut dem Spiel in jedem Falle unrecht. Es ist von allem ein bißchen was und doch auf seine Weise völlig eigenständig und originell.

Wer behauptet hier, daß nur Cloud Strife ein großes Schwert im Inventar hat?

In Fuges Verliesen
an jeder Ecke Gefahr

seiwichte durch

Die Karte von Jarrah: All diese Orte müßt Ihr im Laufe
Eures Abenteuers erkunden

Hin und wieder lockern herum-
flatternde Vögel die Szenarien auf

Mit zwei Mausklicks verschafft
Ihr Euch jederzeit Überblick
über Euer gesamtes Inventar

Ihr könnt Eure Vorräte auch legal
durch Kauf auffrischen

An manchen magischen Orten könnt
Ihr Eure Energie wieder aufladen

It's a kind of magic:
Die neue Action-RPG-
Referenz am PC

Stimme paßt wirklich wie die Faust aufs Auge. Leider ist man bei den Nebenrollen nicht ganz so sorgfältig vorgegangen. Zwar wurden auch hier Profi-Sprecher gebucht, nur hatten einige von ihnen am Aufnahmetag wohl keine rechte Lust (alleine der gelangweilte Ex-„Anno 1602“-Off-Sprecher im düster-spannenden Intro vergällt einem jede Atmosphäre!). Aber Schwamm drüber, es hat auch schon weitaus grausamere Lokalisierungen gegeben, und die Hauptrollen sind zumindest gelungen. Von diesen Schönheitsfehlern abgesehen bietet Euch Infogrames' Saga auf jeden Fall ein packendes, erstklassiges Abenteuer, das schon jetzt seinen Platz im Olymp der Action-Rollenspiele sicher hat und in einem Atemzug mit Klassikern wie „Shi-

ning Force“ oder der „Final Fantasy“-Reihe genannt werden darf. Die Story ist spannend und komplex und birgt immer wieder überraschende Wendungen. Selbst wenn Ihr das Spiel einmal durch habt, lohnt es sich, noch einmal von vorne anzufangen, da Ihr bestimmt nicht auf Anhieb all die schönen Extras und gut versteckten Secrets findet, die man zum Lösen von „Silver“ zwar nicht unbedingt benötigt, die einem das Leben aber außerordentlich erleichtern. Der Beweis, daß sich europäische Softwarehäuser nicht hinter ihren japanischen Kollegen zu verstecken brauchen, wäre somit erbracht – hoffen wir noch auf viele weitere Highlights vom Kaliber eines „Silver“.

Ralf C. Adam

INFO

DAS RINGMENÜ



Nahrung

Unterwegs findet Ihr immer wieder Nahrung in Form von Äpfeln, Käse, Brot usw., mit der Ihr Eure Lebenspunkte auffrischen könnt.



Zaubersprüche

Diese Formeln lassen sich wie eine Waffe verwenden, wobei es nach jedem Einsatz einen Moment dauert, bis Ihr wieder zaubern könnt.



Distanzwaffen

Zu dieser Waffengattung zählen Kriegswerkzeuge wie eine Steinschleuder, granatenähnliche Bomben oder verschiedene Pfeil- und Bogen-Arten.



Amulette & Magie

Hierunter fallen diverse Schutzzauber oder magische Amulette, mit denen Ihr Euch beispielsweise kurzzeitig unsichtbar machen könnt.



Rucksack

Alles was sich nicht den anderen Symbolen zuordnen läßt, findet hier Platz, z.B. Tränke oder Schriftrollen.



Schilde

Eine gute Angriffswaffe ist eine Sache – ein starke Verteidigung die andere. Die Auswahl reicht vom Holz- bis hin zum Eisenschild.



Nahkampfwaffen

Egal ob Kurzsword, Streitaxt oder Zweihänder – jede Waffe, die Ihr in die Hand nehmen kann, läßt sich über dieses Menü erreichen.



Special Moves

Im späteren Verlauf solltet Ihr immer einen Special-Move ausgewählt haben, damit Ihr ihn jederzeit in Verbindung mit Eurer Waffe einsetzen könnt.

PC TEST

SILVER

Hersteller: Infogrames
Web-Adresse: www.infogrames.de
Preis/geplant: ca. 80 DM / -
Spieleranzahl: 1
Genre: Rollenspiel / Action

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 145 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, 145 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:

In jeder Hinsicht gigantisch: Grafik, Story, Gameplay – hier stimmt alles.



Negativ:

Lange Ladezeiten zwischen den Szenarien. Sprecher nicht immer optimal.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik: 89%
Sound: 79%

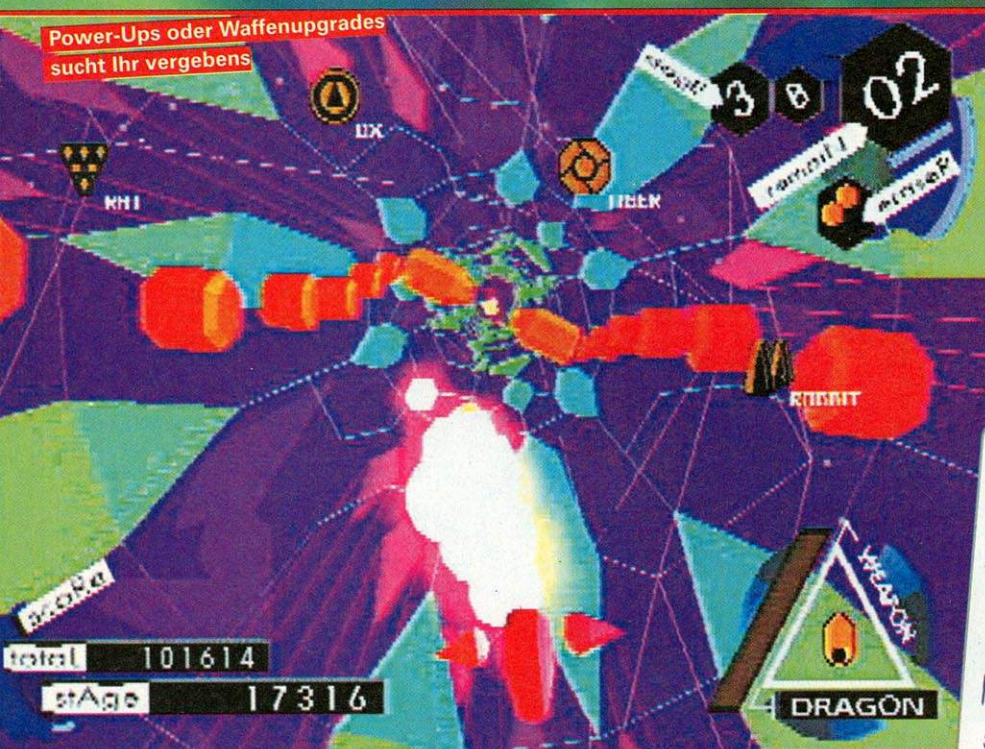
SPIEL SPASS:
90%

100%

0%



internal section



Squares neuer Shooting-Star entfacht auf Eurer PlayStation ein wahres Blitzfeuerwerk: Harte Techno-Beats und knallbunter Farbenzauber laden in „IS Internal Section“ zum fröhlichen Alien-Pulverisieren ein.

Wenn Square² ein Ballerspiel in sein Produktsortiment aufnimmt, darf man schon etwas Besonderes erwarten. Das Spielkonzept ist in der Tat ungewöhnlich: Ihr steuert ein morphendes Polygon-Raumschiff (Rechteck, Quadrat, Würfel) mit Fullspeed durch eine knallbunte Kaleidoskop-Röhre. In jeder Stage müßt Ihr versuchen, die aus dem Zentrum herannahenden Angreifer mit einem gezielten Laserschuß zu eliminieren. Mit von der Partie sind zahlreiche abstrakte Gegner und Waffenarten, die mit psychedelischen Farb- und Lichteffekten präsentiert werden. Während der Alien-Schirmützel werden Eure Ohren mit hervorragend arrangierten Techno-Kompositionen verwöhnt. Das Spielfeld rotiert im 360-Grad-Radius, die Weltraumfeinde fliegen von allen Seiten auf Euren Jäger zu und

feuern gezielt in Eure Richtung. Mit geschickten Ausweichmanövern versucht Ihr den Streugeschossen auszuweichen, um in den Genuß des am Ende jeder Spielstufe lauenden Endgegners zu kommen. Wird es mal zu brenzlich, hilft meist nur noch eine „allesrettende“ Ring-Smartbomb vor dem sicheren Bildschirmtod. Allerdings ist diese Wunderwaffe nur in begrenzter Anzahl einsetzbar. Ein derart abgefahrenes Farbenspektakel gab es selten in einem Actionspiel zu sehen. Wer gute Reaktionen hat, ballert sich voller Inbrunst durch zehn hektische, aber höchst spannungsgeladene Level. Die Grafik ist sicherlich nicht das, was viele auf der PlayStation erwarten. Trotzdem macht es einfach einen Heidenspaß, sich die Seele aus dem Leib zu ballern. Simple Unterhaltungskost eben, die dennoch fesselt.

Wolfgang Schädle

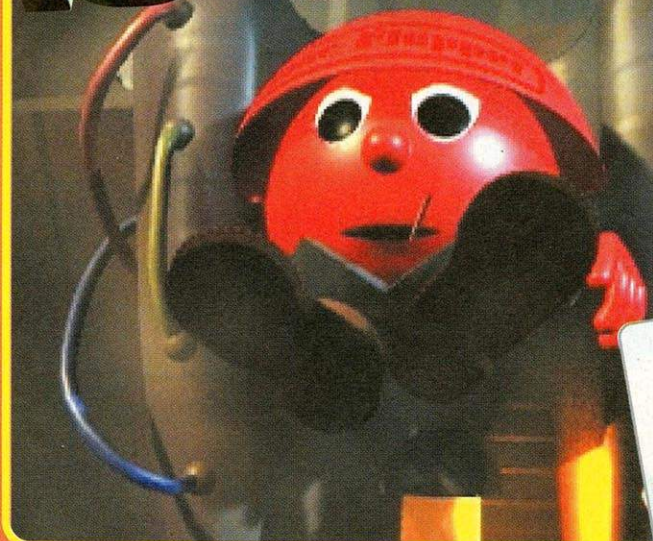


PS TEST

IS INTERNAL SECTION	
Hersteller	Square Japan
Web-Adresse	www.squaresoft.com
Prels/geplant	ca. 120 DM/-
Spieleranzahl	1
Genre	Action
Besonderheiten: Unterstützt Dual Shock.	
Positiv: Techno-Shooter mit hypnotisierender Wirkung und cooler Sounduntermalung.	
Negativ: Die kahle Polygon-Grafik wirkt etwas zu schlicht und einfach.	
WERTUNG: Grafik 70% Sound 81%	
SPIEL SPASS: 77%	
Alters-freigabe: keine Angaben	



SWING



Besonders der
Zweispielersmodus macht Laune



Im Tutorial werdet Ihr Schritt für Schritt
an das „Swing“-Spiel herangeführt



Im Missionsmodus habt Ihr nur wenige
Kugeln, um eine bestimmte
Aufgabe zu lösen



Form und Farbe der Kugeln
lassen sich ändern – hier haben
wir ein paar Pizza-Zutaten gewählt



Das wird knapp:
Wenn die Kugeln
sich zu hoch stapeln,
ist das Spiel vorbei



Die Extras werden alle
mit Beispiel ausführlichst erklärt



Wer mag, kann sich
sein eigenes Spiel zusammenstellen

Konsolenspiele sind meist ziemlich actionlastig. Mit der PS-Umsetzung des PC-Titels „Swing“ will Software 2000 auch ohne Hektik für jede Menge Spielspaß sorgen.

Das Prinzip von „Swing“ ist schnell erklärt: Ihr laßt von einem „Kran“ aus Kugeln in das Spielfeld fallen. Sobald drei gleichfarbige Kugeln nebeneinanderliegen, verschwinden sie und alle angrenzenden derselben Farbe – sobald sich aber die Kugeln bis zu Eurem Kran stapeln, ist das Spiel verloren. Die Kugeln landen allerdings auf Wippen, die je nach Gewicht kippen – fällt zu viel Gewicht auf eine Seite, werden die Kugeln gar durch die Gegend geschleudert. Je länger Ihr spielt, desto schwerer werden die Kugeln und desto schwieriger wird es, die Wippen in Balance zu halten. Zahlreiche Extras helfen Euch, das Spielfeld so leer wie möglich zu hal-

„Swing“ ist einfach zu lernen, aber schwer zu beherrschen

ten und möglichst viele Punkte zu machen, Hindernisse gibt es allerdings genauso. Anders als bei den meisten Spielen dieser Art gibt es bei „Swing“ keinen Zeitdruck – Ihr seht im voraus, welche Kugeln als nächstes zur Verfügung stehen. Es geht wirklich nur um eins: Möglichst lange spielen und einen möglichst hohen Highscore erreichen. Das aktuelle Spiel kann zu jeder Zeit abgespeichert werden, so daß Ihr später weiter spielen könnt. Zu zweit spielen geht natürlich auch: Damit das auch richtig Spaß macht, gibt es zahlreiche Extras und Tricks, um den Gegner zu stören. Neu bei der PS-Version ist der Missionsmodus, bei dem Ihr mit vorherbestimmten Kugeln Aufgaben lösen müßt – genau das rich-

tige für die eingefleischten Knobelfans unter Euch, denn gerade die späteren Missionen sind ganz schön knackig.

Technisch gesehen ist „Swing“ gut gemacht und immer übersichtlich – viel mehr kann man von einem solchen Spiel nicht erwarten. Die Steuerung ist sehr einfach gehalten, und ein Tutorial weicht Euch Schritt für Schritt in die Kunst des „Swing“-Spielens ein. Die zahlreichen Möglichkeiten sorgen für genügend Langzeitspielspaß, aber dennoch hat das Spiel ein Problem: Es frustet, es nervt, und es macht süchtig. Ob alleine oder zu zweit – wer nach einem Knobelspiel für die PS sucht, bei dem es nicht ausschließlich auf Reaktionsvermögen ankommt, der sollte sich „Swing“ mal ansehen.

Patrick Dowling

PS TEST

SWING
Hersteller Software 2000
Web-Adresse www.software2000.com
Preis/geplant ca. 90 DM / GBC
Spieleranzahl 1 bis 2
Genre Denk- / Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock.



Positiv:
Viele Einstellungsmöglichkeiten, leicht zu lernen.



Negativ:
Nervt, frustet und kann schnell süchtig machen.

Altersfreigabe:
frei



WERTUNG:
Grafik 42%
Sound 53%

SPIEL SPASS:
78%



Asterix

Beim Teutates! Der kleine Gallier mit dem großen Freund ist wieder da – und er will ganz Gallien von der Herrschaft der Römer befreien!

Dem Druiden Miraculix fehlen wieder einmal ein paar Zutaten für eines seiner Rezepte, und so müssen Asterix und Obelix loszotzeln, um die fehlenden Ingredienzen aufzutreiben. Da aber bekanntlich ganz Gallien (mal abgesehen von dem berühmten kleinen Dorf) von den Römern besetzt ist, steht den beiden ein ziemlich

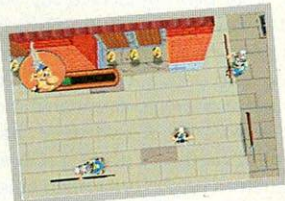
Abenteuer bevor – und Ihr müßt ihnen dabei helfen. Das Spiel ist in zwei Teile unterteilt: Zunächst müßt Ihr in jeder Runde – ähnlich wie bei „Risiko“ – die Gallier auf der Karte verteilen und den Kampf mit den römischen Generälen aufnehmen, um sie Stück für Stück bis nach Rom zurückzudrängen. In

den meisten Fällen seht Ihr nur einen kleinen Kampf auf der Landkarte, bei wichtigen Orten aber wird in den Action-Modus umgeschaltet: Nun steuert Ihr entweder Asterix oder Obelix durch eine dreidimensionale Welt und trifft

dort natürlich wieder auf die Römern und andere Feinde, die Ihr vermöbeln dürft. Bei anderen Gelegenheiten gibt es weitere Spielchen zu meistern, wie z.B. den Römer-Weitwurf. Je nachdem, mit wie vielen Einheiten Ihr angegriffen habt, steht Euch mehr oder weniger Lebensenergie zur Verfügung, und je nachdem, wie viele Römer auf dem einzunehmenden Gebiet postiert waren, trifft Ihr auf mehr oder weniger Gegner. So können die Action-Spezialisten mangelndes strategisches Geschick wieder ausgleichen – oder natürlich andersherum. Grafisch haben sich die Entwickler so nah wie möglich an die Comic-Vorlage gehalten, vor allem die Filme sind toll gelungen. Während



Gallien zurückzuerobern ist eine ziemlich anstrengende Angelegenheit



Zum Glück hat Asterix seinen Zaubertrank

Auch in der Piratenstadt hat Asterix alle Hände voll zu tun

Eigentlich dürfte Obelix ja gar keinen Zaubertrank trinken...

Die antike Stadt seht Ihr nur aus dieser Perspektive

Wenn Ihr genügend Münzen einsammelt, gibt es einen Bonus

Alea jacta est: Das Dorf ist von den Römern erobert worden

Da keine Wildschweine in Sicht sind, vermöbelt Obelix ein paar lästige Römer

Neben den Feinden gibt es noch allerlei Gefahren, denen Ihr ausweichen müßt

Im Keller des römischen Bades setzt sich Asterix gegen ein paar Römer zu Wehr

Die Piraten dürfen natürlich nicht fehlen

Die Entwickler haben sich nicht weit von der Comic-Vorlage entfernt

Die spinnen, die Römer! Tja... und wenn Asterix richtig trifft, können sie auch fliegen

des Strategie-Teils ist die Grafik recht einfach gehalten, die kleinen Kämpfe sind zwar anfangs noch witzig, verlieren aber schnell ihren Reiz – sie sind einfach nicht abwechslungsreich genug. Die Action-Einlagen sind ebenfalls sehr originalgetreu, die Grafik schön, aber nicht spektakulär. Schade ist dabei nur, daß die Kollisionsabfragen und die Steuerung recht ungenau sind – so wird es oft zur Glücksache, ob Ihr einen angreifenden Gegner erwischt oder selbst etwas auf die Mütze bekommt. Ebenso zur Glücksache verkommen auch die „Schlachten“ auf der Landkarte: Selbst wenn ihr mit zehn Einheiten angreift, kann es hin und wieder passieren, daß Ihr von zwei römi-

schen Einheiten zurückgedrängt werdet. Außerdem dauert es ziemlich lange, bis Ihr überhaupt zu einer Action-Einlage vordringt, weshalb sich das Spiel manchmal zieht wie Kaugummi – besonders, da Ihr immer zusehen müßt, wie die römischen Generäle alle ihre Einheiten verschieben. Und richtig nervig wird es, wenn Ihr eine Jump'n'run-Sequenz erfolgreich beendet, nur um das Gebiet wenige Runden später wieder zu verlieren – dann müßt Ihr das Ganze nämlich wieder von vorne durchspielen. Akustisch reißt uns „Asterix“ nicht gerade vom Hocker: Musik und Soundeffekte passen zwar prima zum Comic-Ambiente und sind zu Beginn noch ganz nett, auf Dauer aber einfach zu wenig abwechslungsreich.

Insgesamt stecken im „Asterix“-Spiel sicherlich ein Menge netter Ideen und Gags, die eigenwillige Mischung ist allerdings nicht jedermanns Sache: Jump'n'Run-Freunde werden sich unter Umständen am Strategie-Teil stören und umgekehrt.

Patrick Dowling

PS TEST

ASTERIX

Hersteller Infogrames
Web-Adresse www.infogrames.de
Preis/geplant ca. 100 DM / PC
Spieleranzahl 1
Genre Strategie / Action

Besonderheiten:

Keine.



Positiv:
Nette Grafik und jede Menge Asterix und Obelix.



Negativ:
Gewagte Mischung aus Strategiespiel und Jump'n'Run.

Alters-freigabe:
frei

WERTUNG:
Grafik 68%
Sound 59%



SPIEL SPASS:
70%



INHALT

ACTION

Bomberman World	(PS)	45
Crime Killer	(PS)	45
GEX 3D: Enter the Gecko	(N64)	45
Heart of Darkness	(PC, PS)	39
Tomb Raider 1 und 2	(PC, PS)	39
TUROK II	(GBC)	39

SPORT

Golden Goal 98	(PS)	46
Grand Touring	(PC)	47
Bleifuß Fun	(PC)	46

STRATEGIE

Populous: The Beginning	(PC)	46
Myth 2: Soulblighter	(PC, Mac)	40
Warcraft II: The Dark Saga	(PS)	46
Wargasm	(PC)	40
Nectaris: Military Madness	(PS)	45
Small Soldiers	(PS)	38

AUFBAUSIMULATION

Airline Tycoon	(PC)	47
Theme Park	(PC)	47

ROLLENSPIEL

King's Quest: Maske der Ewigkeit	(PC)	40
Xenogears	(PS)	47

Hallo Freunde,

da uns immer wieder massenweise Zuschriften erreichen, die uns darum bitten, noch einmal die Cheats zu „Tomb Raider 1 und 2“ abzdrukken,

komme ich Eurem Wunsch in dieser Ausgabe nach und präsentiere Euch noch einmal alle Mogeleyen für Laras erste beide Abenteuer. Außerdem haben wir wie gewohnt jede Menge brandaktuelle Tips und Tricks zu den neuesten Chartbustern.



In diesem Sinne Pad- und Stick-Bruch

Ever Bitman

SMALL SOLDIERS



Das Strategiespiel um die kleinen Plasticsoldaten geht ja bereits in die zweite Runde, also ist es nur passend, wenn Ihr vorher mit dem ersten Teil fertig werdet. Deshalb hier die Levelcodes für den leichten und schweren Schwierigkeitsgrad.

Level 2
Leicht: □, X, O, □, X, Δ, □, X
Schwer: □, X, X, □, O, Δ, □, X

Level 7
Leicht: Δ, □, □, □, O, O, Δ, X
Schwer: O, □, O, □, X, X, Δ, X

Level 6
Leicht: □, □, Δ, □, X, X, Δ, X
Schwer: □, □, Δ, □, O, O, Δ, X

Level 4
Leicht: Δ, X, O, □, X, □, O, X
Schwer: Δ, X, X, □, O, □, O, X

Level 5
Leicht: X, □, O, □, X, O, O, X
Schwer: X, □, X, □, O, O, O, X

Level 3
Leicht: O, X, O, □, X, X, O, X
Schwer: O, X, X, □, O, X, O, X

Level 8
Leicht: Δ, □, Δ, □, X, O, Δ, X
Schwer: X, O, □, □, O, Δ, Δ, X

Level 9
Leicht: X, O, O, □, X, O, Δ, X
Schwer: □, O, □, □, O, X, X, □

Level 10
Leicht: □, O, Δ, □, X, X, X, □
Schwer: O, O, □, □, O, X, X, □

Level 11
Leicht: O, O, Δ, □, X, □, X, □
Schwer: O, O, □, □, O, □, X, □

Level 12
Leicht: X, Δ, Δ, □, X, Δ, X, □
Schwer: X, Δ, X, □, O, O, X, □

Level 13
Leicht: □, Δ, Δ, X, X, X, X, □
Schwer: □, Δ, Δ, X, O, O, X, □

Zugesandt von
Aleksander Nikodijevic



TOMB RAIDER



Auf vielfachen Wunsch hier noch mal alle Cheats zu Laras ersten beiden Abenteuern:

TOMB RAIDER I

PC

Haltet die „Shift“-Taste fest, geht einen Schritt nach vorne, einen Schritt zurück und dreht Euch dreimal im Kreis (die Richtung ist egal). Zum Schluß springt Ihr nach vorne, um den Level zu beenden, oder nach hinten, um alle Waffen zu bekommen.

TOMB RAIDER I

PS

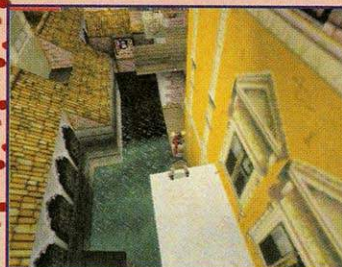
Geht in das Inventory und gebt folgende Kombination ein:

L1, Δ, R2, L2, L2, R2, O, L1
Um alle Waffen zu bekommen.

L2, R2, L1, O, Δ, L1, R2, L2
Um in den nächsten Level zu gelangen.

TOMB RAIDER II

PC



Zunächst müßt Ihr mit „/“ eine Fackel anzünden, dann haltet Ihr die „Shift“-Taste fest und geht einen Schritt nach vorne, einen Schritt zurück und dreht Euch dreimal im Kreis (die Richtung ist egal). Zum Schluß springt Ihr nach vorne. Schon gelangt Ihr in den nächsten Level.

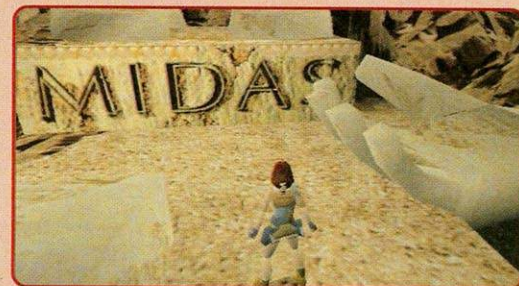
Um hingegen alle Waffen zu bekommen, zündet Ihr ebenfalls eine Fackel an, haltet die „Shift“-Taste fest, geht einen Schritt nach vorne, einen Schritt zurück und dreht Euch dreimal im Kreis (die Richtung ist egal). Zum Schluß springt Ihr nach hinten.

TOMB RAIDER II

PS

Zunächst müßt Ihr mit L2 eine Fackel anzünden, dann haltet Ihr R1 fest und drückt das Steuerkreuz nach oben, um einen Schritt nach vorne zu machen, nach unten, um einen Schritt zurück zu machen. Laßt R1 nun los und dreht Euch dreimal im Kreis (die Richtung ist egal). Zum Schluß springt Ihr nach vorne. Schon gelangt Ihr in den nächsten Level.

Um hingegen alle Waffen zu bekommen, zündet ebenfalls eine Fackel an, haltet R1 fest und drückt das Steuerkreuz nach oben, um einen Schritt nach vorne zu machen, nach unten, um einen Schritt zurück zu machen. Laßt R1 nun los und dreht Euch dreimal im Kreis (die Richtung ist egal). Zum Schluß springt Ihr nach hinten.



HEART OF DARKNESS

PS

PC



Greifen Euch **Schattenhorden** an, feuert Ihr abwechselnd im Stehen und Liegen, auch diagonale Schüsse sind hilfreich.

Konzentriert Euer Feuer auf eventuelle **Schattenhunde**, denn die sind am gefährlichsten.

Mit diesen Tips sollte es Euch leichter fallen, mit den Schattenwesen fertig zu werden.

Um die **Würmer** schnell zu erledigen, solltet Ihr Euch am Bildschirmrand aufstellen und nur einzelne, gezielte Schüsse abgeben.

Bei den **Schattenvögeln** heißt es warten, bis sie in Feuerposition sind, dann können sie nicht mehr ausweichen und sind ein leichtes Ziel.

Da **Spinnen** sehr flink sind, weichen sie Euren Schüssen oft aus. Wartet deshalb, bis sie auf etwa Armeslänge herangekommen sind und erledigt sie dann mit gezielten Schüssen.

Stürzt Ihr mal beim Klettern ab, dann haltet die „Springen“-Taste gedrückt, um Euch am nächsten Vorsprung festzuhalten.

Zugesandt von
Anna Maria Opperer

TUROK SEEDS OF EVIL

GBC



Habt Ihr auf dem Game Boy Color Probleme mit den Dinos, dann sollten Euch diese Cheats weiterhelfen. Gebt einfach folgende Zeilen anstatt eines Levelpaßworts ein:

DLVTRKBWPS

Gibt Eurem Helden alle Waffen.

DLVTRKBBRD

Ihr dürft aus der Vogelperspektive spielen.

DLVTRKBLVS

Ihr habt unendlich viele Leben.

DLVTRKBNRG

Ihr seid unverwundbar.

Wem das noch nicht reicht, der wird sich über diese Levelpaßwörter freuen:

Level 2: **DVYLWKVYTO**

Level 3: **GRYLKWVCZ**

Level 4: **DRYLSRWVZN**

Level 5: **GVZLSRWQLS**

Level 6: **DVZLBVSQNL**

Level 7: **GRZLBVBQLL**

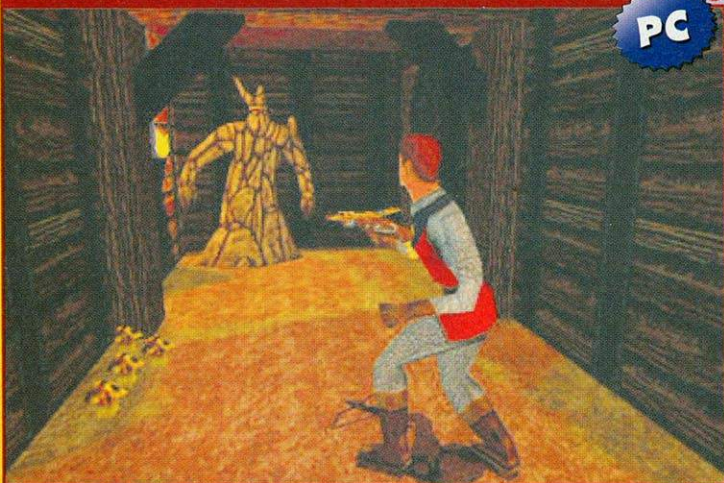
Level 8: **DRZLBVBQLN**

Level 9: **GVYNBVBQGD**



KING'S QUEST 8

DIE MASKE DER EWIGKEIT



PC

Drückt während des Spiels die linke „Strg“+ die linke „Shift“ Taste und die „7“ gleichzeitig. Ihr gelangt dadurch in eine Konsole. Gebt hier „give [Gegenstand] [Anzahl]“ ein also beispielsweise „give mushroom 100“, und schon habt Ihr 100 Pilze bei Euch. Wichtig ist, daß Ihr die englischen Bezeichnungen verwendet. Mit dem Kommando „teleport“ könnt Ihr Euch zu jedem Punkt der Karte teleportieren. Drückt danach

wieder die linke „Strg“+ die linke „Shift“ Taste und die „7“ gleichzeitig, um zurück ins Spiel zu gelangen. Es erscheint eine große Karte, und Ihr klickt einfach auf den Punkt, zu dem Ihr wollt – Vorsicht: Euer Held kann dabei auch umkommen, also vorher sichern. Hier noch die Liste aller Gegenstände - Ihr müßt nicht alle Gegenstände besitzen und manche können auch zu einem Absturz führen, also sichert, bevor Ihr sie benutzt:

Waffen:

- item0= Dagger
- item1= SmallAx
- item2= BroadSword
- item3= Mace
- item4= LakeSword
- item5= SkelKingSword
- item6= BattleAx
- item7= WarHammer
- item8= Pike
- item9= LongSword
- item10= FlameSword
- item11= TempleSword
- item12= SmCrossbow
- item13= AzrielHammer
- item14= SmCpndCBow
- item15= ShortBow
- item16= LongBow
- item17= CrossBow
- item18= CpndCrossbow
- item19= FlameBow
- item20= IceCrossbow
- item21= WeeperEyes
- item22= DemonRocks
- item23= SkelBow
- item24= SImSlime
- item25= WitchBolt
- item26= Lava
- item27= Fists
- item28= Icyle

Rüstungen:

- item29= LeatherGloves
- item30= LeatherArmor
- item31= LeatherBoots
- item32= ChainMailShirt
- item33= ChainMailGloves
- item34= ChainMailSuit
- item35= PlateMail
- item36= BronzePlate
- item37= FullArmor
- item38= Helmet
- item39= TempleArmor
- item40= GodArmor

Heilung und Magische Gegenstände:

- item41= Mushroom
- item42= SacredWater
- item43= Crystal
- item44= ElixerOfLife
- item45= Clarity
- item46= Invisible
- item47= Invulnerable
- item48= Strength

Sonstige:

- item49= RingOfDeadHero
- item50= Ashes
- item51= Candle
- item52= SilverCoins
- item53= MagicMap
- item54= RopeAndHook
- item55= RingOfLight
- item56= KeyToDeathMaze
- item57= Mold
- item58= BrokenShield
- item59= RustedBrokenShield
- item60= HearingHorn
- item61= AntiPoisonFlower
- item62= GreenMushroomPiece
- item63= Rock
- item64= IronLock
- item65= OakRoot
- item66= LodeStone

- item67= CrystalPyramid
- item68= BlackDiamond
- item69= AmberGlow
- item70= BasiliskTongue
- item71= FireGem
- item72= PipeCap1
- item73= PipeCap2
- item74= DragonKey
- item75= RockKey
- item76= BlueAdamant
- item77= JailKey
- item78= DecipheringAmulet
- item79= Paddle
- item80= Feather
- item81= GoodSkull
- item82= BadSkull
- item83= RoundKey
- item84= SquareKey
- item85= Ladle
- item86= hmhand
- item87= Mask1
- item88= Mask2
- item89= Mask3
- item90= Mask4
- item91= Mask5
- item92= Piece1
- item93= Piece2
- item94= Piece3
- item95= Piece4
- item96= Scroll
- item97= LadyBell
- item98= RustedLock
- item99= KeepKey
- item100= StoneOrder
- item101= MetalShaft
- item102= TruthKey
- item103= LightKey
- item104= OrderKey
- item105= MarbleTablet0
- item106= MaskMedalian
- item107= Grail
- item108= Mask3B
- item109= Piece5
- item110= UniHorn
- item111= SpellPage
- item112= Mask1A
- item113= Piece1A
- item114= DarkPyramid
- item115= ShardFuse
- item116= MarbleTablet1
- item117= MarbleTablet2
- item118= MarbleTablet3
- item119= GriffRoomKey
- item120= GriffCageKey
- item121= ClockShaft
- item122= HookDown
- item123= HookUp
- item124= SpinningMask
- item125= Orcbow
- item126= Spear
- item127= IceShard
- item128= IceLever

Lucretos Zepter:

- item129= LucretoFire



WARGASM



PC

hat zwar ihre Tücken, aber mit diesen Levelpaßwörtern kommt Ihr sicher weiter:

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

Die Kriegssimulation mit klassischer Musikuntermalung

Na dann guten Appetit ...

MYCKII

SOULBLIGHTER



Hier ein paar Cheats zu Bungies Strategie-Knüller:

Haltet die „SHIFT“-Taste gedrückt, während Ihr auf „Neues Spiel“ / „New Game“ klickt, und schon habt Ihr Zugriff auf alle Einzelspielermissionen.

„CTRL“ „ALT“ „+“
Läßt Euch den Level gewinnen.

„CTRL“ „ALT“ „-“
Läßt Euch den Level verlieren.

PC

Mac

NECTARIS

MILITARY MADNESS

PS



Wie gut, daß es Stage-Paßwörter gibt, die einem das Leben erleichtern: Schafft Ihr eine Stage mal nicht, versucht Ihr Euch einfach an der nächsten. Diejenigen unter Euch, die es alleine geschafft haben oder die normalen Kampagnen zu einfach finden, sollten versuchen, die Stage-Paßwörter rückwärts einzugeben. Ihr gelangt dann in die versteckten Kampagnen mit höherem Schwierigkeitsgrad.

Für die Hauptkampagne:

Stage 1: **RANDAL**
Stage 2: **HUNDRA**
Stage 3: **CINBER**
Stage 4: **MARLIN**
Stage 5: **BAYARD**
Stage 6: **WEBLEY**
Stage 7: **PAPKER**

Stage 8: **MERKEL**
Stage 9: **ITHACA**
Stage 10: **BAIKAL**
Stage 11: **SAVAGE**
Stage 12: **VALMET**
Stage 13: **MAUSER**
Stage 14: **KIMBER**
Stage 15: **BISLEY**
Stage 16: **MEANEC**

Für die Original Kampagne:

Stage 1: **REVOLT**
Stage 2: **ICARUS**
Stage 3: **CYRANO**
Stage 4: **RAMSEY**
Stage 5: **NEWTON**

Stage 6: **SENECA**
Stage 7: **SABINE**
Stage 8: **ARATUS**
Stage 9: **GALOIS**
Stage 10: **DARWIN**
Stage 11: **PASCAL**
Stage 12: **HALLEY**
Stage 13: **BORMAN**
Stage 14: **APPOLO**
Stage 15: **KAISER**
Stage 16: **NECTOR**



GEX 3D:

Enter the Gecko

N64

Auch bei diesem Eidechsenabenteuer kommt mit Cheats ungemein weit: Wenn Ihr

M758FQRW3J58FQRW4

eingeht (zugegebenermaßen ein langes Paßwort ...), hat Euer Gex 99 Leben. Das ist nur einer der Effekte, außerdem werden alle Türen geöffnet, und Ihr dürft alle Bonus-Stages spielen.



PS



Level 4

Area 1: **0627**
Area 2: **8808**
Area 3: **3674**
Area 4: **4891**
Area 5: **0605**

Level 5

Area 1: **0730**
Area 2: **2151**

Scheitert Ihr in einer bestimmten Area? Dann sollten Euch diese Levelcodes weiterhelfen:

Area 3: **3562**
Area 4: **3812**
Area 5: **2203**

Level 1

Area 1: **8010**
Area 2: **1180**
Area 3: **8086**
Area 4: **2919**
Area 5: **1021**

Level 2

Area 1: **0127**
Area 2: **1220**
Area 3: **1018**
Area 4: **0804**
Area 5: **0714**

Level 3

Area 1: **1027**
Area 2: **2413**
Area 3: **3009**
Area 4: **6502**
Area 5: **6809**

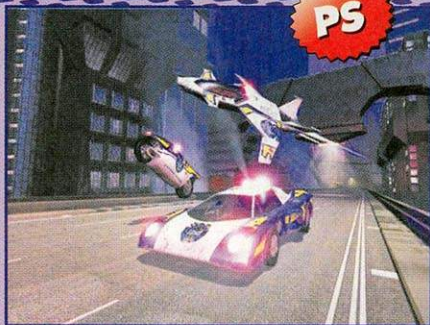
Und hier noch ein paar Codes, die Euch Zugriff auf einige Bonus-Modi geben:

Special VS Mode: **5656**
Special Battle Mode: **4989**
Battle Royal Mode: **1616**
Maniac Mode: **4622**



CRIME KILLER

PS



Level 7

O, O, O, O, □, X, △, O, O, O

Level 8

□, △, □, X, △, □, X, △, □, X

Level 9

X, X, △, O, □, X, △, □, △, O

Level 10

O, △, O, O, □, X, △, O, O, O

Level 11

□, △, □, △, O, O, □, △, □, △

Level 12

□, △, □, △, □, △, O, □, △, □

Level 13

X, X, X, △, O, O, O, □, X, X

Level 14

X, X, X, X, △, O, □, X, X, X

Level 15

X, △, □, X, X, △, O, □, △, □

Damit Ihr die verschiedenen Level des Interplay-Actiongames direkt anwählen könnt, hier die Levelcodes:

Level 2

O, □, X, △, □, △, □

Level 3

O, O, □, X, △, O, O, O, O, O

Level 4

O, O, □, △, O, O, □, △, □, X

Level 5

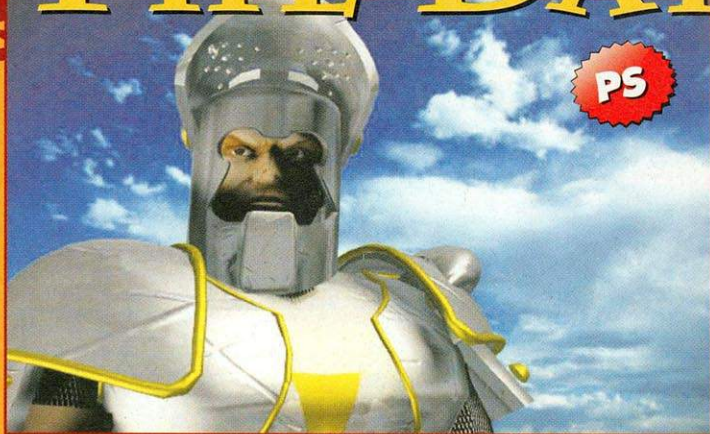
△, O, O, O, O, O, O, O, □, △

Level 6

□, △, □, △, O, □, X, X, X, △

Zugesandt Milovac Andelko

WARCRAFT II: THE DARK SAGA



PS

Gebt die folgenden Codes während des Spiels im Paßword-Screen ein:

DCKMT

Alle Waffentechnologien werden bis zum Maximum weiterentwickelt.

NTPRF

Aktiviert eine Lasershow.

MKTS

Gebäude werden schneller errichtet.

VRYLTTL

Gibt Euren Zauberern alle Sprüche und erneuert das Mana.

NSCRN

Zeigt Euch die Karte.

GLTTRNG

Erhöht Euren Kontostand um 10.000 Gold und verschafft Euch 5000 Holz und Öl.

TSGDDYTD

Macht die Einheiten unverwundbar.

NGLS

Deaktiviert magische Fallen.

THRCBNBL

Zeigt Euch den Abspann.

NVRWNNR

Entfernt die Siegeszene und läßt Euch weiterspielen.

NTTCLNS

Ihr gewinnt.

YPTFLWRM

Ihr verliert.

VLDZ

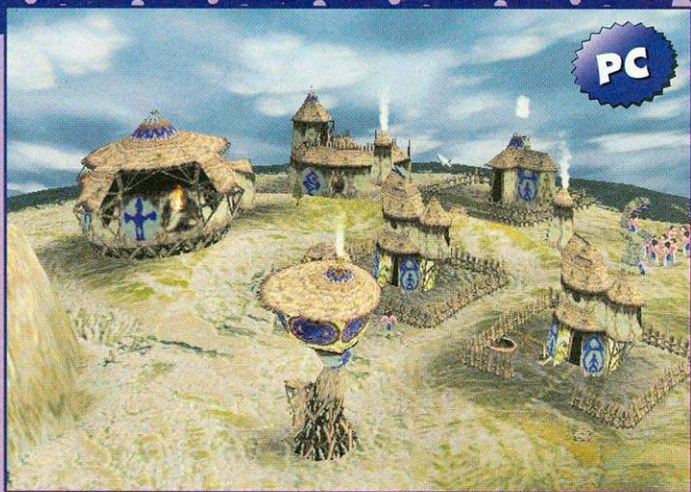
Gibt Euch mehr Öl.

HTCHTXNS

Gibt Euch mehr Holz.



POPULOUS THE BEGINNING



PC

Der Strategiehit von Bullfrog kann einen schon zur Verzweiflung treiben. Mal habt Ihr nicht den passenden Zauberspruch, dann reicht Euer Mana nicht mehr aus. Damit ist dank der folgenden Cheats endgültig Schluß.

Zunächst müßt Ihr den Texteingabemodus aktivieren, indem Ihr die „TAB“- und die „F11“-Taste gleichzeitig drückt,

dann gebt Ihr „byrne“ ein. Schon sind die Cheats aktiviert.

„TAB“ + „F3“
Eure Schamanin hat alle Zaubersprüche.

„TAB“ + „F4“
Ihr könnt alle Gebäude errichten.

„TAB“ + „F5“
Füllt das Mana Eurer Schamanin auf

BLEIFUSS FUN

PC



Bevor Ihr Euch für eine Strecke und einen Wagen entscheidet, könnt Ihr diese Cheats eingeben:

SUINPOLE

Ändert die Kameraperspektive.

SLASKTRATT

Aktiviert alle Fahrzeuge.

SURMULE

Schaltet zwei versteckte Strecken frei.

Zugesandt von
Johannes Altdorfer

GOLDEN GOAL 98



PS

L1, L1, L1

Läßt Euch mit der englischen Nationalmannschaft von 1966 antreten.

L2, L2, L2

Mit dem All-Star-Team seid Ihr nahezu unbesiegbar.

R1, R1, R1

Das brasilianische Team von 1970 hat ebenfalls seine Stärken.

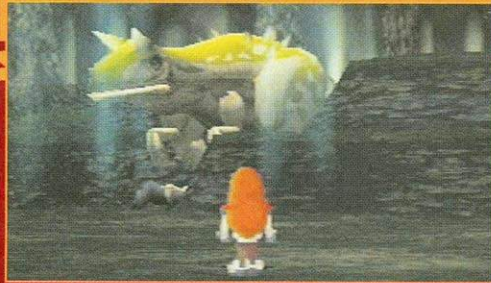
R2, R2, R2

Schon dürft Ihr mit dem Weltmeister von 1974, dem deutschen Team antreten.

Wenn Euch die normalen Teams nicht mehr reichen, dann nehmt doch einfach eine der geheimen 11er Kombinationen. Geht in den Teamauswahl-Bildschirm und drückt eine der folgenden Kombinationen. Gebt Ihr sie korrekt ein, wird dies durch ein akustisches Signal bestätigt. Unter der Kontinent-Auswahl findet Ihr jetzt einen neuen Punkt „Geheim“.

Zugesandt von
Florian Watermann

XENOGears


PS

Gegenstand von Hamar ausgerüstet und bekämpft danach andere Monster, werdet Ihr jede Menge

Hier ein paar Tips zu dem Square-Rollenspiel:

Wollt Ihr das Gear auf der Karte oder einem anderen Ort, an dem Ihr es benutzen könnt, schnell wechseln, drückt einfach die L2- und R2- Taste gleichzeitig.

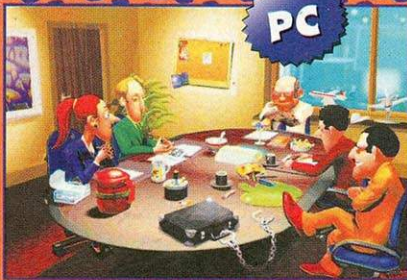
Seid Ihr auf der zweiten CD, wird Rico in einer Höhle ein neues Gear bekommen. Hier werdet Ihr auch von einem Monster namens Hamar angegriffen. Wenn dieser Gegner rot aufleuchtet, aktiviert er seine Selbstzerstörung und die nachfolgende Explosion tötet Eure gesamte Party. Ihr könnt zwar fliehen, aber dann geht Euch ein besonderer Gegenstand durch die Lappen. Also solltet Ihr versuchen, ihn zu besiegen, bevor er die Selbstzerstörung aktivieren kann. Der Trick ist, einige Infinities oder Level-3-Attacken aufzuheben und sie einzusetzen, sobald Hamar rot leuchtet. Habt Ihr den

besonderer Gegenstände finden.

Wenn Ihr die Geheimbasis erreicht, in der sich „Goliath“ befindet, werdet Ihr auf Gears, umgeben von Mechanikern, treffen. Zerstört die Gears, aber laßt die Mechaniker in Ruhe. Anstatt Euch anzugreifen werden sie Eure Gears zunächst für einige Runden reparieren. Sobald sie anfangen, Euch anzugreifen, fangt Ihr an, Eure Tanks aufzufüllen, die Mechaniker sollten Euch nur einen Schadenspunkt pro Schlag einbringen und so könnt Ihr mit etwa 10 Schadenspunkten Euren Tank neu befüllen.



Airline Tycoon


PC

SHOWALL

Ihr bekommt alle Flüge angezeigt.

THINKPAD

Ihr erhaltet das heißbegehrte Notebook.

WINNING

Ihr gewinnt die Mission.

ATMISSALL

Schaltet alle Missionen frei.

Habt Ihr bei der Flughafensimulation von Infogrames Probleme, Eure Fluglinie zu etablieren und zu Reichtum zu kommen? Kein Problem – diese Cheats helfen Euch in jeder noch so schwierigen Lage:

DONALDTRUMP

Erhöht Euren Kontostand um 10.000.000 DM – Ihr seid reich ...

EXPANDER

Erweitert den Flughafen.

NODEBTS

Verteilt alle Schulden.

MENTAT

Ihr habt alle Berater.

FAMOUS

Eurer Image wird auf 100% erhöht und Ihr seid berühmt.

CROWD

Endlich keine Passagierknappheit mehr – der Flughafen ist überfüllt.



Grand Touring

PC

Michael Walter hat verzweifelt nach diesen Cheats gesucht, und Bitman gibt sich natürlich immer die größte Mühe, Euch so schnell es geht weiterzuhelfen. Wenn Ihr also gerne auf alle Autos Zugriff haben wollt oder nach einer kleinen Schleuderpartie nicht mehr ans Hauptfeld anschließen könnt, dann sollten Euch diese Cheats gerade recht kommen. Gebt sie einfach anstelle Eures Namens ein und bestätigt mit „Enter“.

MOREWELLY

Beschleunigt Euer Auto.

BONUSMOTA

Gibt Euch ein Extra-Auto.

CATCHUP

Ihr könnt immer mit den Gegnern mithalten, nachdem Ihr ins Schleudern gekommen seid.



GIMME8CARS

Schaltet alle Fahrzeuge frei.

theme PARK

PC

Zu diesem Simulationsklassiker von Bullfrog gibt es natürlich auch Cheats. Gebt einfach am Anfang als Spitznamen „Horza“ ein. Drückt während des Spiels „Strg+C“ „Shift+C“ und dann

„Alt+C“. Schon ist alles freigeschaltet, und Ihr könnt Euren Park nach Wunsch gestalten.

Zugesandt von
Simone Schreiber

Hallo Freunde,

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

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

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

In diesem Sinne: Feuer frei und los!

Ever Bitman

GUARDIAN'S CRUSADE



Dieser Unbekannte gibt Euch den Auftrag, das Baby zu seinen Eltern zu bringen

In den Höhlen findet Ihr verschiedene Steininformationen

Dieser Vogel beschützt sein Nest mit wirklich eindrucksvollen Mitteln!

Der Alpbilz tyrannisiert eine ganze Stadt, aber zum Glück seid Ihr zur Stelle, um Ihm das auszutreiben

Ganz neue Wege geht Hersteller Activision mit diesen farbenfrohen Fantasy-Action-Rollenspielen.

Action-Rollenspiele sind auf der PlayStation nicht erst seit „Final Fantasy 7“ beliebt – nun mischt auch Activision kräftig mit. Ihr seid der Held in der Geschichte um den „Guardian's Crusade“: Als Mitglied der Gemeinde Orgo werdet Ihr vom Stadtrat persönlich beauftragt, eine Nachricht an den Stadtrat Eurer Nachbargemeinde zu überbringen. Auf Eurem Weg dorthin stellen sich Euch dann aber einige Monster in den Weg – was auch erklärt, warum ausgerechnet ein Held als Bote ausgewählt wurde. Gemeinsam mit der Fee Nehani findet Ihr alsbald heraus, daß sich in letzter Zeit einiges im Land verändert hat. Die Ernten sind dürrer ausgefallen und

auch Fische lassen sich kaum noch fangen. Unterwegs stoßt Ihr außerdem auf ein kleines Monster, das sich Euch ungefragt anschließt. Als Ihr nach Orgo zurückkehrt, erhaltet Ihr durch eine mysteriöse Gestalt den Auftrag, das Babymonster zu seinen Eltern zu bringen. Der Stadtrat hält diese Geschichte allerdings für ausgemachten Blödsinn und befeiehlt Euch, den Kleinen in einer Monsterhöhle auszusetzen. Pflichtbewußt führt Ihr diesen Auftrag aus – und bekommt alsbald Gewissensbisse. Erneut sucht Ihr die Monsterhöhle auf, um Euren Schützling nun doch bei seinen Eltern abzuliefern. Dies erweist sich allerdings als nicht ganz einfach, schließlich müßt Ihr dafür zu Gottes Turm gelangen, und auf Eurem Weg dorthin lauern unendliche Gefahren. Mit Eurem Mut und einigen kleinen „Helferlein“ könnt Ihr es aber dennoch schaffen. Die Helferlein



Diese kleinen Monster-Dummies flüchten bald nur noch vor Euch



In den Höhlen ist auch mit mächtigeren Gegnern zu rechnen...

Ihr dürft wieder mal die Welt retten – was euch sonst?



Anfangs stellen sich Euch nur kleine Gegner in den Weg



Feuerball

Euer Helferlein heizt einem Gegner mächtig ein ...



Diesen Gegner müßt Ihr außer Gefecht setzen ohne ihn zu töten

Das Helferlein Globus kann Euch im Freien immer sagen, wo Ihr gerade seid



Je besser die Fähigkeiten Eures rosa Begleiters werden, um so nützlicher ist er bei Kämpfen



Hinter Monster-Dummies können sich mächtige Gegner verbergen



Die Bewohner dieser Stadt brauchen Eure Hilfe

...der seinerseits mit gigantischen Zaubersprüchen protzt

Wenn Ihr Eure Heimat verläßt, ist die Welt noch in Ordnung...

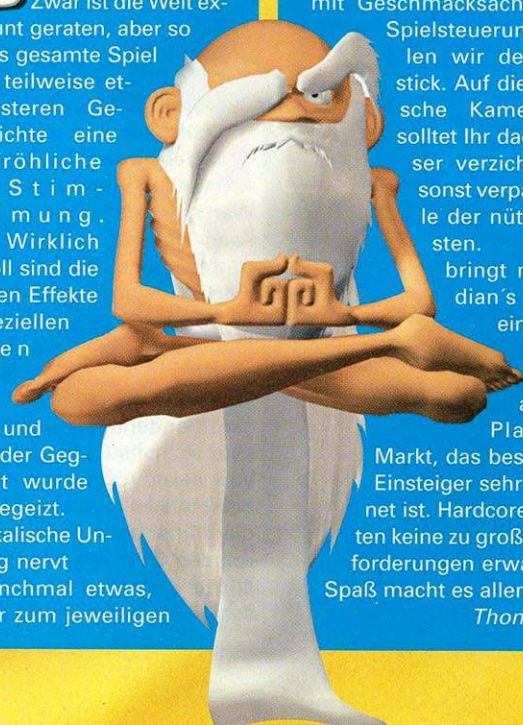


Mit Eurem Schwert könnt Ihr Euch gut zur Wehr setzen

sind Spielzeuge, die Ihr in zahlreichen herumliegenden Kisten finden könnt, und sie haben allesamt besondere Fähigkeiten. Wenn ihr sie nämlich während eines Kampfes herbeiruft, werden sie Euch unterstützen, und die Kreatur Globus zeigt Euch auf Wunsch gar, wo Ihr Euch gerade befindet. Erfreulich ist auch, daß Ihr nicht urplötzlich aus dem Nichts von Gegnern überfallen werdet, vielmehr schweben „Monster-Dummies“ über die Karte und greifen Euch nur an, wenn sie glauben, Euch überlegen zu sein. Stärke und Anzahl der Monster wird durch die jeweilige Dummiegröße repräsentiert. „Guardian's Crusade“ kommt im kompletten 3D-Gewand daher,

Wendet ein strahlender Held und bringt ein verlorenes „Baby“ zu seinen Eltern zurück

trem bunt geraten, aber so behält das gesamte Spiel trotz der teilweise etwas düsteren Geschichte eine fröhliche Stimmung. Wirklich toll sind die zahlreichen Effekte bei speziellen Attacken und Zaubersprüchen und auch mit der Gegnervielfalt wurde nicht gegeizt. Die musikalische Untermalung nervt zwar manchmal etwas, paßt aber zum jeweiligen



Spielgeschehen. Das Kampfsystem ist streng rundenbasiert und somit Geschmacksache; bei der Spielsteuerung empfehlen wir den Analogstick. Auf die automatische Kameraführung solltet Ihr dagegen besser verzichten, denn sonst verpasst Ihr viele der nützlichen Kisten. Activision bringt mit „Guardian's Crusade“ ein nettes Action-Rollenspiel auf den PlayStation Markt, das besonders für Einsteiger sehr gut geeignet ist. Hardcore-Fans sollten keine zu großen Herausforderungen erwarten, aber Spaß macht es allemal.

Thomas Rosato

PS TEST

GUARDIAN'S CRUSADE

Hersteller Activision
Web-Adresse www.activision.de
Preis/geplant ca. 100/-
Spieleranzahl 1
Genre Rollenspiel

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:
Farbenfrohes Ambiente, viele Figuren.

100%



Negativ:
Manchmal nervige Musik.

Altersfreigabe:
ab 6 Jahren



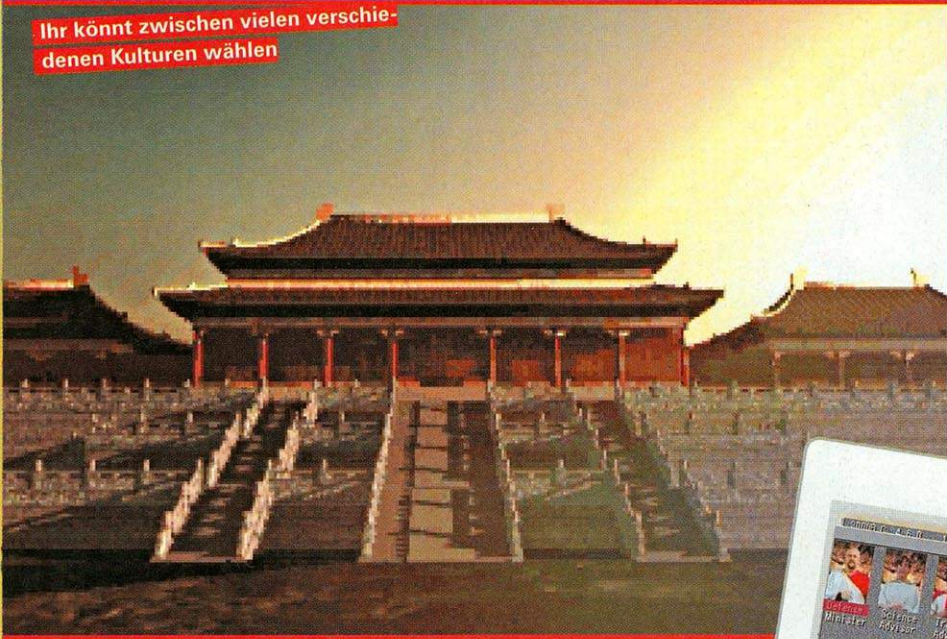
WERTUNG:
Grafik 78%
Sound 66%

SPIEL SPASS:
81%

0%

CIVILIZATION II

Ihr könnt zwischen vielen verschiedenen Kulturen wählen



Mit Euren Ingenieuren baut Ihr Straßen, Bewässerung und später auch Eisenbahnen



Neue Erfindungen werden mit hübschen Bildchen eingeführt



Berater stehen Euch mit Rat und Tat hilfreich zur Seite



Mit Hilfe der Töpferei könnt Ihr Kornspeicher bauen



Nur Bares ist Wahres: Auch in „Civ 2“ regiert Geld die ganze Welt



Von der Steinzeit bis ins Atomzeitalter...



Nach und nach erforschen wir die unentdeckten Gebiete auf der Karte

Die Spiele von Sid Meier waren immer schon Kult. Endlich kommt „Civilization II“, das vielleicht beste Spiel des Runden-Strategie-Gurus, auch auf der PlayStation!

Ein paar Jährchen sind seit der PC-Version von „Civ 2“ schon vergangen – aber das Warten hat sich für PlayStation-Fans gelohnt: Die Umsetzung, die uns Activision ganz frisch liefert, hat es wirklich in sich. In diesem rundenbasierten Strategie-Spiel sucht Ihr Euch zunächst eines von vielen Völkern aus – Ihr könnt beispielsweise als Julius Caesar die Römer anführen oder als Mao mit den Chinesen Euer Glück versuchen, als Cunobelin das Geschick der Kelten lenken oder auch

als Friedrich II. die Germanen spielen. Schon beginnt die Zeit der harten Entscheidungen: Ihr habt nur einen einzigen Siedler, mit dem Ihr eine Stadt bauen könnt – und mit etwas Glück eine kleine Kriegertruppe. Klug und vorsichtig solltet Ihr darangehen, Euer Imperium aufzubauen: Denn letztlich wird allein Euer strategisches Geschick entscheiden, ob Ihr das Spiel gewinnt oder ob Euer Stamm als bloße Fußnote in den Geschichtsbüchern endet. Unterschiedliche Felder produzieren verschieden viel Mineralien (die

Super: Sämtliche Möglichkeiten des Klassikers wurden für die PlayStation umgesetzt



Wo solche Schlote rauchen, ist die erste Umweltkatastrophe nicht mehr fern

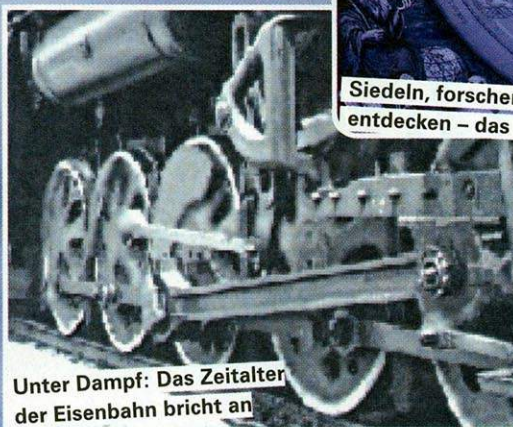


man zum Bauen benötigt) und Nahrungsmittel (fördern das Wachstum der Stadt). Am besten sucht Ihr einen Fleck aus, von dem aus die Stadt auf Spezialfelder Zugriff hat, die einen weiteren Bonus bringen. Nun beginnt Ihr, Eure Zivilisation auszubauen. Dazu müßt Ihr die Umgebung erforschen, an geeigneten Stellen Städte gründen und neue Technologien erforschen. Viele Wege führen zum Sieg: Manche Spieler gehen aggressiv vor und liefern sich schon bald gewaltige Schlachten mit ihren Nachbarn, andere hingegen setzen auf friedliche Forschung, Handel und Politik. Gewonnen hat zum Schluß, wer entweder alle anderen Gruppen

Gemiale Umsetzung des wohl beliebtesten Runden-Strategie-Knüllers überhaupt



Enraged French Emissary
"I speak for the Emperess Joan of Arc. Immer wieder besuchen Euch die Botschafter anderer Herrscher"



Unter Dampf: Das Zeitalter der Eisenbahn bricht an



Und bist Du nicht willig, dann hol' ich mir Dein Land mit Gewalt!



Eure Stadt wächst und gedeiht prächtig

unterworfen hat oder als erster sein Raumschiff startet, um einen fremden Planeten zu kolonisieren – was PC-Strategie-Fans schon wissen: Denn dieser Planet ist kein anderer als „Alpha Centauri“ aus dem gleichnamigen neuen Sid-Meier-Spiel! Ein ausgezeichnetes Lexikon erklärt Euch jedes noch so kleine Detail mit vielen Illustrationen. Das ist sehr hilfreich – denn während Ihr als erste Einheit meist bloß eine kleine Horde von Speerkämpfern oder berittenen Spähern bauen könnt, stehen Euch später auch Panzer, Stealth-Flugzeuge und Raketen zur Verfügung. Wenn Ihr eines der vielen Weltwunder errichtet – den Eiffelturm etwa, die Pyramiden, oder die Chinesische Mauer – bekommt Ihr oft entscheidende Vorteile im Spiel. Und dank der ausgezeichnet gelösten Steuerung macht das Spiel auch per Game-



Siedeln, forschen und entdecken – das ist „Civ 2“



Zwei Wege führen zum Sieg: Den Weltraum erobern oder alle Gegner plattmachen...

Das fertige Spiel ist übrigens komplett in Deutsch



Cordial Carthaginian Emissary
"I bear a message from our most wise Emperor: Hentibel of the Carthaginians..."



Hoffentlich erleidet Ihr kein Waterloo...



CIVILIZATION II
Hersteller: Activision
Web-Adresse: www.activision.de
Preis/geplant: ca. 100 DM/-
Spieleranzahl: 1
Genre: Strategie

Besonderheiten:
Keine.

Positiv:
Bislang unerreichte Spieldiefe, viele Möglichkeiten, super Langzeitmotivation.

Negativ:
Grafik leicht verpixelt, daher sind die Einheiten nicht immer gut erkennbar.

WERTUNG:
Grafik: 71%
Sound: 73%

SPIEL SPASS: 87%

Altersfreigabe:
ab 6 Jahren

pad viel Spaß, da Ihr alle Befehle mit wenigen Tastendrücken sofort erreicht. Die PlayStation-Version dieses Strategiespiel-Klassikers hat die gleiche enorme Spieldiefe wie das PC-Original. Sämtliche Technologien, Einheiten, Sonderregeln und auch die Weltwunder wurden übernommen. Sogar einige Zusatzoptionen hat Activision in diese erstklassige Umsetzung eingebaut: So könnt Ihr während des Spiels andere Hintergründe einstellen, die das noch nicht erforschte Areal abdecken, und aus verschiedenen Musikstücken wählen. Die Programmierer haben hier wirklich erstklassige Arbeit geleistet: „Civilization II“ ist jedem Runden-Strategie-Fan sehr ans Herz zu legen!

David Skreiner

RIDGE RACER TYPE 4

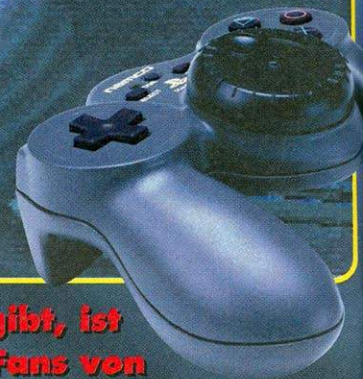


Jetzt geht's los: Startaufstellung auf der Strecke namens „Heaven and Hell“

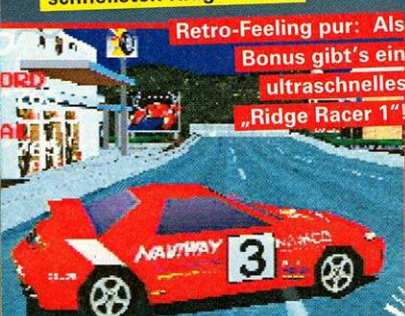
Die Kurse sind teils echt abgefahren und gut gelungen



Seit es die PlayStation gibt, ist die „Ridge Racer“-Serie bei Fans von turboschnellen und actionreichen Arcade-Rennspielen sehr beliebt. Der vierte Teil ist bunter, schneller, größer als die Vorgänger – und fährt sich super!



Dieser feurige Flitzer zählt zu den schnellsten Ridge-Racern



Retro-Feeling pur: Als Bonus gibt's ein ultraschnelles „Ridge Racer 1“!

Das vierte Spiel der Serie, „Ridge Racer Type 4“, ist wohl Namcos Antwort auf die ausgezeichneten PS-Rennspiele der letzten Monate. Denn Top-Knaller wie „Gran Turismo“, „TOCA 2“, „Need for Speed 3“ und auch „C3 Racing“ haben gezeigt, wie genial Autofahren

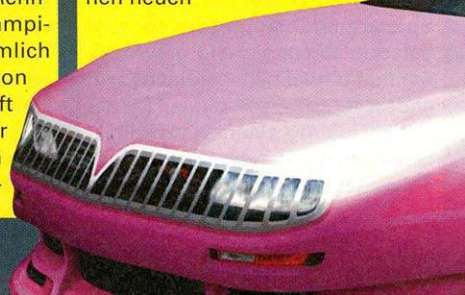
auf der PlayStation sein kann. Da kann Spielhallen-King Namco sich natürlich nicht lumpen lassen – und fährt schweres Geschütz auf! Schon das Intro ist wunderschön gemacht (auch wenn die Handlung reichlich doof ist – von wegen „Zarte Schönheit mit kaputtem Stöckelschuh fährt per Anhalter mit rasendem Rennfahrer mit“). Die Menüführung verwirrt zunächst etwas (X = Abbrechen, O = Okay), ist aber übersichtlich. Wirklich überzeugen wird Euch „Ridge Racer Type 4“, wenn Ihr erstmal ein paar Runden lang voll abgefetzt habt: Die Grafik ist schnell und schön, komplett mit

komplexen Lichteffekten, hoch aufgelösten Texturen und sehr detaillierten Hintergründen. Im Vordergrund stehen natürlich die Autos und die acht Rennstrecken – von der nächtlichen Großstadt-Raserei über eine kurvige Bergstrecke voller Steigungen und Tunnel bis hin zum rasanten

Speed-Kurs mit vielen Geraden und wenig Kurven ist für jeden etwas dabei. Die Autos überzeugen nicht nur durch die Grafik samt guten Licht- und Spiegeleffekten, sondern auch durch ihre Anzahl: Insgesamt gibt's an die 300 verschiedene Modelle! Allerdings wurden dazu nicht etwa Lizenzen quer durch die Autoindustrie eingekauft, sondern ein toller Story-Modus in die Rennfahrerei eingebaut. Im Championship-Modus seid Ihr nämlich der Top-Fahrer für einen von vier Rennställen und dürft selbst bestimmen, welche der vier Autofirmen Euren Wagen liefern soll. Je nachdem, wel-

ches Team Ihr wählt, sind die Autos leicht verschieden, und die einzelnen Rennställe bekommen auch noch unterschiedliche Power-Ups! Auch die „Handlung“ ist bei jedem Team anders. Insgesamt sind die Vehikel in zwei Grundtypen eingeteilt: Die „Grip“-Autos haften auf der Straße, als hätte man sie festgeklebt. Die „Drift“-Autos flutschen nur so um die Kurve, sind aber etwas stärker und in der Hand eines erfahrenen Ridge-Racers so gut wie unschlagbar. Tuning-Menü gibt's aber leider keines. Wenn Ihr die Meisterschaft erstmal gewonnen habt (was Pat und Dave allerdings fast auf Anhieb gelang), dürft Ihr die acht Strecken auch in Gegenrichtung fahren und bekommt Zusatzautos sowie einen neuen

Blitzschnell, schön und mit viel Fahrvergnügen!





Die tolle und schnelle Grafik erstaunt selbst eingefleischte PlayStation-Fans

Noch haben wir eine Drittelrunde Zeit, um den Führenden zu überholen

Vollgas auch im Tunnel: Die Lichteffekte sind besonders gut gelungen

Solide und stabil: Mit diesem Grip-Boliden fällt der Einstieg nicht schwer

Auf der Speedway-Strecke gibt's ein Feuerwerk: Gleich gewinnen wir die Meisterschaft

Starkes Auto am Start – und eine starke Teamchefin dazu!

Die Schikanen müßt Ihr recht genau anfahren, um nicht an den Streckenrand zu knallen

Mit einem harten Drift nehmen wir die Kurve mitten im Tunnel

Rennmodus. Dort tretet Ihr gegen ein Ding an, das aussieht und klingt wie eine Mischung aus einem Elektro-Auto und einem Rasenmäher mit Nitroeinspritzung – dafür aber so schnell und fehlerfrei fährt, daß es selbst gute Spieler fast zur Verzweiflung bringt. Auch die Musik

Ideal für Action-Rennspiel-Fans

ist gut und paßt ausgezeichnet zum Spiel, wenngleich sie etwas sanfter ist als bei den Vorgängern. Und als besonderen Bonus legt Sony der deutschsprachigen Version genau wie beim japanischen Original eine Demo-CD bei, auf der Ihr ein echtes „Gustostück“ für Rennspielfans findet: Eine optimierte Version des Klassikers und Serien-Begründers „Ridge Racer“, die mit echten 50 Bildern pro Sekunde läuft und so selbst bei absoluten Geschwindigkeitsfanatikern keine Wünsche offen läßt. Fazit: Ein Top-Spiel für Arcade-Liebhaber und Fun-Racer-Fans!

David Skreiner

INFO

Der JogCon-Controller



Besonders toll fährt sich „Ridge Racer Type 4“ mit dem JogCon-Controller, der genau wie das Spiel aus dem Hause Namco stammt. Leider will Sony das Gerät nicht nach Deutschland bringen, und Namco hat bisher noch keinen anderen Vertrieb gefunden.

PS

TEST

DER GAMES AND MORE SUPERHIT

RIDGE RACER TYPE 4	
Hersteller	Namco / Sony
Web-Adresse	www.playstation-europe.com
Preis/geplant	ca. 100 DM / –
Spieleranzahl	1 bis 2
Genre	Sport

Besonderheiten:
 Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.

Positiv:
 Gute Grafik, motiviert zum mehrmals spielen, Zusatz-CD, Auto-Farbdesign-Editor.

Negativ:
 Für Profis etwas zu einfach, kein Tuning, kein Setup, mäßige Gegner, doofe Story.

Alters-freigabe:
 frei

WERTUNG:
 Grafik 91%
 Sound 73%
SPIEL SPASS:
88%

Geeignet
 für
 Kinder
 ab
 7 Jahren

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

BEETLE ADVENTURE RACING

Mit Vollgas über den Sandstrand



Einer der vielen irren Sprünge, durch die Ihr viele Bonuspunkte abräumen könnt



Im Flug holen wir uns fünf "schwebende" Bonuspunkte

Harte Duelle auch in der Stadt: Gleich gehen die Fässer zu Bruch



Unser Beetle rast dem Sonnenuntergang entgegen



Am Start gibt's hier Ballonfahrer zu bestaunen

Rempel-Duell im Inneren einer Pyramide

Gib Gas, ich will Spaß: Mit Turbo fetzt der Käfer nur so ab



Aua: Der Flug war ja okay, aber die Landung ist etwas heftig...



Wer durch die kaputte Brücke fällt, kann an Piraten vorbeirasen



Mehr als nur ein „normales“ Rennspiel: Das irre Käfer-Spektakel „Beetle Adventure Racing“ von Electronic Arts könnte zum N64-Rennspiel des Jahres werden!

Im neuen Käfer dürft Ihr in diesem coolen Rennspiel nach Herzenslust auf die Tube drücken. Schon die Grafik überzeugt: Besonders aus der „Stoßstangen-Perspektive“ beeindruckt die beinahe nebelfreien und phantasievoll aufgebauten Rennstrecken – man merkt, daß Electronic Arts viel Erfahrung mit Rennspielen (etwa der genialen „Need for Speed“-Serie) hat.

Doch die tolle Optik ist längst noch nicht alles, was die sechs verschiedenen Kurse zu bieten haben: In keinem anderen Rennspiel haben wir so viele Abzweigungen, Bonus-Sprünge und Abkürzungen gefunden. Dabei haben sich die Designer so einiges einfallen lassen. So könnt Ihr zum Beispiel die vorgegebene Route neben einem Wintersport-Dorf verlassen. Dazu müßt Ihr über einen Schneehügel springen, quer durch eine Scheune voller Bonuspunkte rasen, über die Hauptstraße eines Skiortes heizen, noch ein paar Absperrungen durchbrechen und dürft dann über eine Skischanze springen! Immer

wieder findet Ihr Tunnel, gewagte Mehrfach-Sprünge oder versteckte Höhlen. 100 Bonuspunkte sind in jedem Level versteckt. In den Championships bekommt Ihr ab 50 Punkten einen „Continue“ (immer praktisch, falls es in der Meisterschaft mal nicht so klappt). Wer alle 100 Punkte einstreicht und trotzdem gewinnt – dafür müßt Ihr schon ziemlich gut drauf sein –, bekommt eine besondere Bonus-Überraschung. Für gewonnene Meisterschaften erhaltet Ihr außerdem stärkere Autos: Die ersten sind ja noch recht müde Gurken, aber die aufgebohrten Renn-Käfer stehen vom Fahrgefühl her einem Ferrari kaum nach. Auch der Multiplayer-Modus für bis zu vier Fahrer ist sehr gut gelungen: Hier gilt es, farbige Bonus-Käferchen einzusammeln – und Eure Gegner mit vielen Extra-Waffen genau daran zu hindern! Habt Ihr alle Pickups gefunden, müßt Ihr noch den Level-Ausgang erreichen, ohne daß Euch die Dinger von einem Gegner mit dem Magnet-Extra wieder geklaut werden! Schon als einfaches

Autorennen wäre dieses Spiel äußerst gelungen – mit den irren Strecken und den vielen genial witzigen Ideen ist „Beetle Racing“ wirklich jedem N64-Fun-Racer-Fan zu empfehlen.

David Skreiner

N64 TEST

BEETLE ADVENTURE RACING
 Hersteller: Electronic Arts
 Web-Adresse: www.beetleadventure.com
 Preis/geplant: ca. 100 DM/-
 Spieleranzahl: 1 bis 4
 Genre: Action

Besonderheiten:
 Unterstützt Rumble Pak und Memory Pak.

Positiv:
 Viele witzige Ideen, abgedrehte Strecken, viel Fahrvergnügen.

Negativ:
 Grafik leicht pixelig.

WERTUNG:
 Grafik: 84%
 Sound: 78%

SPIEL SPASS: 86%

nectaris: military madness



Die sogenannte „Zange“: Postiert Eure Kampffahrzeuge immer so, daß Ihr den Gegner einkreist



The enemy: Wieder eine Region in unserer Hand: This region has been Stück für Stück erobert wir our control. die gesamte Karte

All enemy units destroyed!



Nach jeder Mission erhalten wir eine Statistik über unsere (Miß-)Erfolge



Bei jeder Schlacht bekommt Ihr eine explosive Kampfsequenz zu sehen

BISON EXP 8 5 BISON EXP A: 568 D: 320 A: 260 D: 210

Der Urvater aller Hexfeld-Strategiespiele kehrt zurück - zumindest als Import-CD.

Das Original-„Nectaris“ erschien seinerzeit auf der Nippon-Konsole PC-Engine und gilt als der Vorläufer aller modernen Strategicals. Einige hierzulande erschienene Klassiker wie Blue Bytes „Battle Isle“ sind sogar eine 1:1-Kopie des großen Vorbildes. Für den lang erwarteten zweiten Teil hat sich Hersteller Hudson Soft¹ erstaunlich wenig neues einfallen lassen.

Nach wie vor erobert Ihr mit Euren Einheiten immer größer werdende

Landkarten und müßt dabei versuchen entweder die Basis des Gegners zu erobern oder alle feindlichen Einheiten wegzupusten. Hierfür klickt Ihr nacheinander jedes Platoon einzeln an und schiebt es, je nach Bewegungspunkten, die dieser Einheit zur Verfügung stehen, entsprechend viele Hexfelder in die gewünschte Richtung. Befindet sich in einem benachbarten Feld eine feindliche Armee, dürft Ihr diese anschließend attackieren. Zu Beginn besteht jedes Eurer Platoons

aus acht Einheiten, was sich im Verlaufe der Schlachten allerdings rasch ändert. Angeschossene Geschwader solltet Ihr schnellstens für eine Runde in einer Fabrik abstellen, da sie dort automatisch wieder auf acht Einheiten aufgefrischt werden. Im Vergleich zum Vorgänger bietet „Nectaris: Military Madness“² jetzt auf Wunsch statt der 2D-

Kampfsequenzen auch gerenderte 3D-Filmchen, in denen Ihr zuschauen könnt, wie sich zwei aufeinandertreffende Armeen gegenseitig dezimieren. Ebenfalls neu ist der Level-Editor, mit dem Ihr Eure eigenen Schlachtfelder erstellen könnt. Für Hardcore-Strategen, denen ein „Command & Conquer“ zu hektisch ist, bietet das gute alte „Nectaris“ auch heute noch viel Spielspaß. Laßt Euch von der mickrigen Grafik nicht täuschen – spätestens ab der dritten Mission fordert dieses Teil Eure kleine grauen Zellen ganz schön heraus!

Ralf C. Adam

Der Klassiker unter den runden-basierten Strategicals



Wir erstürmen eine Fabrik: Eine der wenigen 3D-Zwischensequenzen

PS

TEST

NECTARIS: MILITARY MADNESS

Hersteller

Hudson Soft / Jaleco

Web-Adresse

www.jaleco.com

Preis/geplant

ca. 100 DM/-

Spieleranzahl

1 bis 2

Genre

Strategie

Besonderheiten:

Keine.

Positiv:

Nette 3D-Kampfsequenzen. Level-Editor zum Bauen eigener Maps.

Negativ:

Im Vergleich zum Uralt-Vorgänger wenig Neuerungen.

Altersfreigabe:

keine Angaben

WERTUNG:

Grafik 56%

Sound 47%

SPIEL SPASS:

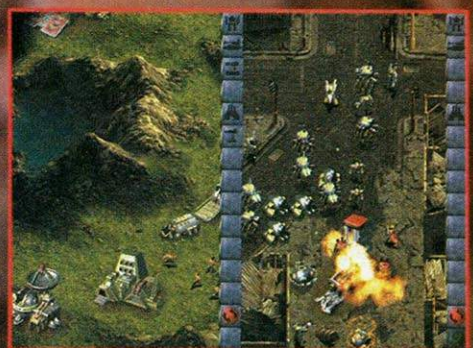
71%

100%

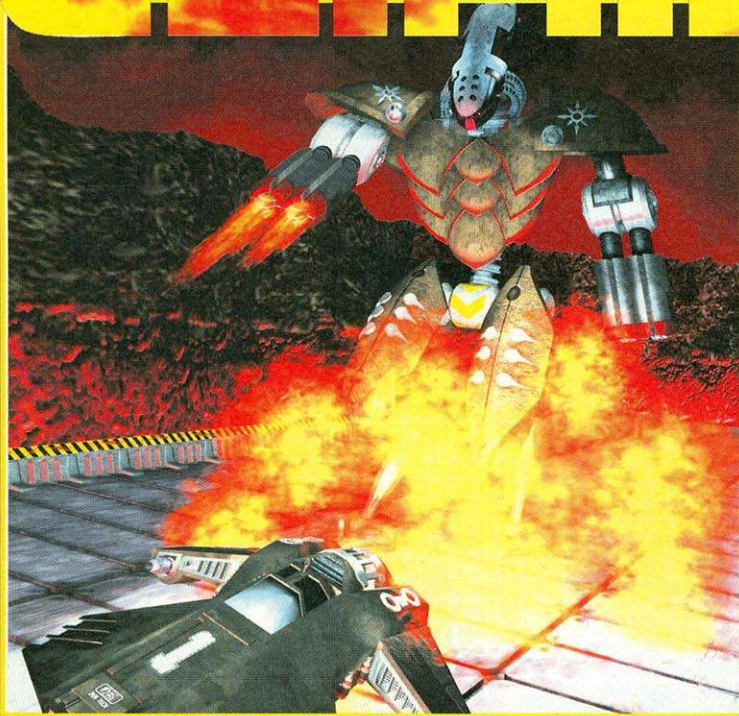
0%



Menschen zum
totlachen...



ELIMINATOR



SYSTEMVERGLEICH



GRAFIK:

Für PC-Verhältnisse ein Armutszeugnis der besonderen Art. Wer an dem Spiel noch etwas Schönes finden will, schaut sich lieber ein zweites Mal den Render-Vorspann an.

Die Grafik ist recht verpixelt, und die Explosionswolken wirken einfach nur lächerlich. Die grenzenlose Einfallslosigkeit setzt sich bei den Gegnern und im gesamten Level-Design fort.

SPANNUNGSFAKTOR:

Gleich null. In den eckigen, wirr zusammengebastelten Endzeit-Kursen kommt kaum Spaß auf.

Nicht weniger oder mehr aufgrund als eine Golfsimulation.

STEUERUNG:

Tastatur, Joystick, Gamepad.

Joypad, Digital mit Rumble.

Mit Super-Raketen lässt sich jeder Bleicheimer knacken



Jeder Sektor wird von kuriosen Wesen bewacht

Mech-Eindringlinge wir kommen! Psygnosis beamt Euch in eine futuristische Endzeitwelt, die Ihr mit pfeilschnellen Hover-Gleitern durchstöbern dürft.

Es ist das alte Lied: Auf der einen Seite stehen die Guten und auf der anderen die Bösen: Eine skrupellose Terrorbande versucht mit ihrer Kriegsmaschinerie die Weltherrschaft an sich zu reißen. Zum Glück weiß sich die Menschheit zu helfen und entwickelte zu ihrer Verteidigung vier wendige Supergleiter. Ihr übernehmt die Rolle des Supersöldners, der im Pilotensitz eines dieser schwer gepanzerten Gefechtsfahrzeuge Platz nimmt. Jedes Vehikel verfügt ein primäres (Laserkano) und ein sekundäres (Raketenwerfer) Waffensystem. In den düsteren 3D-Welten, die sich überwiegend im Freiland befinden, begegnet Ihr Feinden wie z.B. Monsterspinnen, fliegenden Untertas-

sen und anderen bizarren Maschinen-Kreationen. Mit dem stufenlos justierbaren Fadenkreuz werden von Euch ballertchnische Glanzleistungen gefordert. Im ersten Sektor angekommen, brettet Ihr über weitläufige Stadtgebiete hinweg und räumt dabei alle Feinde aus dem Weg. Am Ende jeder Stage gilt es einen überdimensionalen Megaboß zu zerstören. Während Eurer City-Erkundung tauchen verschiedene Power Ups auf, die als Energieauffrischer oder Zusatzwaffen-Lieferant dienen. Mit ihnen baut Ihr Euren ramponierten Schutzschild auf oder angelt Euch zusätzliche Super-Munition. Außerdem lockern kleine Schalterrätsel die gnadenlose Action-Hatz etwas auf.

Wolfgang Schädle

Das fehlende Level-Design wird weder mit guter Grafik noch mit ausgefeilter Technik wettgemacht

PC TEST

ELIMINATOR

Hersteller — Psygnosis
Web-Adresse — www.psygnosis.com
Preis/geplant — ca. 80 DM/—
Spielderanzahl — 1 bis 2
Genre — Action

Besonderheiten:

Min.Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, Win 95/98, 20 MB HD; Empf. Konfig: Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, 20 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:

Man tut sich selbst bei der PC-Version schwer, etwas Positives zu finden.



Negativ:

Ballerorientierte Endzeit-Raserei mit einschläfernder Wirkung.

Alters-freigabe:
ab 12 Jahren

WERTUNG:
Grafik — 47%
Sound — 58%

SPIEL SPASS:
47%

PS TEST

ELIMINATOR

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

Besonderheiten:

Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:

Was hier geboten wird, hat keinen Daumen nach oben verdient.



Negativ:

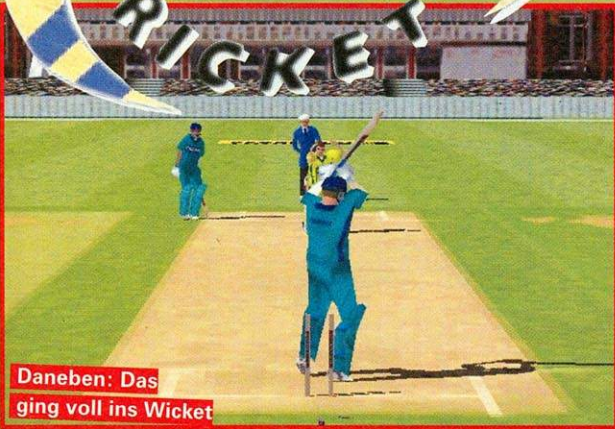
Schöne Optik, wenige Gegner und schwache Extra-Waffen.

Alters-freigabe:
ab 12 Jahren

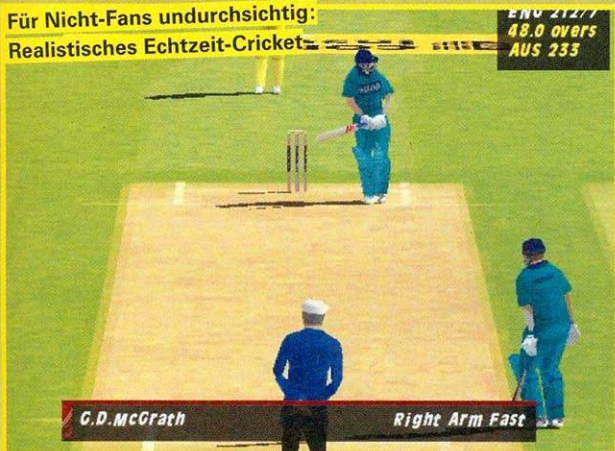
WERTUNG:
Grafik — 46%
Sound — 58%

SPIEL SPASS:
47%

BRIAN LARA CRICKET



Für Nicht-Fans undurchsichtig:
Realistisches Echtzeit-Cricket



Baseball ist doch bloß was für dosenbiertrinkende Amerikaner – echte Gentlemen spielen Cricket. Doch Vorsicht: Manche Matches dauern mehr als einen Spieltag...

So soll eine Sim sein: Bis ins letzte Detail wurden die Cricket-Regeln und auch die recht gemächliche Spielstimmung eingefangen. Die Spielerbewegungen wurden gar mit dem Motion-Capture-Verfahren aufgenommen. Mit der komplexen, aber durchdachten Steuerung könnt Ihr als Bowler den Ball auf zehn verschiedene Arten werfen, wobei der Boden eine deutliche Auswirkung auf das Ballverhalten hat. Den geplanten Abprallpunkt – der Ball muß einmal auf dem Boden aufkommen – könnt Ihr ebenfalls festlegen. Ebenso detailreich und gut gemacht ist die Batsman-Steuerung, die Euch acht Grund-Schläge mit je mehre-

ren Varianten zur Auswahl stellt. Dazu gibt's Statistiken, mehr als 40 Stadien und Perspektiven von der TV- bis zur Helmkamera. Als Mannschaften stehen die Länder der Cricket-Liga, darunter Australien, Indien, Pakistan, Simbabwe und Neuseeland zur Auswahl. In Cricket-begeisterten Ländern ist die PlayStation-Version bereits sehr beliebt. Kenner dieses ur-britischen Sports sind hierzulande allerdings eher selten: „Brian Lara Cricket“ wird bei uns nicht im Handel erhältlich sein. Fans können das Spiel aber – „aufgrund der nicht mehr zu stoppenden Nachfrage“ – über WIAL unter Tel. 08142-596640 bestellen.

David Skreiner

Gemächlich geht der Spieler auf seinen Posten



INFO

Lara wer?

Hier geht's nicht um „Life of Brian“ gegen „Tomb Raider“! Brian Lara ist Batsman (nein, nicht DER Batman, sondern Schläger. Nein, kein Brutalo, sondern eben „der wo den Cricket-Schläger schwingt“). Derzeit ist er im Team der West Indies, einer (früher britischen) Inselkette vor Südamerika. Mit seinen sensationellen Ergebnissen von 375 bzw. 501 Runs (in einem Spiel!), mit denen er über 100 Jahre alte Rekorde übertraf, schrieb der in Trinidad geborene Top-Spieler Cricket-Geschichte.

PC TEST

BRIAN LARA CRICKET

Hersteller Codemasters

Web-Adresse www.brianlara.com

Preis/geplant ca. 80 DM/-

Spieleanzahl 1 bis 2

Genre Sport



Besonderheiten:

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



Positiv:

Gute Grafik, überzeugende Cricket-Atmosphäre, viel Realismus.



Negativ:

Wie Baseball auf Schlaftabletten (und ohne Handschuhe!). Nur für Cricket-Fans.

Altersfreigabe:

keine Angaben

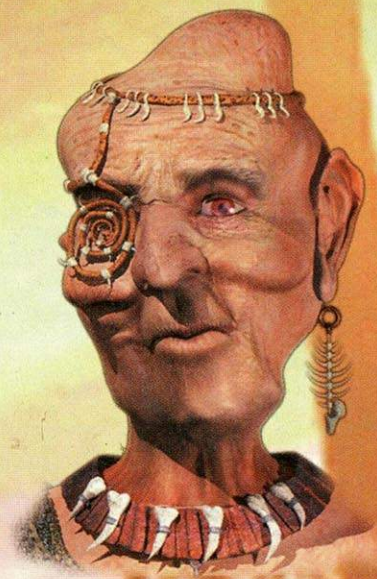
WERTUNG:

Grafik 78%
Sound 67%

SPIEL SPASS:
62%

100%

0%



Mutanten zum in die Grimasse schneiden...





Bei der Lotterie könnt Ihr zusätzliche Punkte gewinnen



Im Kofferraum kann sich alles mögliche verbergen – meistens sind es Boni



Jetzt heißt es zielen, denn nur wer das Taxi trifft, bekommt die Punkte

Im glücklicherweise übersetzten Setup-Menü könnt Ihr Euren Flipper einstellen



Die realistische Pinball-Simulation des britischen ProPinball-Teams steht einem echten Flipper kaum noch nach.

Die Mitglieder des Pro-Pinball Teams sind allesamt begeisterte Flipperfans und haben bereits zwei recht erfolgreiche Simulationen herausgebracht, „The Web“ und „Time-shock!“. Bei „Big Race USA“ dürft Ihr jetzt nicht nur flippeln, als wärt Ihr in einer Spielhalle, sondern Ihr könnt Euch auch noch wie ein waschechter Flipperbesitzer fühlen. Ihr habt bei dieser Simulation alle Möglichkeiten, die auch ein richtiger Flipper zu bieten hat. Jede nur erdenkliche Einstellung kann von Euch nachbearbeitet werden, und so könnt Ihr den „Big Race USA“-Flipper ganz Euren Wünschen anpassen. Dabei geht es zum einen um die Ausrichtung und Qualität des Flippers – Ihr könnt ihn beispielsweise auf alt und abgenutzt einstellen. Wichtiger ist aber die Möglichkeit der individuel-

len Schwierigkeitsanpassung – jeder einzelne Event kann hier verändert werden. Neben dem normalen Flipperspiel bietet die Simulation natürlich auch die speziellen Features eines Flippers – Ihr könnt kleine Actionsequenzen oder spezielle Ereignisse auslösen, die dann auf dem Flipperdisplay ablaufen und zum Teil spezielle Ballführung von Euch verlangen. Was Ihr genau zu tun habt, steht zwar in der Anleitung, aber leider nur in Englisch. Und das ist auch der einzige Nachteil bei „Big Race USA“ – nur die Optionsmenüs sind übersetzt worden. Die Grafik ist äußerst gelungen, und so dürft Ihr in Auflösungen bis zu 1280 x 1024 Bildpunkten spielen. Realistische Sounds und nette Musik runden das Ganze ab, und wenn Ihr ein Dolby Surround Audiosystem habt, kommt richtige Spielhallen-Atmosphäre auf. Eine Flippersimulation, fast realistischer als ein echtes Spielgerät – wirklich toll.

Thomas Rosato



Je mehr Passagiere Ihr befördert, desto mehr Punkte könnt Ihr machen



Hersteller Empire/ProPinball
Web-Adresse www.propinball.com
Preis/geplant ca. 80 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 8
Genre Simulation

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 2 MB HD, DOS/Win 95/98/NT4; Empf. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 150 MB HD, DOS/Win 95/98/NT4

Positiv:
Unglaublich realistisch, lang anhaltender Spielspaß.

Negativ:
Kein deutsches Handbuch.

WERTUNG:
Grafik 86%
Sound 77%

SPIEL SPASS:
87%

RETRO FORCE



Augen zu und ab durch die Mitte



Bei vielen Gegnern wird's mächtig hektisch



Mit genügend Smartbombs besiegt Ihr alle großen Gegner im Schnelldurchgang



Zahlreiche Licht-Effekte bringen Abwechslung in das Shooting-Geschehen



Wir starten zum Großangriff auf die Raubritter-Armada

Böse Eindringlinge versuchen unseren Heimatplaneten in Schutt und Asche zu legen. Ihr seid der Menschheit letzte Hoffnung und zieht mit Eurem Super-Jäger gegen eine ganze Armada von Aliens in den Kampf.

Nach Squares abgedrehtem „IS Internal Section“, das wir ebenfalls in dieser Ausgabe testen, wirbt ein weiterer Shooter um die Gunst des kompromisslosen Ballerspieler. In über 15 vertikal scrollenden Levels tobt diesmal das bleihaltige Endzeit-Inferno.

Das ist der Stoff, aus dem Shooting-Klassiker sind

Eine ganze Armada von feindlichen Alien-Raum- schiffen hat sich einige unserer kostbarsten Artefakte unter den Nagel gerissen und ist damit in die Vergangenheit geflüchtet. Umgehend schickt das Flotten-Kommando seine beste Abfangtruppe los, um die entfliehende Diebesbrut aufzuhalten. Ihr schlüpft in die Rolle von einem der vier zur Auswahl stehenden Elitepiloten. Die Gegner verfügen über trickreiche Fluggeschwader und zahlreiche Bodenabwehrstellungen. Selbst in engen Canyons oder im Weltall ist unser Allzweck-Kampffjet nicht sicher und wird von unzähligen Jägern attackiert. Mit speziellen Power-Ups lässt sich die Schuß-

kraft Eures Fighters erheblich verstärken. So kommt Ihr zum Dreifach-Schuß mit größerer Streuweite, Lenklasern und stärkeren Bomben, die Euch im Kampf unterstützen. Am Ende jeder Stage erwartet Euch ein übermächtiger Obermottz, der mit allen möglichen Taktiken versucht, Euch ein Bildschirmleben abzuknöpfen. Mit dem ersten Feuerknopf wird ganz normal geballert, mit dem zweiten werden Bomben auf die Bodenziele losgelassen. Ein oder zwei Spieler gleichzeitig können beim wilden Geballer mitmachen. Gemeine Sprite-Formationen, viele Waffenarten und ein aufreibendes Leveldesign erlauben herrlich verzwickte, aber höchst vergnügliche Ballersessions. Im Prinzip hat Psygnosis einfach das altbewährte Spielprinzip auf den heutigen Stand der Technik gebracht. Die Grafik setzt zwar keine Meilensteine, erfüllt aber voll und ganz ihren Zweck.

Wolfgang Schädle

PS TEST

RETRO FORCE

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

Besonderheiten:

Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:

Unterhaltsames Ballerspiel mit dem Charme der alten Spielhallen-Gassenhauer.



Negativ:

Den einzelnen Waffen fehlt es an Durchschlagskraft und Feuerzauber.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren



WERTUNG:

Grafik 67%
Sound 62%

SPIEL SPASS:
73%

100%

90%

80%

70%

60%

50%

40%

30%

20%

10%

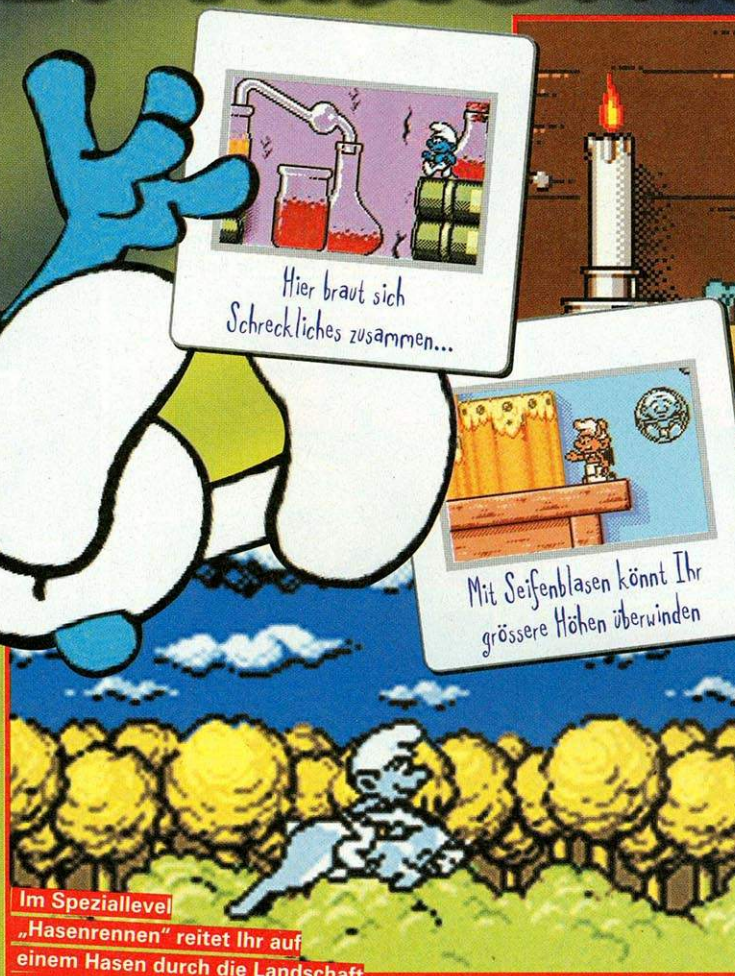
0%



Roboter, die für eine Bombenstimmung sorgen...



DIE SCHLÜMPFE IM ALPTRAUMLAND



Ein Jump'n'run-Vergnügen um Gargamel und die Schlümpfe präsentiert Infogrames für den Game Boy Color.

Das Leben der Schlümpfe könnte so schön sein – wäre da nicht dieser fiese Zauberer Gargamel. Im neuesten Abenteuer der Schlümpfe „Die Schlümpfe im Alptraumland“ hat Gargamel es doch geschafft, das ganze Schlumpfdorf zu verhexen. Alle Schlümpfe sind in ihren schrecklichsten Alpträumen gefangen. Doch zum Glück war Muskelschlumpf gerade im Wald, als das Unglück geschah. Ihr müßt Muskelschlumpf helfen, seine Freunde aus ihren Alpträumen zu befreien. Mit Hilfe eines Zaubertranks aus Papa Schlumpfs Labor gelingt es Euch, die bösen Träume mitzerleben und vor allem zu beeinflussen. Das Plattformspiel zeichnet sich besonders durch die vielen Möglichkeiten Eurer Figur aus: Ihr dürft nicht nur

rennen und springen, sondern könnt auch fliegen oder in Seifenblasen durch die Luft schweben. Neben den eigentlichen Alpträumen Eurer Freunde könnt Ihr auch in Bonusleveln spielen. So könnt Ihr z.B. auf einem Hasen oder einem Maulwurf reiten, um weitere Extras zu bekommen! An der Grafik gibt es wirklich nichts auszusetzen: Ihr steuert Euren Helden durch eine bunte und detaillierte Welt, die der Zeichentrickserie kaum nachsteht. Beim Sound kann man vom Game Boy einfach nicht viel mehr erwarten, zum Glück läßt sich die auf Dauer nervige Musik abschalten. Insgesamt ist „Die Schlümpfe im Alptraumland“ ein gelungenes Plattformspiel für Fans und solche, die es werden wollen.

Thomas Rosato

Ein fast klassisches Plattformspiel mit einigen schönen Elementen

TEST

DIE SCHLÜMPFE IM ALPTRAUMLAND

Hersteller: Infogrames
 Web-Adresse: www.infogrames.de
 Preis/geplant: ca. 60 DM / -
 Spieleranzahl: 1
 Genre: Action

Besonderheiten:
 Läuft nicht auf den alten S/W Game Boys.

Positiv:
 Abwechslungsreiches Plattformspiel.

Negativ:
 Nervige Musik.

Altersfreigabe:
 frei

WERTUNG:
 Grafik: 81%
 Sound: 57%
SPIEL SPASS:
85%

Geeignet ab Alter 0
 (Keine Altersbeschränkung)

100%
 0%

Und 2 haben die Arschkarte gezogen!

Du wählst eine Armee aus, dann hört für zwei der Spaß auf.

OPTIMALE STEUERUNG

Die Steuerung des Echtzeitstrategie-Spiels wurde speziell für das PlayStation-GamePad entwickelt: user-freundlich und absolut mehr Spiel-Action!

KOMPLETT IN DEUTSCH



SPECIAL FEATURES

- 3 verschiedene Armeen zur Auswahl
- Splitscreen-Modus für 2 Spieler
- 45 non-lineare Einzelspieler-Missionen
- InGame-Konstruktion von Einheiten
- Komplett gerenderte Briefings vor jeder Mission

1,5



84 %



85 %



www.infogrames.de



Starshot

Panik im Space Circus

Ob Euch hinter diesem Tor noch einige Überraschungen erwarten?

Oh-oh: Dieser dicke Brocken hat kein sehr freundliches Lächeln

Auch durch komplexe Labyrinth müßt Ihr den Weg finden!

Auf einigen Planeten geht es ganz schön ungemütlich zu

Selbst in den Tiefen des Weltraums verzagt Starshot nicht

Die zahme Rakete Willfly kann Euch durch die Luft tragen – dafür braucht Ihr die gelben Extras

Infogrames bringt uns die tolle PC-Umsetzung von „Starshot - Panik im Space Circus“: Spitzengrafik, viel Witz, quetschbunte Figuren und gutes Gameplay!

Der freche Bengel Starshot tritt im Space Circus auf, der per Raumschiff von Planet zu Planet fliegt und dort jeweils seine Show abzieht. Starshot kann nämlich mit Sternen jonglieren, und in der Armee ist er nur deshalb nicht gelandet, weil er viel zu nett ist. Aber auch ein Zirkus muß sich manchmal wehren. Denn während einer friedlichen Werbesendung auf dem Urlaubsplaneten Tensuns² hat eine Bombe vom Virtua Circus³ die Reklamerakete des Space Circus gesprengt! Doch damit nicht genug: Wolfgang von Ravel, Leiter des Virtua Circus, will alle anderen Zirkusse vernichten und zu diesem

Zweck mit seinen (gebraucht gekauften) Kampfrobotern alles Einzigartige – darunter auch Starshot – auslöschen! Gemeinsam mit zwei Blechkumpanen (der zahmen Rakete Willfly und dem ängstlichen Wegwerfroboter Willfall) macht Ihr Euch also als Zirkusjunge Starshot nach Tensuns

auf, wo sich fette Touristen an den wunderschönen Sandstränden reckeln. Damit beginnt ein tolles Abenteuer! Denn die vielen abgefahrenen Gegner werden es Euch nicht leicht machen, den Space Circus vor dem fiesem Zirkusdirektor Wolfgang und seiner blechernen Armee zu beschützen. Auf dem Pla-

neten gelandet, dürft Ihr die 3D-Umgebung frei erforschen – mit sehr guter 3D-Grafik und frei drehbarer Kamera. Natürlich könnt Ihr laufen, springen, mit Leuten reden – und als echter Sternjongleur könnt Ihr auch mit Kometen schießen! Dieses Talent wird Euch gute Dienste leisten, denn die schwerbewaffneten Schergen des Virtua Circus sind Euch schon bald auf den Fersen. Sehr wichtig ist auch Euer fliegen-

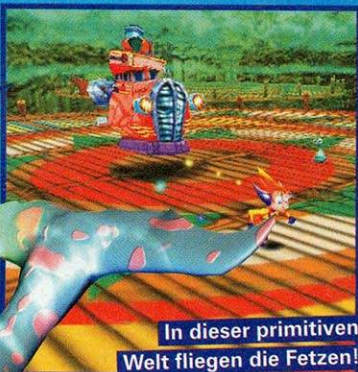
Hinter der niedlichen Grafik steckt ein knackiges Jump'n'Run für Tüftler



Eine Sonnenfabrik
auf dem Urlaubsplaneten
Tensuns – Vorsicht Lavakugeln!



Dieser Surfer
hat wohl nicht
aufgepaßt



In dieser primitiven
Welt fliegen die Fetzen!



der
Kumpel
Will-
fly: Wenn

Ihr spezielle Bonuspunkte gesammelt habt, könnt Ihr Euch an der Rakete festhalten und weite Strecken im Flug zurücklegen. Oft sind Inseln durch schmale Stege miteinander verbunden, und verschiedene Mon-

**Schritt, bunt & schwer:
Tüftler finden bei „Star-
shot“ viel Langzeitpaß**

ster versuchen immer wieder, Euch runterzuschubsen. Im Wasser auf Tensuns tummeln sich die doofen, aber gefräßigen Haie, die besonders gerne Touristen und Bohrschiffe verspeisen. Im Laufe der spannend-spaßigen Handlung, die oft an einen Cartoon erinnert, dürft Ihr natürlich auch andere Planeten erforschen: Technomum etwa, mit perfekter Technologie und deshalb total gelangweilten Einwohnern. Oder Ultimacrash, das Bermuda-Dreieck des Weltraums,

wo Kosmonauten und Astronauten immer noch im Kalten Krieg miteinander leben. Leider ist die Steuerung von „Starshot“ nicht immer exakt genug, um jeden Sprung präzise zu timen, so daß Ihr desöfteren unfreiwillig ein Leben aushaucht und an die jeweils letzte Speicherstelle zurückgesetzt werdet. Doch Jump'n'Run-Fans verzagen nicht so leicht – immerhin gilt es, eine gigantische virtuelle Welt zu erforschen, in der Ihr auf statt

wie üblich auf 40 oder 50 Figuren auf satte 300 verschiedene Charaktere treffen könnt. Während des Spiels lernt Ihr außerdem zusätzliche Moves und könnt so Geräte oder Gegenstände verwenden. Wenn Ihr lustige Action-Spiele mit abgefahrenem Humor mögt und nicht allzu leicht aufgibt, wenn es an manchen Stellen mal etwas kniffliger wird, dann ist „Starshot“ gerade richtig!

David Skreiner

SYSTEMVERGLEICH



GRAFIK:

Die 3D-Engine kann locker mit akuten Top-Titeln mithalten!

Auch auf dem N64 ist die Grafik sehr gut gelungen.

SOUND:

Witzige Sprachausgabe, auch wenn die Sprecher gelegentlich nerven.

Untertitel statt Sprachausgabe, dafür nette Musik und Geräusche.

STEUERUNG:

Mit Tastatur ist es okay, Profis schwören aber auf ein gutes Gamepad! An manchen Stellen werdet Ihr Euch dennoch die Zähne ausbeißen.

Mit dem Analogstick der N64 läßt sich Starshot ziemlich gut steuern. Leicht ist's aber auch hier nicht: Ohne gutes Timing seid Ihr schnell aufgeschmissen.

SPIELSPASS:

Tolle Grafik, schräger Humor: Wen schwierige Stellen herausfordern statt zu frustren, der wird „Starshot“ lieben.

Wer es ertragen kann, hin und wieder mal einen unerwarteten Bildschirmtod zu sterben, der wird hier viel Spaß haben!

PC TEST

STARSHOT - PANIK IM SPACE CIRCUS

Hersteller: Infogrames
Web-Adresse: www.starshot.net
Preis/geplant: ca. 49 DM/-
Spieleranzahl: 1
Genre: Action

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 20 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 20 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv: Tolle Grafik, witzige Ideen, sehr großes Spiel-Universum.

100%



Negativ: Steuerung etwas unpräzise, Sprecher nerven manchmal.

Altersfreigabe: ab 6 Jahren

WERTUNG:
Grafik: 83%
Sound: 63%

SPIEL SPASS:
79%



N64 TEST

STARSHOT - PANIK IM SPACE CIRCUS

Hersteller: Infogrames
Web-Adresse: www.starshot.net
Preis/geplant: ca. 129 DM/-
Spieleranzahl: 1
Genre: Action

Besonderheiten:

Speicherfunktion für 4 Spielstände.



Positiv: Netter Humor, putzige Optik, riesige Welt.

100%



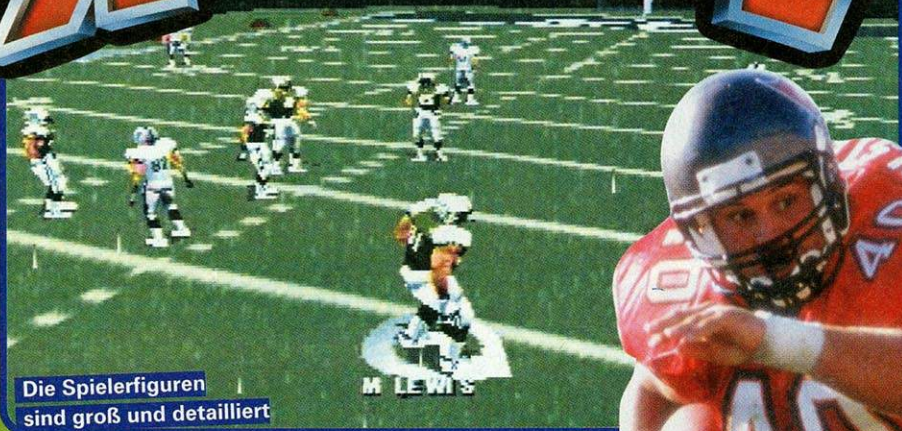
Negativ: Steuerung manchmal etwas unpräzise.

Altersfreigabe: keine Angaben

WERTUNG:
Grafik: 80%
Sound: 71%

SPIEL SPASS:
76%

NFL Xtreme



Die Spielerfiguren sind groß und detailliert

Cheerleader gibt es leider nur während des Ladens zu sehen



Kaum eine andere amerikanische Sportart hat weltweit so viele Anhänger gefunden wie Football. Mit „NFL Xtreme“ versucht Sony, einen Teil des Flairs ins heimische Wohnzimmer zu bringen.

Bei „NFL Xtreme“ wird mit je fünf Spielern von jeder Mannschaft gleichzeitig auf dem Spielfeld gespielt. Es stehen dabei die bekanntesten Teams der NFL zur Verfügung, die Spieler lassen sich sogar an andere Mannschaften verkaufen oder können in das eigene Team aufgenommen werden. Zusätzlich könnt Ihr auch eigene Spieler zusammenstellen, um dann eine Spitzenmannschaft aufzubauen. Gespielt wird entweder ein einzelnes Match, oder aber eine ganze Saison. Bei Bedarf könnt Ihr die Spiele jedoch auch ausrechnen lassen.

Das wichtigste sind natürlich die Matches selbst. Ihr müßt nicht unbedingt selbst eingreifen, die

Mannschaft führt auch ohne Unterstützung den gewählten Spielzug aus. Die Stadionansichten sind ziemlich gut gelungen, die Spielfiguren groß und detailliert, sogar an Risse in den Trikots wurde gedacht. Wettereffekte wie Regen, Gewitter oder Schnee fehlen nicht, die zahlreichen Animationen sind flüssig und überzeugend – da fliegen wirklich die Spieler nur so durch die Gegend. Leider ist die Ansicht etwas ungeschickt, auch die Kollisionsabfrage läßt oft stark zu wünschen übrig. Das ließe sich noch verschmerzen, die Steuerung ist aber sehr ungenau, und auch die besten Spieler können nicht besonders gut fangen – ausgeklügeltes Paßspielen ist nicht

Zu zweit macht „NFL Xtreme“ am meisten Spaß.

möglich. Eigentlich sollte bei nur zehn Spielern auf dem Feld reichlich Platz sein, trotzdem drängen sich alle auf einen Haufen. Auch der Sound weiß wenig zu überzeugen: Das Publikumsgeräusch ist schlecht gemacht, der Kommentator hat zu wenig Sprüche auf Lager, und die Musik ist (außer beim Intro) nur wenig inspirierend. Einzige Rettung sind die teils ganz witzigen Kommentare der Spieler selbst. Wer wirklich auf Football steht, der wird an „NFL Xtreme“ noch Gefallen finden, vor allem an den Möglichkeiten der Teambildung. Auch zu zweit macht das Spiel einigermassen Spaß – wer allerdings ein actionreiches Solo-Spiel sucht, wird enttäuscht.

Patrick Dowling



Die Spieler nutzen den Platz auf dem Feld nur selten ganz aus

NFL Xtreme Creator Ihr könnt auch eigene Spieler erschaffen und so eine Spitzenmannschaft aufbauen

FIRST: PAT	POINTS REMAINING: 240
LAST: 1	SPEED: 40
POSITION: QB	STAMINA: 40
HANDED: R	QUICKNESS: 40
WEIGHT: 220	ARM STRENGTH: 40
HEIGHT: 6' 0"	ACCURACY: 40
SKIN: DARK	INTELLIGENCE: 40
C D E F G H I	TACKLE BREAKING: 40
L M N O P Q R	
U V W X Y Z 0	
1 2 3 4 5 6 7 8 9	

Ihr bestimmt, wie sich die Mannschaft verhält

05:00

THUNDER SPREAD

FLIP

SOFT



Das Wetter wird realistisch simuliert

PS TEST

NFL XTREME
Hersteller 989 Sports / Sony
Web-Adresse www.playstation-europe.com
Preis/geplant ca. 100 DM / -
Spieleranzahl 1 bis 2
Genre Sport

Besonderheiten:
 Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.

Positiv:
 Zahlreiche Möglichkeiten der Teambildung.

Negativ:
 Ungeschickte Perspektive, ungenaue Steuerung und mäßiger Spielspaß.

Alters-freigabe:
 ab 12 Jahren

WERTUNG:
Grafik 68%
Sound 52%

SPIEL SPASS:
63%



Links erkennt Ihr, welche Figuren Ihr noch übrig habt

000 2P

„Erobert“ Ihr eines der sechs COM
äußeren Sechsecke, gibt
es Zusatzpunkte

1 2 2 1 2 1

BONUS



Hersteller	Ubi Soft
Web-Adresse	www.ubisoft.de
Preis/geplant	ca. 60 DM/ -
Spieleanzahl	1 bis 2
Genre	Denk-/ Geschicklichkeitsspiel



Positiv:
Spannendes und herausforderndes Knobelspiel, übersichtliche Grafik.



Negativ:
Der Computer braucht oft ziemlich lange, um seinen Zug zu machen.

Altersfreigabe:

keine Angaben

WERTUNG:

Grafik 31%

Sound 45%

**SPIEL
SPASS:**

71%

100%



0%

Teile können auch gedreht werden, sie lassen sich aber nur nach bestimmten Regeln ablegen. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Punkte hat – habt Ihr jedoch am Ende des Spiels noch Figuren übrig, werden Euch Punkte abgezogen. Ihr könnt einstellen, wie viele Runden bei einem Spiel gespielt werden, mit welchem

Patrick Dowling

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!

DIE TOP 20 UNSER

1

ZELDA 64

2

TOMB RAIDER III

3

TUOK 2

4

FIFA 99

1

(2) **ZELDA 64**
Nintendo/N64
Nach wochenlangem Kopf-an-Kopf-Rennen mit Lara hat er sich endlich an die Spitze setzen können.

3

(1) **TOMB RAIDER III**
Eidos/PC, PS
Aber Lara wird den zweiten Platz bestimmt nicht einfach so hinnehmen – schafft sie es noch einmal zurück auf den Thron?

5

(9) **TUOK 2**
Acclaim/PC, N64
Einen großen Sprung schaffte in dieser Woche Indianderheld Turok, der sich zum ersten Male unter den Top 5 platzierte.

7

(5) **FIFA 99**
Electronic Arts/PC, PS, N64
Auf leisen Sohlen schleicht sich die neue Fußball-Referenz Woche für Woche in Euren Charts weiter nach vorne.

9

(3) **TOMB RAIDER II**
Eidos/PC, PS
Aufgepaßt: Am 30. Mai ist mal wieder Lara-Tag – dann nämlich erscheint der Director's Cut von „TR II“.

11

(4) **CRASH BANDICOOT III**
Sony/PS
Geht man nach Euren Zuschriften, dann ist Crash Bandicoot neben Link und Lara Euer liebstes Mal-Motiv.

13

(3) **DIE SIEDLER III**
Blue Byte/PC
Jetzt haben sie es also endlich geschafft: Blue Bytes Aufbau-Sim steht vor dem Konkurrenten „Anno 1602“.

17

(11) **TEKKEN 3**
Namco/PS
Sony läßt es weiter krachen: Noch immer steht das schon beinahe ein Jahr alte Prügelspektakel hoch in Eurer Gunst.

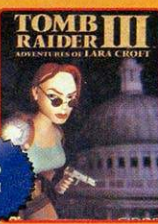
19

(6) **BANJO & KAZOOIE**
Nintendo/N64
Wie rar wirklich gut gemachte Action-Spiele sind, beweist auch dieses schon etwas betagtere Duo eindrucksvoll.

21

(17) **1080 SNOWBOARDING**
Nintendo/N64
Wenn Ihr vor lauter Schneechaos die Piste nicht mehr findet, solltet Ihr zu Hause bleiben und dieses Spiel zocken.

2



4



6



8



10



DIE TOP 5 ALLER

PC

1

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

2

(5.) **TUOK 2**
Acclaim

3

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

4

(2) **TOMB RAIDER II**
Eidos

(-) **DIE SIEDLER**
Blue Byte

PS

1

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

2

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

3

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

4

(3.) **CRASH BANDICOOT 3**
Sony

5

(-) **TEKKEN 3**
Sony

N64

1

(1) **ZELDA 64**
Nintendo

2

(4.) **TUOK 2**
Acclaim

3

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

4

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

5

(-) **1080 SNOWBOARDING**
Nintendo

ER LESER

DIE TOP 3 der Redakteure



11

(8) FINAL FANTASY VII
Squaresoft/PC, PS
Die Japaner haben es gut: Seit Mitte Februar dürfen sie sich bereits mit „Final Fantasy VIII“ vergnügen.



13

(-) METAL GEAR SOLID
Konami/PS
Die packende Söldner-Saga wird bestimmt noch weit nach oben in Euren Leser-Charts steigen.



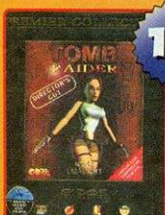
15

(14) NHL 99
Electronic Arts/PC, PS, N64
EA Sports präsentiert ein wahrhaft eiskaltes Vergnügen: Wer braucht da noch die DEL?



17

(20) F-ZERO X
Nintendo/N64
Wußtet Ihr eigentlich schon, daß es dieses futuristische Rennspiel bereits auf der Oldie-Konsole SNES gab?



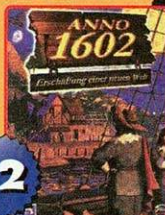
19

(18) TOMB RAIDER
Eidos/PC, PS
Da müssen wir in der nächsten Ausgabe wohl damit rechnen, daß Lara nur noch 2x in den Charts vertreten sein wird.



20

(19) CAESAR III
Sierra/PC
Das alte Rom scheint Euch weitaus weniger zu faszinieren als die Kulturen in „Anno“ oder die „Die Siedler“.



12

(12) ANNO 1602
Sunflowers/PC
Der Erfolg von „Anno 1602“ zeigt erste Wirkung: In Bälde erscheinen u.a. „Die Völker“, „Der Industriegigant 2“, etc.



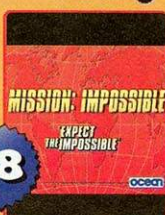
14

(7) SPYRO THE DRAGON
Sony/PS
Weiter runter ging es dagegen für Spyro, der übrigens aus demselben Stall kommt wie Euer Lieblingssheld Crash.



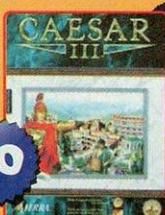
16

(16) SUPER MARIO 64
Nintendo/N64
Mario-Fans können aufatmen: In „Mario Party“ kehrt der liebenswerte Klempner endlich auf dem N64 zurück.



18

(10) MISSION: IMPOSSIBLE
Infogrames/N64
Wir sind schon jetzt gespannt, welche der beiden geplanten Umsetzungen besser wird: die PS- oder die PC-Version?



20

(19) CAESAR III
Sierra/PC
Das alte Rom scheint Euch weitaus weniger zu faszinieren als die Kulturen in „Anno“ oder die „Die Siedler“.

1

SILVER
Infogrames/PC



2

NECTARIS: MILITARY MADNESS
Hudson Soft/PS

3

CIVILIZATION II
Activision/PS

Ralf Adam



ZELDA DX
Nintendo/GBC

1

WARZONE 2100
Eidos/PC

2

Michael Hengst

GEX 3
Eidos/PS

3

1

RIDGE RACER 4
Sony/PS

2

SILVER
Infogrames/PC

3

DARK PROJECT
Eidos/PC

Patrick Dowling



STREET SK8ER
Electronic Arts/PC

1

SILVER
Infogrames/PC

2

David Skreiner

WARZONE 2100
Eidos/PC

3

1

POWER STONE
Capcom/DC

2

FINAL FANTASY TACTICS
Squaresoft/PS

3

WILD METAL COUNTRY
DMA/PC

Wolfgang Schädle



ULTIMA ONLINE
Origin/PC

1

STARSIEGE TRIBES
Sierra/PC

2

Thomas Rosato

GUARDIAN'S CRUSADE
Activision/PS

3

SYSTEM



1

(1.) TETRIS DX
Nintendo

2

(2.) V-RALLY
Infogrames

3

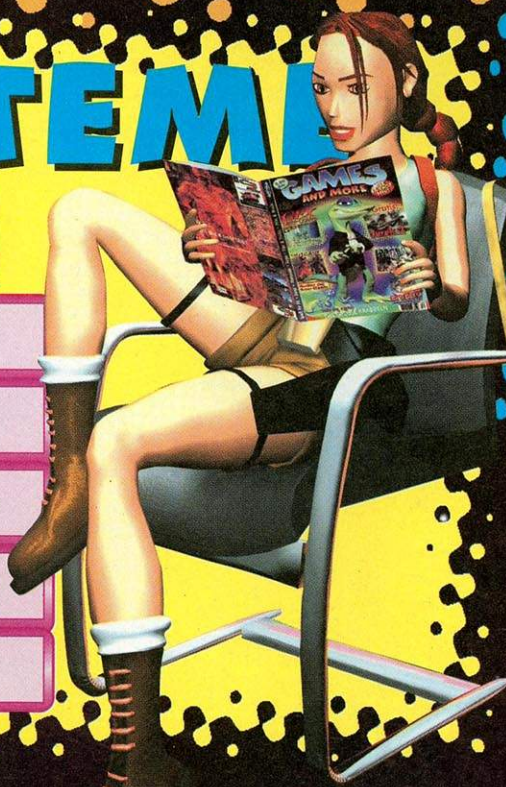
(3.) HUGO 2
Infogrames

4

(4) HARVEST MOON
Nintendo

5

(-) DIE SCHLÜMPFE
Infogrames



IHR BESTIMMT DIE CHARTS!

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

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

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

DAS MEGA-ACTIONFI

Gewinnt zusammen mit **MARO** und **GAMES AND MORE**

MARO
VIDEOSPIELE

eine hochwertige Actionfigur aus Eurem Lieblingsvideo- oder Computerspiel. Übrigens, die Figuren könnt Ihr auch im Internet bestellen und zwar unter: <http://www.maro-gmbh.com>

Falls Ihr ein solches Prachtexemplar gewinnen wollt, dann schreibt uns einfach eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

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

Einsendeschluß ist der 31.03.1999.
Unter allen Einsendungen verlosen wir folgende Preise
(der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen):



1x **NEUGEBORENES ALIEN**
Dieses neugeborene Monster aus dem Film „Alien 4“ stellt einen widerlichen Hybriden dar, der aus Menschen- und Alien-Genen geklont wurde.



JIM KAZAMA

Wo dieser gewaltige „Tekken 3“-Held hin schlägt, wächst so schnell kein Gras mehr. Der ultimative Beat'em-Up-Charakter!

NINA WILLIAMS

Nina zählt sicherlich zu den hübschesten Kämpferinnen aus „Tekken 3“ und trägt ein ganzes Waffenarsenal mit sich herum!

PAUL PHOENIX

Auch der gute Paul stammt aus dem Prügel-Knüller „Tekken 3“. Bei Bedarf könnt Ihr seine Hände gegen stachelbesetzte Handschuhe austauschen.

ALIEN-KRIEGER
Dieses Alien aus dem Kinostreifen „Alien 4“ ist eine Krieger-Drohne der Königin, deshalb besonders gefährlich im Kampf.



GUREN-GEWINNSPIEL



2x

LING XIAOYU
Das weibliche Gegenstück zu Jin Kazama stammt aus China. Die „Tekken 3“-Kämpferin kommt zusammen mit einem kleinen Panda-Bären.



3x

LEON KENNEDY
Der mutige Cop aus Capcoms „Resident Evil“-Saga. Komplett mit Bewaffnung und gruseligem Licher-Monster mit ekliger Riesenzunge.

3x
TRANSFORMING ACTION!

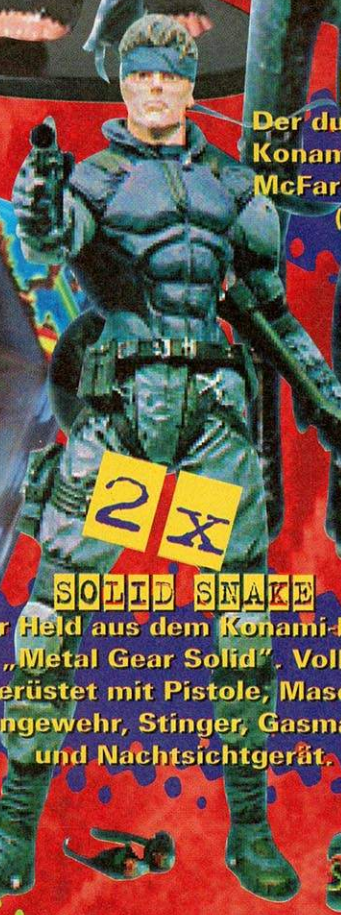
WILLIAM G-3/G-4

Dieses gigantische, tödbringende Monster verwandelt sich auf Knopfdruck in einen nicht minder fürchterlichen G-Virus.

2x

PSYCHO MANTIS

Der durchgeknallte Bösewicht aus Konamis „Metal Gear Solid“ – von McFarlane Toys äußerst detailliert (und furchteinflößend) nachgebildet.



2x

SOLID SNAKE

Der Held aus dem Konami-Knaller „Metal Gear Solid“. Voll ausgerüstet mit Pistole, Maschinengewehr, Stinger, Gasmasken und Nachtsichtgerät.

1x

RIPLEY

Es' gibt nur einen Menschen, der den Kampf gegen die schrecklichen Aliens gewinnen kann: Warrant Officer Ripley

3x

CLAIRE REDFIELD

Die toughie Heldin aus Capcoms „Resident Evil“ kommt im Doppelpack mit einem mutierten Zombie-Polizisten als Gegenspieler.



INCLUDES AUTHENTIC VIDEO GAME ACTIONS!

ZOMBIE COP
EXPLODING ACTION

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SNIPP



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

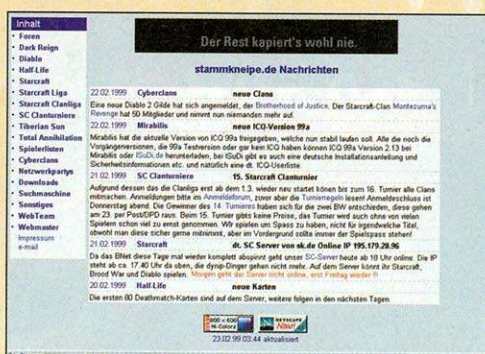
Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!

Die besten Web-Sites: MULTIPLAYER



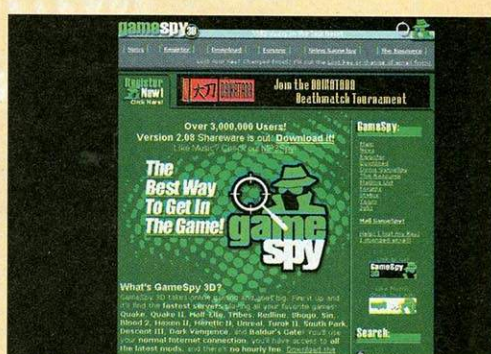
Kaum zu glauben, daß eine von der Telekom betriebene Site so cool sein kann: Die „Community of Massive Gaming Agency“ bietet nicht nur tolles, aufwendiges Design mit vielen Shockwave-Animationen. Nachdem Ihr ein paar Daten eingegeben habt, bekommt Ihr einen virtuellen „Agentenausweis“ mit einstellbarem Aussehen. Mit einem kleinen Programm namens „Mission Connector“ könnt Ihr Euch dann mit anderen Zockern treffen und spielen. Auch die Chat-Ecke der CMGA ist zu empfehlen. Die Turniere und Beta-Tests klingen ebenfalls sehr interessant.

CMGA Thema — Zocken online – präsentiert von der Telekom! Web-Adr. — www.cmga.de Besonderheiten: Deutscher Server mit genialer Optik, der zudem noch schnell ist und guten Service bietet.	SURF-SPASS: 90%
--	----------------------------------



Trotz des doofen Namens ist die „Stammkneipe“ einen Besuch wert. Vor allem Viel-Zocker werden sich freuen: Von hier aus findet Ihr Turniere, Downloads, und Diskussionen. Außerdem gibt's Infos und Links zu vielen Clans, also Online-Spieler-Gilden, in allen Variationen und zu den verschiedensten Spielen. Eine Suchmaschine erleichtert den Umgang mit der Riesensmenge an Informationen. Dazu gibt's noch Zusatz-Level für manche Spiele und viele Tips für die Online-Zockerei im Netz. Wer viel online spielt und gut informiert sein will, muß in die (argh) Stammkneipe!

STAMMKNEIPE Thema — Online-Spieler(-innen) in Deutschland Web-Adr. — www.stammkneipe.de Besonderheiten: Diskussionsgruppen, Clans und Spiele: Eine sehr lebhaft und witzige Online-Gemeinde.	SURF-SPASS: 87%
---	----------------------------------



Für viele Online-Spieler ist dieses kleine Programm unverzichtbar – und der Erfolg beweist's: Mehr als 3 Millionen Spieler benutzen schon „Game Spy“, um die schnellsten Server für ihre Online-Lieblingsspiele auszuspiionieren. Das kleine Shareware-Programm, das Ihr auf Eurem Rechner installiert, klopft den GameSpy-Server auf Spieserver-Infos ab und überprüft gleich, wie schnell Eure Verbindung dorthin läuft. So findet Ihr immer die besten Server – für Online-Spiele mit erdbebenmäßig viel Action ist GameSpy fast unverzichtbar!

GAME SPY Thema — Programm zur schnellen und bequemen Serversuche Web-Adr. — www.gamespy.com Besonderheiten: Wer sich einmal für 20 US-Dollar registrieren läßt, kriegt schnelleren Service und mehr Features.	SURF-SPASS: 89%
---	----------------------------------



Mit einer Viertelmillion Online-Spielern auf 600 Servern in 65 Staaten ist das Kali-Netz wirklich gigantisch. Kein Wunder: Kali ist der älteste Online-Spieler-Service im Netz! Mehr als 100 Spiele könnt Ihr hier mit sehr guter Verbindungsgeschwindigkeit zocken, wenn Ihr die Zugangssoftware erstmal installiert habt. Kali hilft auch bei der Suche nach Mitspielern, bietet Turniere und hat eigene Chat-Foren. Die Anmeldung kostet zwar einmalig 20 US-Dollar, aber viele Spieler schwören dennoch auf Kali: Denn die 20 Dollar bieten „lebenslangen“ Kali-Spaß!

KALI Thema — Weit mehr als 100 Online-Spiele im Angebot Web-Adr. — www.kali.net Besonderheiten: Registrierungsgebühr 20 US-Dollar! Einen recht guten deutschen Kali-Server findet Ihr z.B. bei www.w-s-k.de/kali.html	SURF-SPASS: 84%
--	----------------------------------



Bei Mplayer habt Ihr die Auswahl aus mehr als 80 Spielen. Mit dem „Gizmo Game Launcher“ klinkt Ihr Euch in das Netz ein, in dem Tausende von Online-Spielefreaks auf Euch warten. Leider gibt's die Server nur auf dem amerikanischen Kontinent – wenn die Verbindung schlecht wird, werden manche Spiele fast unerträglich langsam. Der Vorteil: Die Basis-Mitgliedschaft ist gratis (die kostenpflichtige „Premium-Membership“ gibt's nur in den USA). Dafür findet Ihr hier Chats, Diskussionsgruppen, Infos und vieles mehr, was das Spielerherz erfreut – aber alles nur auf Englisch.

MPLAYER Thema — Über 80 verschiedene Online-Spiele im Angebot Web-Adr. — www.mplayer.com Besonderheiten: Englischsprachig. EIDOS-Fans sollten sich auch www.eidosgames.com ansehen!	SURF-SPASS: 79%
---	----------------------------------



Ein weiterer guter Spiele-Service zum Zocken übers Internet. Mehr als 100 Spiele habt Ihr bei diesem „hitzen“ Server zur Auswahl. Auch hier gibt's Chats, Diskussionen, Turniere und Ladders (Spieler-Ranglisten) – allerdings wieder mal alles auf US-Englisch. Kein Wunder: Wegen der niedrigen Telefongebühren können die „Amis“ viel billiger online spielen! Die Standard-Mitgliedschaft ist gratis, ein „Premium Service“ bringt kleine Belohnungen für Viel-Spieler. Detail am Rande: HEAT gehört zu SEGA, und das Dreamcast wird Online-Spiele unterstützen... mehr Info gibt's dazu aber noch nicht.

HEAT Thema — Noch ein Server mit mehr als 80 verschiedenen Spielen! Web-Adr. — www.heat.net Besonderheiten: Laut Info-Seite ist HEAT ab 18, also macht keinen Unfug und laßt Euch (wenn Ihr jünger seid :) von den Eltern anmelden...	SURF-SPASS: 78%
--	----------------------------------

Asterix & Obelix

GEGEN CÄSAR



Ohne die Druiden wäre der Film ziemlich kurz – schließlich brauen sie den Zaubersant



Wen wundert's:

Obelix verfällt der schönen Falbala

Comic-Verfilmungen sind eine heikle Angelegenheit: Nur selten werden sie den hohen Ansprüchen der Fans gerecht.



Wie im Comic geht es im gallischen Dorf drunter und drüber



Gérard Depardieu und Christian Clavier passen perfekt in die Rollen der Comicfiguren



Ein Schachtel Pralinen wäre mit Sicherheit einfacher zu überbringen

Nach gut 40 Jahren Widerstand gegen die römische Herrschaft hat es auch Asterix geschafft, den Comics und Comic-Filmen zu entspringen und in Fleisch und Blut auf der Leinwand zu erscheinen. Der bekannteste Gallier aller Zeiten mußte dazu nicht einmal den Sprung über den großen Teich wagen, denn produziert wurde dieser Film komplett in Europa – dennoch wurden keine Kosten und Mühen gescheut, um den Ansprüchen der zahllosen Fans des Kult-Comics gerecht zu werden.

Auch auf der Leinwand haben Römer keine Chance

Die interessanteste Frage ist dabei natürlich die nach den Schauspielern, und die stammen fast ausnahmslos aus Frankreich. International am bekanntesten ist mit Sicherheit die Verkörperung des korpulenten Obelix: Gérard Depardieu, der natürlich mit Zöpfchen, im Streifenlook und Hinkelstein-tragend auftritt. Noch wichtiger ist allerdings die Besetzung des Asterix: Der französische Star Christian Clavier („Die Besucher“) wurde für die Rolle ausgewählt und fühlt sich

offensichtlich wohl in der Rolle. Neben den beiden Helden tauchen so gut wie alle bekannten Figuren (inkl. Idéfix) des Comics im Laufe der Geschichte auf – natürlich auch jede Menge Römer, die in alle Himmelsrichtungen geprügelt werden. Ohne digitale Nachbearbeitung würde das heutzutage niemanden hinterm Ofen hervorlocken, und so haben die Filmemacher tief in die Trickkiste gegriffen, um möglichst realistische und vor allem möglichst viele fliegende Römer zu erzeugen. Auch Kostüme, Schauplätze und Farbgebung halten sich möglichst nah an die Vorlage, damit sich jeder sofort an die bunten Bilder der Comics erinnern wird – da läßt es sich leicht verschmerzen, daß dem Film keine neue Geschichte zugrunde liegt. Hinkelsteine, Wildschweine, Römer, Humor und natürlich der berühmte Zaubersant: der filmischen Umsetzung des Comics fehlt eigentlich nichts – das beweisen auch die ausverkauften Kinos in Frankreich.

Patrick Dowling



Dürfen bei einer Asterix-Verfilmung natürlich nicht fehlen: spannende Römer

KINO

ASTERIX UND OBELIX GEGEN CÄSAR

Starttermin 18.03.1999
Genre: Komödie
Web-Adresse: www.constantinfilm.de

Darsteller:
Christian Clavier, Gérard Depardieu, Roberto Benigni

Positiv:
Gelungenes Casting und originalgetreue Umsetzung des Comics.

Negativ:
Die Geschichte wird vielen bekannt vorkommen.

Altersfreigabe:
ab 6 Jahren

WERTUNG:
Action 78%
Spannung 62%
Humor 81%

Unterhaltungswert:

79%



Mit Schirm, Charme und Melone

Insgeheim schwärmt De Wynter für die schöne Emma

Bei einem solchen Sturm hilft auch kein Schirm mehr

Emma Peel: Kühl, klug und vor allem schlagfertig

Heiße Kurven und heiße Action

John Steed, der Inbegriff eines Gentlemans, tritt nie ohne seinen Hut auf

Steed und Peel: Die Fernseh-Stars der 60er sind zurück

Der Endkampf ist – wie es sich für Gentlemen gehört – ein Duell Mann gegen Mann

das britische Wetter noch verrückter spielen lässt, um damit die Regierung zu erpressen. Steed und Peel ahnen zunächst nicht, daß De Wynter hinter den Hitzewellen und Eisstürmen steckt, kommen dem wahnsinnigen Wetterwissenschaftler und seinen finsternen Machenschaften aber schon früh genug auf die Schliche.

Wer die Serie kennt, wird von dem Film vielleicht etwas enttäuscht sein, denn den Charme des Originals kann ein solcher Film nie ganz erreichen. Trotzdem ist „Mit Schirm, Charme und Melone“ ein unterhaltsamer, actionreicher und zeitweise humorvoller Streifen, der trotz massiven Hollywood-Einsatzes immer britisch bleibt. Patrick Dowling

Diese Atmosphäre bei einem Remake zu treffen ist keine leichte Aufgabe, gerade wenn es sich um eine echte Kult-Serie handelt. Der Regisseur Jeremiah Chechik („Benny & Joon“) hat dennoch mit hochkarätiger Star-Besetzung versucht, das einmalige Flair der beiden Fernseh-Ikonen der 60er, John Steed und Emma Peel, für die 90er neu zu erfinden. Der besondere Reiz der Fernsehserie war nicht nur die geradezu minimalistische und fast surreale Atmosphäre, sondern auch der Charme der beiden Hauptdarsteller: Der perfekte Gentleman John Steed, überaus korrekt und stets perfekt gekleidet, und die kühle, kluge und vor allem schlagfertige Schönheit Emma Peel. Mit Uma Thurman („Pulp Fiction“, „Batman & Robin“) und Ralph Fiennes („Schindlers Liste“, „Der Englische Patient“) haben die Produzenten beide Rollen gut getroffen, Fiennes' Anzug sitzt mindestens genauso perfekt wie Uma Thurmans figurbetonte Lederkluft. Auch Sean Connery kann ausnahmsweise mal auf der Seite des Bösen überzeugen, in der Rolle des teuflisch cleveren Sir August De Wynter, der mit Hilfe einer Wetter-Maschine

VIDEO

MIT SCHIRM, CHARME UND MELONE

Verleih-Start 12.03.1999

Genre: Action

Web-Adresse www.warnerbros.com

Darsteller:

Ralph Fiennes, Uma Thurman, Sean Connery



Positiv:

Unterhaltsamer, actionreicher Film.

100%



Negativ:

Der Charme des Originals wird nicht ganz erreicht.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 7 JöSchG FSK

WERTUNG:
Action 79%
Spannung 75%
Humor 77%

Unterhaltungswert:
80%

0%

LOST IN SPACE

Bei dieser zeitgemäßen Film-Umsetzung einer alten TV-Serie kommen vor allem Special-Effects-Freunde voll auf ihre Kosten – immerhin bietet „Lost in Space“ die meisten digitalen Tricks der Filmgeschichte. Aber auch Handlung und Schauspielerei, allen voran Vornehm-Bösewicht Gary Oldman, wissen zu überzeugen. Beste Familienunterhaltung.

Genre **Sci-Fi**
Verleihvideo-Start **Mitte März**
Altersfreigabe **ab 12 Jahren**
Infos **www.bmg.de**



Ein Zwilling kommt selten allein



Kennt Ihr das berühmte Kinderbuch „Das doppelte Lottchen“ von Erich Kästner? Dann wißt Ihr in etwa, was Euch hier erwartet, denn der Film ist eine amerikanische Variante dieses bekannten Themas. „Ein Zwilling kommt selten allein“ ist eine lustige, zuweilen etwas kitschige Komödie, die unter Umständen Eure Eltern mehr begeistern wird als Euch.

Genre **Komödie**
Verleihvideo-Start **April**
Altersfreigabe **ohne Beschränkung**
Infos **www.disney.de**

Mafia



Wenn Ihr auf abgedrehte Komödien wie „Die nackte Kanone“ oder „Hot Shots“ steht, dann ist dieser Film genau das richtige für Euch, denn hier werden haufenweise Gangsterfilme wie „Der Pate“ oder „Es war einmal in Amerika“ durch den Kakao gezogen. Das strapaziert die Lachmuskeln ungemein – zumal auch „Al Bundy“-Dumpfbacke Christina Applegate mit von der Partie ist.

Genre **Komödie**
Verleihvideo-Start **April**
Altersfreigabe **ab 12 Jahren**
Infos **www.disney.de**

DIE KINO TOP 5

Die coolsten Filme

1 SCHWEINCHEN BABE TEIL 2

Öff, öff!



2 DÜSTERE LEGENDEN

Mörderisch spannende Unterhaltung

3 AUSNAHMEZUSTAND

Wehe, wenn das Militär kommt

4 SEITE AN SEITE

Tränendrucker mit Julia Roberts

5 RENDEZVOUS MIT JOE BLACK

Besser: Rendezvous mit Brad Pitt

DIE VIDEO TOP 5

Die besten Videos

1 ARMAGEDDON

Nie wieder Steuern



2 DAS MERCURY PUZZLE

Bruce Willis zum Zweiten

3 DEEP IMPACT

„Armageddon“ im Mini-Format

4 DEEP RISING

Wenn das Käpt'n Iglu wüßte

5 MORD IM WEIßEN HAUS

Aber, Mr. President...

KLATSCH & TRATSCH

Mad Max 4



Zeigt dieses Foto den neuen Mad Max? Der 19jährige australische Schauspieler Heath Ledger wird möglicherweise in die Fußstapfen seines großen Vorbildes Mel Gibson treten und im vierten Teil der Endzeit-Saga „Mad Max“ als Sohn des „verrückten Max“ die Leinwand unsicher machen. Dies besagen zumindest Gerüchte, die seit Oktober durchs Internet schwirren. Regisseur George Miller dementiert diese Theorien allerdings bislang und behauptet, noch sei die Hauptrolle des Actionstreifens nicht besetzt. Mel Gibson selbst, dem mit den ersten drei Teilen Anfang der 80er der Durchbruch gelang, wird wohl auf jeden Fall nicht zur Verfügung stehen. Nähere Infos: www.darkhorizons.com

Schwermetall

Ein weiterer Kult-Film soll mit „F.A.K.K.“ (Federation-Assigned Ketogenic Killzone) seine Fortsetzung finden, nämlich der Zeichentrick-Klassiker „Heavy Metal“ aus dem Jahre 1981. Bereits am 20. August diesen Jahres soll der Streifen in den US-Kinos anlauten. Im Vergleich zum Original, der eher eine Verquickung vieler bizarrer Kurzgeschichten war, soll der zweite Teil eine durchgehende Handlung bieten. Nähere Infos: www.darkhorizons.com



Wing Commander

Videospiel-Fans warten schon sehnsüchtig auf den unter der Regie von Chris Roberts gedrehten „Wing Commander“-Kinofilm, der dieser Tage in den Staaten anlautet. Ob der Streifen hält, was die Spiele versprechen, können wir an dieser Stelle noch nicht sagen, es lohnt sich aber auf jeden Fall, mal bei der offiziellen Homepage im Internet vorbeizuschauen und den Trailer zu saugen. Was Euch da geboten wird, macht Lust auf mehr. Nähere Infos: www.wcmovie.com

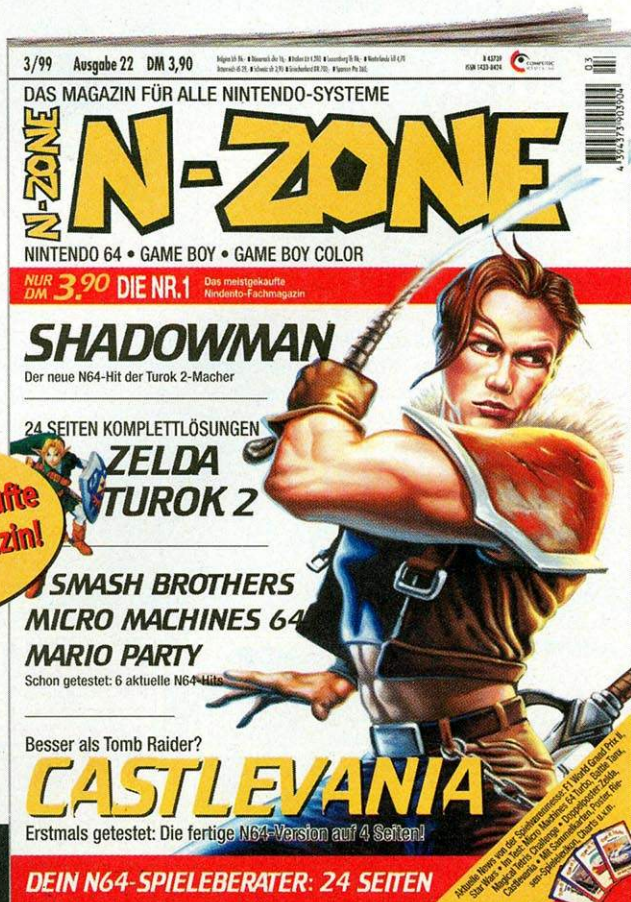




Ich wollt, ich wär' ein Mario.

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!

THE FINAL CURTAIN Falco



Dies ist bereits der dritte „Best of“-Sampler des im vergangenen Jahr bei einem Autounfall in der Karibik ums Leben gekommenen österreichischen Popstars. Im Vergleich zu seinen beiden Vorgängern sind hier allerdings auch die Hits seines letzten, posthum veröffentlichten Albums mit drauf, darunter „Egoist (Remix)“, „Out of the Dark“ und die brandneue Hit-Single „Push! Push!“. Außerdem gibt's eine sogenannte 2000'er-Neufassung seines ersten großen Erfolges „Der Kommissar“. Unser Hit-Tip: „Rock me Amadeus“.

TEST

THE FINAL CURTAIN		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	BMG	84%
Stil	Pop	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	71 min 27 sec	
0%		100%

BRAVO HITS 24 Diverse

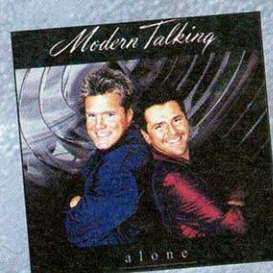


Mittlerweile in die vierundzwanzigste Runde geht der Sampler der Jugendzeitschrift Bravo, auf dem wie gewohnt alle aktuell in den Charts platzierten Hits vertreten sind. Zu den Künstlern, die sich hier ein Stellchen geben, zählen Oli.P mit „I wish“, Emilia mit „Big big world“, Boyzone mit „No matter“, 2-4 Family mit „Lean on me“, die Newcomer Absolute Beginners mit „Liebes Lied“, die Spice Girls mit „Goodbye“ oder Vengaboys mit ihrer Party-Hymne „Boom, Boom, Boom, Boom“. Unser Hit-Tip: „Wo bist Du jetzt“ von Echt.

TEST

BRAVO HITS 24		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Warner Music	87%
Stil	Gemischt	
Anzahl der CDs	2 CDs	
Gesamt-Spielzeit	145 min 28 sec	
0%		100%

ALONE Modern Talking



Nach ihrem sensationellen Comeback im letzten Jahr sind sie wieder dick im Geschäft: das erfolgreichste Disco-Pop-Duo aller Zeiten. Auf ihrem inzwischen achten Album finden sich satte 17 allesamt brandneue Songs. Sanfte, getragene Balladen wie „Just close your eyes“, „I'm so much in love“ oder „All I have“ wechseln sich mit flotten Dance-Rhythmen wie „Sexy, sexy lover“, „You are not alone“ oder „Rouge et noir“ ab. Das klingt zwar alles insgesamt ziemlich gleich (Modern Talking eben), geht aber in die Beine. Unser Hit-Tip: „Space Mix“.

TEST

ALONE		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	BMG	74%
Stil	Pop	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	77 min 00 sec	
0%		100%

DIE DEUTSCHE 2 Diverse

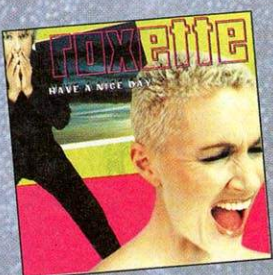


Auf dem zweiten „Deutschen“ Doppel-Album des Fetenhits-Labels hat sich mal wieder eine bunte Mischung teutonischen Liedguts zusammengefunden. Die gebotene Palette geht querbeet von Neuer Deutscher Welle (Nena mit „Leuchtturm“, Münchner Freiheit mit „Ohne dich“) über Schlager (Guilfo Horn & die orth. Strümpfe mit „Guilfo hat Euch lieb“) bis hin zu absoluten Ober-Schnulzen (Paola mit „Peter Pan“). Teilweise kult-, teilweise ohrenstöpselverdächtig. Unser Hit-Tip: „Eine neue Liebe ist wie ein neues Leben“ von Dieter Thomas Kuhn.

TEST

FETENHITS - DIE DEUTSCHE 2		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Polystar	76%
Stil	NDW, Schlager	
Anzahl der CDs	2 CDs	
Gesamt-Spielzeit	137 min 25 sec	
0%		100%

HAVE A NICE DAY Roxette

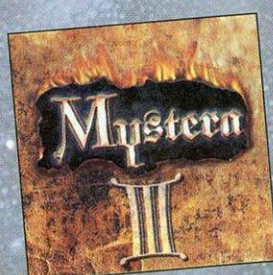


Nach mehrjähriger Baby-pause meldet sich das skandinavische Pop-Duo Marie Fredriksson und Per Gessle – besser bekannt als Roxette – endlich mit einem neuen Album zurück. Insgesamt vierzehn Songs haben die beiden auf „Have a nice day“ gepackt, und jeder einzelne davon geht sofort ins Ohr. Egal ob langsame Balladen wie „Wish I could fly“ (klingt wie „Spending my time“), „I was so lucky“ und „Anyone“ oder knatternde Gitarrenriffs und stampfende Disco-Beats wie in „7Twenty7“ – Roxette haben wirklich nichts verlernt. Unser Hit-Tip: „It will take a long long time“.

TEST

HAVE A NICE DAY		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	EMI	86%
Stil	Pop	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	55 min 31 sec	
0%		100%

MYSTERA III Diverse



Auch auf dem dritten Sampler der „Mystera“-Reihe haben sich die Produzenten wieder Mühe gegeben, achtzehn möglichst mystisch klingende Songs zusammenzustellen. Düstere Mönchs-Choräle, indianische Stammesgesänge und hypnotische Flöten-Stücke von eher unbekannten Bands sind hier ebenso zu finden wie einige berühmte Künstler vom Format eines Mike Oldfield oder eines Vangelis, und selbst Sarah Brightman hat mit „Eden“ ein Lied beige-steuert. Zum Entspannen ist diese CD auf jeden Fall bestens geeignet. Unser Hit-Tip: „Chariots of Fire“ von Vangelis.

TEST

MYSTERA III		HÖR-GENUSS
Erschienen bei	Polystar	82%
Stil	Ethno-Pop	
Anzahl der CDs	1 CD	
Gesamt-Spielzeit	79 min 52 sec	
0%		100%

> Von erfahrenen
> Pädagogen empfohlen!

PlayStation Games: der komplette Check durch's Game-Universum.
Mit News, Tips, Tricks, Special Rankings und 'ner
Menge Background zu Deiner PlayStation.
Am 24.3. für 5,99 DM am Kiosk.



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.



Diese Bilder und Fotos stammen von Daniela Fratscher aus Gera



Diese Helden-Galerie hat uns Sameric Alija zugeschickt



Rene Hubers Lieblingsheld ist Leon Kennedy



Wozu Dreamcast?

Ich finde Euer Heft ist fast perfekt, doch ich habe einige Verbesserungsvorschläge:

1. Was verspricht ihr Euch eigentlich von den Tests für das Sega Dreamcast? Da die Konsole sowie die Spiele dafür momentan nur durch Import zu bekommen sind und nicht jeder gerade mal eben 800 DM hinblättert, ist das doch überflüssig, oder?
2. Ich finde, ihr solltet unbedingt mal ein Sonderheft machen, z.B. eins nur mit Cheat-Codes oder ein einmal im Monat erscheinendes zusätzliches, extra dickes Heft.
3. Gibt es von Euch ein Abo und kann man es auch in Österreich beziehen?
4. Ich habe gehört, daß „Sim City 3000“ auch für das N64 erscheinen soll, stimmt das?

Thomas Ragger, Graz

Hallo Thomas, hier die Antworten zu Deinen Fragen!

1. Wir haben bislang noch kein einziges DC-Spiel getestet, sondern lediglich Previews gemacht. Die neue Sega-Konsole wird mitsamt allen Spielen bei uns im September diesen Jahres erhältlich sein, und da wir auch von anderen Spielen, die erst zu Weihnachten erscheinen, Vorab-Berichte bringen, wüßten wir nicht, was dagegen spricht, auch DC-Spiele im Preview-Teil zu besprechen.

2. Ob und wann wir ein Sonderheft rausbringen, steht leider noch nicht fest. Ein zusätzliches Heft jeden Monat wird es auf jeden Fall nicht geben – es ist schon stressig genug, alle zwei Wochen EIN Magazin zu erstellen, das kannst Du uns glauben...

3. Klar gibt's von uns ein Abo und selbstverständlich kannst Du es auch in Österreich beziehen. Du mußt es einfach unter folgender Telefon-Nr. bestellen: (0)180-5959506

4. Das ist aufgrund des großen Erfolges von „Sim City 3000“ durchaus möglich, was genaues wissen wir aber auch noch nicht. Wir halten Euch aber auf jeden Fall auf dem laufenden.

Falsches Heft?

Ich finde Euer Heft echt toll (was man mir angesichts der Unmenge an Verbesserungsvorschlägen vielleicht nicht abnimmt)! Aber ich hätte da noch ein paar Ideen:

1. Euer Layout ist schrecklich. Viel zu bunt! Orientiert Euch doch lieber an den anderen PC-Zeitschriften.
2. Ihr habt wohl den Erscheinungstermin eures Heftes übersehen: Lara Croft im Weihnachtslook im JANUAR?
3. Ihr seid zu kindisch und wirkt zu unseriös! Ihr solltet die Leser siezen!
4. Wieso nur maximal vier Seiten Tests? Ein Superspiel wie „Baldur's Gate“ hätte einen Megatest verdient.
5. Mit geht ein Editorial ab.

Rudolph Gottesheim, Baden (Österreich)

Hallo Herr Gottesheim!

Vielen Dank für Ihre Verbesserungsvorschläge, aber glauben Sie wirklich, daß Sie mit der GAMES AND MORE das richtige Heft lesen? Wir richten uns nämlich an ein überwiegend junges, jugendliches Zielpublikum zwischen 8 und 16 Jahren.

1. Aus eben diesem Grund ist unser Heft auch so „chaotisch“, sprich äußerst bildlastig, da unsere Leserschaft eben genau das will. Wir glauben nicht, daß der Look einer „Chip“ oder einer „ct“ unserem Anspruch, eine Jugendzeitschrift zu machen, gerecht würde.

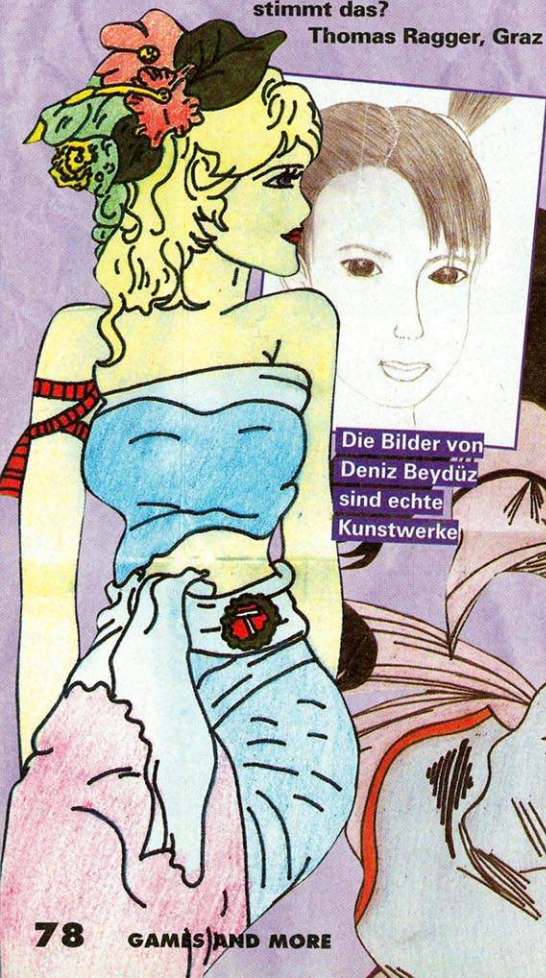
2. Der Erscheinungstermin genannter Ausgabe war der 23.12.1998 – ein besseres Datum für eine Weihnachts-Lara können wir uns eigentlich nicht vorstellen.

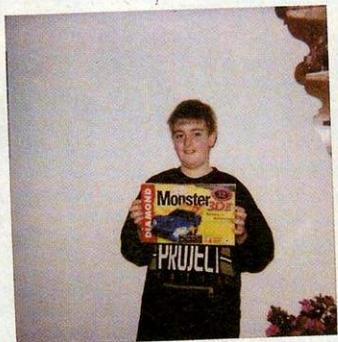
3. Danke, das fassen wir als Kompliment auf. Aus oben genannten Gründen wollen wir nämlich genau das sein. Und unsere zumeist jugendlichen Leser finden es ziemlich uncool, gesiezt zu werden – oder was glauben Sie, warum in anderen Jugendzeitschriften wie „Bravo“ oder „Popcorn“ die Leser geduzt werden?

4. Das geben wir so an unsere Leser weiter – was meint Ihr: Lieber längere Tests und dafür weniger, oder sollen wir bei unserem Verhältnis bleiben?

5. Auch hier wieder der Verweis auf unsere Zielgruppe. Unsere Leser möchten kein langweiliges Blabla über die Ängste, Sorgen und Nöte eines Redakteurs – sie wollen unterhalten werden.

Die Bilder von Deniz Beydüz sind echte Kunstwerke





And the winner ist...

Ich bin einer der Gewinner des Diamond-Preisausschreibens 26/98. Nach 326 Stunden ununterbrochenen Spielens gelang es meinen Eltern, mich vom Computer zu trennen. Diese Karte ist suuuuper!!!! Leider habe ich die GAMES AND MORE verpaßt, in der „Dethkarz“ bewertet wurde. Könntet Ihr mir die Wertung abdrucken?

Timo Wilms, Neunkirchen

Hallo Timo!

Danke für Deinen Brief und das Foto, das wir natürlich an dieser Stelle abdrucken. Wir freuen uns immer, wenn Ihr Euch nach dem Gewinn eines Preises nochmal bei uns meldet und uns ein Bild schickt. Zu Deiner Frage: „Dethkarz“ wurde von uns in Ausgabe 25/98 besprochen und erhielt 87% (plus Medaille versteht sich).

Super-Mario gemalt
von Super-Martin
Münch

Hallo liebe Leserin! Hallo lieber Leser!

Es ist wichtig, daß Ihr uns Eure Meinung sagt. Voller 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

Michael von der Lippe?

Hi, Ihr! Danke, daß Ihr meinen Brief so schnell beantwortet habt. Jetzt habe ich nur noch eine Frage: Ist Michael Hengst der Bruder von Jürgen von der Lippe?

Philipp Cassau, Berlin

Hallo Philipp!

Vielen Dank für Deinen Brief und die wohl nicht ganz ernst gemeinte Frage. Wir haben wirklich alle Tränen gelacht (bis auf Michael...), und jetzt, wo Du es sagst: Eine gewisse Ähnlichkeit ist da tatsächlich vorhanden. Mal sehen, wann Michael das erste Mal im Hawaii-Hemd bei uns in der Redaktion auftaucht.

Gut, daß wir verglichen haben...

Gratulation zu Eurer Zeitschrift: ein 14tägiges Allround-Magazin ist eine neue und gute Idee. Was wir uns allerdings noch wünschen würden, wären ein paar Infos zur Spielstandspeicherung und zum Schwierigkeitsgrad. Außerdem finden wir den Vergleich zwischen PC- und PS-Spielen irreführend, da ein High-End-PC einer PlayStation immer voraus ist – nur einen solchen PC hat nicht jeder.

Niki Wallner und Clique, München

Hallo Niki + Clique!

Die Infos über den Schwierigkeitsgrad versuchen wir möglichst immer in den Text miteinfließen zu lassen – in den Wertungskasten läßt sich so etwas nur schwer integrieren, zumal der Schwierigkeitsgrad ja auch immer von der Erfahrung des jeweiligen Spielers abhängt. Ein Lara-Neuling wird „Tomb Raider III“ bestimmt sauschwer finden, alte Hasen hingegen werden da weniger Probleme haben. Bei den System-Vergleichen haben wir zwar meist auch den Punkt Grafik mit drin, allerdings schreiben wir da immer „...die PS-Version sieht für PlayStation-Verhältnisse...“, denn daß eine 3Dfx-beschleunigte PC-Fassung alle anderen Systeme schlägt, ist ja wohl klar. Ansonsten versuchen wir z.B. Unterschiede in der Größe des Spiels oder der Anzahl der Spieler im Multiplayer-Modus aufzuzeigen – so es denn welche gibt.

„FIFA“ für das N64

Eure Zeitschrift ist echt super, aber ich habe ein paar Fragen:

1. Ich wollte mir „FIFA 99“ auf dem Nintendo 64 kaufen, doch das Spiel gab es nirgendwo. Ich habe aber schon einen Bericht darüber gelesen. Könnt Ihr mit sagen, wo es „FIFA 99“ zu kaufen gibt?
2. Wird es eigentlich irgendwann einen Nachfolger zu dem James-Bond-Spiel auf dem Nintendo 64 geben?
3. Könntet Ihr nicht eine Komplettlösung für „Zelda 64“ bringen?
4. Könnt Ihr nicht ein Poster von „Worms Armageddon“ machen?

Martin Müller, Bärnfels

Hallo Martin!

1. „FIFA 99“ für das N64 ist gerade in Amerika herausgekommen und müßte bald auch bei uns erscheinen. Es ist sogar möglich, daß es bereits im Handel erhältlich ist, wenn Du diese Zeilen liest.
2. Das von Dir genannte Spiel ist in Deutschland indiziert – deshalb ist es fraglich, ob hierzulande jemals ein Nachfolger erhältlich sein wird, selbst wenn es denn irgendwann mal einen geben sollte.
3. Leider nein – aus Platzgründen.
4. Hmm, das mit den Postern entscheiden wir spontan von Ausgabe zu Ausgabe. Mal schau’n, vielleicht ist ja in einer der nächsten auch eins von „Worms“ dabei...

Preisausschreiben 04/99

Kreuzworträtsel

Die Miro Video PCTV Karte geht an: Werner Gehl, Norderstedt
Je eine INTEL Kamera geht an: Magdalene Schmidt, Ratingen
Philipp Conrad, Hattingen

Die Gewinner der GZSZ-Verlosung sind:

Marc Kudlowski, Kremperheide
Kirstina Schneider, Winterberg
Esther Pirsalla, Bruchköbel
Daniel Fritsch, Hildesheim
Dominik Amrhein, Frammersbach
René Stein, Pfreimd

Lesercharts

Je ein Spiel ihrer Wahl erhalten:
Steffen Hück, Mainz-Kastel
Christian Heise, Jena
Michael Heil, Fliesen/Rückers
Samuel Böhm, Bochum
Peter Scherer, Gelsenkirchen

Preisausschreiben 03/99

Die Gewinner des JAM&SPOON-Wettbewerbes sind:

Fehmi Müller, Morsbach-Holpe
Nadine Keck, Calw
Samuel Baidoc, Wienhausen
Chris Braun, Karlsruhe
Günther Kampf, Harburg

Preisausschreiben 02/99

Die Gewinner des Psybadek-Wettbewerbes sind:

Guy-Theodor Didon, Eutin
Kerstin Purucker, Thale
Huy Nguyen, Neustadt/W
Fridolin Unterberger, Eichstetten
Alexander Goßrau, Odenthal

DIE REDAKTION

• Die große Games and More Foto-Story •

Unser Team nun endlich a) vollständig und b) halbwegs menschlich... Der Streß läßt aber nicht nach!



Endlich Feierabend...



Los! Auf in die wunderbare Welt der Online-Spiele! Yeehaa!

Im virtuellen Universum schaffen selbst verweichtete Computerfritzen wahre akrobatische Meisterleistungen...



Tolle Aussicht... He, wackelt nicht so rum da unten!

„Starsiege: Tribes“ ist doch cool, hm?!

Doch selbst hier kann Neugier gefährlich sein...



Könnt 'n Bug sein... oder ein Portal vielleicht?

Warmduscher! Sofort ausprobieren!

Was is'n das für'n Ding? Hab ich ja noch nie gesehen?

Die geheimnisvolle Technologie stiftet furchtbare Verwirrung...



Hä? Was mache ich denn in Pats Büro?

Dave, wieso häng' ich jetzt vor Deinem Rechner?

Wie lange spielen wir denn schon? Ich hab plötzlich lange Haare....

Jedenfalls wurde hier so manches durcheinandergewirbelt...



(Dave:) Bin i jetzt deppert oda was?

(Pat:) Ich spinn wohl

(Thomas:) Aaaaah! Wieso siehst Du aus wie ich?

Seid Ihr völlig übergeschnappt oder was?

(Pat:) Der Idiot will mein Auto zu Schrott fahren!

(Dave:) Ich bin im falschen Körper!

(Dave:) Bernd, gemma a Cola drinkn?

(Pat:) Hey, Dave, wieso hast Du französische Francs dabei?

(Thomas:) Was hat Pat für'n Wagen?

Hä?

Hallo... ja... ist dort die Nervenklinik? Bitte zwei Wagen zur GAMES AND MORE, Sie müssen leider unsere Redakteure abholen... Und denken Sie an die Zwangsjacken!



Schade... jetzt sind sie endgültig durchgeknallt

Fortsetzung folgt!

MITMACHEN UND GEWINNEN RÄTSELSPASS

Gewinnt eines von FÜNF „ANNO 1602“!

Unter allen, die uns das im Kreuzworträtsel gesuchte Lösungswort einsenden, verlosen wir zusammen mit Sunflowers eins von insgesamt fünf PC-Spielen „Anno 1602“ auf CD-ROM. Diese Aufbau-Simulation zählt zu den erfolgreichsten Programmen aller Zeiten in Deutschland und steht schon seit Wochen in Euren Lesercharts ganz oben. Einsendeschluß ist der 31.03.99, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Schreibt das Lösungswort auf eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

Das Trickwerk GmbH
Redaktion GAMES AND MORE
Stichwort: Rätsel 07/99
Obere Hauptstr. 8
85354 Freising

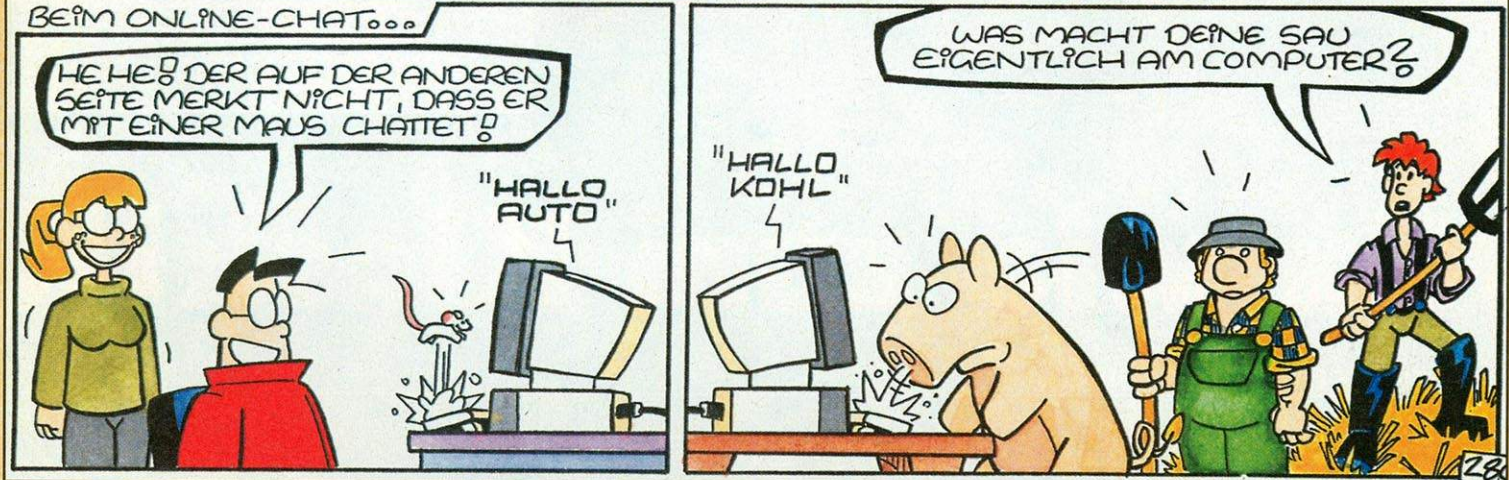


Luftfor- mige Stoffe	Weibliche Kriegerin	Wortfolge	Konsolen- hersteller	Weinstock Neben, i. d. Nähe	Verblüht	Japanischer Kampfsport	lateinische Vorsilbe, ehemalig	Körperrei- nigung	kränzlich
Abk. f. Ma- gistrat Sängerin: Imbruga			Abk. f. Bel- gien - Hol- land (Nie- derlande) - Luxemburg	Inhaltslo- sigkeit	Abk. f. lau- fend		antikes Kö- nigreich in Arabien Grübbetrieb i. Erzberg- bau		Neues Spiel von Sid Meier
Rock- Gruppe: Top			Unterwas- serfelsen	Spiel auf dem Bild: Worms...				Langspiel- platte (Abk.)	
	Sänger: Chris...								Drucker- zeugnis
Schau- spielerin: Derek	wie v. Sin- nen, ver- stört		Abk. f. fe- minin					Abk. f. Ba- rum	
	Abk. f. Bahnhof							Hess- ischer Rundfunk	
chem. Z. f. Eisen	franzö- sisch: Schrei		Einge- schaltet		Geistiger Gehalt	Abk. f. Trappi- stenerorden	Kurzform für Techni- sche Hoch- schule	Regisseur Person Abk. f. Abonne- ment	
Wahlzet- telkasten	unberührte Land- schaft	Abk. für: Einstei- nium	Kfz-Z. Gera	Science, Scientific (abbr.)			Vorfahr		
			Araber- forst			Abk. f. fol- gende	Abk. f. sachlich	Kleine Brücke	Abk. f. eine Ge- wichtsein- heit
			Erbgutträ- ger	Abk. f. Stickstoff	Agent		Abk. für: siehe oben		Helferin i. Märchen
amer. Ge- heimdienst (Abk.)	Kfz-Z. v. Trier		Abk. f. Schnel- zug	Abk. f. Nach- schrift Finanzmit- tel		Zeitgemäß sehr i. Mode	lateinisch: und	Kfz-Z. v. Fulda	
		Nebel i. England Künstliche Intelligenz (engl.)			Biersorte				
große Eukaryot									
chemisches Zeichen für Kohlenstoff									
Leiterin v. Sport- bungen	höchste Spielkarte		Kleines Dachfen- ster	Senkblei			Abk. f. Deut- sche Kriegs- auszeichnung Abk. f. Oksa- homa (USA)		
Kunst- sammlung	Ochsenknecht (Schau- spieler)	Augen- deckel	Kaltepro- dukt		Sektor förmliche Anrede				
					Schaum- wein Kfz-Z. v. Hamburg		englisch: wenn		
Hinterer Fußteil	Abk. f. rechts		Ital. Schau- spieler Te- rence...				Abk. f. Li- ter		
			Engl. er		Außerirdi- scher Fernseh- star				

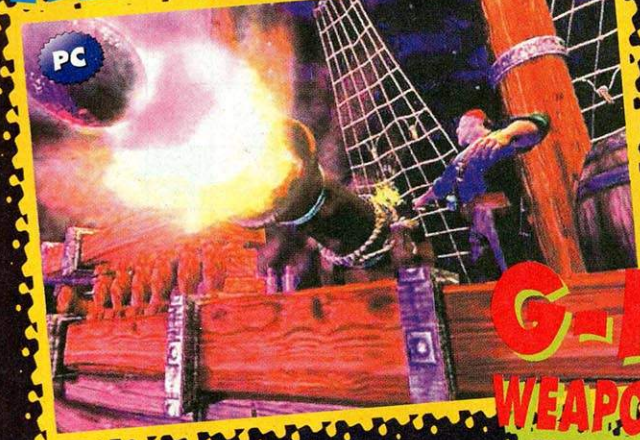
GU W M F A V
WORD TUNIS ART V
AO ARVE ARIOSO
BAB RUF FLAMENCO
AO S MAHD
CA RUM B LAO
BRAGI CR RO
DO EC ALF
ERDE REBE TELE D
IT OSTEN XT BU
FLAUM DEUS OPEN
STEP AUF TOENUNG
APACHEN DRAME
ZE HUB KAI ABO
JIM MI MAL SO AN
GALAN EN J
TAILLE AGRAM
R MS GECKO
RENO CAL OM
BEIZE OVAMBO

Das Lösungswort der letzten Ausgabe war: FOX MULDER

MATHIAS NEUMANN MODERNE ZEITEN



Im nächsten Heft: REDJACK



Die neue
GAMES AND MORE
erscheint am
31.03.1999

Die Story klingt vertraut: Nick Dove ist ein netter kleiner Junge, der eines Tages den Entschluß faßt, Pirat zu werden. Ob es THQs neuem Abenteuerspektakel mit karibischem Flair gelingt, in die Fußstapfen des großen Vorbilds „Monkey Island“ zu treten, verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe.

HYBRID HEAVEN



Auch wenn Konamis neuer Actionknaller auf den ersten Blick ein wenig an „Metal Gear Solid“ erinnert, ist die gelungene Mischung aus Action-, Adventure- und Rollenspielelementen doch ein völlig eigenständiges Spiel, bei dem Ihr in die Rolle des todesmutigen Helden Diaz schlüpfen dürft.

G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE



Die Fortsetzung von „Psygnosis“ „G-Police“-Serie beginnt dort, wo der erste Teil aufgehört hat: Noch schönere Grafiken, noch gewaltigere Waffen und noch mehr spannungsgeladene Missionen versprechen ein Action-Feuerwerk allererster Güte. Schnallt Euch schon mal fest...

AUSSERDEM

Hoffen wir, daß wir Euch in der nächsten Ausgabe ein großes Exklusiv-Interview mit einem videospiegelbegeisterten Fußball-Bundesliga-Profi präsentieren können. Daneben haben wir natürlich wie immer haufenweise brandaktuelle Tests, darunter „Men in Black“ (GBC), „Big Air“ (PS), „Quest for Camelot“ und „FIFA 99“ (N64) sowie ausführliche Preview-Berichte, einen umfangreichen Tips&Tricks-Teil und jede Menge mehr...

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
Wolfgang Schädle

Chefin vom Dienst
Martina Vrenegor

Redaktion
David Skreiner,
Thomas Rosato

Freie Mitarbeiter
Patrick Dowling, Michael
Hengst

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
Email: computec.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Tel: 0911 / 2872-143
Fax: 0911 / 2872-241
Email: carudolph@computec.de
Web: www.computec.de

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne (-144)
Jens Klüver (-348)

Anzeigen disposition
Andreas Klopfer (-140)

Online werbeflächenverkauf
Susanne Szameitat (-142)

Anzeigenmarketing
Monika Fleenor (-345)

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

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

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 01.10.1998

VERLAG
COMPUTEC MEDIA AG

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne
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
Email: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: ÖS 290,-

Druck
Christian Heckel GmbH,
Nürnberg

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

Nix wie zum Kiosk!!!

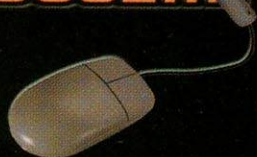
INSERTENTENVERZEICHNIS

Computec: ___ S. 6-7, S. 11, S. 15,
___ S. 29, S. 65, S. 70, S. 75, S. 77

Cendant: ___ U4
Infogrames: ___ S. 55-61

Sunflex: ___ U3
THQ: ___ U2

PSX MOUSE...



Unverbind. Preisemp.
29,95 DM

* incl. MOUSEPAD

PSX RGB KABEL PRO

World of play
station

Verarbeitung: Sehr Gut



Unverbind. Preisemp.
29,95 DM

* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX LINK KABEL

Unverbind. Preisemp.
14,95 DM



* Erhältlich in verschiedenen Farben

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

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

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

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

12/98 World of play
station
Gesamturteil: **Sehr Gut**



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

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

120 Block
360 Block
1080 Block



Unverbind. Preisemp.
29,95 DM

12/98 World of play
station

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

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



Unverbind. Preisemp.
39,95 DM

12/98 World of play
station

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

PSX POWER WING

NEU



ACHTUNG VORSICHT!

EXTREME RUMBLE POWER

Unverbind. Preisemp.
49,95 DM

* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX DOUBLE SHOCK Get More Color!



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

Unverbind. Preisemp.
39,95 DM

12/98 **MEGA FUN**
Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Gut

1/99 **VIDEO GAMES**

Verarbeitung: **Sehr Gut**
Gesamturteil: Gut

12/98 PlayStation **GAMES**
Verarbeitung: **Sehr Gut**
Gesamturteil: Gut

PSX REMOTE STATION....



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

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

2/99 **MANIAC**

Unverbind. Preisemp.
79,95 DM

1/99 **VIDEO GAMES**

Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: **Sehr Gut**

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



SUNSTORES

SUNFLEX

www.GetMoreSun.com Bestell Service 02352/953350

GAME SHOP
JUSSOW STR. 3
34125 KASSEL

GAME COMPANY
ACKERSTR. 34
40233 DÜSSELDORF

EUROGAMES
ALTERIEDSTR. 1
44369 DORTMUND

GAME TOP
PLEISER DREIECK 189
53757 ST. AUGUSTIN

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

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

GAME TOWN
KAPUZIENER STR. 25 A
80337 MÜNCHEN

GAME STREET
CHRISTOPH STR. 28
86956 SCHONGAU

Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

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

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



KING'S QUEST[®]

8

MASKE DER EWIGKEIT[™]

www.sierra.de

Sieben Welten,
drei Dimensionen,
ein unglaubliches Abenteuer!



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

www.stornfels.de