

3,90
DMGAMES
AND MORE

Heft 08/99 • Ab 31.03.99
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 • Sony • Sega

ALLE
14 TAGE
NEU!

CIVILIZATION

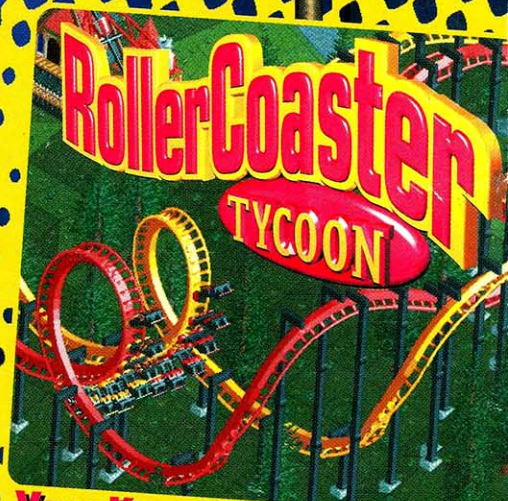
CALL TO POWER

Schöner Siedeln
mit ActivisionTONIC
TROUBLEVon Mörder-Möhren,
rasenden Reffichen
und tödlichen TomatenDIE LÖWEN
SIND LOS!HORST HELDT UND
HOLGER GREILICH
ZWEI BUNDESLIGAPROFIS
SAGEN WAS GESPIELT WIRD

ACHTUNG!!

Grosser
Blizzard-
Wettbewerb:
Gewinnt
supercoole
Action-Figuren

Gratis:

CIVILIZATION
CALL TO POWER
& RACING SIM 2
als MEGA-MINI-POSTERVom Karussellbremser
zum MILLIONÄR



feel it

Action, Fun, Adventure. Und ein gutes Feeling beim Preis.

* unverbindliche Preisempfehlung

39,95*



Airline Tycoon
Managen Sie Ihre eigene Fluglinie!

19,95*



Pax Imperia
Komplexes Weltraum-Strategiespiel.

29,95*



Dethkarz
Rasante Rennspiel-Action in 3D.

19,95*



Obsidian
Mystery-Adventure in surrealen Welten.

49,95*



Starshot
Knallbuntes 3D-Aktion-Adventure mit schwarzem Humor.

29,95*



John Sinclair
Der Geisterjäger als Held eines Action-Adventures.

39,95*



Total Air War
Realistische Flugsimulation gemischt mit Strategie und Action.

19,95*



Der vergessene Gott
Mystery-Adventure auf den Spuren der Menschheitsgeschichte.

39,95*



Perry Rhodan
Spannende Weltraum-Strategie mit der Sci-Fi-Kultfigur.

29,95*

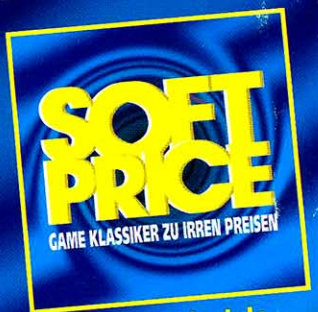


Mayday
Strategie-Spektakel auf der Erde des 21. Jahrhunderts.

39,95*



Wargasm
3D-Action und Strategie im virtuellen Krieg der Zukunft.



Alles Originalspiele, komplett in Deutsch.

Außerdem noch bei SOFT PRICE:
Der Industriegigant 29,95* – Floyd 19,95* – Flottenmanöver 29,95* – Herrscher der Meere 19,95* – Holiday Island 29,95* – Star Wars Monopoly 39,95* – Titanic 49,95* – Jetzt kostenlosen SOFT PRICE-Katalog bestellen unter der Telefonnummer 061 03 - 334 555

SOFT PRICE ist erhältlich bei

Media Markt

und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

Vertrieb in der Schweiz:



Vertrieb in Österreich:

DYNAMIC SYSTEMS

Vertrieb in Deutschland:



INFOGRADES DEUTSCHLAND
www.infogrames.de

In diesem Heft:

NEWS

Brandheiße Neuigkeiten Seite 4
Die aktuellen Spielecharts Seite 64

PREVIEWS

Anna Kournikova's
Smash Court Tennis Seite 10 PS
Descent III Seite 17 PC
Hell-Copter Seite 18 PC
Hybrid Heaven Seite 9 N64
Tonic Trouble Seite 14 PC, N64
Traprunner Seite 16 PS
Um Jammer Lammy Seite 12 PS

TESTS

Big Air Seite 51 PS
Big Race USA Seite 60 PS, PC
Blaze & Blade Seite 28 PC, PS
Bloodlines Seite 59 PS
Civilization: Call to Power Seite 22 PC
Diver's Dream Seite 48 PS
Galador Seite 21 PC
Gex Seite 63 GBC
Grand Theft Auto: London 1969 Seite 57 PC
Hard Edge Seite 56 PS
Kensei: Sacred Fist Seite 52 PS
Lander Seite 54 PC
Men in Black Seite 62 GBC
Pitfall Seite 62 GBC
Poy Poy 2 Seite 53 PS
Quest for Camelot Seite 61 GBC
Racing Simulation 2 Seite 30 PC, PS
Red Jack Seite 50 PC
Roller Coaster Tycoon Seite 26 PC
Sports Car GT Seite 37 PS
Starsiege Seite 34 PC
Twisted Mind Seite 36 PC
UEFA Champions League Seite 32 PS
WCW Thunder Seite 49 PS
You Don't Know Jack 2 Seite 58 PC, MAC



Civilization: Call to Power



Racing Sim 2



UEFA Champions League

SPECIAL

Großer Starcraft-Wettbewerb Seite 8
Löwen-Interview:
Die Stars von TSV 1860 München Seite 66

FILM & MUSIK

Kino: Hot Dogs - Wau, wir sind reich! Seite 72
Video: Verrückt nach Mary Seite 73
Filmschnipsel + Kinocharts Seite 74
Musik-CDs Seite 76

SERVICE

Tips & Tricks - Zum Heraustrennen! Seite 38
Mega-Doppel-Gratis-Miniposter Seite 41
Online: Formel-1-Seiten im Netz Seite 71
Leserbriefe Seite 78
Rätsel & Humor Seite 81

RUBRIKEN

So bewerten wir Seite 20
Fotoroman Seite 80
Impressum Seite 82
Inserentenverzeichnis Seite 82
Vorschau Seite 82



Anna Kournikova's
Smash Court Tennis



Hell-Copter



Hybrid Heaven



Tonic Trouble

PANIK IM INTERNET

Würzburg, Deutschland – Wer von dem GAMES AND MORE-Comic von Mathias Neumann nicht genug kriegt, dem kann jetzt geholfen werden: Unter dem Namen „Moderne Zeiten – Panik im Internet!“ ist beim Achterbahn Verlag ein Sammelband mit vielen lustigen Geschichten, Internet-Pannen und Online-Fiaskos mit Vincent und seinen Kollegen und Freunden erschienen. Mehr Infos unter: www.mzcomics.de

MATHIAS NEUMANN
MODERNE ZEITEN Panik im Internet!



+++ Namco hat seinen ersten Titel für das Sega Dreamcast bekanntgegeben: Die Umsetzung des Arcade-Spiels „Soul Calibur“ wird möglicherweise bereits auf der Tokio Game Show ihren ersten öffentlichen Auftritt haben. +++

+++ Acclaim will noch in diesem Jahr ein drittes „Turok“-Spiel veröffentlichen. Genaue Details sind allerdings noch nicht bekannt. +++

PLAYSTATION 2: JETZT WIRD'S ERNST

Frankfurt, Deutschland – Jetzt ist es offiziell: Sony hat genaue Informationen zum Nachfolger der PlayStation bekanntgegeben. Nicht nur, daß das neue Gerät weitaus leistungsfähiger sein wird als alle bisherigen Konsolen, es wird sogar zur alten PlayStation kompatibel – d.h., daß sich auch alte Spiele darauf spielen lassen. An technischen Daten ist bisher bekannt, daß die PS2 über ein DVD-Laufwerk verfügt wird. Als Hauptprozessor fungiert eine gemeinsame Entwicklung von Toshiba und Sony: Die 300Mhz, 128-Bit starke „Emotion Engine“, die Grafiken in bisher ungeahnter Qualität darstellen kann, wie auch erste Demos zeigen. Zudem soll eine fortschrittliche Architektur und jede Menge Spe-



zialchips für eine ganz neue Generation von Spielen sorgen. In einer der nächsten Ausgaben werden wir mehr über diese Superkonsole berichten, da sie den Rahmen einer einfachen News-Meldung sprengt. Mehr Infos unter: www.playstation-europe.com



+++ 3D-Shooter-Spezialist Raven Software hat von Activision die begehrte „Star Trek: Voyager“-Lizenz erhalten. Details über das neue Spiel sind allerdings noch nicht bekannt +++

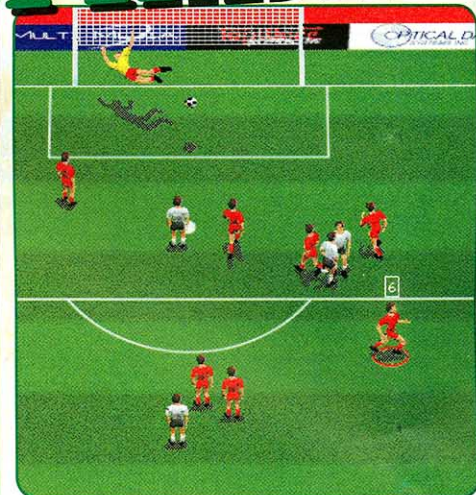
UNENDLICHE WEITEN

Calabasas, USA – Flugsimulationsspezialist NovaLogic will mit seinem nächsten Projekt die Schwerkraft hinter sich lassen und den Weltraum erobern, denn „Tachyon: The Fringe“ spielt in einem riesigen, dynamischen Universum. Ihr könnt Euch dabei frei bewegen und das System erkunden, einen vorgegebenen Missionspfad gibt es nicht – Ihr entscheidet, welchen Weg Ihr wählt und beeinflusst damit das weitere Spiel. Bekannt wurde NovaLogic hauptsächlich wegen der beeindruckenden Grafik seiner Spiele, und auch „Tachyon“ soll da keine Ausnahme machen. Besonderen Wert legen die Entwickler

aber auch auf die Netzwerkfähigkeiten: Über Internet sollen sich über 120 Piloten gleichzeitig riesige Schlachten liefern können. Mehr Infos unter: www.novalogic.com



TOPWARE IM FUSSBALL-FIEBER



Mannheim, Deutschland – Mit dem neuen PC-Titel „Fußballfieber“ will TopWare seine Funline erweitern. Das Spiel, bei dem sich natürlich alles nur um das runde Leder dreht, soll keine langweilige Simulation werden, sondern jede Menge Action bieten. Dank der Grafikengine könnt Ihr das Stadion aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten; über 50 detaillierte Animationen und lautstarke Zuschauer sollen das Spiel zu einem realistischen Erlebnis für Anfänger und Profis werden lassen. Außerdem verfügt das Spiel über einen sog. „Autoplay“-Modus, bei dem der Rechner die Steuerung übernimmt. Mehr Infos unter: www.topware.de



WARUM IN DIE FERNE SCHWEIFEN...

Hamburg, Deutschland – ...wenn das Gute liegt so nah. Eidos will in diesem Jahr nicht nur mit neuen Spielen auftrumpfen, sondern seine Lösungsbuchreihe kräftig erweitern. Zeitgleich mit der Veröffentlichung neuer Spiele sollen die offiziellen deutschen Lösungsbücher erscheinen, die in besonders enger Zusammenarbeit mit den Entwicklern in aller Welt entstehen und so den höchsten Ansprüchen an Vollständigkeit und Richtigkeit gerecht werden. Geplant sind u.a. Lösungshil-

fen für „Commandos: Im Auftrag der Ehre“, „Legacy of Kain: Soul Reaver“, „Gex: Deep Cover Gecko“ sowie zum Director's Cut von „Tomb Raider II“. Bereits erhältlich sind Bücher zu den Toptiteln des letzten Jahres, darunter „Tomb Raider III“, „Gangsters“, „Commandos“ sowie „Dark Project: Der Meisterdieb“. Mehr Infos unter: www.eidos.de



+++ Anfang April will BlueByte die ersten Mission-Disks zum Wusel-Knaller „Die Siedler III“ veröffentlichen, zusammen mit einem Level-Editor. +++

C&C AUF N64



Großostheim, Deutschland – Auch auf dem N64 tobt bald der Kampf zwischen GDI und NOD, denn die Umsetzung von Westwoods Strategie-Klassiker „Command & Conquer“ läuft gerade auf Hochtouren. Der Titel hat, obwohl er nicht das erste Spiel seiner Art war, einen regelrechten Echtzeit-Strategie-Boom ausgelöst, der bis heute anhält – das Spiel ist sogar in das „Guinness Buch der Rekorde“ aufgenommen worden. Die Entwickler legen bei der Modul-Umsetzung Wert darauf, daß das

Spiel nichts von seinem Charme verliert, wenn es an die Gegebenheiten der Konsole angepaßt wird. So soll auch die Sprachausgabe nicht fehlen. Ist ein ExpansionPak installiert, wird die Grafik dem eines PCs in nichts nachstehen. Noch steht allerdings ein genauer Release-Termin nicht fest.

Mehr Infos unter: www.nintendo.com



SCHLACHT- FELD TEIL 2



Ismaning, Deutschland – Die Mischung aus Strategie und 3D-Shooter war zwar nicht so erfolgreich, wie man sich erhofft hatte, aber dennoch hat Activisions „Battlezone“ zahlreiche Fans gefunden. Mit „Battlezone 2“ sollen die Stärken des Vorgängers ausgebaut und viele der Schwächen überarbeitet werden. Die 3D-Engine wurde inzwischen generalüberholt, so daß sie technisch auf dem neuesten Stand ist und die eindrucksvollen Schlachten darzustellen vermag, die sich die 30 Einheiten typen mit ihren 25 verschiedenen Waffen unter Eurer Leitung liefern werden. Dabei könnt Ihr auch selbst in einzelne Fahrzeuge steigen und sie selbst ins Gefecht führen, die neue KI soll nicht nur die eigenen Einheiten sinnvoll übers Schlachtfeld führen, sondern den Computer auch zu einem ernstzunehmenden Gegner machen.

Mehr Infos unter: www.activision.de



WAS IST EIGENTLICH...?

NTSC/PAL

NTSC und PAL sind zwei der weltweiten Standards, in denen Video- und Tondaten übertragen werden. PAL findet hauptsächlich in Europa Verwendung, in Nordamerika und Japan dagegen kommt NTSC zum Einsatz. Die beiden Standards sind untereinander nicht ganz kompatibel: deswegen erhält Ihr auf einem europäischen Fernseher nur ein Schwarz/Weiß-Bild, wenn Ihr eine amerikanische Konsole anschließt.

TCP/IP

Genauso wie IPX ist TCP/IP ein Netzwerkprotokoll, das den Datenverkehr über die Leitungen festlegt. Derzeit ist es sogar DAS Protokoll, denn darauf beruht der gesamte Datentransfer, der über das Internet fließt – dem weltweit wohl größten Netzwerk – , es eignet sich aber genauso für kleinere Netzwerke.

WINDOWS CE

Windows CE ist eine Version von Windows, die zwar auf dem bekannten Windows 95/98/NT basiert, aber „abgespeckt“ wurde, damit sie in speziellen Systemen fest installiert werden kann. So wird Windows CE z.B. als Betriebssystem bei tragbaren, elektronischen Organismen eingesetzt – oder auch in Segas Superkonsole Dreamcast.

IPX

Daten können in einem Netzwerk natürlich nicht wahllos über die Leitung fließen, sie müssen vielmehr geordnet versandt werden, damit sie auch beim richtigen Empfänger ankommen. Die Anordnung der Daten nennt man im allgemeinen das „Protokoll“. IPX ist ein solches Protokoll, das hauptsächlich bei lokalen Netzwerken zum Einsatz kommt.

Achtung: Mogelpackung!



mehr Energie
mehr Geld
mehr Power

MAXIMUM
FUN ▶



Die ausgeklügelte Schummel-Software!

- > über 100 vorinstallierte Cheats und Trainer
- > pro Cheat bis zu zehn Werte gleichzeitig veränderbar
- > endlose Cheat-Datenbank möglich
- > mogeln an beliebiger Stelle - bei fast jedem Spiel!
- > verschiedene Suchfunktionen zum Aufspüren aller veränderbaren Werte im Spiel (z. B. Energiebalken)
- > Win95/98 kompatibel
- > ausführliche Hilfefunktion zu jedem Menüpunkt
- > Monatliche Updates mit ausführlichen Beschreibungen auf der PC Games- und PC Action-Cover-CD und der jeweiligen Homepage des Magazins
- > **ab März im Fachhandel erhältlich!**

PC Games Cheat 3.0

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95

Empfohlen von PC Games, Deutschlands
meistgekauftem PC-Spiele-Magazin



CROSSES BLIZZARD-GEWINNSPIEL

Das gibt's wieder mal nur bei uns:
Gewinnt zusammen mit **SIERRA/BLIZZARD** und **GAMES AND MORE** eines von fünfzehn
Blizzard-Fanpaketen.

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

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

Einsendeschluß ist der 14.04.1999.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Unter allen Einsendungen verlosen wir 15 Blizzard-Fanpakete, von denen jedes einzelne einen Gesamtwert von 500,- DM hat!!! Jedes Paket besteht aus folgenden Preisen:

T-Shirt
Diablo II



Baseball Cap
Blizzard



T-Shirt
StarCraft



T-Shirt
Blizzard

Blizzard
ENTERTAINMENT
Mouse Pad



Actionfigur
Human



Actionfigur
Orc



Actionfigur
Protoss



Actionfigur
Zerg



Actionfigur
Terraner



Übrigens: Die Actionfiguren sind ab Mai auch direkt im Fachhandel oder unter <http://www.blizzard.de> im Online Shop für DM 29,95 je Figur zu beziehen!

StarCraft

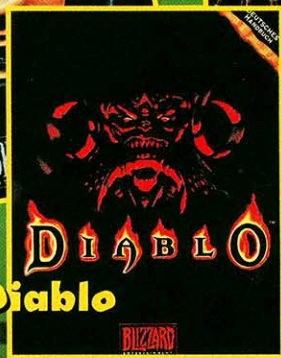


StarCraft
EXPANSION SET
BROOD WAR



StarCraft
Broodwar

Diablo



Warcraft II
Exklusiv-Edition



HYBRID HEAVEN

Die Licht- und Schatteneffekte können sich wirklich sehen lassen



Diaz kann kriechen, springen, klettern, rennen und natürlich schießen



Das Kampfsystem ist rundenbasiert und gibt Euch Zeit zum Überlegen



Unterwegs trifft Ihr auf diese Alien-Kreaturen und durchgedrehte Mutanten



N64 PREVIEW

HYBRID HEAVEN
Hersteller Konami
Genre Rollenspiel
Web-Adresse www.konami.com

Erscheinungstermin:
Juni 1999



Erster Eindruck:
„Blade Runner“ lässt grüßen: Sci-Fi-Abenteuer im Rollenspiel-Gewand.



In seinem neuesten Spiel vermischt Konami Elemente aus „Metal Gear Solid“¹, „Final Fantasy“² und „Parasite Eve“³ zu einem actionlastigen Rollenspielspektakel allererster Güte.

In „Hybrid Heaven“⁴ schlüpft Ihr in die Rolle des muskulösen Helden Diaz, der gerade in einem New Yorker U-Bahn-Schacht einen Agenten erschossen hat – ohne allerdings genau zu wissen weshalb. Der gute Diaz hat nämlich dummerweise sein Gedächtnis verloren und stolpert nun auf der Flucht vor einigen Männern in schwarzen Anzügen tief hinab in ein verwinkeltes Tunnelsystem, wo er eine komplette unterirdische Stadt entdeckt. Eure Aufgabe ist es, Diaz an die Erdoberfläche zurückzuführen und die geheimnisvolle Verschwörung aufzudecken, die ihm diesen Schlamassel eingebrockt hat. Immerhin geht es dabei um eine außerirdische Bedrohung, die den Präsidenten der Vereinigten Staaten

Eine spannende Mischung aus Action und Rollenspiel

austauschen will. Das Ganze klingt nicht nur ähnlich mysteriös wie eine „Akte X“-Folge, zu Beginn versteht Ihr auch buchstäblich nur (U-)Bahnhof. Wenn Ihr Euch allerdings auf die Geschichte einläßt, wird Euch die „Blade Runner“-ähnliche Atmosphäre des Spiels aber schnell in ihren Bann ziehen. Das komplette Spiel wurde in Echtzeit-3D gehalten und erinnert von der Grafik her auf den ersten Blick ein wenig an „Mission: Impossible“⁵. Eine freischwebende Kamera präsentiert Euch Diaz stets von seiner besten Seite, wobei Ihr auf Wunsch auch jederzeit in die Ich-Perspektive umschalten könnt, um Euch auf diese Weise einen besseren Überblick zu verschaffen. Im Kern ist „Hybrid Hea-

ven“ aber ein waschechtes Rollenspiel mit einem rundenbasierten Kampf-Modus. Sobald Ihr auf einen Gegner trefft und den Angriffsknopf drückt, friert das Geschehen ein, und Ihr könnt in Ruhe auswählen, welche Aktion Ihr durchführen wollt. Umgekehrt dürft Ihr beim Angriff eines Gegners wählen, auf welche Art Ihr Euch verteidigen möchtet. „Hybrid Heaven“ sieht schon jetzt sehr, sehr gut aus, und die Sci-Fi-Story entpuppt sich als wohlthuende Abwechslung vom ewigen Fantasy-Einerlei. Wenn Konami auch noch den versprochenen Mehrspielermodus (wie immer der bei einem solchen Spiel auch aussehen soll) hinkommt, dann erwartet Euch mit diesem Modul einer der N64-Höhepunkte dieses Jahres.

Ralf C. Adam

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

Explosiv: Im Bomb-Modus geht es ganz schön feurig zur Sache



Hier seht Ihr das Namco-Maskottchen Pac-Man (oben)

15-40
GAME POINTS

Spielhallen-König Namco bringt endlich die langersehnte Fortsetzung zum letztjährigen PlayStation-Tennis-Knüller „Smash Court Tennis“ - und hat sich dabei prominente Schützenhilfe geholt.

TOKYO PARK
ASAKSA TEMPLE
GT BARRIER REEF
TIMES SQUARE
WEST MINSTER
HONG KONG
GALLERIA MILANO
OSAKA BRIDGE
ADVENTURE WORLD
LOS ANGELES

Die Qual der Wahl: Jeder Court bietet andere Platzverhältnisse

Ein packendes Duell mitten auf dem Times Square

Bei den verschiedenen Courts wird Abwechslung gross geschrieben

In Wimbledon ist der Rasen besonders grün und saftig

Aнна Kournikova mag zwar (noch) nicht die erfolgreichste Spielerin im Damen-Tennis sein, in jedem Falle zählt sie aber mit Abstand zu den hübschesten und lockt mehr Zuschauer auf den Centre Court als so manche Kollegin, die höher in der Rangliste steht als sie. Grund genug für den japanischen Hersteller Namco, sie zur Hauptfigur seiner neuen Tennissimulation zu machen. Ähnlich wie im Vorgänger stehen Euch in „Anna Kournikova's Smash Court Tennis“ zu Beginn die üblichen Spielmodi zur Auswahl: Neulinge studieren zunächst auf dem Trainingsplatz die verschiedenen Schlagtechniken ein, anschließend dürft Ihr

Euch in verschiedenen Freundschaftsmatches versuchen, bevor Ihr schließlich zum ersten Turnier antretet. Gespielt wird auf den unterschiedlichsten Belägen und Courts – speziell der witzige „Adventure World“-Platz inmitten eines großen Jahrmakts mit ratternden Achterbahnen und von Besuchern umlagerten Buden sorgte bei uns für Erheiterung. Wer's lieber etwas abgefahren mag, versucht sich im Bomb-Modus, bei dem Ihr den Ball möglichst rasch übers Netz befördern solltet, um nicht von einer plötzlichen Explosion umgerissen zu werden. Bei der Optik hat man im Gegensatz zum Rivalen „All Star Tennis“ von Ubi Soft weniger Wert auf einen möglichst realistischen Look

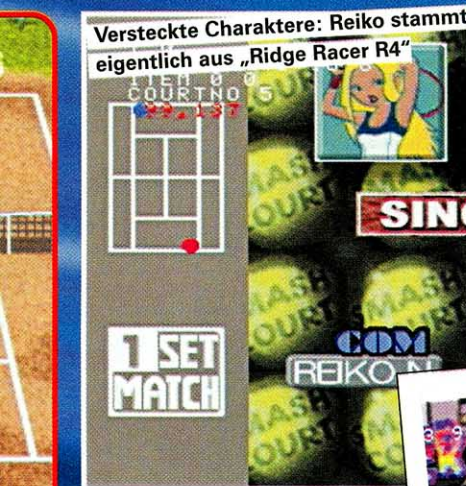
Dieses Spiel ist das Wimbledon für Tennis-Fans



Volltreffer: Wenn Ihr den Ball gegen die Rube bekommt, geht Ihr benommen zu Boden



Der Computergegner ist nicht von Pappe und schlägt Euch das eine oder andere As um die Ohren



Versteckte Charaktere: Reiko stammt eigentlich aus „Ridge Racer R4“

SINGLES

1 SET MATCH

In den Tennis-Stadien gibt's sowohl faule Balljungen als auch nervige Schiedsrichter



Auf dem Rummelplatz ist rund um den Court ziemlich viel Betrieb



Im Trainingsmodus müßt Ihr versuchen, die Zielscheibe zu treffen

INFO

Das ist Anna Kournikova

Die russische Tennis-Schönheit wurde am 7. Juni 1981 in Moskau geboren, lebt momentan aber in Miami, Florida. Seit 1995 ist Anna Tennis-Profi. Zu ihren bislang größten Erfolgen zählen das Erreichen des Halbfinals 1997 in Wimbledon, die Finalteilnahme 1998 in Key Biscayne sowie der Sieg im Doppel gemeinsam mit Martina Hingis bei den Australian Open 1999. Zur Zeit steht sie auf Position 11 der Tennis-Weltrangliste.



Natürlich könnt Ihr auf Wunsch auch zum Doppel gegen- oder miteinander antreten



gelegt, sondern präsentiert die Spieler in einem typisch japanischen Comic-Stil – ähnlich dem aus Hudson Softs „Centre Court Tennis“ auf dem N64. Dennoch ist die Grafik gestochen scharf, und besonders der große und jederzeit deutlich erkennbare Ball hebt das Spiel wohltuend von seinen Konkurrenten ab. Auch die Steuerung weiß zu gefallen: Jeder der vier normalen Feuerknöpfe steht für eine Schlagvariante, durch zusätzliches Bewegen des Steuerkreuzes könnt Ihr den Ball anschneiden und die Flugrichtung beeinflussen. Das klingt nicht nur einfach, es geht auch locker von der Hand. Ohne große Mühe spielt Ihr einen präzisen Topspin-Ball, überrollt Euer ans Netz stürmendes Gegenüber mit einem Lob oder drescht ihm einen Long-Line-Smash um die Ohren. Neben den 24 regulären Tennisspielern und -spielerinnen, unter denen sich natürlich auch Anna Kournikova befindet, existieren noch einmal weitere 24 versteckte Charaktere, die von Euch

Namco hat mal wieder alles richtig gemacht



freigespielt werden müssen. Einige dieser versteckten Athleten sind altgediente Namco-Helden, darunter das Maskottchen Pac-Man, der schlagkräftige Fighter Heihachi aus „Tekken 3“ sowie die holde Schönheit Reiko Nagase aus „Ridge Racer R4“. Einen weiteren Motivationsschub garantieren spezielle Tennis-Rackets, die Ihr Euch beim Gewinn

eines Turniers verdienen könnt und die Euren Spieler spezielle Fähigkeiten verleihen. „Anna Kournikova's Smash Court Tennis“ macht bereits in der uns vorliegenden Beta-Version so viel Spaß, daß wir eines schon jetzt mit Sicherheit sagen können: Für Tennisfreunde gibt es demnächst auf der PlayStation nur noch eine Wahl. Advantage: Namco...

Ralf C. Adam

Wer ständig beim Second-Service scheitert, darf einen Auto-Aufschlag benutzen – der trifft immer ins Feld



BREAK POINT

PS PREVIEW

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Hersteller Namco
Genre Sport
Web-Adresse www.namco.com

Erscheinungstermin:
Juni 1999

Fertiggestellt zu:



Erster Eindruck: Dieses Spiel wird für die Tennis-Freaks, was „Tekken 3“ für die „Prügler“ war.



UM JAMMER LAMMY



Lammy und ihr Meister Chop Chop Onion proben für den großen Auftritt



Ist mal keine Gitarre zur Hand, muß Lammy zu anderen Mitteln greifen



Fast alle Charaktere sind neu, nur wenige wurden aus „Parappa“ übernommen



Bis zum Rock-Olymp ist es ein weiter Weg



Die Charaktere sind ziemlich abgedreht



Grafisch ist das Spiel vor allem bunt

Das abgedrehte „Parappa the Rapper“ konnte viele Spieler begeistern, einzig die Rap-Musik hat für einige den Spielspaß etwas getrübt.

Doch damit ist bald Schluß: „Um Jammer Lammy“ soll alle Freunde der Rockmusik begeistern. Lammy, die bereits bei „Parappa“ ihren ersten (wenn auch nur kurzen) Auftritt hatte, steht nämlich auf harte Gitarrenmusik und hat hochgesteckte Ziele: Sie möchte eines Tages die beste Rockmusikerin der Welt werden. Das Glück ist auch auf ihrer Seite, denn sie erhält die einmalige Chance, zusammen mit einer berühmten Sängerin aufzutreten – allerdings muß sie noch viel üben, bis sie für den Gig bereit ist. Zusammen mit ihrem Meister Master Chop Chop Onion muß ihr Lammy dabei helfen. Ihr steuert sie durch die zahlreichen Level und meistert die verschiedensten Hindernisse. Das Spielprinzip ist dabei einfach: Ihr müßt im Takt der Musik die richtigen Tasten drücken.

Dabei ist es nicht unbedingt nötig, das Spiel Level für Level durchzuspielen, Ihr könnt auch einfach eine Trainingsrunde einlegen oder – und das war schon bei „Parappa“ am spaßigsten – mal gegen einen Kumpel antreten. Grafisch hat sich nicht viel verändert, nach wie vor ist alles sehr schrill und sehr bunt. Die Hintergründe und Figuren werden dabei in 3D dargestellt, was flüssige Animationen und witzige Effekte zuläßt. Übrigens treten fast nur neue Charaktere auf: außer Lammy sind es noch zwei oder drei, die ihr aus „Parappa“ kennen könntet. Passend zu Lammys Faible für Rock fällt die Musik natürlich etwas härter aus – ob das gefällt oder nicht, ist bekanntlich Geschmacksache, auf jeden Fall aber ist sie rhythmisch genug, daß Ihr problemlos den Beat heraushören

Schrill, bunt, abgedreht und rockig. Das ist Lammy



Trotz 3D-Grafik sind die Figuren ziemlich flach



Als wahre Rockerin kann Lammy auch ganz andere Saiten aufziehen

könnt. Außerdem wollen die Entwickler das Dual Shock unterstützen, damit auch musikalisch Unbegabte eine Chance haben. Ein einfaches Spielprinzip, das mächtig Laune macht – hoffentlich kann die rockige Lammy genauso überzeugen wie ihr rappender Kollege.

Patrick Dowling

PS PREVIEW

UM JAMMER LAMMY	
Hersteller	Sony Computer Entertainment
Genre	Action
Web-Adresse	www.playstation-europe.com
Erscheinungstermin:	
Juni 1999	
Fertiggestellt zu:	
7,5	
Erster Eindruck: Genauso abgedreht und einfach wie „Parappa“ – nur mit Rockmusik.	

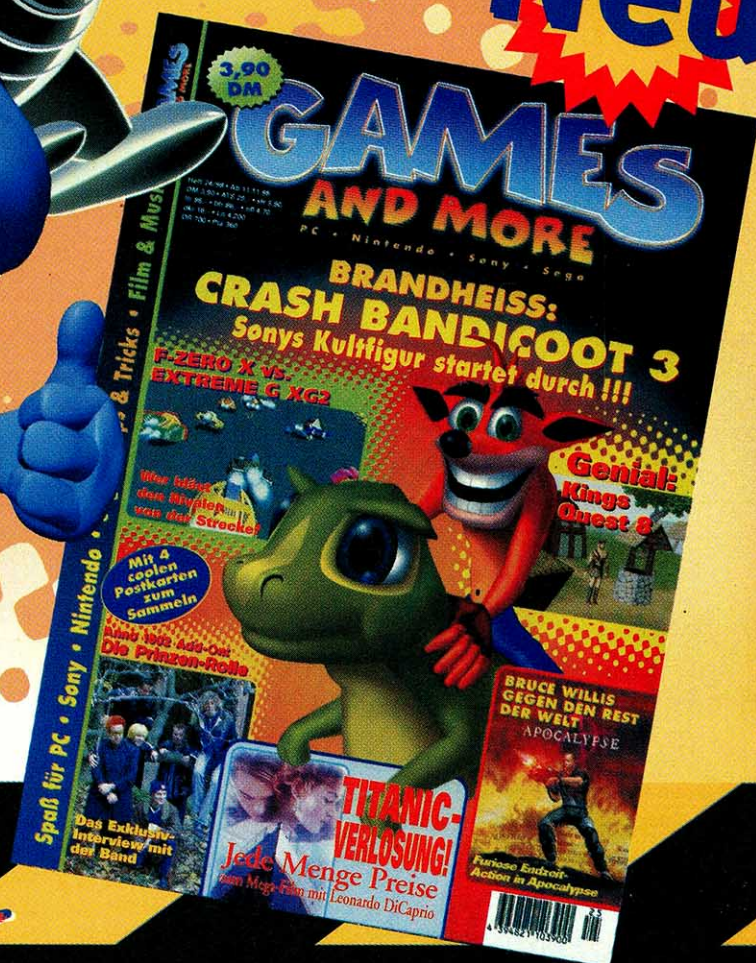
2 Ausgaben kostenlos!

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

Tonic Trouble



Bevor Ihr Grogh erwischt, gibt es einige Gefahren zu überstehen



Besonderen Wert wurde auf die Umsetzung der Charaktere gelegt



Auf seinem Pogo-Stick hüpfte Ed durch die Level



Die Level bei „Tonic Trouble“ sind farbenfroh und ziemlich abgedreht



In der 3D-Welt könnt Ihr Euch beliebig umsehen



Ed setzt sich gekonnt gegen eine Killerkarotte zur Wehr

Die Liebe kann die ganze Welt verändern - besonders, wenn man ein liebeskranker Außerirdischer ist und vor lauter Aufregung eine mysteriöse Getränkedose fallen läßt.

Kaum auf der Erde angekommen, verursacht der Inhalt dieses Behälters Mutationen und andere unangenehme Veränderungen. Der trottelige und lilafarbene Ed wird dazu verdonnert, den Schaden wiedergutzumachen; er soll dem bössartigen Grogh, der die Dose inzwischen in seinen Besitz gebracht hat, das Handwerk legen und ein Gegenmittel entwickeln. Dazu muß er sich allerdings mit dem verrückten Professor Doc zusammenschließen, der eine Maschine bauen kann, die Ed zu Grogh bringt. Dummerweise liegen die Einzelteile dieser Wundermaschine in den verschiedenen Levels verstreut – und damit beginnt Eure Aufgabe, denn Ihr steuert den unfreiwilligen Weltenretter Ed bei seinem Abenteuer. Der Weg wird allerdings nicht einfach: Neben Killerkarotten und weißbrotschießenden Toa-

stern warten noch zahlreiche weitere Gefahren auf Euch. Zum Glück stehen Euch andere Charaktere aber hilfreich zur Seite und geben Euch wichtige Hinweise, wie Ihr Rätsel lösen müßt, um zum Ziel zu kommen. Die Entwickler legen großen Wert darauf, daß die Welt von „Tonic Trouble“ lebendig erscheint – die anderen Charaktere gehen selbständig ihren Tätigkeiten nach und warten nicht einfach darauf, daß Ihr sie anspricht. Grafisch wurde das Spiel auf die Engine von „Rayman“ aufgebaut: alle Level werden also in 3D dargestellt, so daß Ihr Euch frei bewegen könnt. Besonderes Augenmerk wurde bei der grafischen Umsetzung auf die über 40 Charaktere gelegt – sie wurden nicht nur auf dem Papier und im Modellierprogramm bis ins kleinste Detail ausgearbeitet, sondern sollen

Besonderen Wert legen die Entwickler auf die Charaktere



Mit Hilfe dieser Flügel kann Ed durch die Lüfte segeln

auf dem Bildschirm über eine richtige Mimik verfügen. Erscheinen soll das Spiel noch im April für PC (auch als DVD-Version!) und N64 – es verspricht ein technisch einwandfreies und vor allem humorvolles Action-Adventure zu werden.

Patrick Dowling

N64 PC PREVIEW

TONIC TROUBLE

Hersteller: Ubi Soft

Genre: www.ubisoft.de

Web-Adresse: Action

Erscheinungstermin: **April 1999**

Fertiggestellt zu: **7,5**

Erster Eindruck: Witzige Charaktere, solide Technik – hoffentlich hält das Spiel, was es verspricht.

Doping für Deine PlayStation!

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



Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe -
Game-Lexikon mit
Infos, Bilder und
Experten-Bewertung
zu 575 PS-Games.
**First Aid - Tips &
Tricks-Data-Base** zu
273 PS-Games.
High Score - mit
den Save Games
und der Memory
Card in unentdeckte
Level vordringen:
Wild Arms,
Alundra, Tomb
Raider III...

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

Suchtgefahr!

Spielbare Demos zu
aktuellen Hits und
Neuerscheinungen:
Driver, Gex 3, UEFA
Champions League,
T'ai Fu, B-Movie
Hit-Tip - die rasan-
testen Newcomer
des Monats im
Überblick: Metal
Gear Solid, Racing
Simulation 2, Akuji
The Heartless...

Herzflimmern!

Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick -
atemberaubende
Trailer und
Filmsequenzen zu:
Civilization II,
Guardian's
Crusade, Soul
Reaver, Abe's
Exoddus,
Warzone 2100

Geheimlabor!

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

Mehr Heft - mehr Fun!

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

**PlayStation Zone -
wissen was läuft.**

TRAPRUNNER



Wer anderen eine Grube gräbt, sollte dafür sorgen, daß dieser auch reinfällt – zur Not muß eben nachgeholfen werden!

Bei Konamis' „Traprunner“ geht es eigentlich nur um eins: den Gegner bei einem Zweikampf in einer der zahlreichen Arenen so schnell wie möglich auszuschalten. Dabei schaltet Ihr neben Nahkampfkünsten und Handfeuerwaffen auch jede Menge fiese Fallen zu Eurer Verfügung, die es möglichst hinterhältig anzubringen gilt. Außerdem lassen sich die Fallen geschickt kombinieren, um dem Gegner den größtmöglichen Schaden zuzufügen – dabei müßt Ihr aber immer aufpassen, daß der Schuß nicht nach hinten losgeht und Ihr selbst in eine Falle tappt. Ein umfangreiches Tutorial erklärt Euch anschaulich die Feinheiten des Fallenlegens, und dabei lernt Ihr auch

eine weitere, wichtige Fähigkeit – Fallen zu erkennen und rechtzeitig auszuschalten. Es stehen mehrere Spielmodi zur Verfügung: Im „Story“-Modus könnt Ihr nach und nach gegen alle anderen Kämpfer antreten oder einfach ein schnelles Spiel gegen den Computergegner oder einen Kumpel starten. Ihr seht das Geschehen wahlweise aus einer isometrischen Perspektive oder direkt von oben; der Bildschirm läßt sich bei den Kämpfen in zwei Hälften teilen – die Übersicht ist dann nicht unbedingt optimal, dafür könnt Ihr den Gegner beobachten, wenn Euch beim hektischen Treiben Zeit bleibt. Es stehen mehrere Kämpfer zur Auswahl, die alle unterschiedliche Fähigkeiten haben: der eine ist schnell, der andere

widerstandsfähiger und wiederum andere sind den übrigen im Nahkampf überlegen. Schon jetzt macht das Spiel einen recht guten Eindruck: Die 3D-Grafik ist schnell und flüssig, die Explosionen und Effekte riesig. Der Sound paßt ebenfalls zum Geschehen und ist stark explosionslastig – was aber keineswegs schadet. „Traprunner“ erinnert in seinen Grundzügen an das alte „Spy vs. Spy“ auf dem C64 und verspricht einiges an Spielspaß – hoffen wir, daß diese Erwartungen auch erfüllt werden!

Patrick Dowling

PS PREVIEW

TRAPRUNNER

Hersteller: Konami

Genre: Action

Web-Adresse: www.konami.com

Erscheinungstermin: April 1999

Fertiggestellt zu: 80%

Erster Eindruck: Verspricht hinterhältigen und vor allem fiesen Spielspaß.

Sprich: 1Konami; 2Traprunner

DESCENT 3



Dieser Energieturm wird von einem kleinen Heer von Robotern bewacht



Auch an der Oberfläche des Planeten gibt es viel für Euch zu erledigen



Euch erwarten große verwinkelte Räume mit beeindruckender Architektur

In einem kleinen Gleiter rast Ihr durch verzweigte Tunnelsysteme und bekämpft fiese Alien-Roboter: Der brandheiße Flieger-Shooter von Interplay läßt Euch die düstere Welt von „Descent III“ in „absolut echtem 3D“ erforschen.

In einem kleinen Gleiter rast Ihr durch einen grell erleuchteten Tunnel, biegt erst nach links ab, dann plötzlich nach unten durch einen dunklen, korkenzieherartig kurvigen Gang...

Dem Kugelhagel eines Wachroboters weicht Ihr geschickt aus – nach „links hinten oben“ – und antwortet mit einem tödlichen Feuerstrahl aus dem Napalm-Werfer. Weiter geht's, die Wand wird zum Boden, eine weitere Abzweigung ist in der Decke verborgen, doch Eurem wendigen Gefährt macht das nichts aus: Müheles bewegt sich das kleine Schiff durch den Raum, in alle

Richtungen und in jeder Fluglage – was dem Piloten am PC-Joystick ein tolles Gefühl von dreidimensionaler

Freiheit bringt, für Zuschauer allerdings gelegentlich mit leichtem Schwindelgefühl endet... Schon die beiden

Vorgänger der „Descent“-Reihe waren beide eine absolute Sensation in Spielerkreisen, konnte man hier doch zum ersten Mal eine Welt in allen drei Dimensionen „erfliegen“. In dem neuesten Sproß der beliebten Serie habt Ihr diesmal zusätzlich Gelegenheit, die „Außenwelt“ des fernen Descent-Planetens zu erforschen und so in immer neue

Tunnelsysteme und Bunkeranlagen vorzudringen. Die Handlung von „Descent III“ schließt nahtlos an den Vorgänger an – auch diesmal steht der verzweifelte Kampf der Menschheit gegen eine außerirdische Bedrohung



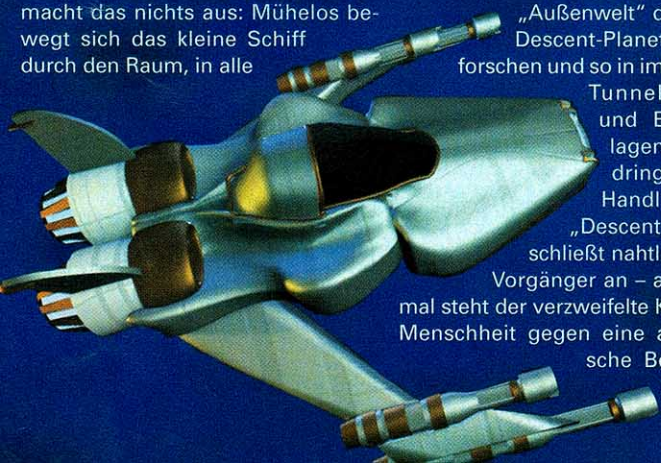
Gemeinsam mit Freunden könnt Ihr Euch feurige Mehrspielergefechte liefern



Diesen Robotern ist es nicht gut bekommen, sich mit uns anzulegen



Vor diesem gefährlichen Lavasee greift Euch ein Roboter an



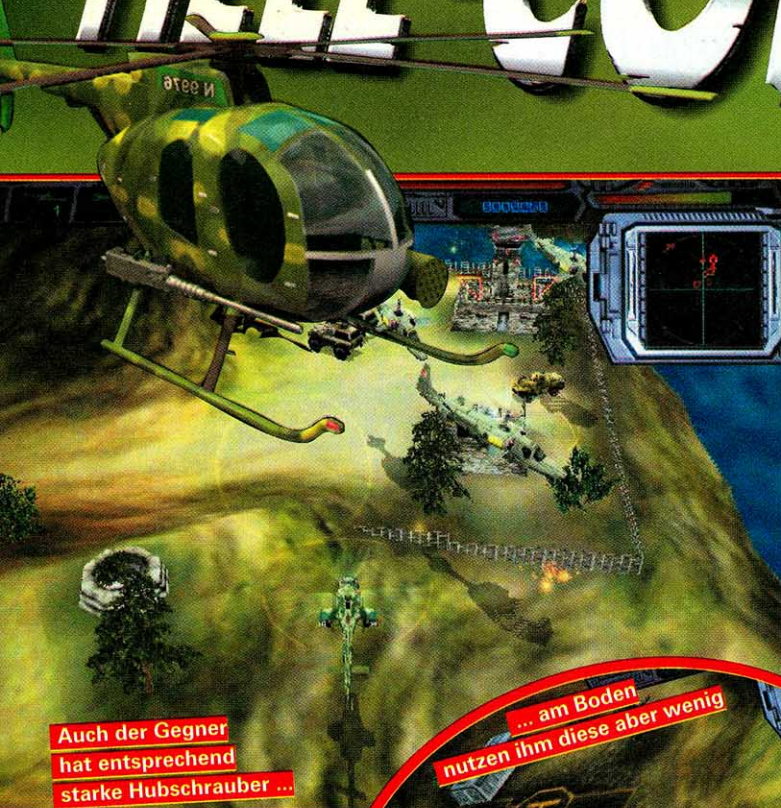
auf dem Programm. All das wird in einer Optik geboten, die der von bekannten 3D-Shootern in nichts nachsteht. Spektakuläre Lichteffekte und Explosionen aus zehn furchteinflößenden Waffen machen die Welt von „Descent III“ zu einem atemberaubenden Erlebnis, und in den 15 gigantischen Levels erschweren Euch Wind, Regen, Gegner und knackige Puzzles gehörig das Leben!

David Skreiner

PC PREVIEW

DESCENT 3	
Hersteller	Interplay
Genre	Action
Web-Adresse	www.interplay.com
Erscheinungstermin:	April 1999
Fertiggestellt zu:	95%
Erster Eindruck:	Genial-feurige 3D-Action für flinke Zocker mit Orientierungssinn.

HELL-COPTER



Auch der Gegner hat entsprechend starke Hubschrauber ...



LKW voller Munition explodieren besonders gut



Von einem normalen Pickup habt Ihr nichts zu befürchten



... am Boden nutzen ihm diese aber wenig



Habt Ihr Euren Gegner erst einmal anvisiert, ist der bald erledigt



Lange hält Euer Hubschrauber solch starkem Beschuß nicht stand



Die gegnerische Basis muß zerstört werden - wie immer...



Die Scheinwerfer Eurer Gegner geben Orientierungshilfe

Diese 3D-Helikopter-Simulation aus dem Hause Ubi Soft glänzt mit tollen Effekten und einfacher Steuerung.

Dieses Simulationsspiel versetzt Euch nicht etwa in ein zukünftiges oder vergangenes Szenario - nein, es spielt in unserer Zeit. Der Kalte Krieg ist zu Ende, und an vielen Orten dieser Welt schwelen regionale Konflikte. Ihr führt ein Sonderkommando an, bestehend aus Veteranen, Mitgliedern verschiedener Spezialeinheiten und bekannten Söldnern. Eure Aufgabe ist es, Konflikte, die nicht auf

diplomatische oder politische Weise zu lösen sind, zu bereinigen. Das ganze ist natürlich streng geheim - Ihr erfahrt nichts über Euren jeweiligen Auftraggeber, und von Eurer Truppe weiß nur ein Colonel, der Euch die Aufträge überbringt. Mit verschiedenen Kampfhubschraubern fliegt Ihr die jeweilige Mission. Dabei rettet Ihr Gefangene, eskortiert Lieferungen oder schaltet bestimmte Ziele aus. Insgesamt 20 Missionen sind zu bestehen, bis der Weltfrieden wiederhergestellt ist. Ihr operiert mit Eurem Helikopter in den unterschiedlichsten Zielgebieten Zentraleuropas und des Persischen Golfs.

Je nach Auftrag müßt Ihr die Missionen bei Tag oder Nacht durchführen. Taktisches Denken ist eine der Hauptvoraussetzungen, denn schließlich seid Ihr auf Euch allein gestellt. Zur Belohnung gibt es zahlreiche Bonuslevel, und jedes Szenario hat eine eigene Endsequenz. Um Eure Aufgaben bestehen zu können, habt Ihr neben dem klassischen Geschütz auch Lenkkraken und andere High-Tech-Waffen zur Verfügung. Zur Auswahl stehen zu Beginn drei Helikopter, der Vultu-

Hubschraubersimulationen sind langweilig?! - „Hell-Copter“ ist Action pur!





re, Scorpio und Dragonfly, die alle-
samt weiter aufgerüstet werden
können. Bei größeren Missionen
stehen auch einige Bodentruppen
zur Unterstützung bereit.
Besonderen Wert
haben die Ent-
wickler auf
die Intelli-
genz Eurer
Gegner gelegt
– diese handeln nämlich nicht nach
vorgefertigten Schemata, sondern
entscheiden sich intuitiv für ein
Vorgehen – und Fehler machen sie
mitunter auch. Jeder der 30 unter-
schiedlichen Gegner wird auf reali-
stische Weise beschädigt und
fängt an zu qualmen oder explo-
diert sogar. Vorsicht: Ist auch bei
Brücken geboten: Geraten sie zu
stark unter Beschuß, können sie
abstürzen und Eure Mission zum
Scheitern bringen. Die 3D-Engine

versetzt Euch in eine realistische
Umgebung und bietet jede Menge
Action. Der Multiplayer-Modus
bietet Euch neben
der kooperativen
Missionsbewälti-
gung zusätzli-
ch fünf Deathmatch-
Szenarien für bis zu vier
Spieler.

Thomas Rosato

PC PREVIEW

HELL COPTER

Hersteller: Ubi Soft
Genre: Action
Web-Adresse: www.ubisoft.com

Erscheinungstermin:
April 1999

Fertig-
gestellt
zu:
95%

Erster Eindruck:
Hubschrauberballerei
mit viel Action.

www.gamesonline.de

onlinegames

Multiplayer-Kult

z.B.: Meridian 59, Subspace

gamesnews

Latest news der Spiele-Szene

gameschat

Der ultimative Zocker-Chat

freegames

Spielen für umsonst

gamesmags

Homepages der führenden
PC-Spielemagazine

www.gamesonline.de

games, games, games



**games
online**

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 abdrehet, dann gibt's dafür in dieser Rubrik die entsprechenden Punktabzüge.

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

Die Medaille:

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



PS TEST

DER GAMES AND MORE SUPERHIT

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

Besonderheiten:
 Dieses Spiel kommt auf 2 CDs.

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

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

Altersfreigabe:
 keine Angaben

WERTUNG:
Grafik: 86%
Sound: 80%
SPIEL SPASS:
87%

Das bedeuten die einzelnen Prozentzahlen

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

Unsere Abkürzungen:

- PC** = 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'emUp, 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“.

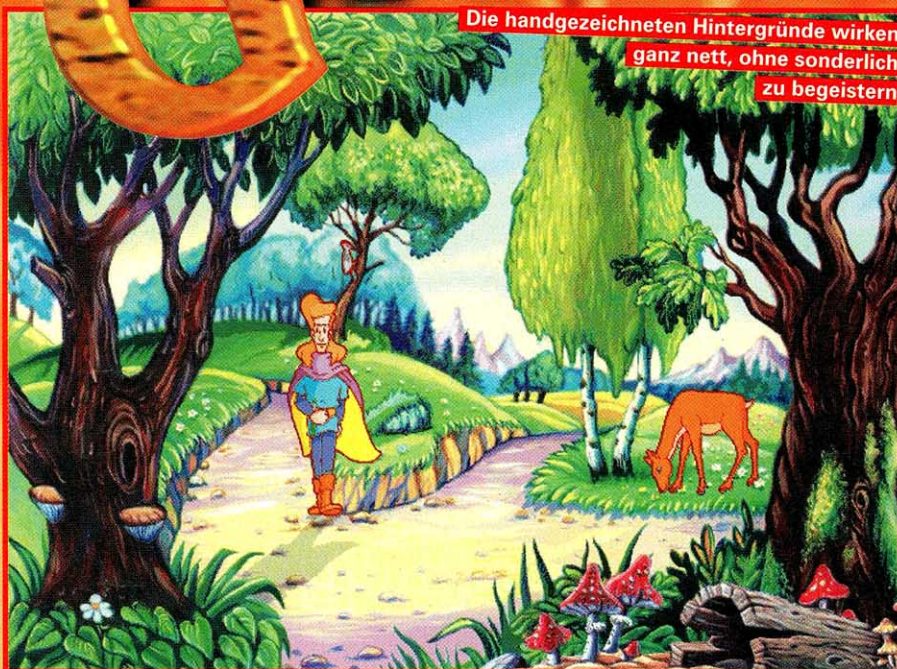
SIMULATION:

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“.

GALADOR



Die handgezeichneten Hintergründe wirken ganz nett, ohne sonderlich zu begeistern



Das Inventar wurde praktisch 1:1 aus „Curse of Monkey Island“ geklaut



Ein Wirtshaus darf in der Fantasy-Welt von Galadors Königreich natürlich nicht fehlen



Einige der Landschaften scrollen mehrere Bildschirme nach rechts und links



Die Texte werden sowohl am Bildschirm angezeigt als auch gesprochen



Gelangweilt unterhalten wir uns mit einem Einsiedler

Haben traditionelle Grafik-Adventure heutzutage überhaupt noch eine Chance? TopWare Interactive' wagt den Versuch und schickt einen fesschen, blaublütigen Jüngling ins Rennen...

Durch ein dummes Mißgeschick wurde der tapfere Prinz Galador von seiner Familie verstoßen und tappt nun einsam und verlassen durch sein eigenes Königreich. Wenn Euch dieses bemitleidenswerte Schicksal anrührt, dann solltet Ihr versuchen, dem armen Tropf zu helfen. In der Tradition solcher Klassiker wie „Monkey Island“ oder „Simon the Sorcerer“ übernimmt Ihr dazu die Steuerung des unglücklichen Helden und durchläuft per Mausclick kunterbunte 2D-Landschaften. In der

Veraltet wirkendes Grafik-Adventure ohne großen Charme

Gegend herumliegende Gegenstände können von Euch aufgenommen und in ein Inventar abgelegt werden, damit Ihr im Bedarfsfalle jederzeit darauf zurückgreifen könnt. Außerdem dürft Ihr Euch mit anderen Personen unterhalten, die Ihr auf Eurer Reise trefft, um auf diese Weise an wertvolle Informationen zu gelangen. Falls Ihr jetzt denkt, daß das nicht sonderlich neuartig klingt, dann liegt Ihr mit dieser Vermutung absolut richtig. Das Spiel ist in jedweder Hinsicht nur unterer Durch-

schnitt: Die Grafik ist ziemlich kindlich und die kunterbunte Farbgebung sicherlich nicht jedermanns Geschmack, das Benutzer-Interface kommt noch mit einer altmodischen Textoberfläche anstelle von Icons daher, und die dröge Story ist weder sonderlich witzig noch großartig motivierend. Am meisten an „Galador“ nerven aber die endlosen, ausufernden Dialoge mit den anderen Charakteren. TopWare hat zwar das komplette Spiel ins Deutsche übersetzt, doch was nützen solche Bemühungen, wenn anscheinend schon das Original in etwa so unterhaltsam gewesen sein muß wie eine mehrstündige Bundestagsdebatte über die Steuerpolitik der Regierung. Da hilft dann auch der niedrige Budgetpreis nicht mehr viel weiter – ein mittelpträchtiges Spiel wird leider auch für wenig Geld nicht zum Schnäppchen.

Ralf C. Adam

PC TEST

GALADOR

Hersteller TopWare Interactive
Web-Adresse www.topware.de
Preis/geplant ca. 50 DM/-
Spieleranzahl 1
Genre Adventure

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 75 MHz, 16 MB RAM, 80 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 80 MB HD, Win 95/98



Positiv: Nicht sonderlich schwer. Komplet in Deutsch.



Negativ: Sowohl technisch als auch spielerisch nicht mehr ganz zeitgemäß.

Altersfreigabe: ab 6 Jahren



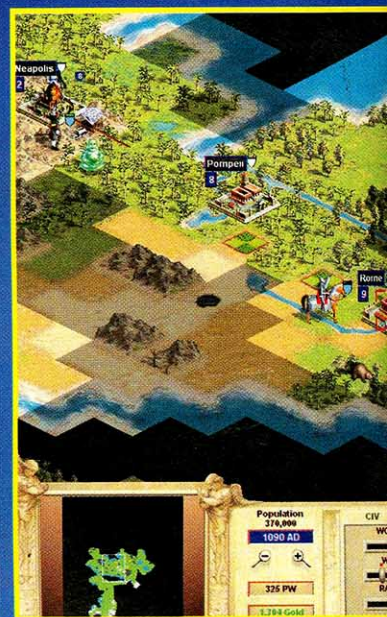
WERTUNG:
Grafik 56%
Sound 63%

SPIEL SPASS:
60%



CIVILIZATION

CALL TO POWER



Mit „Civilization: Call to Power“¹ bringt Activision jede Menge Neuerungen in das wohl bewährteste Strategiespiel-System: Endlich ein würdiger Nachfolger für den Klassiker, der nicht bloß das Original „wiederkäut“, sondern wirklich Neuerungen schafft!



Das brandneue „Civilization: Call to Power“ folgt im wesentlichen dem Original: In der tiefsten Steinzeit übernehmt Ihr die Herrschaft über einen kleinen Stamm und errichtet eine erste Stadt. Langsam baut Ihr Euer Reich aus, schickt Späher in die umliegende Landschaft und erbaut neue Städte. Bald trifft Ihr auf fremde Kulturen, mit denen Ihr Handel treiben und Wissen austauschen könnt, die aber einem Krieg oft nicht abgeneigt sind. So kann es geschehen, daß zweitausend Jahre vor unserer Zeitrechnung Jamaika und Holland brutal unser bis dahin friedliches Königreich der Australier angreifen: Sklavenhändler verschleppen friedliche Bürger, vom Gegner entsandte Missionare bekehren ganze Städte zu fremdartigen Kulte... Nur mit viel Geschick könnt Ihr Euren Stamm erfolgreich durch sechstausend Jahre der Entwicklung und des Fortschritts leiten und das



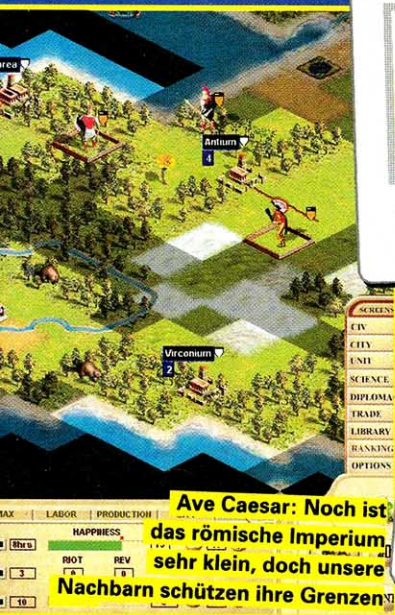
Im Informationszeitalter ersetzt der TV-Prediger den guten alten Missionar



Der nicaraguanische Staatschef monokelt uns eins



Was für ein Lächeln: Das Staatsoberhaupt von Kanada flieht um Frieden



Ave Caesar: Noch ist das römische Imperium sehr klein, doch unsere Nachbarn schützen ihre Grenzen



Kurz vor Spielende: Unsere Städte sind Metropolen, die Einheiten unglaublich stark



Mit dieser Holländerin ist nicht gut Tulpen essen

Technologie ist Trumpf: MG-Trupp und Panzer gegen Musketiere



Größere Schlachten bekommt Ihr im Detail zu sehen, nur eingreifen könnt Ihr leider nicht



Diesmal pfeifen wir auf den Frieden: Ganz zu Beginn des Spiel nehmen wir eine Gegner-Stadt ein

Mitten in den Alpen gründen die Jamaikaner eine Dynastie



Dafür werden uns alle hassen: Hier explodiert unsere erste Atombombe



Dezentess Menü: Bis ins Detail könnt Ihr bestimmen, wie Eure Spielwelt beschaffen sein soll

Viele tolle Neuerungen schaffen zügiges Gameplay bei genialer Spieltiefe

„Ökoterrorist“ etwa, eine überzogene Variante des sehr aktiven (und daher für die Wirtschaft lästigen) Umweltschützers, legt mittels spezieller Bomben mit Vorliebe diejenigen Feindesstädte lahm, die besonders viel Dreck in die Umwelt pusten. Fies ist auch der „In-

sein und das Geschick eines Imperiums zu lenken, ist ein echter Tanz auf dem Vulkan. Ständig müßt Ihr das Gleichgewicht halten zwischen kostspieliger Verteidigung und dem wirtschaftlichen Aufbau Eures Reiches. Bei diesen schwierigen Aufgaben kommt Euch allerdings das intuitive Interface zu Hilfe. Ganz leicht könnt Ihr einstellen, wie viele Stunden am Tag Eure Untertanen arbeiten müssen und wieviel sie dafür (in Geld und Nahrung) gezahlt bekommen. Diese Einstellungen wirken sich natürlich auf Eure Produktion und die Stimmung Eurer Bürger aus. Vor Sklavenhändlern, die Eure Bevölkerung heimtückisch einfangen, müßt Ihr ebenso auf der Hut sein wie vor gegnerischen Priestern, die Eurem Volk das (Steuer-)Geld aus der Tasche ziehen oder Krawalle anstellen. Später gibt es dann neue Methoden der Konfliktführung (ein echter Krieg ist dazu nicht mal zwingend notwendig), die in ihrer Durchtriebenheit und Hinterhältigkeit wohl jede bisherige Spiel-Strategie in den Schatten stellen. Der

Spiel gewinnen. Wer „Civilization“ gespielt hat, konnte bisher jede Fortsetzung spielen, ohne viel umdenken zu müssen: „Civilization II“ und „Sid Meier's Alpha Centauri“ übernahmen das Spielprinzip und die Steuerung des Klassikers fast ohne merkliche Änderungen. Anders jedoch Activations neues Strategie-Epos: Das Civilization-begeisterte Team schuf ein Werk, das derzeit wohl den strahlendsten Stern am Runden-Strategie-Himmel darstellt. Besonders auffallend ist die deutlich veränderte Steuerung Eures Reiches: Mit wenigen Mausklicks trifft Ihr alle wichtigen Entscheidungen, jedes Menü ist sofort erreichbar. Der zügige Ablauf des Spiels steht im Vordergrund. Die „händische“ Verwaltung Eurer Terraformer-Einheiten ist weggefallen. Statt dessen legt Ihr fest, wieviel Eures jährlichen Staatsbudgets Ihr für Straßen, Bergwerke und dergleichen ausgeben wollt, und könnt anschließend die Terrain-Upgrades selbst auf der Karte verteilen. Der Spieltiefe ist dies keineswegs abträglich. Überhaupt wurde der Spielfluß deutlich beschleunigt, was dem bereits leicht angejahrten Spielprinzip frischen Pep verleiht. In „Civilization: Call to Power“ an der Macht zu

CIVILIZATION

CALL TO POWER



Zu Beginn sieht Euer Reich noch etwas schäbig aus



Der TV-Prediger macht uns das Leben schwer: Er saht kräftig Kohle ab, die dann im Staatshaushalt fehlt!



Die Indianer wollen mit uns die Friedenspfeife rauchen



Die nigerianische Präsidentin bietet einen Technologieaustausch an

Selbst in der Wüste erblüht unsere wachsende Kultur



Leichter Knick in der Macht-Kurve: Wann haben die Mongolen (in Blau) wohl zu cheaten begonnen?



Im Cheat-Menü könnt Ihr jederzeit abkassieren – nur in die Highscore-Liste kommt Ihr dann nicht mehr



Unser junger Staat ist hier noch kaum entwickelt



Unsere ersten Schiffe laufen noch per Muskelkraft: Rudert, Ihr Hunde!



Der Spion zählt zu den besonders hinterhältigen Spezial-Einheiten



Wilde Luftschlacht im etwa hundertsten Weltkrieg auf diesem Planeten

gnerin Barajas Staatsanwältin ist und folglich wohl reichlich Erfahrung mit fiesen Tricks hat? Doch auch Freunde der klassischen Kriegskunst finden in „Civilization: Call to Power“ eine Unmenge an liebevoll ausgedachten Details. So dürft Ihr nicht nur Samurai, Space Marines, Kampfbomber und Panzer bauen – die unterschiedlichen Einheiten haben oft Spezialfertigkeiten, die von enormem Nutzen sein können. Viele Einheiten sind zudem auch noch für die meisten Truppen unsichtbar. Nur Ninjas, Spione und ähnliche Finsterlinge können feindliche Spionageeinheiten entdecken. Der Rechtsanwalt, der bei korrekter Handhabung eine gegnerische Stadt durch Gerichtsverfahren lahmlegen kann, ist nur für Handelseinheiten sichtbar. U-Boote sind naturgemäß gut getarnt, und mit der Stealth-Technologie können die tödlichen Tauchboote gar nur noch von einer Handvoll von Einheiten überhaupt aufgespürt werden. Der Kampf wird im Detail gezeigt, sobald mehr als nur zwei Einheiten aufeinander stoßen: Zunächst feuern die Fernkampfeinheiten, dann greifen die Nahkämpfer an – so findet Ihr am besten heraus,

welche Truppentypen (und „Gespanne“ aus verschiedenen Einheiten) am besten kämpfen. Meist ist es nämlich ratsam, Angriffe mit einer gemischten Truppe durchzuführen: anfangs also Fußsoldaten, die von Bogenschützen unterstützt werden, später dann Panzerdivisionen mit Helikopter- und Artilleriebegleitung. Besonders toll ist auch die Lösung, die Activision für das Spielende gefunden hat: Mit Alien-Technologie könnt Ihr ein Wurmloch entdecken, durch das Ihr (nach entsprechend langer Vorbereitung und Forschung) ein Kolonieraumschiff entsenden dürft, um das Spiel zu gewinnen. Diese Wurmlöcher müßt Ihr also unbedingt kontrollieren, um einen Sieg Eurer Gegner zu verhindern! Doch die Wurmlöcher wandern gelegentlich und tauchen plötzlich an einer neuen Stelle auf dem Planeten wieder auf... was oft genug beinharte Kämpfe zur Folge hat. Daß die Grafik genial gut gelungen ist, seht Ihr ja auf unseren Screenshots – die vielen verschiedenen Einheiten sind deutlich zu erkennen und hervorragend animiert. Freunde gepflegter Multiplayer-Schlachten dürfen zudem im Netzwerk oder übers Internet gegeneinander an-

Aliens, Wurm Löcher und Kolonieraumschiffe: Die letzten Jahre vor dem Sieg sind turbulent



treten. Ein weiterer toller Bonus für Hobby-Strategen: Auf der offiziellen Web-Site zu „Civilization: Call to Power“ findet Ihr einen Karten-Editor, neue Szenarien, Karten, Links und vieles mehr. Jedem Strategie-Fan sei dieses geniale neue „Civilization“-Spiel wärmstens ans Herz gelegt!

David Skreiner



PC TEST

CIVILIZATION: CALL TO POWER

Hersteller Activision

Web-Adresse www.activision.de

Preis/geplant ca. DM 100/-

Spieleanzahl 1 bis 8

Genre Strategie

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 300 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 300 MB HD, Win 95/98

Positiv:

Tolle Grafik, selbsterklärendes Interface, viele geniale Neuerungen.

Negativ:

Kämpfende Einheiten kann man zusehen, leider aber nicht eingreifen.

WERTUNG:

Grafik 85%

Sound 78%

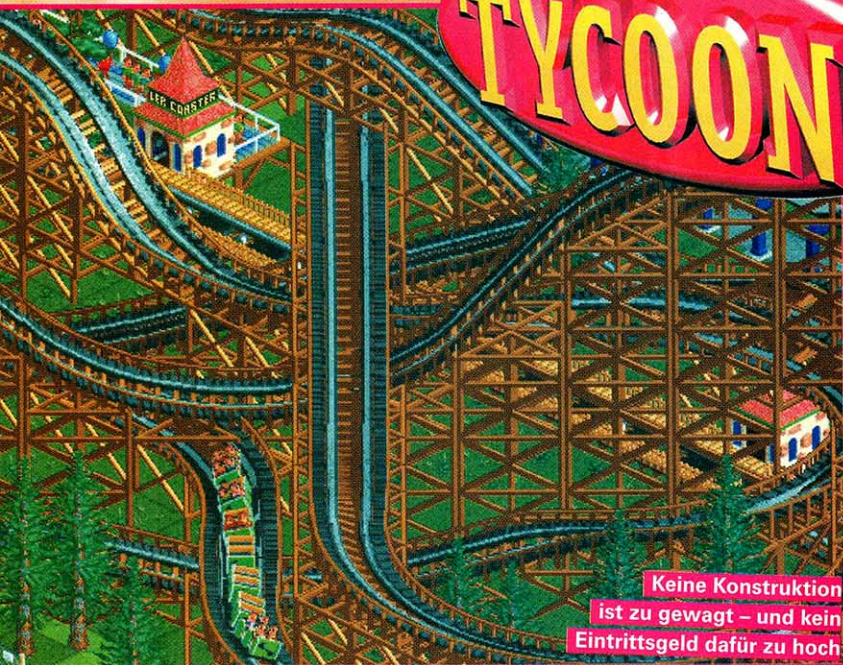
SPIEL SPASS: 92%

Alters-freigabe: ab 6 Jahren

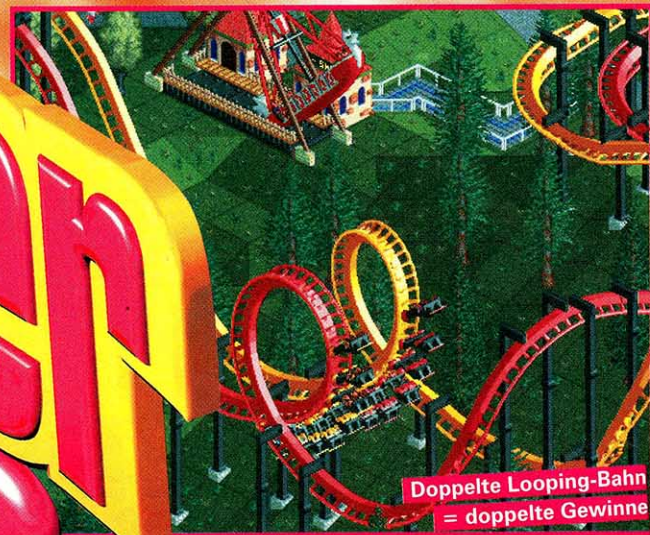
USK Geeignet ab 6 Jahren



RollerCoaster TYCOON



Keine Konstruktion
ist zu gewagt – und kein
Eintrittsgeld dafür zu hoch



Doppelte Looping-Bahn
= doppelte Gewinne



Da macht allein
das bloße Zusehen schon Spaß



Eure Besucher melden sich immer bei
Euch und sagen, ob sie zufrieden sind



Bei diesem
Freefall-Tower hört Ihr die
Gäste besonders laut kreischen



Auch Wildwasser-
Rafting und andere Attrak-
tionen könnt Ihr entwickeln

**Wird Euch bei wilden Achterbahn-
fahrten immer schlecht? Dann solltet
Ihr die neue Wirtschaftssimulation
aus dem Hause MicroProse' besser
mit Vorsicht genießen.**

Schließlich geht es in „Roller Coaster Tycoon“^{1/2} einzig und allein darum, einen Vergnügungspark mit möglichst haarsträubenden Achterbahnen zu bauen, der mehr Besucher anzieht als je- des Euro-Disney die- ser Welt. Zu Beginn habt Ihr dafür – wie in jeder Aufbausimulation üblich – nur einen sehr begrenzten Geldbetrag zur Verfügung. Also backt Ihr erstmal kleine Brötchen und startet mit einer einfachen Berg- und Talbahn ohne Loopings oder sonstige Raffinessen. Das eingenommene Geld müßt Ihr anschließend in die-Erforschung neuer Attraktionen investieren. Später könnt Ihr dann immer ausgefallener Konstruktionen entwickeln, angefangen von einem mörderischen Freefall-Tower über Wildwasserbahnen bis hin zu Achterbahnen mit Achtfach-Loopings. Der

Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt, denn Ihr dürft jede Bahn aus einzelnen Schienenteilen komplett selbst zusammenbasteln und nach Euren Vorstellungen erschaffen. Da- bei solltet Ihr aller- dings nie die Wünsche Eurer Parkgäste unbeachtet lassen und stets eine ausgewogene Mischung aus verschiedenen Attraktionen präsentieren. Außerdem solltet Ihr auch für die Verköstigung des Publikums sorgen, indem Ihr an strategisch günstigen Positionen Frittenbuden instal- liert und auf diese Weise Eure Einkünfte weiter nach oben schraubt. „Roller Coaster Tycoon“ sieht aus wie eine Mischung aus Bullfrogs „Theme Park“ und dem Klassiker „Transport Tycoon“ und spielt sich auch so. Kurz: Eine durch und durch spaßige Aufbausimulation mit niedlicher Wuselgrafik und hohem Knud- delfaktor.

Ralf C. Adam



Über Stock
und Stein und natürlich auch
über Wasser baut Ihr Eure Bahnen



ROLLER COASTER TYCOON

Hersteller: MicroProse
Web-Adresse: www.rollercoastertycoon.com
Preis/geplant: ca. 80 DM / -
Spieleranzahl: 1
Genre: Aufbau- / Wirtschaftssimulation

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 24 MB RAM, 10 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 10 MB HD, Win 95/98



Positiv:

Wer Aufbauspiele mag, kommt hier voll auf seine Kosten.



Negativ:

Ruckelt manchmal ein wenig. Viel von „Theme Park“ abgeklupft.



Alters-
freigabe:
ab
6 Jahren

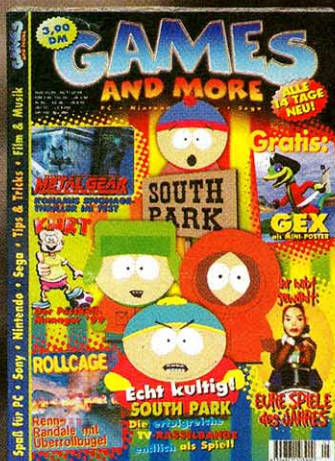
WERTUNG:
Grafik: 80%
Sound: 62%

SPIEL
SPASS:
85%

100%

0%

Rosen pflastern ihren Weg...



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)

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.

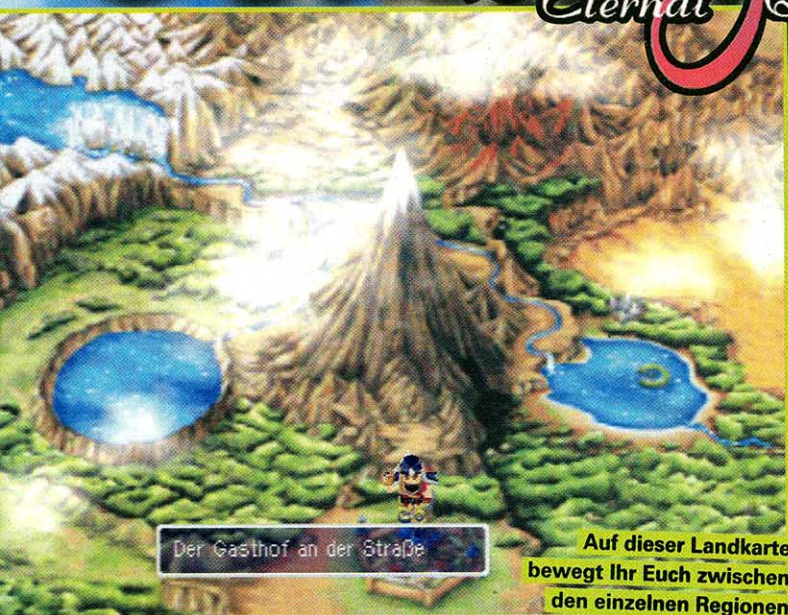
Datum, 2. Unterschrift

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



Blaze & Blade

~ Eternal Quest ~



Auf der PlayStation konnte das 3D-Action-Rollenspiel aus dem Hause Funsoft¹ vor allem durch seinen Mehrspieler-Modus überzeugen. Nun ist endlich auch die PC-Fassung fertig.

Vor langer Zeit lag im Norden des Fantasy-Kontinents Mabressia ein blühendes Land namens Foresia, in dem eine uralte Rasse weiser Zauberer regierte. Dummerweise kamen die greisen Magier eines Tages auf die Idee, einige Dämonen herbeizurufen, die ihnen als Sklaven dienen, sprich die täglich anfallende Drecksarbeit erledigen sollten. Die Dämonen waren von diesem Gedanken verständiglicherweise wenig begeistert, und als die zwölf Zauberer immer mächtigere Geister heraufbeschworen, gerieten ihnen die vermeintlichen Diener eines Tages außer Kontrolle. Das Ende vom Lied war, daß Foresia von den wütenden Monstern verwüstet und zerstört wurde. Heutzutage kennt man die Gegend nur noch unter dem Namen „Das verwunschene Land“.

Ähnlich wie in der PlayStation-Version von „Blaze & Blade – Eternal Quest“² müßt Ihr auch auf dem PC zunächst eine schlagkräftige Truppe von vier Helden zusammenstellen, ehe Ihr Euch in das actiongeladene Rollenspiel-Abenteuer stürzen dürft. Hierfür stehen Euch verschiedene Charakterklassen wie Diebe, Krieger, Zauberer, Waldläufer oder Feen zur Auswahl. Anschließend

zieht Ihr mit Eurer Party durch die in Echtzeit berechnete 3D-Landschaft, plättet munter diese Monster, die Euch über den Weg laufen, erforscht finstere Dungeons und sammelt unterwegs fleißig Schätze ein. Wie Ihr „Blaze & Blade“ durchspielt, bleibt dabei Euch überlassen, denn der Spielverlauf ist nicht-linear. Das bedeutet, daß Ihr die gestellten Aufgaben in einer beliebigen Reihenfolge lösen könnt – und je nachdem wie Ihr Euch entscheidet, beeinflusst Ihr den weiteren Verlauf der Geschichte. Die Grafik der PC-Fassung ist (technisch) bedingt zwar schöner und klotzt dank Voodoo-Karten-Unterstützung mit Auflösungen von bis zu 1024x768 Bildpunkten, leider treten aber haufenweise Grafikfehler auf. Oftmals stehen Eure Figuren beispielsweise halb in einer Mauer (sogenannte Clipping-Fehler), oder bei hektischen Kämpfen blitzen immer wieder weiße Linien in der Landschaft auf (sogenanntes Textur-Blitzen). Als Ausgleich für diese unschönen optischen Störer wirkt das Geschehen insgesamt etwas übersichtlicher als auf der PlayStation – die verwirrenden Kameraperspektiven fallen bei der höheren Auflösung nämlich nicht ganz so ins Gewicht. Die anderen Patzer, die wir

„Blaze & Blade“ könnt Ihr mit bis zu vier Spielern zocken

Sprich: ¹Fannsoft; ²Blais end Bläid: Itörnel Kwest



SYSTEMVERGLEICH



GRAFIK:	
Mit 3D-Karte Auflösungen bis zu 1024x768 Bildpunkten möglich. Dafür aber viele Grafikfehler. Nicht so verwirrende Kamerafahrten wie bei der PlayStation.	Die nicht-hochauflösende 3D-Grafik ist halbwegs sauber. Allerdings verwirren manche hektische Kameraperspektiven, die auf dem PC besser gelöst wurden.
STEUERUNG:	
Sowohl über Gamepad (empfohlen) als auch Tastatur möglich.	Nur digitales Pad (keine Analog-Unterstützung).
SOUND:	
Während des Spiels keine Sprachausgabe. Unauffällige bis nervige Hintergrundmusik. Spärliche Soundeffekte.	Während des Spiels keine Sprachausgabe. Unauffällige bis nervige Hintergrundmusik. Spärliche Soundeffekte.
MEHRSPIELERMODUS:	
Bis zu vier Spieler, allerdings nur an einem PC. Kein Netzwerkmodus.	Mit Multi-Tap-Adapter bis zu vier Spieler gleichzeitig möglich.

bei der PS-Fassung bemängelt haben, sind allerdings geblieben: Nach wie vor müßt Ihr umständlich jeden Eurer Helden einzeln abspeichern, und auch die Echtzeit-Kämpfe arten immer noch in ein wirres Hau-Drauf-Getümmel aus, bei dem schnell der Überblick verlorengeht. Fans gehaltvoller Action-Rollen-

sie können in „Blaze & Blade“ ja mal reinschnuppern, seien aber an dieser Stelle auch gleich auf das demnächst erscheinende „Darkstone“ hingewiesen, das bereits in der uns vorliegenden Vorab-Version einen äußerst vielversprechenden Eindruck macht.

Ralf C. Adam

ERSTE HILFE

So kämpft sich's leichter

- Wenn Ihr einen neuen Charakter schafft, dann laßt Euch solange neue Bonus-Karten zeigen, bis Ihr drei „Richtige“ bekommt. Ihr dürft dann nämlich nochmal ziehen und erhaltet so zweimal Bonuspunkte.
- Akzeptiert keine Bonuspunkte unter 30, sondern versucht solange Euer Glück, bis Ihr 30 Punkte oder mehr verteilen könnt.
- Bevor Ihr Euch ins Abenteuer stürzt, solltet Ihr in der Kneipe mit dem Barkeeper reden. Er erzählt Euch, daß im Norden eine Ruine liegt, welche anschließend auf Eurer Karte freigegeben wird.
- Wenn Ihr eine Gruppe von Gegnern besiegt habt und eine Weile stehenbleibt, erscheint automatisch eine neue Gruppe. Auf diese Weise könnt Ihr am Anfang ein wenig an schwachen Gegnern trainieren und Eure Levelpunkte hochschrauben.

PC TEST

BLAZE & BLADE

Hersteller T&E Software, Funsoft
Web-Adresse www.funsoft.de
Preis/geplant ca. 70 DM / -
Spieleranzahl 1 bis 4
Genre Rollenspiel

Besonderheiten:
 Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 24 MB RAM, 10 MB HD, Win 95/98; Empl. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 10 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte

Positiv:
 Tolles Charactersystem. Umfangreich. Hohe Auflösung (mit 3D-Karte).

Negativ:
 Umständliches Speichern. Viele Grafikfehler.

WERTUNG:
 Grafik 63%
 Sound 59%

Altersfreigabe:
 ab 12 Jahren

SPIEL SPASS:
 70%

PS TEST

BLAZE & BLADE

Hersteller T&E Software, Funsoft
Web-Adresse www.funsoft.de
Preis/geplant ca. 70 DM / -
Spieleranzahl 1 bis 4
Genre Rollenspiel

Besonderheiten:
 Unterstützt Multi-Tap-Adapter.

Positiv:
 Tolles Charactersystem. Umfangreich. Echtzeit 3D. Automapping.

Negativ:
 Verwirrende Perspektiven. Lange Ladezeiten. Umständliches Speichern.

WERTUNG:
 Grafik 63%
 Sound 59%

Altersfreigabe:
 ab 12 Jahren

SPIEL SPASS:
 70%



Pfeilschnell rasen die hochgezüchteten Autos der Ziellinie entgegen



Im Arcade-Modus geht sowas noch durch, im Sim-Modus allerdings nicht mehr



Hätten wir vielleicht doch mehr Abstand zu dem grünen Wagen halten sollen?



Die PC-Version hat grafisch die Nase klar vorn, aber auf „Racing Sim 2“ für Dreamcast sind wir schon gespannt!



Kurz nach dem Start ist das Feld noch dicht gedrängt

Mit schrill aufheulenden Motoren rast Ihr gegen die besten Fahrer der Welt um den Sieg: Ubi Soft bringt mit „Racing Simulation 2“ die ganze Spannung der Formel 1 auf die PlayStation!

Auf dem PC zählte die bein-
harte Rennsport-Sim vor
ein paar Monaten zu den
großen Herbst-Hits – endlich dür-
fen auch Konsolen-Jünger in die
Formel-1-Gaspedale treten. Im
Vergleich zum sehr sim-lastigen
PC-Spiel sind die Versionen für
Nintendo 64 und
Sony PlayStati-
on ein we-
nig leicht-
er ge-
worden.
Dafür sorgt vor al-
lem der vernünftige Arcade-
Modus, in dem Ihr nach Herzens-
lust Gas geben dürft, ohne daß
Eure Reifen sich verabschieden
oder Euch die Spoiler um die Oh-
ren fliegen. Fast das Gegenteil
dazu ist der Sim-Modus: Wer mit
vollem Schwierigkeitsgrad und
realistischer Schadenseinstel-
lung fährt, darf sich nach einer
perfekten Saison wohl mit dem Ti-
tel „Joypad-Halbgott“ schmücken.
Das Fahrgefühl in „Racing Simu-
lation 2“ ist atemberaubend – wenn

Ihr auf Formel 1 steht. Denn die
schrill aufheulenden Motoren-
geräusche und die irrsinnige Be-
schleunigungs- und Bremskraft
der hochgezüchteten Renner sind
einfach nicht jedermanns Sache.
Schleudernde Kurvendrifts sind
hier kaum
drin –
aber der
Kampf
um die
Spitzenposition
ist ultraspannend. Die
Kurse solltet Ihr sehr gut kennen,
um wirklich optimale Spitzenzei-
ten herauszuschlagen: Die Geg-
ner sind alles andere als doof
und nutzen jede kleine Schwäche
aus, um sich an Euch vorbeizu-
drängen. Und Ihr werdet Eure
Streckenkenntnis gut brauchen
können, wenn's mal wirklich um
einige Hundertstelsekunden
geht! Bei alldem kommen aller-
dings auch Unterschiede zwisch-
en den Autos zum Tragen: Die
verschiedenen Team-Wagen ha-
ben untereinander leichte, aber

Genial: „Racing Sim 2“ schafft den Brückenschlag zwischen Hardcore-Sim und Arcade-Racer



Aus der Cockpit-Perspektive spielt sich's sehr gut, aber hart



Die fehlenden Originalnamen stören uns nicht: Es geht um's Fahrvergnügen!



Im Sim-Modus könnt Ihr (wenn Ihr geschickt seid) durch die Sandfläche abkürzen



Mit laut kreischenden Motoren warten die brachialen Boliden auf das Startsignal



Mit Vollgas durch den Checkpoint: Im Arcade-Modus läuft ständig der Zähler mit



Vrrrrrm, vrrrrrm: Kein Fun-Racer, dafür eine sehr gelungene Rennsport-Umsetzung!

INFO

In Kürze...

Auch auf dem Nintendo 64 wird „Racing Simulation 2“ bald erscheinen – einen Monat nach dem Release für PlayStation. Wir konnten das Modul schon probieren und waren sehr angetan! Bei der Grafik hat die N64-Version die Nase leicht vorne, vom tollen Fahrgefühl her sind die beiden Versionen ebenbürtig. Die Dreamcast-Version soll zum Start des Dreamcast in Europa fertig sein – als Termin ist der 9.9.99 geplant.



Pat und Dave wissen immer noch nicht, wer hier wen abgedrängt hat...



Der Replay-Modus ist gut gelungen und fast so spannend wie Fernseh-Formel-Eins

fühlbare Unterschiede. Kein Wunder: Bei der Erarbeitung des komplizierten Physik-Modells wurde Ubi Soft von echten Formel-1-Technikern beraten. So fahren sich die vierradrigen PS-Monster ziemlich realistisch. Vor allem aber haben die Entwickler auf Fahrvergnügen geachtet: Das Spiel soll eben auch Spielern gefallen, die einfach nur Gas geben und losbrettern wollen. Bei kaum einem Spiel bisher ist es so gut gelungen, einen „Gib Gas, ich will Spaß“-Modus mit einem knochenharten Simulationsmodus unter einen Hut zu bringen, in dem Ihr wirklich um jeden Sekundenbruchteil kämpfen müßt. Daß die Team- und Fahrernamen

reine Phantasie sind, wird wohl nur die überzeugtesten Ferrari-Flaggen-Schwärmer verstimmen – mit dem eingebauten Team-Editor könnt Ihr ohnehin jederzeit etwa „N. Humigger“ zu „M. Schuhmagger“ (oder so) umändern. Auch die Grafik ist gut gelungen und ruckelt nur ganz selten (etwa bei mehreren Autos gleichzeitig auf dem Stadtkurs in Monaco). Wenn Ihr bei jedem F1-Start mitfiebert, führt für Euch sowieso kein Weg an „Racing Simulation 2“ vorbei.

David Skreiner

SYSTEMVERGLEICH



GRAFIK:

Dank 3D-Unterstützung die beste Grafik aller Versionen. Von der Optik her bisher die beste PlayStation-Formel-1-Sim.

SOUND:

Heiseres Motorenröcheln: Nicht super, aber auf PC-Standard. Heulendes Motorenkreischen: Den Sound der F1-Motoren hat Ubi Soft gut umgesetzt.

SPIEL:

Simulation mit Arcade-Elementen. Arcade-Racer mit einstellbarem Simulationsanteil.

GESAMTEINDRUCK:

Für Formel-1-Fans sehr zu empfehlen, auch wenn viele Trainingsrunden nötig sein werden. Neben Hits wie „TOCA 2“ eines der bisher besten „realistischen“ Rennspiele auf der PlayStation.

ERHÄLTLICH:

Seit Herbst 1998 Ende März 1999

PC TEST

RACING SIMULATION 2

Hersteller Ubi Soft
Web-Adresse www.ubisoft.de
Preis/geplant ca. 90 DM / N64 DC
Spieleranzahl 1 bis 8
Genre Sport

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 24 MB RAM, 60 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, 110 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Beschleuniger



Positiv:
Realismus pur. Die neue Referenz.

100%



Negativ:
Keine Original-Lizenz.

Alters-freigabe:
frei

WERTUNG:
Grafik 82%
Sound 58%



SPIEL SPASS:
83%

PS TEST

RACING SIMULATION 2

Hersteller Ubi Soft
Web-Adresse www.ubisoft.de
Preis/geplant ca. 100 DM / N64 DC
Spieleranzahl 1 bis 2
Genre Sport

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:
Toller Arcade-Modus, recht realistischer Sim-Modus, echte Strecken.

100%



Negativ:
Formel 1 halt: Absolute Runden-Perfektion statt schlampiger Drifts ist gefragt.

Alters-freigabe:
frei

WERTUNG:
Grafik 80%
Sound 58%



SPIEL SPASS:
85%



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99

Beim Abstoß schwenkt die Kamera zwecks besserer Übersicht hinter den Torhüter



Der jeweils aktive Spieler ist mit einem roten Stern unterlegt



Vom Mannschaftskader bis zum Club-Wappen: Hier ist alles echt

Fußballherz, was willst Du mehr: Die Grafik ist sauber, ruckelfrei und flüssig

In der Zeitlupe könnt Ihr Euch noch einmal genau die Entstehung eines Tores anschauen

Struuuuunz: Bei allzu ruppiger Spielweise seht Ihr ziemlich rasch den gelben (oder gar roten) Karton

Das wird nix mehr: Bayern liegt 0:3 hinten, und es sind nur noch wenige Minuten zu spielen

Seit der „Pokal der Landesmeister“ vor wenigen Jahren in die „UEFA Champions League“¹ umgewandelt wurde, genießt der Wettbewerb nach EM und WM hierzulande inzwischen die meiste Aufmerksamkeit.

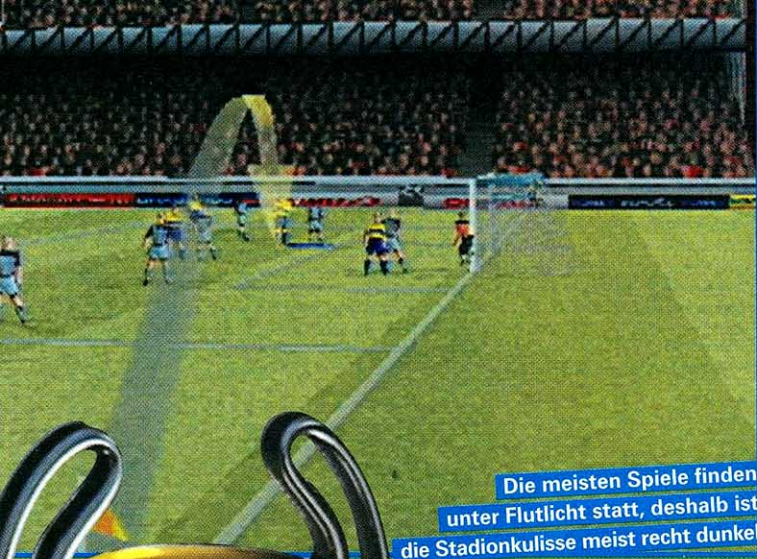
Grund genug für Eidos Interactive, sich die Rechte an diesem Spektakel zu sichern und eine der Wichtigkeit dieses renommierten Cups angemessene Videospiel-Umsetzung auf den Markt zu bringen.

Nach dem Start der CD dürft Ihr zunächst wählen, ob Ihr direkt in die Champions League starten wollt, zuvor auch noch die Qualifikation bestreiten möchtet oder lieber in einem Freundschaftsmatch gegeneinander antretet. Weiterhin existieren verschiedene sogenannte Szenarien, bei denen Ihr in ein laufendes Spiel eingreifen müßt, um beispielsweise den zurückliegenden Münchner Bayern noch zu einem Unentschieden über Manchester United zu verhelfen. Fußball-Neulinge werden den Trainings-Modus zu schätzen wissen, in dem sie sich in aller Ruhe mit den Feinheiten der relativ leicht zu erlernenden Steuerung

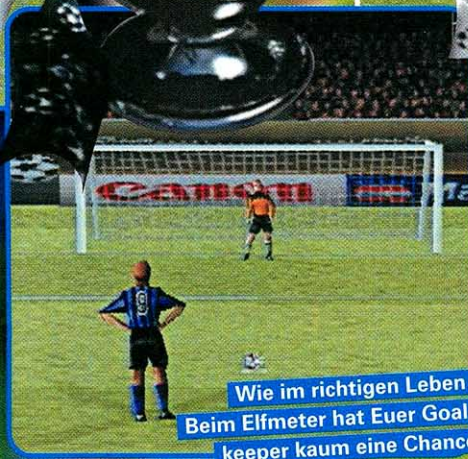
vertraut machen können. Neben allen offiziellen Teams, die in diesem Jahr vertreten sind, stehen für alle Modi (außer der eigentlichen Champions League, versteht sich) übrigens zusätzlich alle bisherigen Gewinner des Cups seit 1960 zur Auswahl, jeder davon mit einem 24 Spieler umfassenden Originalkader.

An der Grafik von „UEFA Champions League 98/99“ gibt's nicht viel zu meckern: Die Kicker wurden mit dem Motion-Capture-Verfahren, welches ja bereits beim großen Vorbild „FIFA Soccer“ den Spielern „Beine machte“, flüssig und recht realistisch animiert. Außerdem wurden sämtliche Stadien der Champions-League-Teilnehmer detailgetreu nachgebildet, und verschiedene Witterungsverhältnisse fehlen ebensowenig wie unterschiedliche Gesichtszüge bei den einzelnen Athleten und ein von der Tageszeit abhängiger

Gelungene Fußball-Sim ohne große Neuheiten



Die meisten Spiele finden unter Flutlicht statt, deshalb ist die Stadionkulisse meist recht dunkel



Wie im richtigen Leben: Beim Elfmeter hat Euer Goalkeeper kaum eine Chance

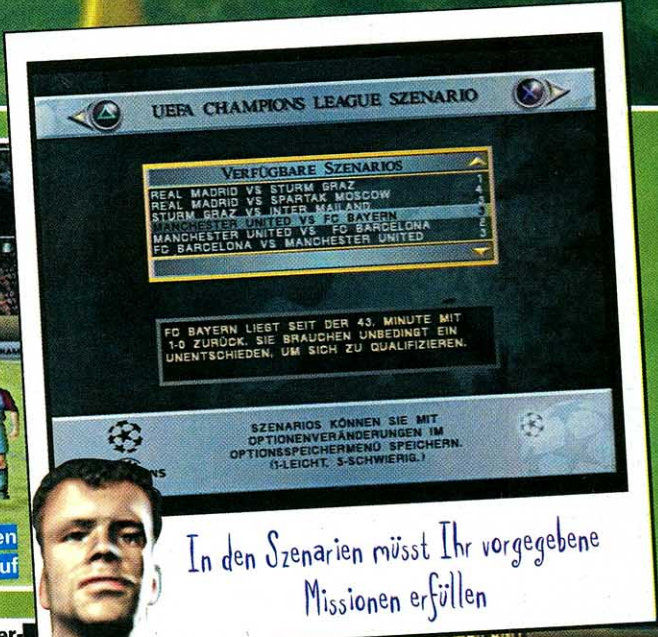


Die Spieler stellen sich für die Hymne auf



Wenigstens auf der PlayStation ist Superstar Ronaldo noch in Topform

Hütchen-Dribbeln dürft Ihr im Training leider nicht – statt dessen spielt Ihr 11 gegen 1



In den Szenarien müsst Ihr vorgegebene Missionen erfüllen



Der Richtungspfeil erleichtert Euch das Treffen

Schattenwurf. Bei den Perspektiven beschränkt sich das Programm allerdings auf die drei klassischen Blickwinkel Von-der-Seite, Iso oder Hintertorkamera, und geradezu schmerzlich vermisst haben wir einen Editor zum Erschaffen eigener Spieler und Mannschaften – wer gerne mal ein Team wie Eintracht Frankfurt oder Borussia Mönchengladbach in der Königs-Liga sehen würde, der ist hier außen vor statt mittendrin. Auch der Sound hinterläßt einen eher zwiespältigen Eindruck. Die Stadionatmosphäre kommt dank johlendem Publikum und Fangesängen sehr gut rüber und jagt Euch die eine oder andere Gänsehaut über den Rücken – die richtige Lautstärke natürlich vorausgesetzt. Den müden deutschen

Die Stadionatmosphäre begeistert, der Kommentator weniger

Reporter könnt Ihr dagegen gestrost abstellen: statt den aus dem Fernsehen gewohnten Elitesprecher Marcel Reif kommentiert irgendein unbekannter Moderator das Geschehen – und außer einigen unpassenden Floskeln hat der nicht viel zu sagen. Insgesamt ist „UEFA Champions League 98/99“ besonders mit ein paar Kumpels zusammen eigentlich eine recht runde Sache. In Sachen Optionsvielfalt reicht es an ein „FIFA 99“ zwar nicht heran, wenn Ihr aber ein Fan von Bayern München oder dem 1. FC Kaiserslautern seid und lieber die „Champions League“ statt der Bundesliga oder der Weltmeisterschaft ausspielen wollt, dann werdet Ihr bei dieser PlayStation-Sim nicht enttäuscht werden.

Ralf C. Adam

PS TEST

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99

Hersteller Eidos
Web-Adresse www.eidos.com
Preis/geplant ca. 80 DM/PC
Spieldauer 1 bis 4
Genre Sport

Besonderheiten: Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv: Flüssige Grafik, packende Stadionatmosphäre dank guter Soundkulisse.



Negativ: Müder Kommentar. Hat nicht die Optionsvielfalt eines „FIFA“.

Alters-freigabe: frei

WERTUNG:
Grafik 76%
Sound 77%



SPIEL SPASS:
79%



STARSIEGE



Bei den meisten Missionen seid Ihr nicht allein unterwegs



Die Fahrzeuge lassen sich mit vielen Einzelteilen erweitern und umbauen



Die Spielengine vermag auch verschiedene Wetterbedingungen zu simulieren

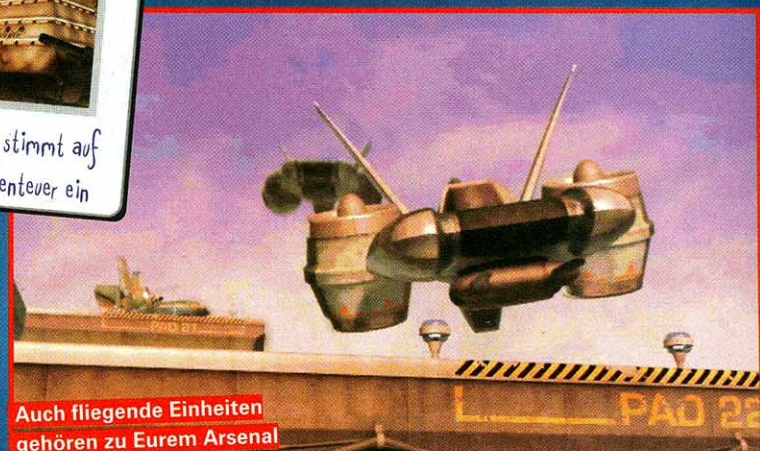


Das aufwendige Intro stimmt auf das bevorstehende Abenteuer ein

Besonders im Netzwerkmodus sind die Fußspuren nützlich



Die Fahrzeuge werden detailliert dargestellt und sind flüssig animiert



Auch fliegende Einheiten gehören zu Eurem Arsenal

Das Universum ist in Aufruhr, die Erde und die Menschheit in Gefahr: Das Action-Spiel „Starsiege“ von Sierra bietet neben viel Action auch eine umfangreiche Hintergrundgeschichte.

In den Kolonien auf Mars und Venus rebellieren die Menschen gegen ihren tyrannischen und vermeintlich unsterblichen Herrscher, der bereits seit 175 Jahren das Imperium von der Erde aus anführt. Seine hochtechnisierten Truppen waren den Rebellen anfangs noch haushoch überlegen, das Schicksal hat aber für Ausgleich gesorgt: Auf dem Mars haben die Aufständischen in einer unterirdischen Anlage die Technologie einer frem-

den Rasse entdeckt – und die ist der der imperialen Truppen ebenbürtig. Doch das ist noch lange nicht alles: Die Cybriden, die bei der ersten Belagerung der Erde noch zurückgeschlagen werden konnten, haben in geheimen Stützpunkten ihre Kräfte gesammelt und ihre Armeen vergrößert, um die Menschheit endgültig auszuschalten. Sie haben nur auf den richtigen Zeitpunkt gewartet – und nun, da die Menschheit innerlich zerstritten und ihre Verteidigung geschwächt ist, wittern die Cybriden ihre Chance... Ihr übernehmt den Part eines Rebellen oder schlüpft in die Rolle ei-

nes Cybriden und kämpft Euch im Einzelspielermodus durch die 45 verschiedenen Missionen. Euch steht bei den Einsätzen ein umfangreiches Arsenal zur Verfügung: Neben Panzern und diversen Gleitern stehen natürlich die riesigen Kampfroborer im Mittelpunkt; insgesamt gibt es mehr als 30 verschiedene Fahrzeuge, die mit den zahlreichen Waffensystemen, Schutzschilden und anderen Zusatzteilen vielfältig ausgebaut und optimal an die Missionen angepaßt werden können. Zudem seid Ihr bei den meisten Missionen nicht alleine unterwegs, denn Ihr werdet oft von anderen Mitgliedern Eurer Einheit begleitet. Stellenweise dürft Ihr sogar Eure eigenen Mannschaften zusammenstellen und sie vor der Mission ausstatten. Während des Kampfes agieren sie dann weitgehend selbständig. Ihr könnt ihnen aber auch direkt Befehle erteilen und so den Kampf beeinflussen. Ebenso

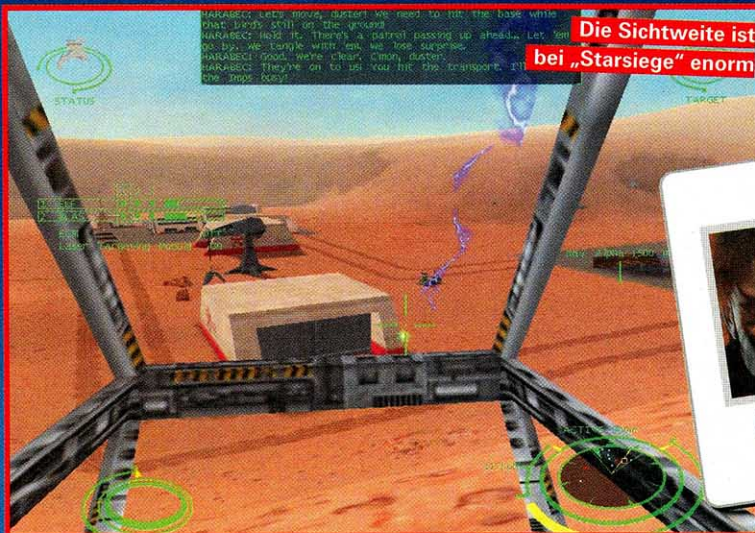
Viele Fahrzeuge, viele Waffen, viele Möglichkeiten



Beim Training wird Euch die Funktionsweise des HERC anschaulich erklärt



Die meisten Kampfeinheiten lassen sich bis an die Zähne bewaffnen



Die Sichtweite ist bei „Starsiege“ enorm



Caanon ist Harabeks erbittertster Gegner



Harabek ist der Anführer der Rebellen



Im Netzwerkmodus könnt Ihr auch das witzige „Starsiege Football“ spielen



Besonders bei Nachtmissionen kommen die Lichteffekte zur Geltung

wichtig wie der Einzelspielermodus ist der Netzwerk-Kampf: Über LAN oder Internet können bis zu 16 Spieler antreten: Neben dem obligatorischen Deathmatch (jeder gegen jeden) stehen noch andere Spieltypen wie „Capture the Flag“ oder gar zielorientierte Missionen zur Verfügung, bei denen es auf die richtige Planung und die Zusammenarbeit ankommt.

Neben Ballern ist auch Strategie und Planung angesagt

gie und Planung gefragt sind. Wer auf reinrassige Action steht, wird vielleicht enttäuscht, denn die tonenschweren Kampfmaschinen sind nicht so flink wie ein beweglicher Fußsoldat – alle anderen aber können ruhigen Gewissens zugreifen.

Patrick Dowling

PC TEST

Hersteller Dynamix/Sierra
Web-Adresse www.sierra.de
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 16
Genre Simulation

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



Positiv:
Viele Möglichkeiten und technisch gute Umsetzung.

100%



Negativ:
Die riesigen HERCs sind im Kampf etwas träge.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren



WERTUNG:
Grafik 78%
Sound 79%

SPIEL SPASS:
80%

0%



Vor dem Spiel stellt Ihr Euch einen Charakter zusammen



Mit der Tarnvorrichtung ist Euer Roboter kaum sichtbar

DREAMCAST japanische Version mit Modem **DM 589.- Fr. 489.-**

Games je DM 119.- / Fr. 98.-

Blue Stinger / Cart / Monaco GP / Aero Dancing / House
Redline Racer / Buggy Heat / Carrier / Capcom v Marvel

VMS DM 59.90/Fr. 49.90 - RGB Kabel DM 59.90/Fr. 49.90 - VGA Box DM 169.- / Fr. 139.-

PLAYSTATION

Playstation 2 Vorreservierungen werden ab sofort angenommen

Driver pal Fr. 78.- Soul Reaver us Fr. 85.-
V-Rally 2 pal Fr. 78.- Le Mans pal Fr. 78.-
Gran Turismo 2 jp Fr. 92.- FF VIII us Fr. 95.-

Game Activity
Rössligasse 9
CH-6004 Luzern
Tel. 0041 (0)41 410 01 50/55
Fax. 0041 (0)41 410 01 55

Tsunami AG
Zähringerstr. 39
CH-8001 Zürich
Tel. 01 251 51 77
Fax. 01 251 51 02

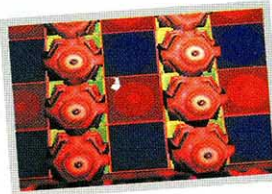
DVD Umbauten
Neo Geo Ware
Wonder Swan
Bankverbindung
UBS - 6011 Kriens
Kto.468.226.01 6

März
April

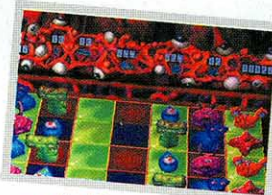
Twisted Mind



Auf dieser Pyramide dürft Ihr nach Herzenslust Mauern errichten



Auf der Mauer, auf der Lauer...



...sitzt 'ne kleine Wanze - dabei kann ich Wanzen nicht ausstehen



Manche Boni lassen Eure Mauern explodieren, so schafft Ihr wieder Platz



Und wieder ein 100-Punkte-Bonus



Erst wenn alle Steine verbaut sind, dürft Ihr in den nächsten Level



Die meisten Steine muten fast wie Aliens an



Auch nette Lichteffekte hat die Engine in petto

In diesem vergnüglichen Knobelspiel von Soft Enterprises wird gemauert: Selten war Klötzchenschieben so spaßig!

Daß ein einfaches Spielprinzip viel Spaß bringen kann, weiß man spätestens seit „Tetris“: Bei „Twisted Mind“ heißt es gleichförmige Steine zu Mauern zusammenzufügen. Das klingt einfacher, als es ist, denn natürlich gibt es dabei vieles zu beachten. Die Steine sind zu Spielbeginn auf einem schachbrettähnlichen Spielfeld angeordnet, und Ihr dürft jeweils einen Stein bewegen. Je nach Level habt Ihr eine begrenzte Anzahl von Zügen und natürlich auch nur begrenzte Zeit zur Verfügung. Ebenfalls zu Spielbeginn wird festgelegt, wie viele Steine sich in einer Reihe magnetisch aneinanderhängen und somit nicht mehr weiterbewegt werden können, und wie viele Steine sich in einer Reihe zu einer Mauer verbinden. Die Hauptaufgabe ist dabei, alle Steine zu Mauern zu verbauen. Gelingt es Euch nicht, alle Steine zu

verwandeln, habt Ihr verloren – Nachdenken ist also angesagt. Ohne Begrenzung der Zeit wäre das kein Problem, aber eben diese läuft Euch ständig davon. Ihr könnt allerdings Boni aufsameln, die Euch wertvolle Minuten oder weitere Züge schenken.

Habt Ihr einmal Steine übrig behalten, die sich nicht mehr verbinden lassen, könnt

Ihr immer noch auf den Bonus-schlüssel warten, denn der läßt jeden Stein in einen 100-Punkte-Bonus zerplatzen. „Twisted Mind“ basiert auf einer Echtzeit-3D-Engine und nutzt deren Möglichkeiten, um entsprechende Effekte zu erzielen. Ob spektakuläre Explosionen oder tolle Lichteffekte, alles hat „Twisted Mind“ auf Lager. Soundmäßig ist auch nicht viel zu beanstanden, jedes Ereignis wird durch entsprechende Sprachmeldungen kommentiert, und nette Hintergrundmusik sorgt für zusätzliches Vergnügen.

Ein rundum gelungenes Knobelspiel, das vor allem Anfängern viel Spaß machen dürfte – für die echten Rätsel-Fans wird es erst ab dem zwölften Level wirklich interessant.

Thomas Rosato

Knobelei um Steine und Mauern

PC TEST

TWISTED MIND

Hersteller — Soft Enterprises
Web-Adresse — www.soft-enterprises.com
Preis/geplant — ca. 70 DM/-
Spieleanzahl — 1 bis 10
Genre — Denk- / Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten:

Min. Konfig: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 25 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 25 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte



Positiv:

Steigender Schwierigkeitsgrad, hübsche Grafik.



Negativ:

Manche Level sind zu simpel.

Altersfreigabe:

frei

WERTUNG:

Grafik — 60%
Sound — 64%

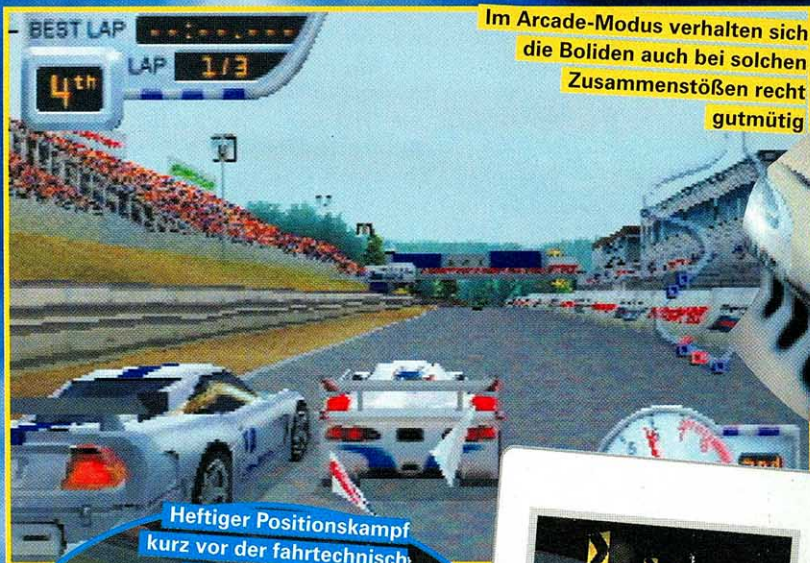
SPIEL SPASS:
78%



100%

0%

SPORTS CAR



Im Arcade-Modus verhalten sich die Boliden auch bei solchen Zusammenstößen recht gutmütig

Heftiger Positionskampf kurz vor der fahrtechnisch schwierigen Schikane



Drängel-Duell beim Nachtrennen im Scheinwerferlicht



In der Haarnadelkurve versuchen wir, an den Gegnern vorbeizugelangen

Bei Nachtfahrten leuchten die Scheinwerfer

Die starken Gegner setzen Euch fast ständig unter Druck

Mit „Sports Car GT“¹ bringt Electronic Arts einen brandheißen GT-Racer auf die PlayStation, der mit spannendem Gameplay und tollen Ideen überzeugt.

Ultraheiße Rennen gibt's bei „Sports Car GT“: Wer gleich mal loslegen will, geht in den Arcade Mode und kann sich nach Herzenslust auf realistischen Rennstrecken austoben. Im Saison-Modus werdet Ihr dagegen schon vor schwierigere Aufgaben gestellt: Mit einem kleinen Budget müßt Ihr ein Auto kaufen und dieses dann mit den (hoffentlich) errungenen Preisgeldern tunen. Zunächst könnt Ihr Euch entweder einen BMW M3 oder einen Saleen Mustang leisten und Euren Wagen mit einigen Zusatzteilen aufpöppeln. Einige Siege (und wohl auch Autos) später steigt Ihr dann in die nächsthöhere Klasse auf, in der bereits wesentlich stärkere (und teurere) Tuning-Maßnahmen nötig sind, wenn Ihr auf dem Siegerpodest einen fetten Scheck

entgegennehmen wollt. In der höchsten Klasse fahrt Ihr dann in aufgebohrten Boliden, die abgehen wie Raketen! Besonders cool: Euer Fuhrpark wird auf der Memory Card gespeichert, bei Rennen gegen Kumpels könnt Ihr Autos auf den Sieg wetten – der Gewinner erhält das Auto des „Losers“! Insgesamt gibt's an die 45 Wagen zur Auswahl, die Ihr noch unterschiedlich tunen könnt. Die acht Strecken entstammen der echten GT-Championship und sind recht realistisch nachgebaut: Immer wieder kommt Ihr an fiese Stellen – etwa diese Rechtskurve, in der Ihr leicht abhebt... und anschließend oft genug mit vollem Karacho in den Leitplanken landet. Die Gegner sind gnadenlos und nutzen die Vorteile ihrer Gefährte voll aus – ein dicker Pluspunkt im

„Sports Car GT“ ist trotz kleiner Macken ziemlich cool!



Mit qualmenden Reifen schlittern wir um die Kurve



Die Fahrzeuge der GT-1-Klasse sind echte Raketen

Vergleich zur eher trägen Konkurrenz in „Ridge Racer Type 4“. Die Grafik überzeugt nicht hundertprozentig – „Need for Speed 4“ etwa, auch von Electronic Arts, wirkt hübscher. Dennoch ist „Sports Car GT“ ein gut gemachtes Rennspiel für alle, die gerne mit Vollgas und halbwegs realistischer Fahrphysik über beinharte Straßenkurse brettern.

David Skreiner

PS TEST

SPORTS CAR GT
Hersteller Electronic Arts
Web-Adresse www.ea.com
Preis/geplant ca. 90 DM/PC
Spieleanzahl 1 – 2
Genre Sport

Besonderheiten:
 Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:
 Spannende GT-Rennen voller fieser Kurven und schneller Gegner.



Negativ:
 Grafik nicht wirklich genial, Musik ein wenig einfallslos.

Altersfreigabe:
 keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 81%
Sound 72%

SPIEL SPASS:
84%



INHALT

ACTION

Das Fünfte Element	(PS)	47
Das große Krabbeln	(PS)	47
Rollcage	(PC)	46
NBA Jam '99	(N64)	46
Bloody Roar 2	(PS)	46
Oddworld: Abe's Exoddus	(PS)	47

SPORT

Brian Lara Cricket	(PS)	47
Alpha Centauri	(PC)	39

STRATEGIE

Age of Empires: Rise of Rome	(PC)	46
------------------------------	------	----

ROLLENSPIEL

Baldur's Gate	(PC)	139
---------------	------	-----

WIRTSCHAFTSSIMULATION

KURT	(PC)	38
------	------	----

Hallo Freunde,

Ever Flehen wurde erhört: Nachdem mich immer häufiger Briefe erreichen, in denen Ihr Euch dafür ausspricht, lieber weniger Tips aber dafür

ausführlicher zu berichten, haben wir in dieser Ausgabe erstmals einen Mogel-Schwerpunkt gesetzt. Den Anfang bildet das Mega-Rollenspiel „Baldur's Gate“ für das wir Euch auf zwei Seiten alle nur erdenklichen Cheatcodes abgedruckt haben. Weitere Komplettlösungen werden mit Sicherheit folgen.



In diesem Sinne wie immer Pad- und Stick-Bruch

Ever Bitman

KURT

PC



Im Startmenü gibt es neben den offiziellen Einstellmöglichkeiten noch ein paar weitere, die Ihr nutzen könnt. Klickt einfach auf den Handwerker-Kurt. Alle Einstellungen könnt Ihr entweder für kein Team (Icon deaktiviert) oder für alle Teams, für alle außer den Managerteams oder nur für die Managerteams aktivieren.

Team-Spieler-Zuordnung:

Ist diese Option aktiviert, mischt Kurt die Teams.

Spielerstärken:

Ihr könnt festlegen, welche Spieler ihre wirkliche Spielstärke haben oder der Liga angepaßt werden.

Lieblingspositionen der Spieler:

Je nachdem wie Ihr Euch hier entscheidet, dürfen Eure Spieler auf ihre bevorzugte Position oder werden automatisch verteilt.

Attribute der Spieler:

Spezialfähigkeiten

einzelner Spieler werden automatisch verteilt oder sind festgelegt.

Stadiongößen:

Bestimmt die Stadiongöße und somit die Kosten für Ausbau und Renovierung.

Das Alter der Spieler:
Bestimmt das Alter einzelner Spieler.

Auch auf den Spielverlauf habt Ihr Einfluß.

Dauerkarten:
Ihr könnt den Verkauf von Dauerkarten deaktivieren, um die Spannung bezüglich der Zuschauerzahlen zu erhöhen.

Die Freundschaftsspiele:
Verbessern die Spielpraxis Eurer Spieler.



Und hier noch eine Aufstellung der Assistenten und ihrer Fähigkeiten, bewertet nach Schulnoten (1 = sehr gut - 6 = ungenügend):

	Aufstellung	Taktik	Training	Transfers	Werbung	Stadion
Axel Schweiß	3	4+	3	4+	4-	4-
Dieter Drescher	2	3+	1	4-	5	5
Karl Baumann	4+	4+	4+	4+	3+	1
Rudi Rechner	2+	1+	3	4+	4-	4-
Erich von Lagerfeld	4+	2-	4+	4+	1+	3
Werner Weitblick	3+	3	3	1+	3	3
William Lenke	2	2	2+	2	2-	2
Assi-Man	1	2	1	2	1-	1-

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI



[Shift] + [F5]
Läßt Euch das Jahr verändern.

[Shift] + [F1]
Läßt Euch eine Einheit erschaffen.

[Shift] + [F2]
Verschafft Euch technologische Errungenschaften.

[Shift] + [F4]
Ihr dürft die Energie-

Zugegebenermaßen ist dieses rundenbasierte Zukunftsstrategiespiel nicht ganz einfach. Die folgenden Cheats erleichtern Euch aber das Leben: Drückt während des Spiels **[Strg] + K**, um in den Karteneditor zu gelangen. Hier können verschiedene Kombinationen folgendes bewirken:

Kredite ändern.

[Shift] + [F9]
Ihr könnt die Diplomatie bearbeiten.

Y
Macht die gesamte Karte sichtbar.



[Shift] + [F6]
Vernichtet den Gegner.

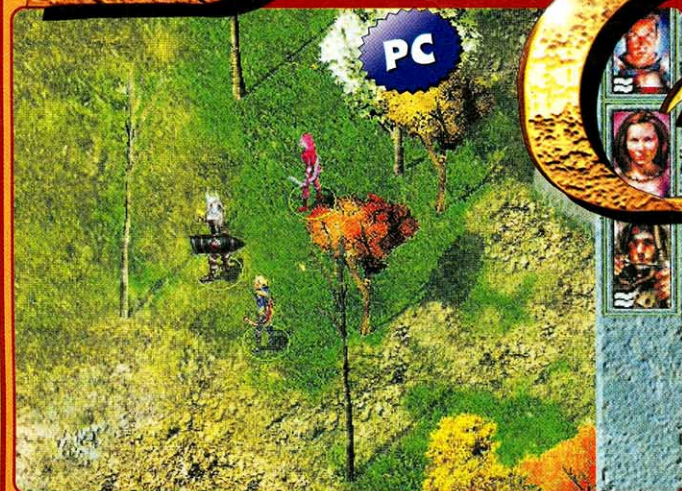
[Shift] + [F8]
Zeigt Euch die FMV-Sequenzen.

[Shift] + [F3]
Läßt Euch die Seiten wechseln.

[Shift] + [F7]
Zeigt Euch ein Replay.



Baldur's Gate



Ein umfangreiches Rollenspiel dieser Art birgt jede Menge Geheimnisse. Ihr braucht noch mehr Hilfe? Dann fangen wir mal mit den wenigen Videosequenzen an. Um sie alle sehen zu können, fügt unter dem Punkt [Movies] in der „baldur.ini“ folgende Zeilen ein:

[Movies]
DEATHAND=1
REST=1
BGSUNSET=1
BGENTER=1
IRONTHR=1
PALACE=1
TAVERN=1

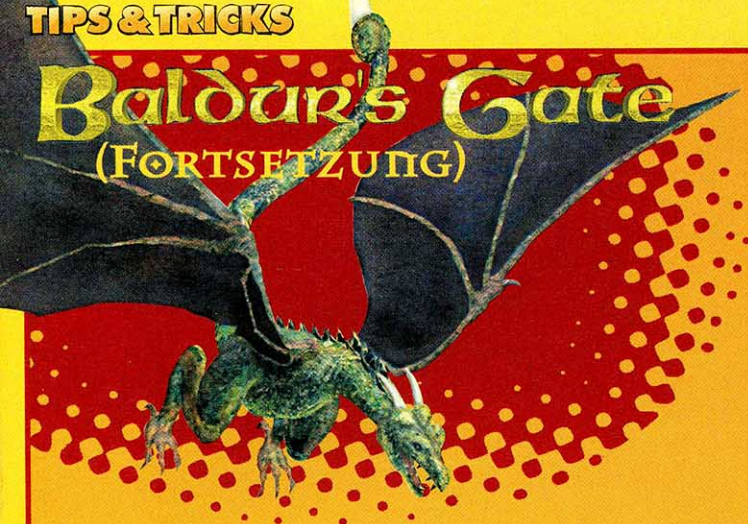
DUNGEON=1
BGSUNRIS=1
CAMP=1
WYVERN=1
BHAAL=1
SEWER=1
ENDMOVIE=1
ELDRICITY=1
MINEFLOD=1
ENDCRDIT=1
GNOLL=1
NASHKELL=1
BG4LOGO=1
TSRLOGO=1
BILOGO=1
INFELOGO=1
INTRO=1
FRARMINN=1

In der letzten Ausgabe hatten wir ja schon einige hilfreiche Cheats, die wir jetzt noch um weitere ergänzt haben. Und so könnt Ihr sie aktivieren: Öffnet die Datei „baldur.ini“ mit dem Editor und fügt unter „[Game Options]“ „Cheats=1“ ein. Sichert die Datei und startet „Baldur's Gate“. Im Spiel könnt Ihr dann mir „Strg + Tab“ die Konsole aufrufen, um folgende Cheats einzugeben: (Groß- und Kleinschreibung ist zu beachten, außerdem befindet sich der Doppelpunkt unter „Shift + ö“ und die runden Klammern unter „Shift + 9“ und „Shift + 0“)

CLUAConsole:CreateCreature(„yyy“)
Gebt Ihr bei diesem Cheat statt yyy einen Monster- oder NPC-Namen ein, wird dieser erschaffen. Die maximale Zeichenanzahl ist allerdings auf 6 begrenzt!

Baldur's Gate

(FORTSETZUNG)



CLUAConsole:CreateCreature- („Ray“)

Erschafft beispielsweise einen Kreichsch.

CLUAConsole:CreateCreature- („Noober“)

Verschafft Euch den besten NPC des Spiels!

CLUAConsole:SetCurrentXP („8900“)

Setzt die Erfahrungspunkte alle Gruppenmitglieder auf 8900.

CLUAConsole:CreateItem („xxx“)

Ersetzt xxx durch einen der Codes aus der Liste, um den entsprechenden Gegenstand zu erschaffen (Übersetzungsfehler sind nicht ausgeschlossen!!!):

* * * * *

- AMUL01** Missile Kette
- AMUL02** Kette
- AMUL04** Verstärkte Kette mit Zios Steinen
- AMUL05** Kette aus Blauen Steinen
- AMUL06** Agni Mani Kette
- AMUL07** Regenbogen Obsidian Kette
- AMUL08** Muschel Kette
- AMUL09** Silber Kette
- AMUL10** Gold Kette
- AMUL11** Perlen Kette
- AMUL12** Laeral's Träne Kette (3000 gp)
- AMUL13** Blutstein Amulett
- AMUL14** Schutzamulett +1
- AMUL15** Schildamulett
- AMUL16** Amulett der Spruchbeeinflussung (+1 zweite Stufe Spruch)

* * * * *

- AROW01** Pfeil
- AROW02** Pfeil +1
- AROW03** Pfeil des Niederstreckens
- AROW04** Säurepfeil
- AROW05** Pfeil des Beißens
- AROW06** Pfeil der Explosion
- AROW07** Pfeil des Magiebrechens
- AROW08** Feuerpfeil

- AROW09** Eispeil
- AROW10** Durchbohrender Pfeil
- AROW11** Pfeil +2
- AROW1A** Pfeil +2 (andere Grafik)

* * * * *

- AX1H01** Streitaxt
- AX1H02** Streitaxt +1
- AX1H03** Streitaxt +2
- AX1H04** Wurfaxt
- AX1H05** Wurfaxt +2

* * * * *

- BELT01** Gürtel
- BELT02** Goldener Gürtel
- BELT03** Gürtel des Zerschmetterns (Schutz vor stumpfen Waffen)
- BELT04** Gürtel des Durchbohrens (Schutz vor Stichwaffen)
- BELT05** Gürtel des Geschlechtswechsels

* * * * *

- BLUN01** primitive Keule
- BLUN02** Dreschflegel
- BLUN03** Dreschflegel +1
- BLUN04** Keule
- BLUN05** Keule +1
- BLUN06** Morgenstern
- BLUN07** Morgenstern +1

* * * * *

- BOLT01** Bolzen
- BOLT02** Bolzen +1
- BOLT03** Bolzen des Blitzes
- BOLT04** Bolzen des Beißens
- BOLT05** Bolzen der Verwandlung
- BOLT06** Bolzen +2

* * * * *

- BOOK01** Magisches Buch
- BOOK02** Spruchbuch
- BOOK03** +1 auf Konstitution
- BOOK04** +1 auf Stärke
- BOOK05** +1 auf Geschicklichkeit
- BOOK06** +1 auf Intelligenz
- BOOK07** +1 auf das Charisma
- BOOK08** +1 auf Weisheit
- BOOK09** normales Buch

* * * * *

- BOOT01** Stiefel der Schnelligkeit
- BOOT02** Stiefel des Schleichens
- BOOT03** Stiefel des Nordens
- BOOT04** Stiefel des Ausweichens
- BOOT05** Stiefel der Erdung

* * * * *

- BOW01** Komposite Langbogen
- BOW02** Komposite Langbogen +1
- BOW03** Langbogen
- BOW04** Langbogen +1
- BOW05** Kurzbogen
- BOW06** Kurzbogen +1
- BOW07** Langbogen des Schützen
- BOW08** Adlerbogen

* * * * *

- BRAC01** Armreifen der Verteidigung Rüstungsklasse 8
- BRAC02** Armreifen der Verteidigung Rüstungsklasse 7
- BRAC03** Armreifen der Verteidigung Rüstungsklasse 6
- BRAC04** Armreifen des Bogenschießens

- BRAC05** Armreifen
- BRAC06** Handschuhe der Ogre-Stärke
- BRAC07** Handschuhe der Geschicklichkeit
- BRAC08** Handschuhe des Fehlschlags

- BRAC09** Handschuhe der Waffenfähigkeit
- BRAC10** Handschuhe der Waffenexpertise

* * * * *

- BULL01** Kugel
- BULL02** Kugel +1
- BULL03** Kugel +2

* * * * *

- CHAN01** Kettenhemd
- CHAN02** Kettenhemd +1
- CHAN03** Kettenhemd +2
- CHAN04** Schienenpanzer

- CHAN05** Schienenpanzer +1
- CHAN06** Mithril Kettenhemd +4

* * * * *

- CLCK01** Mantel der Verteidigung +1
- CLCK02** Mantel der Verteidigung +2
- CLCK03** Mantel der Deplazierung
- CLCK04** Mantel des Wolfes
- CLCK05** Mantel des Balduran
- CLCK06** Mantel des Nicht-Entdeckens
- CLCK07** Nymphen-Mantel

* * * * *

- DAGG01** Dolch
- DAGG02** Dolch +1
- DAGG03** Dolch +2
- DAGG04** Dolch +2, Langtooth
- DAGG05** Wurfmesser

* * * * *

- DART01** Dart
- DART02** Dart +1
- DART03** Dart der Betäubung
- DART04** Dart des Verletzens

* * * * *

- HALB01** Hellebarde
- HALB02** Hellebarde +1
- HALB03** Hellebarde +2

* * * * *

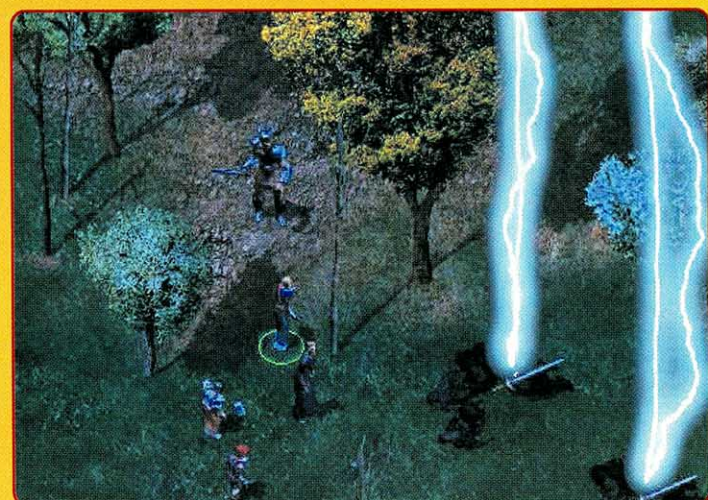
- HAMM01** Kriegshammer
- HAMM02** Kriegshammer +1
- HAMM03** Kriegshammer +2

* * * * *

- HELM01** Helm
- HELM02** Helm der gegenteiligen Gesinnung
- HELM03** Helm des Ruhmes
- HELM04** Helm der Verteidigung
- HELM05** Helm der Infravision
- HELM06** Helm mit Schutz vor Bezauberung
- HELM07** Helm des Balduran

* * * * *

- LEAT01** Leder-Rüstung
- LEAT02** Leder-Rüstung +1
- LEAT03** Leder-Rüstung +2
- LEAT04** Verstärkte Leder-Rüstung



Baldur's Gate

(FORTSETZUNG)



- LEAT05** Verstärkte Leder-Rüstung +1
LEAT06 Verstärkte Leder-Rüstung +2, mit Pfeilanziehung
LEAT07 Verstärkte Leder-Rüstung +2
LEAT08 Schatten-Rüstung

* * * * *

- PLAT01** Plattenpanzer
PLAT02 Plattenpanzer +1
PLAT04 Voller Plattenpanzer
PLAT05 Voller Plattenpanzer +1
PLAT06 Plattenpanzer aus Ankheg Schale

* * * * *

- RING01** Ring
RING02 Ring der Feuerresistenz
RING03 Ring, Tierfreundschaft
RING04 Ring des Ungeschicks
RING05 Ring der Unsichtbarkeit
RING06 Schutzring +1
RING07 Schutzring +2
RING08 Ring der Zauberei
RING09 Ring der Freien Bewegung
RING10 Gold-Ring
RING11 Silber-Ring
RING12 Onyx-Ring
RING13 Jade-Ring
RING14 Grünstein-Ring
RING15 Blutstein-Ring
RING16 Engelshaut-Ring
RING17 Flammentanz-Ring
RING18 Feuer-Opal-Ring
RING19 Rubin-Ring
RING20 Ring der Energie
RING21 Ring der Infravision
RING22 Ring der Heiligkeit
RING23 Ring der Dummheit

* * * * *

- SCRL02** Spell Scroll
SCRL03 Schutz vor Säure
SCRL04 Schutz vor Kälte
SCRL05 Schutz vor Elektrizität

- SCRL06** Schutz vor Feuer
SCRL07 Schutz vor Magie
SCRL08 Schutz vor Gift
SCRL09 Schutz vor Untoten
SCRL10 Verfluchte Rolle der Schwäche
SCRL15 Schutz vor Versteinerung
SCRL18 Verfluchte Rolle der Dummheit
SCRL1B Agannazar's Scorcher
SCRL1C Ghoul's Griff
SCRL1D Hellsicht
SCRL1E Magie bannen
SCRL1F Flammen Pfeil
SCRL1G Feuerball
SCRL1H Hast
SCRL1I Person festhalten
SCRL1K Blitzkugel
SCRL1L Monster herbeirufen I
SCRL1M Nicht entdecken
SCRL1N Schutz vor normalen Pfeilen
SCRL1O Verlangsamen
SCRL1P Schädel-Falle
SCRL1Q Vampir-Griff
SCRL1R Wraith-Form
SCRL1S Dire-Charms
SCRL1T Geister-Rüstung
SCRL1U Verwirrung
SCRL1V Dimensionstür
SCRL1Y Verbesserte Unsichtbarkeit

- SCRL1Z** Kleine Sphäre der Unverwundbarkeit
SCRL2A Monster herbeirufen II
SCRL2D Tote Animieren
SCRL2E Todeswolke
SCRL2F Kältekegel
SCRL2G Monster herbeirufen III
SCRL2H Schattentür
SCRL2I Brief
SCRL2J Brief
SCRL3D Brief
SCRL56 Schwere Wunden Heilen

- SCRL58** Bewegungsfreiheit
SCRL59 Gift neutralisieren
SCRL61 Kritische Wunden heilen

- SCRL62** Flammenschlag
SCRL63 Wiederbeleben
SCRL66 Schmiere
SCRL67 Rüstung
SCRL68 Brennende Hände
SCRL69 Person bezaubern
SCRL70 Farbspray
SCRL71 Blindheit
SCRL72 Freunde
SCRL73 Schutz vor Versteinerung
SCRL75 Identifizieren
SCRL76 Infravision
SCRL77 Magisches Geschoß
SCRL78 Schutz vor Bösem
SCRL79 Schild
SCRL80 Schock-Griff
SCRL81 Schlaf
SCRL82 Kälte-Griff
SCRL83 Chromatische Kugel
SCRL84 Larloch's Minor Drain
SCRL85 Verschwimmen
SCRL86 Böses entdecken
SCRL87 Unsichtbares entdecken
SCRL89 Horror
SCRL90 Unsichtbarkeit
SCRL91 Klopfen
SCRL92 Gesinnung erkennen
SCRL93 Glück
SCRL94 Angst widerstehen
SCRL95 Melf's Säure Pfeil
SCRL96 Spiegelbild
SCRL97 Stinkende Wolke
SCRL98 Stärke
SCRL99 Netz

* * * * *

- SHLD01** Kleines Schild
SHLD02 Kleines Schild +1
SHLD03 Mittleres Schild
SHLD04 Mittleres Schild +1
SHLD05 Großes Schild
SHLD06 Großes Schild +1
SHLD07 Großes Schild +1, +4 vs Geschosse
SHLD08 Rundschild
SHLD09 Rundschild
SHLD10 Rundschild
SHLD11 Kleines Schild
SHLD12 Kleines Schild
SHLD13 Mittleres Schild
SHLD14 Mittleres Schild
SHLD15 Großes Schild
SHLD16 Großes Schild

* * * * *

- SLNG01** Schleuder
SLNG02 Schleuder +1

* * * * *

- SPER01** Speer
SPER02 Speer +1
SPER03 Speer +3, Zurückbeißer

* * * * *

- STAF01** Stab
STAF02 Stab +1

* * * * *

- SW1H01** Bastard Schwert
SW1H02 Bastard Schwert +1
SW1H03 Bastard Schwert +1, gegen Formwandler

- SW1H04** Langschwert
SW1H05 Langschwert +1
SW1H06 Langschwert +2
SW1H07 Kurzsword
SW1H08 Kurzsword +1
SW1H09 Kurzsword +2
SW1H10 Kurzsword des Backstabblings
SW1H13 Mondklinge
SW1H15 Scimitar +3, Frostbrand

* * * * *

- SW2H01** Zweihändiges Schwert
SW2H02 Zweihändiges Schwert +1
SW2H03 Zweihändiges Schwert, des Berserkens
SW2H06 Spinnenbann

* * * * *

- WAND02** Zauberstab der Angst
WAND03 Zauberstab der Magische Geschosse
WAND04 Zauberstab des Paralisierens
WAND05 Zauberstab des Feuers
WAND06 Zauberstab des Frost
WAND07 Zauberstab des Blitzes
WAND08 Zauberstab des Schlafes
WAND09 Zauberstab der Verwandlung
WAND10 Zauberstab des Monster-Herbeirufens
WAND11 Zauberstab des Himmels

* * * * *

- XBOW01** Schwere Armbrust
XBOW02 Schwere Armbrust +1
XBOW03 Schwere Armbrust der Genauigkeit
XBOW04 Leichte Armbrust
XBOW05 Leichte Armbrust +1
XBOW06 Leichte Armbrust der Schnelligkeit



BLOODY ROAR 2

—BRINGER OF THE NEW AGE—



PS

Um gegen Shen Long antreten zu dürfen, müßt Ihr das Spiel im Arcade-Modus durchspielen, ohne ein Continue zu verwenden. Schlagt Ihr Shen

Um in den Experten-Modus zu gelangen, drückt einfach folgende Kombination:
L1 + L2 + R1 + R2.

Um als Gado anzutreten und um in das Optionsmenü zu gelangen, müßt Ihr den Arcade-Modus durchspielen.

Um an besondere Kostüme zu gelangen, spielt den Arcade Modus mit allen Figuren durch und drückt dann im Charakter-Auswahl-Bildschirm auf „Start“.

Long in dieser Begegnung, könnt Ihr anschließend auch ihn auswählen.



N64

NBA JAM 99

Hier einige Cheats zu diesem Basketball-Spiel. Um sie einzugeben, müßt Ihr die Pause aktivieren und dann folgende Kombinationen eingeben:

L, L, C-⇨, C-⇨,
L, L, C-⇨, L, L, C-, Z
Vergrößert Eure Spieler.

L, L, C-⇦, C-⇦, L,
L, C-⇦, L, L, C-⇦, Z
Verkleinert Eure Spieler.

L, L, C-⇩, L, L,
C-⇩, L, L, C-⇩, Z
Ermöglicht Euch einen „Dunk“ von jeder Position auf dem Spielfeld.



L, L, C-⇧, L, L, C-⇧, L, L,
C-⇧, Z
Ermöglicht es Euch, von jeder Position auf dem Spielfeld zu werfen.

ROLLCAGE



PC

FLYMETOTHEMOON

Verringert die Erdanziehung.

BRINGMEBACKTOEARTH

Stellt die normale Erdanziehung wieder her.

TROTTERS

Ihr dürft mit der Expertenschwierigkeit fahren.

BIGANDPINK

Ihr dürft mit der harten Schwierigkeitsstufe fahren.

Gebt die folgenden Codes in einem beliebigen Menü ein. Habt Ihr sie korrekt eingegeben, wird das durch ein Signal bestätigt. Alle Cheats werden in die Registry eingetragen und können nur durch erneutes Eingeben wieder deaktiviert werden.

IAMALAZYBASTARD

Ihr gelangt in das Debug-Menü der Entwickler.

WARPSPEEDMRSULU

Schaltet auf Hyper-Speed um.

WRECKEDONSPEED

Schaltet auf Mega-Speed um.

REFLECTIONS

Aktiviert den Spiegelmodus.

GIVEMESCORPIO

Ihr kommt in die Scorpio-Liga.

GIVEMETAURUS

Ihr kommt in die Taurus-Liga.

JACKIMFLYING

Erhöht die Erdanziehung.

BILLYTHEWHIZZ NETWORKFUN SNAR



AGE OF EMPIRES: Rise of Rome



pow big mamma

Ihr erhaltet einen neue Einheit namens „BabyPrez“.

PC

convert this!

Ihr bekommt eine neue Priester-Einheit (Saint Francis), diese tötet ihre Gegner mit Blitzen.

Das Echtzeitstrategiespiel von Microsoft hat so manchen versteckten Gag. Bei der ursprünglichen Version gab es schon einige, und die meisten der Cheats funktionieren auch bei der Add-On-CD, aber es gibt auch einige neue. Um die Cheats zu aktivieren, müßt Ihr sie als Chat-Nachricht eingeben.

stormbilly

Ihr bekommt einen Kampfroboter.

photon man

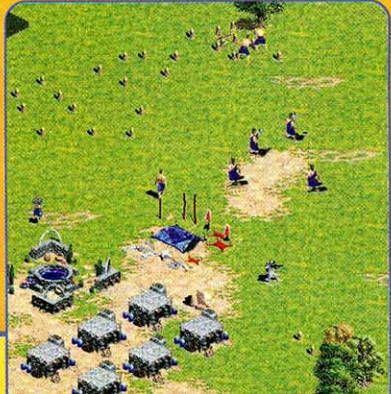
Eine Einheit mit Lasergewehr erscheint am Dorfzentrum.

king arthur

Verwandelt alle Vögel in Drachen mit 999 HP.

grantlinkspence

Verwandelt alle Tiere in echte Prachtexemplare.





Ihr kennt Euch mit Cricket nicht so recht aus und wollt doch gerne gewinnen? Nichts leichter als das! Versucht einfach mal die folgenden Cheats. Sie werden einfach als Level-Paßwörter eingegeben:

GETBRIBE

Ihr gewinnt immer.

SUPERMAN

Eure Batter werden besser.

BIGBALLS

Der Ball wird groß.

DROPBALL

Die Fielder lassen immer den Ball fallen.

CHRISREA

Ihr bekommt einen neuen Blickwinkel.

SUNSHINE

Ihr spielt am Strand.

SOLIDOAK

Eure Bats werden unzerbrechlich.

PENSIONS

Ihr bekommt ein anderes Team.

Und hier noch die eigentlichen Level-Paßwörter:

Level 02: **Overtime**

Level 03: **Sausages**

Level 04: **Dillbert**

Level 05: **Batkings**

Level 06: **Pancakes**

Level 07: **Friedegg**

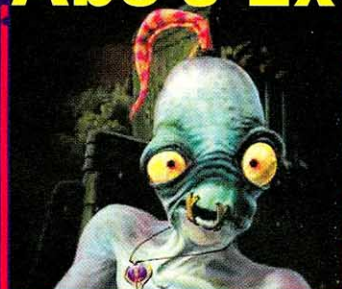
Level 08: **Placebo1**

Level 09: **Clueless**

Level 10: **Nowayears**

ODDWORLD: Abe's Exoddus

PS



Natürlich gibt es auch Cheats zum zweiten Teil der Saga:

Haltet die R1-Taste fest und drückt dann:

↑ ↓ ← → □ ○ △

□ ○ ↑ ↓ ← →

Schon dürft Ihr Euch alle Sequenzen ansehen.

Haltet die R1-Taste fest und drückt dann:

↓ ↑ ← → △ □ ○

□ ○ ↓ ↑ ← →

Ihr dürft nun jeden beliebigen Level auswählen.



Haltet die R1-Taste fest und drückt dann:

○ △ □ × ↓ ↓ ↓ ○

△ □ ×

Abe wird unverwundbar.

Haltet während des Spiels die R1-Taste fest und drückt dann:

○ ○ × × □ □

Schon springt Ihr zum Anfang des nächsten Weges.



Disney * PIXAR

a bug's life

Das große Krabbeln

PS



Die Umsetzung des Disney-Hits kann an manchen Stellen ziemlich schwierig werden, und leider hat man nicht unbegrenzt

viele Versuche – außer Ihr probiert folgenden Cheat, denn der verschafft Euch unendlich viele Leben. Eingeben wird er im Hauptmenü: Haltet R1 gedrückt und gebt dann X ○ L2 X ○ L2 ein.



DAS FÜNFTE ELEMENT

PS



Der folgende Cheat läßt Euch alle Level direkt anwählen und schaltet noch einige andere Dinge frei. Ihr gebt ihn einfach im Hauptmenü ein: ○ □ L2

Hallo Freunde,

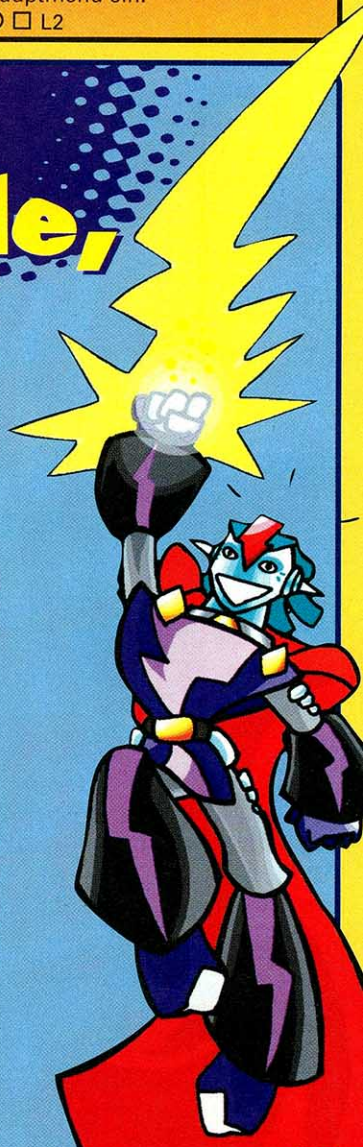
ein Wort noch zu guter Letzt: Natürlich ist selbst ein Superheld wie ich auf die Hilfe von Mitstreitern angewiesen. Falls Ihr also selbst einen mörderisch guten Cheat-Code oder ein paar brandheiße Level-Paßwörter kennt, dann zögert nicht lange und schickt sie an folgende Adresse, damit ich sie in der 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 Mammothillen der zur Verfügung stehende Platz nicht.

In diesem Sinne:
Fever frei und los!

Ever Bitman



Divers Dream



In Little Cave hat der Tauchshop-Besitzer eine Kamera verloren – könnt Ihr sie finden?



Im Rausch der Tiefe sucht Ihr nach versunkenen Schätzen

Ein versunkener Luxusdampfer wurde nie gefunden, nun seid Ihr ihm auf der Spur: In Konamis „Divers Dream“ seid Ihr als Schatztaucher auf der Suche nach versunkenen Reichtümern.

machen Euch das Leben unter Wasser zusätzlich schwer – doch wer nachts von Schatzsuchen in exotischen Ozeanen träumt, wird sich mit „Divers Dream“ trotz einiger Schwächen anfreunden können.
David Skreiner



Von diesem Boot aus startet Ihr Eure Abenteuer

Von dem Alten und seiner Nichte bekommt Ihr die Stadt gezeigt

Bei Eurer Ankunft auf dem idyllischen Inselchen besitzt Ihr nichts außer viel Zeit und einige netter Freunde, die Euch das verschlafene Städtchen irgendwo weit draußen auf dem Meer zeigen. Neben einem kleinen Haus, das Euch als Ausgangspunkt Eurer Expeditionen dient, gibt es im Ort auch einen Laden, in dem Ihr Euch Tauch-Equipment zulegen könnt, und der Antiquitätenhändler ist Weltmeister im Einschätzen von antiken Wertgegenständen. Als Euch dann ein alter Bekannter von einem abgesoffenen Kahn erzählt, beginnt für Euch das Abenteuer. Gemeinsam mit dem Mann macht Ihr Euch auf die Suche nach dem versunkenen Wrack. Da Euch

zunächst aber die Kohle fehlt, nehmt Ihr erstmal ein paar Aufträge an. Euer erster Kunde ist der Tauchladen-Besitzer, der Euch auch gleich noch ein paar Flossen schenkt. Er bittet Euch, seine Kamera ausfindig zu machen, die er beim Höhlentauchen verloren hat. Also nichts wie rein in die Unterwasser-Höhle! Fast wie in den Unterwasser-Abschnitten von „Tomb Raider“ gleitet Ihr durchs kühle Naß und müßt unterwegs immer wieder Luft holen, da Ihr am Anfang noch keinen Lufttank zur Verfügung habt. Auf Euren Exkursionen findet Ihr Gegenstände, die Ihr später beim Antiquar versilbert – oder mit denen Ihr die jeweiligen Level-Aufgaben löst. Leider ist die Steuerung nicht besonders genau, so daß wir desöfteren wertvolle Zeit damit verschwenden, um einen Gegenstand herumzukreisen ehe wir ihn „erwischten“. Giftfische, Quallen und andere Meerestiere

Auf Unterwasser-Schatzsuche findet Ihr viel Schrott, aber auch so manche Perle

PS TEST

DIVERS DREAM

Hersteller Konami
Web-Adresse www.konami.com
Preis/geplant ca. 100 DM / –
Spieleranzahl 1
Genre Sport

Besonderheiten:

Keine.



Positiv:
Nette Idee, motivierend (immer neue Schätze, neue Ausrüstung).



Negativ:
Zuviel giftiges Getier, elen-diglich heikle Steuerung.

Alters-freigabe: ab 6 Jahren

WERTUNG:
Grafik 60%
Sound 54%



SPIEL SPASS:
65%



WCW/NWO THUNDER



Jeder der zahlreichen Wrestler ist eindeutig wiederzuerkennen

Wrestling erfreut sich auch hierzulande ungebrochender Beliebtheit. Mit „WCW/NWO Thunder“ will THQ die Atmosphäre der Gladiatorenkämpfe einfangen.

Dabei haben die Entwickler keine Kosten und Mühen gescheut, um dem Wrestling-Fan alles zu bieten, was das Herz begehrt. Ihr könnt aus mehr als 60 Original-Wrestlern des WCW oder der NWO Euren Lieblingskämpfer wählen, es stehen originalgetreue Schauplätze wie der Ice Palace, der Cow Palace sowie das Nassau Coliseum zur Verfügung, je-
Viel Atmosphäre, wenig Spielspaß - schold ist die Steuerung
de Menge Videoclips, Musik und die offiziellen WCW-Kommentatoren sollen für eine Atmosphäre sorgen, wie Ihr sie aus dem Fernsehen kennt. Je nach Lust und Laune könnt Ihr um einen der begehrten Titel kämpfen, einen Schaukampf veranstalten oder gegen drei anderen Wrestler im „Battle Royal“ antreten – wahlweise auch zu zweit. Die Wrestler werden als detaillierte 3D-Modelle dargestellt, und beherrschen alle bekannten Moves. Die Kamera sorgt stets für den optimalen Blick auf das Kampfgeschehen, dank der 3D-Arenen kann sie sich frei um die Kämpfer drehen. Die Grafik ist gar nicht mal schlecht, trotzdem gibt es einiges zu bemängeln: Die Animationen der Kämpfer sind weder besonders flüssig

noch besonders realistisch, und das Publikum ist stark verpixelt. Das wäre noch zu verkraften, wenn der Spielspaß stimmen würde, doch genau da liegt der Hund begraben. Die Steuerung ist zwar einfach, läßt aber keine rechte Action aufkommen, da man selten das Gefühl hat, den Kämpfer unter Kontrolle zu haben. Die „Intelligenz“ der Gegner ist auch nicht be-
rauschend, mit einem einfachen Trick könnt Ihr innerhalb kürzester Zeit jeden beliebigen Konkurrenten in die Knie zwingen. Zu zweit macht das Spiel um einiges mehr Spaß, doch so richtig schnell und actiongeladen ist es auch dann nicht. Auch die Akustik kann nicht so recht überzeugen: Die Musik ist zwar klasse, die gelegentlichen gelangweilten Sprüche der Kommentatoren aber hätte man sich auch sparen können. Wer von Wrestling nicht genug kriegen kann und ein Spiel sucht, bei dem er alle Superstars wiederfindet, ist bei „WCW/NWO Thunder“ an der richtigen Adresse – wer jedoch ein actionreiches Kampfspiel sucht, sollte lieber woanders anklopfen.

Patrick Dowling



Die zusätzlichen Details sorgen für Atmosphäre wie im Fernsehen



Mit vier Kämpfern ist einiges los im Ring



Zahlreichen Videos und die Musik schaffen die richtige Atmosphäre



Es stehen mehrere originalgetreue Arenen zur Verfügung



Alle bekannten Moves wurden eingebaut

TEST

WCW/NWO THUNDER
Hersteller THQ
Web-Adresse www.thq.de
Preis/geplant ca. 100 DM / -
Spieleranzahl 1 bis 2
Genre Action

Besonderheiten:
 Unterstützt Dual Shock.

Positiv:
 Jede Menge Wrestler und Original-Schauplätze.

Negativ:
 Die verkorkste Steuerung läßt keinen rechten Spielspaß aufkommen.

Alters-freigabe:
 ab 16 Jahren

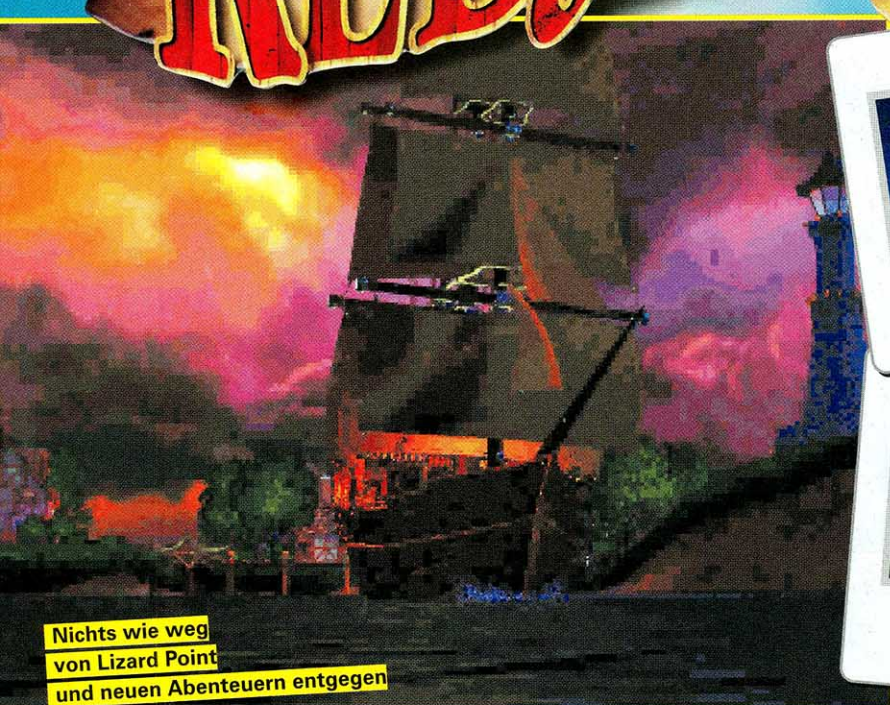
WERTUNG:
Grafik 68%
Sound 59%
SPIEL SPASS:
58%



Menschen zum totlachen...



REDJACK



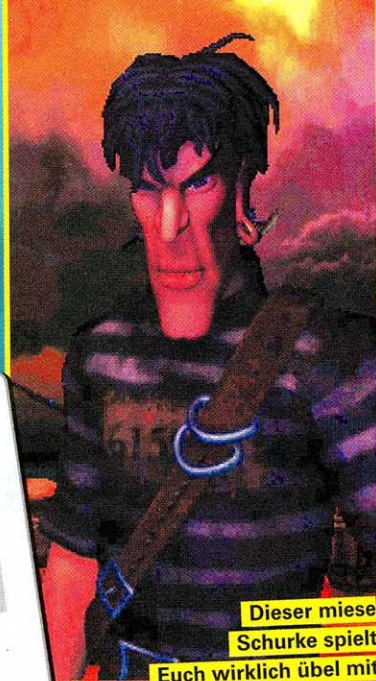
Nichts wie weg
von Lizard Point
und neuen Abenteuern entgegen



Kapitän Redjack mit seiner
gefürchteten Mannschaft



Im Pub erwartet Euch Euer
zukünftiger Arbeitgeber

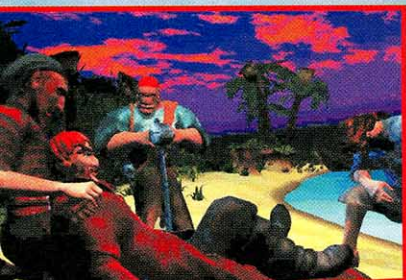


Dieser miese
Schurke spielt
Euch wirklich übel mit

INFO

Wie werde ich ein guter Pirat?

Laßt Euch auf keinen Fall entmutigen, manchmal kommt man nicht gleich auf die richtige Lösung. Speichert oft ab! Viele Eurer Gegner sind nicht einfach mit dem Schwert zu besiegen – wenn Ihr merkt, daß Ihr nichts erreicht, versucht den Gegner zurückzudrängen, um eine Lösung zu finden. Besonders der Folterknecht macht einige Schwierigkeiten. Er wird Euch das Schwert mit der Peitsche entreißen. Weicht seinen Peitschenhieben aus, wie Ihr es mit den Flaschen von Lyle gelernt habt. So kommt Ihr bald wieder an Euer Schwert: Drängt den Folterknecht zurück, bis Ihr links einen Topf seht – werft ihn um und erledigt dann den Schurken.



Wie es mit Redjack zu Ende ging
erfahrt Ihr von seinem eigenen Geist



Lyle zeigt Euch, wie Ihr mit
dem Schwert richtig umgeht und ...



...wie man Geschossen
ausweicht, bringt er Euch auch bei

Ein Point'n'Click-Adventure um Piraten und Geister präsentiert THQ – bisher leider nur in englischer Sprache.

Viel Seemannsgarn wurde über die verschiedensten Piratenkapitäne erzählt; die mysteriösen Geschehnisse um „Redjack“ jedoch sind fast in Vergessenheit geraten. Nick Dove, der Held der Geschichte, in dessen Rolle Ihr hier schlüpfen dürft, wurde genau in dem Augenblick geboren, in dem der berühmte Piratenkapitän Redjack starb. Jetzt, 17 Jahre nach dem Tod des Freibeuters, geschehen in Eurem Heimatstädtchen Lizard Point seltsame Dinge. Düstere Gestalten verfolgen Euch und andere Bewohner. Da Ihr Euch auf Lizard Point nicht mehr allzu wohl fühlt und sowieso einen Job braucht, ergreift Ihr die Gelegenheit, auf einem Piratenschiff anzuheuern. Das ist allerdings leichter gesagt als getan, denn der Kapitän stellt Euch nahezu unlösbare Aufgaben, die Ihr zu seinem größten Erstaunen jedoch bravourös meistern könnt. Danach läuft Eure Reise zunächst ganz gut, wäre da nicht ein gemeiner Schurke, der Euch nicht leiden kann und der nach Kräften versucht, Euch das Leben

schwerzumachen. Nach und nach erfahrt Ihr, was vor 17 Jahren geschah: Redjack wurde von einem seiner Männer hintergangen und kam bei seinem größten Raubzug um. Die Beute liegt noch heute in einem sicheren Versteck und darf erst jetzt, nach 17 Jahren, unter der verbliebenen Mannschaft aufgeteilt werden, sofern diese den Verräter dem Wächter des Schatzes opfert. Derjenige, der den Verräter entlarvt, soll den Anteil des Kapitäns erhalten. Doch bisher konnte niemand das Rätsel lösen, und die Zeit drängt... „Redjack“ spielt in einer komplett gerenderten Umgebung. Dank der Rundumsicht habt Ihr die Möglichkeit, Euch jeden Winkel genau anzusehen. Das Spielsystem funktioniert im klassischen Point'n'Click-Stil. Die Actionsequenzen, die beispielsweise bei Kämpfen vorkommen, sind dank eines guten Tutorials leicht zu erlernen. Musik und Sound schaffen eine tolle Atmosphäre. Leider ist „Redjack“ komplett in Englisch – ob es eine deutsche Version geben wird, steht bislang noch nicht fest.

Thomas Rosato

Mac PC TEST

REDJACK – REVENGE OF THE BRETHREN
Hersteller THQ
Web-Adresse www.thq.com
Preis/geplant ca. 80 DM / –
Spieleranzahl 1
Genre Adventure

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 60 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 60 MB HD, Win 95/98



Positiv:
Schöne Geschichte,
nette Grafik.



Negativ:
Zu einfach.

**Alters-
freigabe:**
ab
12 Jahren



WERTUNG:
Grafik 72%
Sound 69%

**SPIEL
SPASS:**
75%



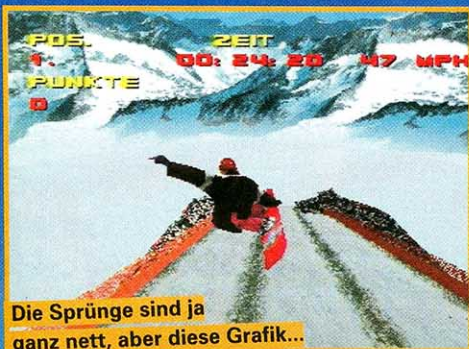
big air



Da greifst Dir ans Hirn: Beim ersten Versuch auf der Schanze gab's für uns null Punkte!



Im Abfahrtsrennen legt sich unsere Boarderin voll in die Kurve



Die Sprünge sind ja ganz nett, aber diese Grafik...



Immerhin: Ein fetter Stunt in der kurzen Halfpipe.

Von Pitbull Syndicate kommt ein Snowboard-Spiel zu uns - mit dem gleichen Konzept wie Pitbulls „Test Drive 4x4“: Viele offizielle Lizenzen, tolle Musik - doch das Gameplay könnt Ihr vergessen...

Wer harte Töne liebt und gern über Snowboard-Ausrüstung mit großen Markennamen quatscht, wird „Big Air“ lieben: Zu ausgezeichnetem Skatepunk-Sound (unter anderem mit Such a Surge) könnt Ihr unter verschiedenen Boardern auswählen und ein geeignetes Board von Burton, K2 oder einem halben Dutzend anderer Hersteller an die Füße schnallen. Dann noch rasch die Jacke gewechselt - auch hier lauter bekannte Snowboarder-Marken - und ab geht's auf die Piste. Dort jedoch wartet eine kleine Enttäuschung: Mit der geradezu irrwitzig trägen Steuerung lenkt Ihr einen

klobigen Athleten durch mäßig spannende Boarder-Wettbewerbe. Darunter gibt es viel zu kurze Halfpipes, eine wenig eindrucksvolle „Big Air“-Sprungschanze sowie Downhill- und Boardercross-Bewerbe an insgesamt sechs Orten. Stunts sind immerhin möglich - doch außer einigen Grabs (Gähnl!) haben wir nichts Spannendes entdeckt. Daß Snowboard-Spiele viel geiler sein können als der jüngste Sprößling der „Test Drive“-Macher, das haben uns Top-Titel wie „1080° Snowboarding“ oder „X-Games Pro Boarder“ längst bewiesen.

David Skreiner

Lizenzen allein machen noch kein fettes Spiel: Virtuelles Einkarotten hui, Spielspaß ploi



Klotzen, nicht kleckern: Kleiner, aber feiner Grab mitten im Downhill-Kurs

PS TEST

BIG AIR

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

Besonderheiten: Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv: Nette Musik, tolles Boarder-Intro-Filmchen und Zwischenbilder.



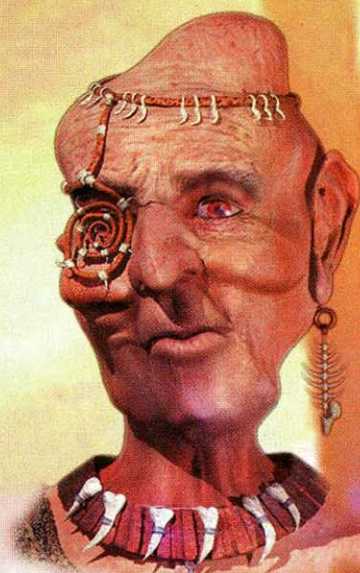
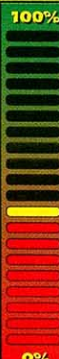
Negativ: Mißte Steuerung, müde Grafik, fade Strecken.

Alters-freigabe:

keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 47%
Sound 71%

SPIEL SPASS:
47%

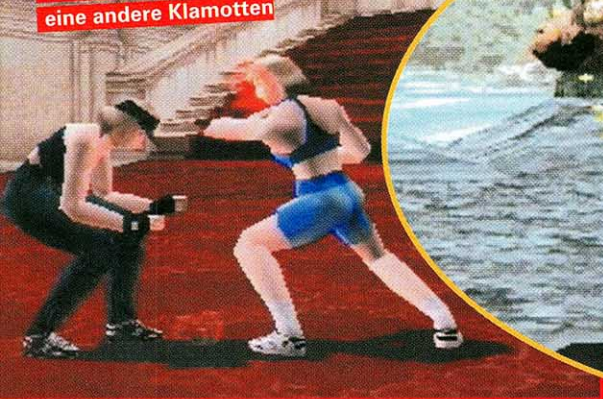


Mutanten zum in die Grimasse schneiden...



KENSEI Sacred Fist

Ann gegen Ann: Wenn beide Spieler die gleiche Figur wählen, trägt eine andere Klamotten



Volltreffer: Der Karatekämpfer Yugo macht den behäbigen Bodybuilder Douglass platt

Und Zack! Damenturnier im Hof einer chinesischen Tempelanlage



Ein grobschlächtiger Unhold nähert sich drohend einem zarten Girl...



...stößt dabei aber auf unerwartet heftige Gegenwehr



Fast könnte man vor lauter Mitleid selber Ellenbogen-schmerzen bekommen...

Wieder einmal steht ein Wettkampf unter den unterschiedlichsten Kampfsportfreaks im Mittelpunkt: Mit dem Hav-drauf-Spiel „Kensei: Sacred Fist“ wagt sich Konami an das PlayStation-Prügel-Genre.

Zweimal Faustschlag, nach schräg vorne und jetzt: „Gib ihm!“ mit der Super-combo... wenn das genau nach Eurem Geschmack ist, dann dürfte Euch Konamis jüngstes Produkt gut gefallen. Die Grafik ist wirklich gelungen: Ganz frei bewegt Ihr Euch durch große 3D-Arenen, die Figuren sehen recht realistisch aus. Dafür geht's hier ein wenig gemächlicher zu als bei vielen anderen Spielen ähnlichen Inhalts. Mit den anfangs neun Charakteren werdet Ihr schon eine Zeitlang beschäftigt sein: Sie sind nicht nur in Größe, Stärke und Schnelligkeit stark unterschiedlich, sondern beherrschen auch jede(r) eigene Tricks, die Ihr mit „Combos“ erreicht. Ähnlich wie in anderen Beat'emUps benötigen die behäbigen, bärenstarken Riesen schon ein wenig Anlauf, wenn sie gegen eins der besonders flin-

ken Karate-Mädels auch nur den Hauch einer Chance bewahren wollen... Insgesamt gibt's 22 Charaktere inklusive einem Obermütz, der mitsamt seinem Bodyguard auftritt und wohl auch PlayStation-Vollkontakt-Champions eine Weile beschäftigen wird. Nur wer diesen Doppel-Endgegner besiegt, kann dadurch neue Charaktere freispielen. Die

Combos sind teilweise sehr leicht, dafür gibt's insgesamt weit über hundert verschiedene, und der „Catchen“-Knopf sorgt für zusätzliche Spannung im Nahkampfbereich. Ein wenig langsam ist das Gameplay zwar schon – gefallen hat's uns aber trotzdem. Vor allem die hübsche und stets schnelle Grafik hat es uns angetan. Alles in allem ein gut gemachter Kampfsporttitel, der zwar nicht die absolute Spitze des Genres erreicht, aber dennoch viel Spielspaß bereitet.

David Skreiner

Nettes Prügelspiel für Kampfsportfans: Links und Rechts und Mittendrauf!



Die Kämpfer übertreffen sich gegenseitig an Schönheit...



...und Kraft



Wie im Film: Mädel in Schuluniform verdrischt Hollywood-mäßigen Muskelmann

PS TEST

KENSEI SACRED FIST

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

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:
Nette Grafik, viele Moves, viele Charaktere zum Freispielen.



Negativ:
Ziemlich langsam, wirkt teilweise etwas abgehackt.

Alters-freigabe:
ab
16 Jahren



WERTUNG:
Grafik 74%
Sound 58%

SPIEL SPASS:
69%



Poy Poy 2



Mit vier Spielern ist auf dem Spielfeld eine ganze Menge los



Vorsicht, Treibsand! Manche Spielfelder sind auch ohne Gegner gefährlich



In den Kisten findet Ihr Extras und andere nützliche Sachen



Nicht gerade tierfreundlich: Auch die Pinguine lassen sich durch die Gegend werfen

Du sollst nicht mit Steinen werfen. Du sollst nicht mit Bomben werfen. Du sollst nicht mit Deinen Freunden werfen. Es sei denn, Du spielst „Poy Poy 2“...

Die vier Spieler, die bei einem „Poy Poy“-Match gegeneinander antreten, haben nur ein Ziel: ihre Gegner mit Steinen, Bomben und anderen Spielern zu bewerfen, um sie zu schwächen. Das klingt vielleicht brutal, ist es aber nicht, denn richtig zu Schaden kommt eigentlich keiner der Cartoon-Charaktere. Für direkte und indirekte

Te Treffer gibt es Punkte, gewonnen hat am Ende natürlich derjenige, der am meisten Punkte hat. Damit sie die schweren Lasten überhaupt tragen können, setzen die Spieler spezielle Handschuhe ein, die sich mit weiteren Fähigkeiten aufrüsten lassen, und im Laufe eines Spieles erscheinen immer wieder Bonusgegenstände auf dem Spielfeld. Damit das Ganze ja nicht zu einfach wird, gibt es aber auch Hindernisse: Auf dem Eis rutschen die Figuren nur so durch die Gegend, im Treibsand lauert ein Monster, Dinos trampeln wild durch die Spielfelder und manche „Extras“ machen Eure Spielfigur langsamer oder behindern Euch auf andere Weise. Zwei

Spielmodi stehen zur Verfügung: Entweder Ihr spielt ein einfaches Match, oder Ihr tretet bei einer Meisterschaft an, die wie eine TV-Sendung präsentiert wird – echt abgedreht. Das Geschehen in den 3D-Arenen seht Ihr wahlweise aus drei Perspektiven. Die Kamera ist dabei

stets bemüht, alle Spieler im Bild zu behalten, was auch meistens gelingt. Die Charaktere sind zwar nur aus wenigen Polygonen zusammengesetzt, dafür aber recht niedlich, die Hintergründe sind allerdings sehr einfach gehalten, ebenso wie die Effekte. Insgesamt ist die Grafik zweckmäßig, aber nicht spektakulär. Auch Musik und Soundeffekte sind treffend, reißen aber niemanden vom Hocker – besser sind da die Verzweiflungsschreie der menschlichen Mitspieler, wenn Ihr sie wiederholt mit einem gekonnten Wurf ausgeschaltet habt. Alleine macht „Poy Poy 2“ nur halb so viel Spaß wie gegen ein paar Freunde – gerade zu viert geht es richtig zur Sache und macht mächtig Laune.

Patrick Dowling



Im Tutorial wird das Spielprinzip anschaulich erklärt



Dieser seltsam gestylte Herr präsentiert die „Poy Poy“-Sendung

PS TEST

POY POY 2

Hersteller Konami
Web-Adresse www.konami.com
Preis/geplant ca. 100 DM/-
Spieleranzahl 1 bis 4
Genre Action

Besonderheiten:

Unterstützt Dual Shock und MultiTap.



Positiv:

Besonders zu viert macht das Spiel ein Heidenspaß.



Negativ:

Grafik und Sound sind recht unspektakulär.

Altersfreigabe: ab 6 Jahren



WERTUNG: Grafik 64% Sound 63%

SPIEL SPASS: 71%



Roboter, die für eine Bombenstimmung sorgen...



LANDER



Beim Training erlernt Ihr den richtigen Umgang mit Eurem Gleiter



Baumelt eine Last an Eurem Lander, wird das Fliegen komplizierter

Ärgerlich: Landet der Lander auf dem Dach, läßt er sich kaum noch umdrehen



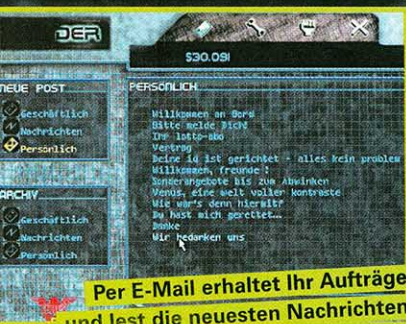
Das war knapp! Haarscharf verfehlt ein Blitz unseren Gleiter



Im Krieg gibt es keine Gewinner... oder doch? Zumindest kann man als freiberuflicher Pilot von einem Konflikt profitieren, wenn man skrupellos für alle Seiten Aufträge erledigt.



Euer Lander läßt sich vielfältig aufrüsten oder gegen ein größeres Modell tauschen



Per E-Mail erhaltet Ihr Aufträge und lest die neuesten Nachrichten



Die wenigsten reagieren freundlich auf Eure Ankunft – zum Glück läßt sich der Lander bewaffnen



Gerade beim Flug in Tunnels ist Feingefühl und ein guter Joystick Pflicht

In nicht allzu ferner Zukunft hat die Menschheit den Weltraum erobert – zwangsläufig, denn die Erde ist nach einem verheerenden Krieg verseucht. Das Sonnensystem untersteht offiziell der neuen Regierung auf dem Mars, inoffiziell aber teilen die Konzerne Cairn Vance und Celestia die Planeten unter sich auf. Da gibt es natürlich ständig Bedarf an unabhängigen Piloten, die kleinere, oftmals illegale Aufträge erledigen. Für diese Missionen ist ein „Lander“ optimal, ein kleiner, wendiger Gleiter, der für den Einsatz auf und unter der Planetenoberfläche sowie innerhalb größerer Industrieanlagen geeignet ist. Ihr seid Besitzer eines solchen Gerätes und habt zudem eine Landebucht auf der „Drake's Exception“ gebucht, die gerade zu einer Rundreise durch das Sonnensystem aufgebrochen ist. Unterwegs erhaltet Ihr per E-Mail Aufträge, die nach erfolgreicher Beendigung wieder ein dickes Plus auf Euer Konto bringen – das verdiente Geld läßt sich an-

schließend nutzen, um Euren Lander aufzurüsten. Außerdem erhaltet Ihr täglich Nachrichten, die das Geschehen im Sonnensystem dokumentieren. Grafisch hat „Lander“ einiges zu bieten: Zwar ist die Sichtweite nicht optimal, dafür gibt es viele Licht- und Wettereffekte. Der Lander ist besonders detailliert, und vor allem das Ausleuchten von dunklen Gängen mit dem Scheinwerfer sorgt für spannende Atmosphäre. Musik und Soundeffekte können überzeugen, ein wenig mehr Sprachausgabe hätte aber nicht geschadet. Problematisch ist allerdings die Handhabung des Lander: Ihr steuert den Flug über Schub und Neigungswinkel – da ist viel Feingefühl angesagt, ganz besonders, wenn Ihr Gegenstände eingesammelt habt. Dann baumelt das Gewicht unten an dem Lander und beeinflusst (zugegeben realistisch) den Flug – wie beim C64-Klassiker „Thrust“. Da werden sich selbst gestandene Profis immer wieder die Haare raufen, vor allem, wenn der Lander auf dem

Um den Lander präzise zu steuern, bedarf es einiger Übung

Dach landet und nicht mehr zu bewegen ist. Wäre die Steuerung anders ausgefallen, hätte „Lander“ ein wirklich nettes Spiel werden können, so werden aber nur besonders geduldige und hartnäckige Piloten daran ihre Freude haben.

Patrick Dowling

PC TEST

LANDER	
Hersteller	Psygnosis
Web-Adresse	www.psygnosis.com
Preis/geplant	ca. 100 DM / –
Spieldauer	1 bis 4
Genre	Action
Besonderheiten:	
Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 240 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, 240 MB HD, Win 95/98, 3D-Karte	
Positiv:	100%
Gute Grafik und Atmosphäre.	
Negativ:	
Die Handhabung des Lander sorgt schnell für Frust.	
WERTUNG:	
Grafik 68%	
Sound 66%	
SPIEL SPASS:	
67%	
Altersfreigabe:	
ab 12 Jahren	

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 %



HARD EDGE



Nach einer kurzen Lagebesprechung beginnt das Abenteuer

Ein Action-Adventure um zwei Polizisten – gefangen in einem von Terroristen besetzten Gebäude – aus dem Hause Sunsoft¹.

In eine nicht mehr allzu ferne Zukunft, genauer gesagt in das Jahr 2046, versetzt Euch das Action-Adventure „Hard Edge²“, bei dem Ihr in die Rolle von gleich zwei Polizisten schlüpfen dürft. Das Tagusa-Gebäude wurde von Terroristen besetzt, und bisher ist es der Polizei nicht gelungen, es zu stürmen. Obwohl es viele Verluste gegeben hat, haben es Alex und Michelle geschafft, in das Untergeschoß des Bürogebäudes einzudringen und einander zu finden. Gemeinsam wollen sie nun die Hauptaufgabe, den Wissenschaftler Professor Howard zu befreien, erfüllen. Leider hält sich dieser im obersten Stockwerk des Gebäudes auf.

Knallhartes Action-Adventure um zwei Polizisten im 21. Jahrhundert

Ihr findet zwei Wege vor, hinaufzugeschoben: eine Feuertreppe und einen Aufzug. Die Helden trennen sich daraufhin, um nicht etwa beide in eine Falle zu tappen. Ihr müßt Euch für einen der beiden Charaktere entscheiden und könnt dann das Abenteuer beginnen.

Während des Spielverlaufs begegnen Euch weitere Figuren, die Ihr ebenfalls steuern dürft. Da ist zum einen Rachel, die Tochter von Professor Howard, und Burns, ein Privatdetektiv. Es erwarten Euch zahlreiche actiongeladene Fights und so manches Rätsel. Sämtliche Hintergründe sind vorgerendert und werden aus einer festen Kameraperspektive gezeigt. Die Figuren sind in 3D; Kämpfe werden in Echtzeit ausgefochten. Leider hat sich an der Steuerung seit der Preview-Version nichts Wesentliches verändert und so ist es eher mühsam, voranzukommen. Ebenfalls störend ist die Tatsache, daß Gegner erst als solche gelten, wenn sie auch angegriffen haben. Alex verfügt zwar über eine Pistole, diese verkommt allerdings schnell zur Nahkampfwaffe, und da kann



Michelle auf ihrem Weg zu Alex



Also da war die Falle – das hätte auch schiefgehen können



Alex hat eine eher nutzlose Waffe

man ebensogut seine Fäuste einsetzen – die sind ohnehin wirkungsvoller. Alles in allem ein klassisches Action-Adventure ohne Neuerungen und ohne spektakuläre Highlights. Für Fans dieses Genres dennoch gut geeignet.

Thomas Rosato

PS TEST

HARD EDGE

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

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock.



Positiv:
Nette Grafik, jede Menge Action.



Negativ:
Gewöhnungsbedürftige Steuerung.

Altersfreigabe:
ab 16 Jahren



WERTUNG:
Grafik 73%
Sound 63%

SPIEL SPASS:
72%

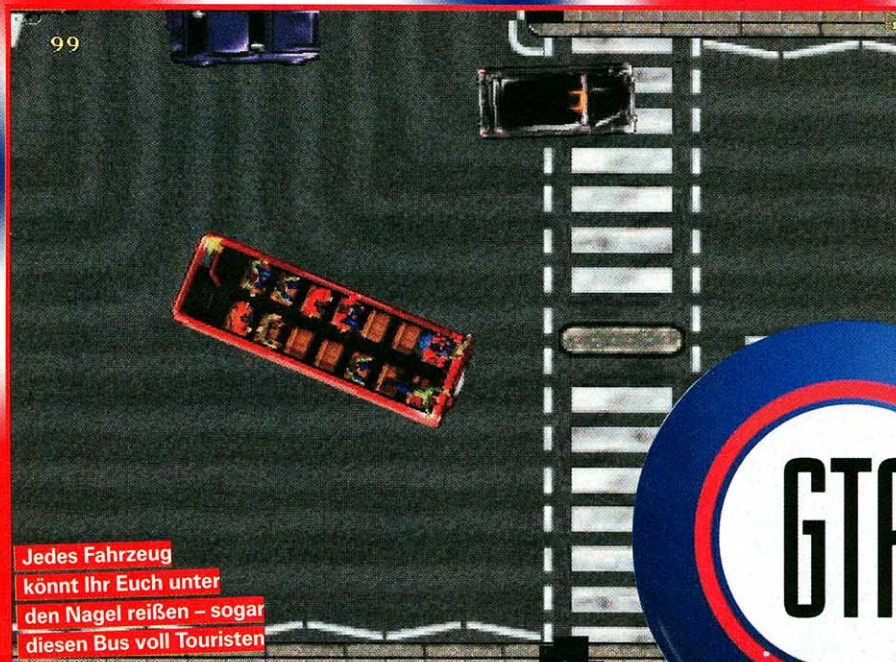


I see...

Auf diesem Weg kommt man ins Gebäude

Hoffen wir, daß der Fahrstuhl keine Falle ist ...

GTA LONDON 1969



Jedes Fahrzeug könnt Ihr Euch unter den Nagel reißen – sogar diesen Bus voll Touristen



Mit Vollgas heizen wir durch die engen Gassen und versuchen so der Polizei zu entkommen



Das bietet kein Reisebüro: In einem gekaperten Taxi rasen wir über die Tower Bridge



In jedem Auto läuft übrigens eine andere Musik



An Telefonzellen erhaltet Ihr Eure Aufträge

„Grand Theft Auto“¹ war ein voller Erfolg: Trotz der recht simplen Optik ist das kriminelle Rennspiel von Take 2 Interactive schnell zum Kult avanciert.

Mit der Zusatzdisk „London 1969“ will Take 2 Interactive an diesen Erfolg anknüpfen und den zahlreichen Fans neue Missionen liefern. Das Spiel an sich bleibt unverändert: Als Kleinkrimineller erledigt Ihr (höchstgradig illegale) Aufträge. Anfangs noch zu Fuß unterwegs und nur mit Fäusten bewaffnet, könnt Ihr als gewiefter Auto- knacker auf eine riesige Auswahl an fahrbaren Untersätzen zurückgreifen. Habt Ihr keine Lust auf die Missionen, könnt Ihr Euch auch einfach einen Wagen schnappen und durch den Stadtverkehr heizen. Die Entwickler mußten sich schon etwas

Fans des Originals werden auch in London ihre Freude haben

ganz Besonderes einfallen lassen, um etwas wirklich Neues bieten zu können. Das ist ihnen gelungen: Wie der Name schon verrät, wird nicht mehr auf den Straßen amerikanischen Metropolen geheizt, sondern im „Swinging London“ der 60er Jahre. Die Stadt wurde bis ins kleinste Detail nachgebaut (so gut das mit waagerecht und senkrecht verlaufenden Straßen geht), bei den heißen Verfolgungsjagden kommt Ihr also an vielen bekannten Sehenswürdigkeiten vorbei. Gewöhnungsbedürftig ist natürlich, daß Ihr jetzt auf der „falschen“ Straßenseite fahrt, denn in Großbritannien herrscht Links-

verkehr. Selbstverständlich wurden auch neue Fahrzeuge integriert, insgesamt 30 Schlitten aus den 60ern kurven auf den Straßen herum. An der Optik hat sich bis auf die neuen Fahrzeuge und Gebäude nichts geändert, nach wie vor seht Ihr das Geschehen von oben. Das hat den Vorteil, daß das Spiel auch auf schwächeren Rechnern noch schnell läuft. Der Reiz des Spieles liegt sowieso nicht in der Optik: Die 32 Missionen sind abwechslungsreich und spannend, es gibt immer wieder Kleinigkeiten zu entdecken. Musik und Effekte passen perfekt und schaffen eine tolle Atmosphäre. Wer das Original mochte (und noch besitzt, denn ohne könnt Ihr die Missionen nicht spielen) und weiterhin keine Probleme damit hat, sich virtuell mit der Polizei anzulegen, der wird mit Sicherheit auch an den Zusatzmissionen seinen Spaß haben.

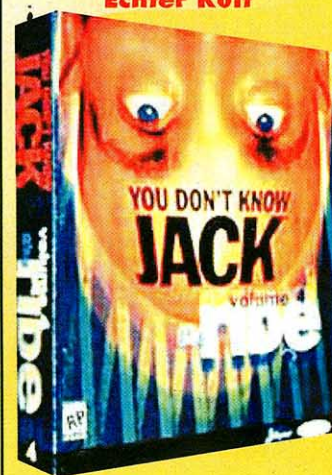
Patrick Dowling

PC TEST

GTA LONDON 1969	
Hersteller	Take 2 Interactive
Web-Adresse	www.take2.de
Preis/geplant	ca. 100 DM / -
Spieleranzahl	1 bis 4
Genre	Action

Besonderheiten:
 Min. Konfig: 486 DX100, 16 MB RAM, 108 MB HD, Win 95/98; Empf. Konfig: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 108 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Karte

Positiv: Einfache Steuerung und jede Menge Spielspaß.	WERTUNG: Grafik 60% Sound 81% SPIEL SPASS: 88%
Negativ: Schnelle, aber nicht ganz zeitgemäße Optik. Braucht Original-GTA.	
Alters-freigabe: ab 16 Jahren 	



Zu einem echten Kult hat sich „You don't know Jack“ in den USA entwickelt. Das Spiel gibt es dort bereits in vier Ausgaben, die letzte Version war „You don't know Jack 4: The Ride“. Hierzu- lande ist der Kult um die Game- show nicht ganz so groß, aber Jack findet auch in Deutschland immer neue Anhänger und so bleibt zu hoffen, daß wir ebenfalls noch die ein oder andere Fortset- zung zu sehen bekommen.

sekt
oder
selters

Allgemeinbildung zahlt sich aus...



YOU DON'T KNOW JACK 2

Hersteller Take 2 Interactive Software
Web-Adresse www.jack.de
Preis/geplant ca. 70 DM / -
Spieleranzahl 1 bis 3
Genre Denk- / Geschicklichkeitsspiel

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 30 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 30 MB HD, Win 95/98

Positiv: Neue Spiele, tolle Gags.

Negativ: Manchmal etwas langsam.

WERTUNG:
Grafik 34%
Sound 80%

SPIEL SPASS:
86%



YOU DON'T KNOW JACK 2

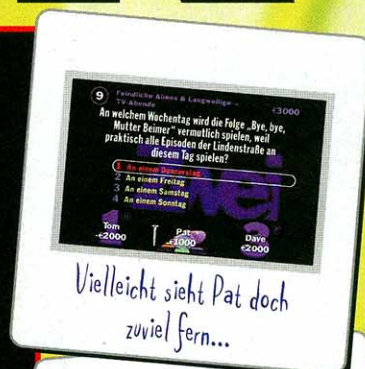
8 Marketingchefs & Sprechende Sträucher €2000

Cogito ergo sum : Ich denke, also bin ich = Jahwe : ?

- 1 Ich bin der Strafende
- 2 Ich bin der, der ich bin
- 3 Ich bin der, an den du glauben sollst
- Ich bin - und damit basta!



Hab' ich doch einmal in Religion aufgepaßt...



Take 2 Interactive' schickt die virtuelle Gameshow in die zweite Runde.

Sicher würdet Ihr gerne mal an einer richtigen Game- show teilnehmen und dort ein hübsches Sümmchen gewinnen. „You don't know Jack 2“ bereitet Euch darauf zwar nicht direkt vor, kann aber sicher einiges vom Flair einer solchen Veranstaltung vermitteln. Ihr beginnt in einem virtuellen Fernsehstudio, das eigentlich nur durch die Geräuschkulisse als solches zu erkennen ist. Habt Ihr dann entschieden, wie viele Spieler teilnehmen, wie diese heißen und wie viele Fragen gestellt werden, geht es endlich los. Jack, der Moderator, stellt Euch Fragen aus allen möglichen und unmöglichen Bereichen des Lebens. Fortschrittlicherweise werden Gewinnsummen nur noch in Euro angegeben, und je schwerer die Frage, um so mehr Geld könnt Ihr kassieren. Selbstverständlich gibt es wie schon im ersten Teil, besondere Spiele. „Sekt oder Sel-

ters“ - ein Spiel bei dem Ihr Begriffe zwei verschiedenen Oberbegriffen zuordnen müßt, „Schnick Schnack“-Fragen, bei denen Ihr Euch einen Reim auf die absurdesten Satzkonstruktionen machen müßt und - ganz neu - der „Flotte Dreier“, bei dem Ihr drei Begriffe einem Fingerzeig zuordnen dürft. Das Finale ist noch das gleiche: Hier dürft Ihr Euch bei einer Runde „Jack Attack“ sanieren oder Euer letztes Hemd verlieren. Gegenüber dem ersten Teil hat sich nicht allzuviel verändert, das Spielprinzip und auch die grafische Aufmachung sind gleich geblieben. Natürlich wurden die Zwischensequenzen neu aufgepeppt und sämtliche Fragen sind ebenfalls neu. „You don't know Jack 2“ ist ein echter Spaß für ein bis drei Spieler und gehört in jede Sammlung. Solltet Ihr übrigens den ersten Teil noch nicht haben - nichts wie los und nachkaufen!

Thomas Rosato

7 „An meine Haut lasse ich nur Wasser und MGs“ €1000

Angenommen, der Hersteller von „Irischer Frühling“ bringt ein Duschgel mit Namen „Prager Frühling“ heraus. Wie könnte man sich nach einer Dusche fühlen?

- 1 Sauber wie nach einem Nazi-Überfall
- 2 Gepflegt wie nach einem Fenstersturz
- 3 Entspannt wie ein Präsidentenmörder
- 4 Frisch wie nach einer Russen-Invasion



Was war nochmal der Prager Frühling?

Pat wählen

- 1 Fernöstliche Exkremente & Innovationsgeist
- 2 Drachentöter & Das Fräulein vom Amt
- 3 Postboten & Rindermägen

Für welche Kategorie wird sich Pat entscheiden?

Kaviar ... Kaviar ... was war das nochmal?

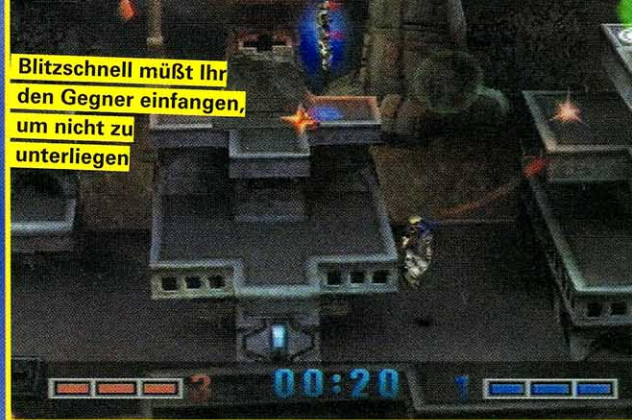
8 Vollig perverse Gastgeber Sagen wir, der Drache Tabaluga besucht einen Kumpel namens Beluga. Wenn dieser Beluga seinem Gast das anbietet, wofür er berühmt ist, was könnte Tabaluga dann entgegennehmen?

- 1 „Ich soll ganz was von deinem Nachbarn.“
- 2 „Du willst dich mir zufälle braten?“
- 3 „Klar schick' ich mal mit deiner Frau.“
- 4 „Du mußt dich wegen mir nicht melken.“



BLOOD LINES

Blitzschnell müßt Ihr den Gegner einfangen, um nicht zu unterliegen



Im Intro geben die furchtlosen Athleten ein kleines Tänzchen zum Besten



Dieser beinharte Kämpfer trainiert mit Kampfsport-Mönchen



Bei der Mega-Action im Team geht's rund: Zwei Spieler mit je einem Partner



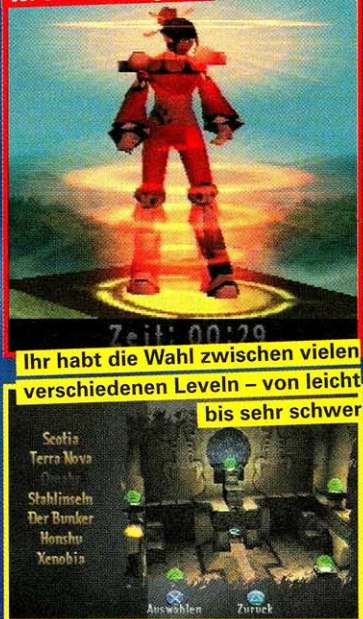
In ferner Zukunft treten Banden gegeneinander an, um mit Hilfe hochtechnisierter Waffen in mystischen Arenen um Sieg und Ehre zu kämpfen: „Blood Lines“ ist eine Mischung aus Fangenspielen und Prügel-Action.

Fangenspielen kennt ja wohl wirklich jeder – genau dieses weltweit beliebte Spiel bildet hier die Grundlage für ein actionreiches und witziges PlayStation-Spiel. Als zweite Zutat darf ein kräftiger Schuß Prügel-Action herhalten und sorgt für Spaß und Spannung. Wenn Ihr Euren Gegner mit einer von vielen Kampftechniken auf die Matte legt, geht der Spaß allerdings erst richtig los. Denn nun müßt Ihr versuchen, farbige Schalter auf Eure Signalfarbe umzustellen, während der Gegner Euch auf den Fersen ist. Die Lichtkreisel, die Ihr einfärben müßt, sind in den vielen Leveln mit mehreren Ebenen oft gar nicht leicht zu erreichen. Raketen-Trampoline und Teleporter können Euch aber sehr nützlich sein – und im Boden versinkende Blöcke halten Euch den Gegner vom Hals. Doch

Vorsicht: Fast unentwegt wird aus vollen Rohren mit Energiestrahlen geballert, und wenn ein starker Gegner mal mit Einfärben dran ist, ist Euer Fang-Talent gefragt. Habt Ihr den Gegner eingeholt, gebt Ihr ihm (oder ihr) mittels verschiedenster Kampftechniken Saures: Jeder der insgesamt elf Charaktere hat eigene Special Moves und Fertigkeiten, so daß der Spielspaß nicht so leicht verlorengeht. Ein liebevoll zusammengestellter Drum'n'Bass-Soundtrack verleiht dem Spiel Pep, dafür sind die Stimmen der Charaktere ziemlich doof. Insgesamt ist das Spiel gelungen und durchaus empfehlenswert, wenn Euch die (etwas gewagte) Mischung aus Fangen und Prügeln zusagt. Kein echter Mega-Knüller, aber gut gemachte und spritzige Action-Kost.

David Skreiner

Gewonnen! Mit der zierlichen, flinken Kämpferin haben wir die Schalter schnell umgelegt



Ihr habt die Wahl zwischen vielen verschiedenen Leveln – von leicht bis sehr schwer

PS TEST

BLOOD LINES

Hersteller Radical Entertainment
Web-Adresse www.playstation-europe.com
Preis/geplant ca. 100 DM / –
Spieleranzahl 1 bis 2
Genre Action

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:
Witzige Spielidee, rasant, viele bunte Explosionen.



Negativ:
Häßliche Charaktere mit seltenen Stimmen, recht schwierig.

Altersfreigabe:
keine Angaben

WERTUNG:
Grafik 75%
Sound 65%

SPIEL SPASS:
77%



BIG RACE USA



Anvisieren – Abdrücken – Punkte kassieren:
Flippern macht auch auf der PlayStation Spaß

Auch PlayStation-Besitzer dürfen jetzt dank ProPinball eine phantastische Flipper-Simulation erleben.

Wer bisher glaubte, auf der PlayStation seien Spiele mit hochauflösender Grafik nicht möglich, der wird vom ProPinball-Team eines besseren belehrt. Die realistische Flippersimulation „Big Race USA“¹ bietet alle Einstellmöglichkeiten eines echten Flippergerätes und so läßt sich auch bei der PlayStation-Version der Schwierigkeitsgrad und auch die Qualität der Pinball-Machine frei justieren. Neben den „normalen“ Flippern gibt Euch der „Big Race USA“-Flipper viele zusätzliche Möglichkeiten. Ihr könnt verschiedene Actionsequenzen im LED-Display spielen oder bei „Open the Trunk“² (Öffne den Kofferraum) ein „Passenger Frenzy“³ auslösen, bei dem Ihr mit gleich vier Kugeln gleichzeitig spielt. Genau wie bei der PC-

Version ist das Spiel komplett in Englisch, glücklicherweise sind die Menüs und auch das Handbuch ins Deutsche übersetzt worden. Grafisch bietet „Big Race USA“ zwar nicht so viele verschiedene Auflösungen wie auf dem PC, aber das liegt ausschließlich an der ohnehin geringeren Fernsehauflösung. Trotzdem ist die grafische Präsentation exzellent gelungen; selbst die Möglichkeit, den Tisch in verschiedenen Zoomstufen zu betrachten, ist umgesetzt worden, und der High-Res-Modus der PlayStation wird durchweg genutzt. Auch in Sachen Sound und Musik steht die PlayStation-Version dem PC in nichts nach. Eine tolle Flipper-Simulation mit nie dagewesenem Realismus – ein Muß für jeden Flipperfan mit PlayStation.

Thomas Rosato

Die vergrößerte Ansicht zeigt Euch die vielen Details des Flippers



Habt Ihr zuviel am Flipper gerüttelt, wird das mit einem „TILT“ bestraft.



Schon die zweite Kugel und noch nicht mal ein Highscore

SYSTEMVERGLEICH

PS



PC



GRAFIK-AUFLÖSUNG:

PlayStation High-Res.

Bis zu 1280x1024.

SOUND:

Audiotracks, Dolby-Surround-Unterstützung.

Audiotracks, Dolby-Surround-Unterstützung.

MULTIPLAYER:

1 bis 4 Spieler über Link-Kabel.

1 bis 8 Spieler über LAN oder Internet.

SONSTIGES:

Komplett in Englisch mit deutschem Handbuch.

Komplett in Englisch (nur die Menüs sind übersetzt).

PS TEST



BIG RACE USA

Hersteller: Empire / ProPinball

Web-Adresse: www.propinball.com

Preis/geplant: ca. 80 DM / -

Spieleanzahl: 1 bis 4

Genre: Sport

Besonderheiten:

Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.



Positiv:

Unglaublich realistisch, langanhaltender Spielspaß.



Negativ:

Kein deutsches Handbuch.

Altersfreigabe: frei



WERTUNG:
Grafik: 86%
Sound: 77%

SPIEL SPASS:
87%



PC TEST



BIG RACE USA

Hersteller: Empire / ProPinball

Web-Adresse: www.propinball.com

Preis/geplant: ca. 80 DM / -

Spieleanzahl: 1 bis 8

Genre: Sport

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, langanhaltender Spielspaß.



Negativ:

Kein deutsches Handbuch.

Altersfreigabe: frei



WERTUNG:
Grafik: 86%
Sound: 77%

SPIEL SPASS:
87%



Warner Bros.

QUEST FOR Camelot™



Die kunterbunte Grafik trifft die Stimmung des Zeichentrickfilms ausgezeichnet.

Achtet immer auf die Herzen – sie symbolisieren Eure Energie



Nachdem ihr Vater getötet wurde, bricht Kayley auf, ihn zu rächen

Warner Interactive bringt in Zusammenarbeit mit Titus eine Umsetzung seines erfolgreichen Zeichentrickfilms für Nintendos Ta-schenspielkonsole.

In „Quest for Camelot“ schlüpft Ihr in die Rolle des jungen Mädchens Kayley, dessen Vater von einem finsternen Ritter der Tafelrunde namens Sir Ruber ermordet wurde. Dieser durchtriebene Schurke hat das berühmte Schwert Excalibur in seine Gewalt gebracht und droht nun damit, das einstmals blühende Königreich Camelot ins Verderben zu stürzen.

desmal 20 Goldmünzen kostet. Trotz dieses kleinen Wermutstropfens macht das actiongeladene Rollenspiel aber eine Menge Spaß.
Ralf C. Adam

TEST

QUEST FOR CAMELOT

Hersteller Titus / Warner
Web-Adresse www.nintendo.de
Preis/geplant ca. 60 DM / —
Spieleranzahl 1
Genre Rollenspiel

Besonderheiten:

Läuft auch auf altem S/W-Game Boy.



Positiv:

Gute „Zelda“-Kopie. In 6 Sprachen (darunter natürlich auch deutsch).



Negativ:

Abspeichern kostet 20 Goldmünzen – deshalb nur begrenzt möglich.

Alters-freigabe:
frei



WERTUNG:
Grafik 74%
Sound 66%

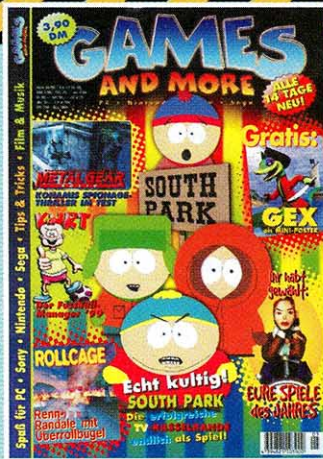
SPIEL SPASS:
81%

100%

0%

Mit Heldin Kayley auf dem Spuren von Link

Um Sir Ruber zu stoppen, müßt Ihr insgesamt acht riesige Welten erforschen und dabei zahlreiche Rätsel lösen. Auf den ersten Blick sieht „Quest for Camelot“ wie eine 1:1 Kopie von „The Legend of Zelda“ aus. Ähnlich wie beim großen Vorbild steuert Ihr Kayley durch Schlösser, Dörfer und Dungeons, unterhaltet Euch mit herumstehenden Einwohnern und bekämpft Rubers Schergen mit Eurem Schwert. Euren Spielstand könnt Ihr an jeder Stelle abspeichern – allerdings nicht beliebig oft, da Euch das je-



05/99



06/99



07/99

Hefte verpaßt?

Kein Problem!

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

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

Hiermit bestelle ich:

☐ GAMES AND MORE 05/99	zu DM 3.90	
☐ GAMES AND MORE 06/99	zu DM 3.90	
☐ GAMES AND MORE 07/99	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

MIB

MEN IN BLACK

Die Herren in Schwarz haben alle Hände voll zu tun: Nicht nur, daß sie eine Comic-Serie im Fernsehen haben, nun müssen sie auch noch auf dem GameBoy die Welt retten.

Die bössartigen Aliens haben es nämlich geschafft, sogar das Hauptquartier der geheimnisvollen Agenten zu infiltrieren. Ihr steuert der Agenten Slick durch dieses Jump'n'run, und müßt dabei nicht nur allerlei Außerirdische ausschalten, sondern auch noch zahlreiche Gefahren meiden. Ganz hilflos steht Ihr jedoch nicht da: Neben der Standardwaffe findet Ihr unterwegs noch andere nützliche Gegenstände – unter anderem auch das wirkungsvolle und rück-

Die wenig präzise Steuerung trübt den Spielspaß

schlagkräftige Noisy Cricket. Die grafische Umsetzung von „Men in Black“ ist nicht spektakulär: Vor allem das Leveldesign ist etwas eintönig, auch wenn die Charaktere und Animationen recht gut gelungen sind. Ungewohnt für ein GameBoy-Spiel sind allerdings die kurzen Zwischensequenzen. Der Sound ist auf normalen GameBoy-Niveau, einzig die Steuerung ist etwas träge und ungenau, was den Spielspaß gerade bei einem Jump'n'run trübt.

Patrick Dowling



GBC TEST

MEN IN BLACK

Hersteller Interplay
Web-Adresse www.interplay.com
Preis/geplant ca. 60 DM / -
Spieleranzahl 1
Genre Action

Besonderheiten:

Keine.



Positiv:
Kult-Faktor und selbst auf dem GameBoy Zwischensequenzen.



Negativ:
Ungenau Steuerung und etwas eintönige Level.

Alters-freigabe:

keine Angaben

WERTUNG:

Grafik 61%
Sound 51%

SPIEL SPASS:
64%



PITFALL

„Pitfall“ zählt zu den Urhahnen der Videospiele: Bereits vor mehr als 15 Jahren gab das Dschungelabenteuer auf dem Atari VCS 2600 sein Debüt.

Mittlerweile sind mehrere Versionen des Klassikers erschienen, aber erst jetzt könnt Ihr auch auf dem Game Boy durch den Jump'n'Run-Wald streifen. Dabei erwarten Euch natürlich allerlei Gefahren: Von bodenlosen Löchern, die gekonnt übersprungen oder mit Hilfe von Lianen überquert werden müssen, über einsackende Plattformen bis hin zu wilden Tieren reicht die Palette an Hindernissen, die überwunden werden wollen. Selbstverständlich gibt es aber einen guten

Selbst nach so vielen Jahren kann „Pitfall“ noch Spaß machen

Grund, diese Gefahren auf sich zu nehmen, denn im Dschungel befinden sich eine Vielzahl von Schätzen, die Ihr einsammeln könnt. Technisch macht die GameBoy-Color-Version eine recht gute Figur. Der Hintergrund ist zwar nicht sonderlich detailliert, dafür ist der Held groß und gut animiert. Der Schwierigkeitsgrad erweist sich als knackig, denn oft müßt Ihr pixelgenau springen – dank der präzisen Steuerung aber sollte das für geübte Spieler kein Problem darstellen.

Patrick Dowling

Gerade an solchen Stellen ist präzises Springen gefragt



GBC TEST

PITFALL

Hersteller Interplay
Web-Adresse www.interplay.com
Preis/geplant ca. 60 DM / -
Spieleranzahl 1
Genre Action

Besonderheiten:

Keine.



Positiv:
Solide Technik, solides Spiel.



Negativ:
Kann oft frustren, wenn man wieder einen Pixel danebenspringt.

Alters-freigabe:

keine Angaben

WERTUNG:

Grafik 66%
Sound 55%

SPIEL SPASS:
70%



GEX

ENTER THE GECKO



Auch auf dem Game Boy Color macht Gex keine schlechte Figur



Der freche Gecko Gex startet schon bald auf der PS sein drittes Abenteuer. Mit der Game-Boy-Umsetzung des ersten Teils „Enter the Gecko“ könnt Ihr Euch die Wartezeit jedoch etwas verkürzen.

Natürlich kann die Game-Boy-Color-Version nicht mit einer 3D-Welt aufwarten, wie Ihr sie von den anderen Gex-Spielen kennt, statt dessen erscheint der grüne Held in einem zweidimensionalen Jump'n'run. In den verschiedenen Levels erwarten Euch neben



Gex muß sich gegen zahlreiche Gegner zur Wehr setzen

Gex macht auch auf dem Game Boy eine grüne Figur

Geschicklichkeitsübungen auch eine Menge Gegner, die Ihr mit Gex' schlagkräftigem Schwanz aus dem Weg räumen könnt. In jedem Level erhaltet Ihr diverse Ziele, die erfüllt werden müssen, bevor Ihr weiterkommt. Grafisch sieht das Ganze für Game-Boy-Verhältnisse wirklich passabel aus, auch wenn die Hintergründe stellenweise etwas zu schlicht wirken. Die Steuerung ist recht genau, ab und zu läßt jedoch die Kollisionsabfrage zu wünschen übrig, was so manchen frusten könnte. Trotzdem ist „Gex: Enter the Gecko“ ein nettes Jump'n'run, auch wenn Ihr technikbedingt auf Gex' freche Sprüche verzichten müßt.

Patrick Dowling

GBC TEST

GEX: ENTER THE GECKO

Hersteller Interplay
Web-Adresse www.interplay.de
Preis/geplant ca. 60 DM / -
Spieleranzahl 1
Genre Jump'n'run

Besonderheiten:

Keine.



Positiv:

Frecher Held und solides Spiel.



Negativ:

Kollisionsabfrage ist manchmal etwas ungenau.

Altersfreigabe:

keine Angaben

WERTUNG:

Grafik 65%
Sound 55%

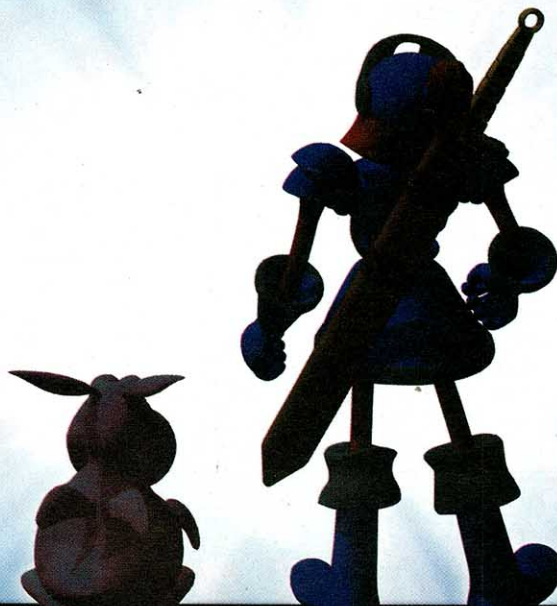
SPIEL SPASS:

69%

100%

0%

“DEIN LEBEN FÜR DEIN SCHICKSAL”



“EIN WUNDERVOLL ANIMIERTES, EINFALLSREICHES UND AUFWENDIGES ROLLENSPIEL DER TOSHINDEN-SCHÖPFER”

GAMERS' REPUBLIC



Mach Dich auf eine phantastische Rollenspiel-Reise durch eine beeindruckende Welt im Anime-Stil.



Begegne einem wandlungsfähigen Baby. Erziehe es zu Deinem Verbündeten. Weist Du es zurück, wird es Dein Feind.

GUARDIAN'S CRUSADE

MANCHMAL FOLGT DEINE BESTIMMUNG DIR!



www.activision.de

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, wenden Sie sich an: info@activision.de

© 1998 Tamsoft Corporation. Veröffentlichung und Vertrieb unter Lizenz durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Guardian's Crusade ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

DIE TOP 20 UNSER

1

**TOMB
RAIDER III**

2

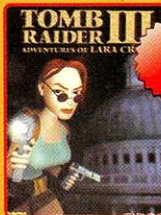
**ZELDA
64**

3

FIFA 99

4

TUROK 2



1

(2.) TOMB RAIDER III
Eidos/PC, PS
Laut Eidos wird es zum dritten Teil der Saga übrigens voraussichtlich keinen erweiterten Director's Cut geben.

(1.) ZELDA 64
Nintendo/N64
Links bislang größtes Abenteuer ist nach wie vor der beste Grund, sich ein N64 zuzulegen.



3

(4.) FIFA 99
Electronic Arts/PC, PS, N64
In Amerika ist endlich die N64-Umsetzung erschienen, die bald den Weg über den großen Teich machen dürfte.

(3.) TUROK 2
Acclaim/PC, N64
Die Game-Boy-Color-Fassung führen wir nicht mit auf, da sie mit den anderen Versionen nicht viel gemein hat.



5

(7.) DIE SIEDLER III
Blue Byte/PC
Am Horizont naht mit dem Titel „Die Völker“ neue Konkurrenz für Blue Bytes Vorzeige-Aufbau-Simulation.

(6.) CRASH BANDICOOT III
Sony/PS
Augen auf: Von Sonys coolem Jump'n' Run-Helden existieren inzwischen sogar schon geniale Action-Figuren.



7

(8.) TEKKEN 3
Namco/PS
Immer noch das beste seiner Art: Den Beat'emUp-Thron macht Namos Edel-Prügler so schnell keiner streitig.

(9.) BANJO & KAZOOIE
Nintendo/N64
Diese Woche geht es wieder einen Platz rauf für das explosivste Duo seit Nitro & Glycerin.



9

(13.) METAL GEAR SOLID
Konami/PS
Mit „Hybrid Heaven“ hat Konami bereits den nächsten futuristischen Action-Kracher in der Mache.

(11.) FINAL FANTASY VII
Squaresoft/PC, PS
Dieses Spiel ist nicht nur ein echter Dauerbrenner, es hat hierzulande RPGs auch endlich salonfähig gemacht.



2



4



6



8



10

DIE TOP 5 ALLER

PC



1

(1.) TOMB RAIDER III
Eidos

2

(5.) TUROK 2
Acclaim

3

(3.) FIFA 99
Electronic Arts

4

(2.) TOMB RAIDER II
Eidos

5

(-) DIE SIEDLER III
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.) TUROK 2
Acclaim

3

(3.) FIFA 99
Electronic Arts

4

(3.) BANJO & KAZOOIE
Nintendo

5

(-) 1080 SNOWBOARDING
Nintendo

ER LESER

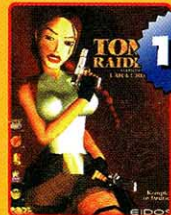
DIE TOP 3 der Redakteure



11

(14.) SPYRO THE DRAGON Sony/PS

Sonys Jungdrache flattert wieder drei Plätze nach oben und beweist, daß er noch nicht zum alten Eisen gehört.



13

(5.) TOMB RAIDER II Eidos/PC, PS

Wau, was für ein Absturz: Laras Jagd nach dem Dolch von Xian scheint sich langsam dem Ende zuneigen.



15

(-) GRIM FANDANGO LucasArts/PC

Für Adventures sieht es dagegen momentan eher mau aus: Manny ist der einzige seiner Zunft in den Charts.



17

(15.) NHL 99 Electronic Arts/PC, PS, N64

Eishockey ist in Deutschland nicht so populär ist wie Fußball – sonst würde dieses Spiel bestimmt höher stehen.



19

(-) BALDUR'S GATE Interplay/PC

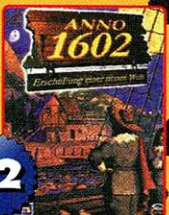
Und noch ein Rollenspiel in den Leser-Charts. Kein Wunder, sahnte dieser Knaller bei uns doch satte 90% ab.



20

(18.) MISSION: IMPOSSIBLE Infogrames/N64

Gute Nachrichten: Sowohl die PC- als auch die PlayStation-Umsetzung sollen noch Ende dieses Jahres erscheinen.



12

(12.) ANNO 1602 Sunflowers/PC

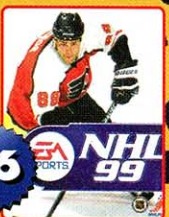
Das gute alte „Anno“ bleibt diese Woche unverändert auf der 12: Eine Erfolgsstory made in Germany.



14

(-) BREATH OF FIRE III Infogrames/PS

Rollenspiele sind wieder groß in Mode – und das auch völlig zu Recht. Schließlich garantieren sie Spaß für Stunden.



16

STAR SIEGE: TRIBES Sierra/PC



18

STAR SIEGE: BROODWAR Blizzard/PC



20

RIDGE RACER 4 Sony/PS

1

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS Namco/PC



Ralf Adam

2

QUEST FOR CAMELOT Warner/GBC

3

RESIDENT EVIL (PLATINUM) Capcom/PS

1

COMMANDOS MISS. PACK Eidos/PC

2

FINAL FANTASY VIII (JP.) Squaresoft/PS

3

WARZONE 2100 Eidos/PC

1

STAR SIEGE: TRIBES Sierra/PC

2

STAR SIEGE Sierra/PC

3

RIDGE RACER 4 Sony/PS

1

NEED FOR SPEED 4 Electronic Arts/PS

2

STAR SIEGE: BROODWAR Blizzard/PC

3

RACING SIMULATION 2 Ubi Soft/PS

1

FINAL FANTASY VIII (JP.) Squaresoft/PS

2

SILENT HILL Konami/PS

3

FINAL FANTASY TACTICS Squaresoft/PS

1

YOU DON'T KNOW JACK 2 Take 2/PC

2

REDJACK THQ/PC

3

BIG RACE USA Empire/PC

SYSTEME



- 1 (1.) TETRIS DX
Nintendo
- 2 (2.) V-RALLY
Infogrames
- 3 (5.) DIE SCHLÜMPFE
Infogrames
- 4 (3.) HUGO 2
Infogrames
- 5 (4.) HARVEST MOON
Nintendo



IHR BESTIMMT DIE CHARTS!

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

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

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

Interview mit den Löwen-Profis **HORST HELDT und HOLGER GREILICH**



**Am Montag,
dem 15. März
1999 hatten wir
das Glück, in den
Räumen der GAMES
AND MORE-Redaktion**

**gleich zwei Bundesliga-Superstars be-
grüßen zu dürfen: Horst Heldt und
Holger Greilich vom TSV 1860
München hatten uns zu einem
Interview-Termin zugesagt.**



Unseren beiden fußball-begeisterten Mitarbeiter Ralf (der die 1:4 Pleite seiner Eintracht gegen 1860 immer noch nicht verkraftet hat) und Bernd (seines Zeichens eingefleischter Löwen-Fan) fieberten dem Treffen ungeduldig entgegen. Würden die beiden gestandenen Bundesliga-Profis wirklich in unserer Redaktion vorbeischauchen? Sie schauten – und wie sich rasch herausstellte, sind die beiden sympathischen Sportler nicht nur begnadete Ballkünstler, sondern auch geübt im Umgang mit Maus und Joypad.

GAMES AND MORE: Wir haben gehört, daß Ihr beide begeisterte Videospiele seid und in Eurer knapp bemessenen Freizeit gerne hin und wieder mal eine Runde vor dem Monitor oder der Matscheibe

zockt. Welche Spiele zählen denn zu Euren Favoriten?

Horst Heldt: Na ja, früher habe ich viel auf dem Game Boy und meinem Super Nintendo gespielt, vor allem „Super Mario“. Außerdem besitze ich einen PC, auf dem ich gerne „Lemmings“ gespielt habe, das hat mir total gut gefallen. Vor kurzem habe ich mir dann „Tomb Raider III“ geholt, allerdings konnte ich es noch nicht ausprobieren, da mein PC zur Zeit kaputt ist. Und meine PlayStation, die ich mir gerade zugelegt habe, konnte ich aus Zeitmangel ebenfalls noch nicht testen. Generell mag ich am liebsten Spiele, bei denen man sofort loslegen kann und nicht erst zentimeterdicke Handbücher wälzen muß, am besten Sport-Titel wie Fußball oder Golf.

Holger Greilich: Das geht mir ähnlich. Ich habe mir zum Beispiel die „Gold Games 3“ geholt, da ist ein Flug-Simulator mit drauf – so was würde ich nie spielen. Jede Taste auf dem PC doppelt und dreifach belegt, das macht doch echt keinen Spaß. Manager-Spiele sind auch nicht so mein Ding: Ich

1860 MÜNCHEN LÖWEN-POWER



Horst Heldt



Das ist Horst Heldt

Geburtsdatum: 09.12.69
Geburtsort: Königswinter
Spielposition: Mittelfeld
Bei 1860 seit: 01.07.95
Bisherige Vereine:
1. FC Köln, FV Bad Honnef,
SG Königswinter
Rückennummer: 7

Das ist Holger Greilich

Geburtsdatum: 12.07.71
Geburtsort: Mainz
Spielposition: Abwehr
Bei 1860 seit: 01.07.95
Bisherige Vereine:
FSV Mainz 05, SpVgg Ingelheim, TV 1817 Mainz
Rückennummer: 15

Holger Greilich



HORST HELDT ÜBER...

...Nationalelf

In der Nationalelf sollten die besten Spieler stehen – egal für welchen Verein sie spielen.

...Champions League

Es wäre schon mein Traum, mit 1860 dort spielen zu dürfen, und wir werden unser Bestes geben, daß das so bald wie möglich der Fall sein wird. Es ist schon sensationell, daß wir diese Saison bereits so nahe dran sind.

...Fußballnachwuchs

In Deutschland gibt es viel mehr Talente, als immer von den Medien schwarzgemalt wird. Die Jungs müßten in ihren Vereinen nur mal die Chance kriegen, auch spielen zu dürfen.

...FC Bayern München

Sind in der Bundesliga diese Saison wohl nicht mehr zu stoppen. Aber ich freue mich schon auf das Derby gegen 1860.

...Werner Lorant

Ist einer der besten Trainer, die ich kenne.

...Traumgegenspieler

Habe ich eigentlich keinen.

HOLGER GREILICH ÜBER...

...Nationalelf

Ich glaube, es ist nach wie vor das Ziel eines jeden Fußballers, für Deutschland in der Nationalmannschaft spielen zu dürfen.

...Champions League

Natürlich ist es unser langfristiges Ziel, mit den Löwen in der Champions League zu spielen. Aber wir sind letztes Jahr gerade erst dem Abstieg entronnen, wenn es also diese Saison nicht gleich klappt, dann geht davon auch nicht die Welt unter.

...Fußballnachwuchs

Ich rate allen Nachwuchstalenten, neben dem Sport auch eine vernünftige Ausbildung mit Schulabschluß und Lehre zu machen. Außerdem denke ich nicht, daß es um den Nachwuchs so schlecht bestellt ist, wie allgemein immer befürchtet wird.

...FC Bayern München

Internationaler Topverein. Aber wir sind mit 1860 auf dem besten Weg, ebenfalls einer zu werden.

...Werner Lorant

Mit Sicherheit einer der härtesten Trainer in Deutschland. Aber der Erfolg gibt ihm recht.

...Traumgegenspieler

Gegen Ronaldo würde ich schon gern mal spielen.

hatte den „ran Trainer“ mit Helmut Schulte, aber der war ziemlich übel. Da lobe ich mir Games wie „FIFA 99“. Das zocken wir bei uns auch oft im Trainingslager gegeneinander.

GAMES AND MORE: Im Trainingslager? Spielt Ihr dort auch am Computer oder der Konsole?

Holger Greilich: Klar, abends im Hotel. Wir müssen ja auch vor Heimspielen von Freitag auf Samstag stets ins Hotel und da nehmen dann einige von uns immer ihre PlayStation oder ihr N64 mit. Harald Cerny zum Beispiel spielt seit Monaten „Zelda 64“. Der ist überhaupt nicht davon loszubekommen.

GAMES AND MORE: Und tragt Ihr am Monitor auch mal Duell gegen Fußballer von anderen Vereinen aus – z.B. Jens Jeremies von Bayern gegen Horst Heldt von 1860 München?

Horst Heldt: Der Jerry und ich sind zwar schon befreundet, aber wir steigen mit dem Verein selbstverständlich nie im selben Hotel ab wie der Gegner, von daher ist so etwas leider nur schlecht machbar.

GAMES AND MORE: Könntet Ihr Euch denn vorstellen, für ein Computer-Fußballspiel zu werben bzw. daran mitzuwirken?

Holger Greilich: Ihr meint, so wie der Andy Köpke zuletzt oder der Olli Bierhoff bei „Actua Soccer 3“? Oder der Olaf Thon – der war, glaube ich, auf „FIFA 99“ vorne auf der Verpackung. Hmm, prinzipiell würde ich sowas schon machen, vorausgesetzt, daß das Spiel etwas taugt.

Horst Heldt: Ich hätte eigentlich auch nichts dagegen. Wenn sich ein Hersteller melden würde, könnte ich mir das durchaus vorstellen.

GAMES AND MORE: Eine Frage zum Schluß: Wie sieht denn so der normale Tagesablauf eines Profi-Fußballers aus?

Horst Heldt: Das ist unterschiedlich: Die Saisonvorbereitung ist immer extrem hart, besonders bei 1860 München. Wir waren jetzt im Winter im Trainingslager in Dubai. Da ging's schon um 7:00 Uhr morgens raus zum Laufen. Nach dem Frühstück hatten wir dann Training, anschließend Mittagessen, Mittagsruhe und nachmittags erneut Training.

Während der Saison haben wir meist nur einmal am Tag Training, aber dafür hast Du dann das ganze Wochenende Streß. Freitags ins Hotel, samstags Spiel und bei Auswärtspartien noch die Rückreise. Und wenn Du im internationalen Wettbewerb wie dem UEFA Cup oder der Champions League stehst, dann verdoppelt sich diese Belastung durch die Mittwochsspiele und die wesentlich längeren Reisen noch. Es ist also sicherlich anstrengender, als es manchmal von außen dargestellt wird, aber andererseits ist es natürlich auch ein Traumjob.

GAMES AND MORE: Jetzt haben wir so viel über Videospiele gesprochen, da würden wir natürlich auch gerne wissen, wie gut Ihr denn nun tatsächlich mit dem Joy-pad umgehen könnt. Hättet Ihr Lust auf eine kleine Partie G.a.M gegen 1860 München?

Horst Heldt:

Klar, sofort!

Holger Greilich:

Wo steht die Konsole?

Ralf C. Adam/
Bernd Buchberger



DAS DERBY

TSV 1860 vs. GAMES AND MORE

Zunächst werden die Teams ausgewählt...



Einlauf der Athleten ins Münchner Olympiastadion

Einmal im Leben gegen einen Bundesliga-Profi Fußball spielen - diese Chance konnten sich Ralf und Bernd beim Besuch von Horst Heldt und Holger Greilich natürlich nicht entgehen lassen.



Nach einem furiosen Auftakt der Frankfurter...



„Mensch, spiel doch ab, Holger...“



...erzielt Ralf bereits nach 18 Minuten das 1:0



Kurz nach Beginn der zweiten Halbzeit dann der Ausgleich...



Aber die Löwen sind faire Verlierer



...doch in der 90'sten dann das endgültige Aus für die Löwen

Also wurde flugs ein Vierspieler-Adapter an die PlayStation angeschlossen, „FIFA 99“ ins Laufwerk geschoben und schon konnte das Champions-League-würdige Derby starten. Einzig bei der Wahl der Teams gab es zunächst ein paar kleine Unstimmigkeiten, denn während Heldt und Greilich (natürlich) im Löwen-Trikot antraten, tat sich Bernd etwas schwer damit, für Eintracht Frankfurt auflaufen zu müssen. Doch Ralf konnte ihn schließlich überzeugen...

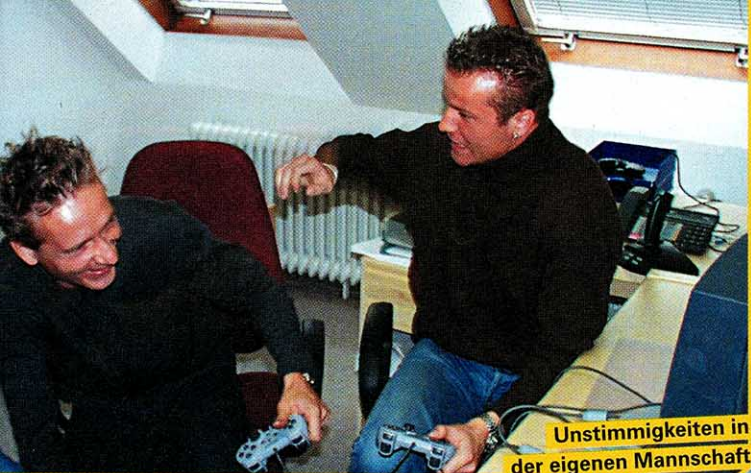
Das Hinspiel, 15. März 1999 12:40 Uhr

Kaum ist der Anpfiff verklungen, macht das Team von GAMES AND MORE gleich ordentlich Dampf. Obwohl Bernd zunächst sichtlich Probleme damit hat, daß er die Rot-Schwarzen statt der geliebten Weiß-Blauen spielt, rollt Angriffswelle um Angriffswelle auf das Löwen-Tor. Während Holger Greilich als gestandener Abwehr-Recke munter dagegenhält, tut sich Horst Heldt zunächst ein wenig schwer mit der ungewohnten Analogstick-Steuerung. In der 18. Minute ist es dann soweit: Nach einem Paß in den Sechzehner von Bernd schießt Ralf den Ball seelenruhig am Torwart vorbei zum fälli-

gen 1:0. Bis zur Halbzeit erkämpfen sich die Löwen zwar noch die ein oder andere Möglichkeit, eine wirklich zwingende Torchance ist allerdings nicht dabei. In der Halbpause entschließt sich Horst Heldt deshalb, wieder auf die gewohnte Steuerung mit dem digitalen Steuerkreuz zu wechseln und prompt wendet sich das Blatt. Mit einem Mal sieht sich die Eintracht in die Defensive gedrängt und nach einem schön hereingezirkelten Eckball von Heldt donnert Greilich den Ball unhaltbar ins Netz - Ausgleich 1:1. Die Partie gewinnt zusehends an Klasse, kein Zweifel: Hier stehen sich zwei (bzw. vier...) ebenbürtige Gegner gegenüber. Dann die 90. Minute. Die Löwen spielen auf „Ball halten“, um sich in die Verlängerung zu retten, doch Ralf grätscht Heldt das Leder an der Mittellinie ab und zieht auf dem linken Flügel zu einem Spurt über 30 Meter durch. Kurz vor der Torauslinie paßt er den Ball blind in den Strafraum... und Bernd hält im richtigen Augenblick seinen Fuß hin. Toooooor!!! GAMES AND MORE gewinnt das Spiel nach einem dramatischen Herzschlagfinale mit 2:1.

Das Rückspiel, 15. März 1999 13:00 Uhr

Diese Schmach wollen die beiden Löwen-Spieler natürlich nicht auf sich sitzen lassen und fordern Bernd und Ralf zu einer Revanche.



Unstimmigkeiten in der eigenen Mannschaft



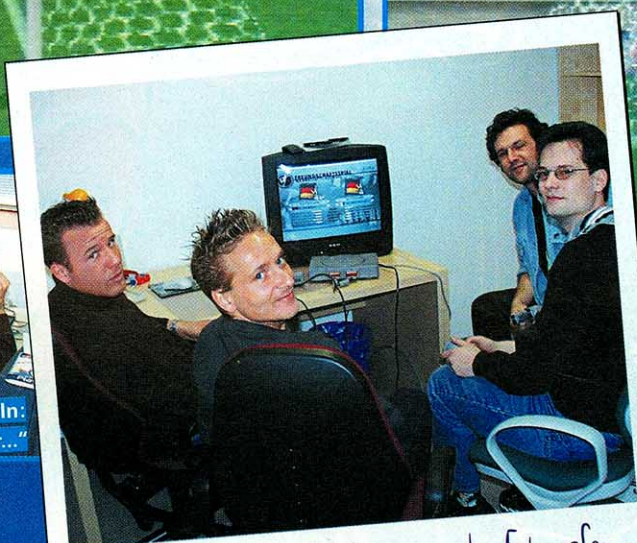
„Ja, ist es die Möglichkeit? Da legt sich doch der Keeper das Ei selbst ins Nest...“



Das Eigentor sorgt für Heiterkeitsausbrüche



„Auswechseln: Ich will 'n neuen Mitspieler...“



Ein letztes Lächeln für die anwesenden Fotografen vor dem alles entscheidenden Anpfiff



„Gegen Frankfurt verloren – oh, diese Schande!!!“



Geschafft: Eintracht besiegt die Löwen mit 2:1 und 1:0



Schlangestehen für ein Autogramm der Stars

Diesmal scheinen sich Heldt und Greilich besser aufeinander eingestellt zu haben und machen von der ersten Minute an Druck. Es ist praktisch ein Spiel auf ein Tor – und die Eintracht gerät gehörig ins Schwimmen. Die Löwen haben mehrere Hundertprozentige, scheitern allerdings ein ums andere Mal am überragenden (computer-gesteuerten) Schlußmann der Eintracht. In der zweiten Halbzeit rächt sich dieses fahrlässige Versieben von Chancen dann. Nach einem Tumult im Strafraum, bei dem weder Bernd und Ralf noch Heldt und Greilich so recht wissen, wer denn nun gerade in Ballbesitz ist, hat plötzlich überraschend der Goalkeeper der Sechziger das runde Leder am Fuß und versucht einen beherzten Befreiungsschlag – zu dumm, daß er dabei in Richtung des eigenen Tornetzes steht... Am Ende gewinnt Frankfurt – zugegebenermaßen unverdient aber nichtsdestotrotz lauthals jubilierend mit 1:0 nach einem Eigentor von Torhüter Meier (der in diesem Fall von Heldt gesteuert wurde).

Ralf Adam/Bernd Buchberger

Nach diesen beiden anstrengenden Matches entschlossen sich unsere vier Meister-Kicker noch zu einem abschließenden Freundschaftsspiel mit gemischten Teams, das sich zu einem nicht minder packenden Duell als die ersten beiden Partien entwickelte. Nach einer dramatischen Verlängerung besiegte die Mannschaft Horst Heldt/Ralf Adam am Ende Holger Greilich/Bernd Buchberger schließlich

im Elfmeterschießen, nachdem Bernd den Ball nur an den Pfosten schlenzte. Eins steht auf jeden Fall jetzt schon fest: der Nachmittag mit den Bundesliga-Profis ist nicht ohne Folgen geblieben. Während Bernd sich bei Werner Lorant schon zum Probetraining angemeldet hat und demnächst für die Löwen stürmen will, hat sich Ralf bei Eintracht Frankfurt offiziell um den Trainerposten beworben. Bundesliga, wir kommen...

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SCHNIPP



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

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!

Sehr bunt präsentiert sich die Startseite dieses deutschen Online-Magazins. Hinter der poppigen Startseite findet Ihr dann einiges an Information (mit leider recht wenigen Bildern). Bei den Fahrerporträts sind nur die drei deutschen F1-Piloten vertreten, und die Info-Seiten wirken etwas fade und lieblos gestaltet. Das Surfen zahlt sich dennoch aus, wenn Ihr übersichtlich angeordnete Top-News aus der Formel 1 sucht. Ein wenig mehr Witz und Surf-Vergnügen hätte dieser sonst sehr profi-mäßigen Seite sicher nicht geschadet.

FORMEL 1 NET ONLINE MAGAZIN Thema _____ Aktuelle Formel 1-Infos, immer auf dem neuesten Stand. Web-Adr. _____ www.formel1-net.de/t	SURF-SPASS: 70%
Besonderheiten: Poppig und übersichtlich, aber teilweise zu trocken und zuwenig Material.	

F1 PHOTOS

[http://www.f1photo.net/](#) [http://www.f1photo.net/](#)
[http://www.f1photo.net/](#) [http://www.f1photo.net/](#)

view photos

sponsors

we sell posters worldwide!

your opinion

FAQ

contact

new action video









Diese Site ist zwar auf Englisch, aber in diesem Fall zählt das Bild mehr als das Wort: Ihr findet hier Spitzenphotos von Fotografen, die mit F1-Schnappschüssen ihr Geld verdienen. Die Bilder sind gut nach Themen sortiert – z. B. stehen Foto-Sammlungen zu den Schumacher-Brüdern, über Boxenstopps, zu den einzelnen Team usw. zur Auswahl. Jedes der Fotos dürft Ihr auch (allerdings nur zum Eigengebrauch!) auf Eure Festplatte speichern. Wer schon immer mal sein eigenes Formel-1-Mini-Poster ausdrucken wollte, ist hier genau richtig.

Thema Riesiges Archiv mit Formel 1 Photos. Web-Adr. www.f1-photos.com	F1 PHOTOS
Besonderheiten: Englisch, viele Bilder nach Themen gegliedert.	SURF-SPASS: 77%

Hot Dogs

Wau – wir sind reich!



Beim gemütlichen Essen erhalten die Tiere eine überraschende Nachricht



Mitten in der trostlosen Großstadt liegt die Villa – kein Wunder, daß die Tiere sie nicht hergeben wollen



Hannie und Ronnie kommen natürlich nicht so einfach davon



Bei diesem Stahlgitter muß selbst der durchtrainierte Sherman kapitulieren



Man ist so jung, wie man sich fühlt – und Miss Lily fühlt sich noch sehr jung



Der hilfsbereite J.D. bringt Licht ins Dunkel



Die passende Stimme hat sie ja: Nina Hagen als Papagei Emmo



Husch, husch ins Körbchen: Zwei Hundeschönheiten werden abgesetzt



Gespannt betrachten die sympathischen Tiere die Lage

Geld allein macht nicht glücklich – diese Erfahrung müssen auch einige Haustiere machen, die nach dem unerwarteten Tod ihres reichen Frau-chens plötzlich in Geld schwimmen.

Das hilft den sympathischen Hunden Velvet, Sherman, Chuffie, Bella, J.D. und dem Papagei Emmo zumindest kurzzeitig über den Verlust der außergewöhnlich lebenslustigen, temperamentvollen und charmananten Miss Lily hinweg. Das Glück hält jedoch nicht lange. Zunächst war genießen die Tiere zwar den unverhofften Reichtum in vollen Zügen und fallen in einen wahren Konsumrausch: Sie schmeißen ihr Geld für alles Mögliche (und vor allem Unmögliches) aus dem Fenstern und vergessen dabei fast ihre Freundschaft. Doch dann wittert das geldgierige Zwillingsspärgchen Hannie und Ronnie, Nichte und Neffe von Miss Lily, seine Chance, an das Geld ihrer verstorbenen Tante zu kommen. Sie wollen den Tieren die Villa und das Geld abspenstig machen und hecken einen hinterhältigen und gemeinen Plan aus... Zwei ganze Jahre dauerte die Produktion des

Trickfilm-Spektakels „Hot Dogs – wau, wir sind reich“, und es wurden keine Kosten und Mühen gescheut, um den Film zu einem unvergesslichen Erlebnis zu machen: Der Großteil der Bilder und Animationen entstanden in liebevoller Handarbeit, nur bei der Kolorierung und der Nachbearbeitung kam moderne Computertechnik zum Einsatz. Auch bei der Vertonung haben sich die Produzenten nicht lumpen lassen: Neben einem aufregenden Soundtrack mit bekannten Namen (wie z.B. die Girl-Group „Innosense“) standen für die Synchronisation der Tiere hochkarätige Sprecher hinterm Mikro – unter anderem Nina Hagen, die dem quirligen Papagei Emmo Leben eingehaucht hat. So ist ein Film entstanden, der den Vergleich mit den amerikanischen Kinoproduktionen nicht zu scheuen braucht. „Hot Dogs – Wau, wir sind reich“ ist ein netter Film für die ganze

Familie, mit Humor, einer bunt zusammengewürfelten und sympathischen Tiertruppe und natürlich einem Happy End.

Patrick Dowling

KINO

HOT DOGS – WAU WIR SIND REICH

Starttermin 01.04.1999
Genre: Trickfilm
Web-Adresse www.polygram.de

Stimmen:
Nina Hagen, Katharina Koschny, Hans Hohlbein, Thomas Danneberg, Michael Chevalier, Magdalena Turba

Positiv:
Keine Angabe, da es vor Redaktionsschluß noch keine Vorführungen gab.

Negativ:
Keine Angabe, da es vor Redaktionsschluß noch keine Vorführungen gab.

WERTUNG:
Action — %
Spannung — %
Humor — %
Unterhaltungswert: — %

keine Angaben

VERRÜCKT NACH MARY



Mary ist immer wieder erstaunt, wie perfekt Pat ist – kein Wunder, denn er lügt wie gedruckt



Der schleimige Pat Healy ist nicht so tierlieb, wie es scheint



Cameron Diaz spielt die schöne Mary perfekt



Das Schicksal meint es nicht gut mit Ted! Kaum kommen Mary und er sich näher, gibt es wieder ein Unglück



Unglücksrabe Ted landet statt auf dem Ball im Krankenhaus

Schon im Kino konnte die turbulente Komödie um eine schöne Frau, vier Männer und einen Woogie begeistern. Jetzt gibt es den chaotischen Liebesfilm auch in der Videothek.

Alle lieben Mary: Kein Wunder, denn Mary (Cameron Diaz) ist so ziemlich die perfekte und schönste Frau, die jemals auf Gottes Erde wandelte. Bereits im zarten Teenie-Alter verfällt der zahnspangentragende Tolpatsch Ted (Ben Stiller) dem Charme der blonden Schönheit und schafft es trotz schlechter Frisur sogar, sich mit ihr zum Abschlußball zu verabreden. Das Schicksal hat aber offensichtlich andere Pläne mit dem armen Ted, und so endet er nach einem schmerzhaften Zwischenfall mit dem Reißverschluss seiner Hose und den „Familienjuwelen“ im Krankenhaus. Bis er wiederhergestellt ist, ist Mary mit ihrer Familie unbekannt verzogen. 15 Jahre später hat Ted zwar die Frisur geändert und die Zahnspange abgelegt, trauert aber noch immer seiner Jugendliebe nach – und das nervt seinen Freund Dom (Chris Elliott) so sehr, daß er ihm rät, den schleimigen Privatdetektiv Pat Healy (Matt Dillon) zu engagieren, um

Mary aufzuspüren. Damit nimmt das Chaos seinen Lauf: Healy verliebt sich selbst in Mary, tischt Ted haarsträubende Lügen auf und schreckt vor nichts, aber auch gar nichts zurück, um Mary selbst zu erobern. Ted läßt sich aber nicht so leicht unterkriegen und schafft es trotz diverser Pannen, Marys Herz wieder für sich gewinnen – und wären da nicht noch der Pizzabote, der Football-Star, ein nerviger Terrier und der Woogie, dann könnte der Film schon enden. Dann wäre „Verrückt nach Mary“ aber keine Produktion von den Farrelly-Brüdern, die schon bei „Dumm und Dümmer“ mit ihrem abgedrehten Humor für Lachanfälle sorgten. Bis auf einige wenige Durststrecken bleibt auch bei diesem Film kein Auge trocken: Die Charaktere stolpern von einer Panne zur nächsten und schaffen es immer wieder, sich in die unmöglichsten und absurdesten Situationen zu bringen. Nicht zuletzt wegen der klasse Besetzung ist dieser Film auf

jeden Fall sehenswert – aber nur, wenn Ihr den derben und teils an Geschmacklosigkeit grenzenden Humor mögt.

Patrick Dowling

VIDEO

VERRÜCKT NACH MARY

Starttermin 29.04.1999/ Verleihkassette
Genre: Komödie
Web-Adresse www.foxfilm.de

Darsteller:

Cameron Diaz, Ben Stiller, Matt Dillon, Chris Elliott, Lee Evans



Positiv:
Einfach zum Schreien komisch!

100%



Negativ:
Die Szene mit dem Reißverschluss will wirklich kein Mann sehen!

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren

WERTUNG:
Action 50%
Spannung 80%
Humor 85%

Unterhaltungswert:

80%

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 7 JöSchG FSK

0%



Was macht diese Frau bloß mit ihren Haaren? Gel ist das nicht...



Ted und sein Freund Dom planen ihren nächsten Schritt

WER LIEBT, DEM WACHSEN FLÜGEL



Dieser Film ist eine moderne Liebesgeschichte um ein junges Ehepaar, das mit allen Fallen, Gefahren und Verpflichtungen einer Ehe in den 90ern zu kämpfen hat. In einer der Hauptrollen ist übrigens „Peep“-Star Verona Feldbusch zu sehen – und zwar als durchtriebene Schönheit, die versucht, das Liebesglück der beiden Protagonisten zu torpedieren.

Genre Liebesfilm
Kino-Start April
Altersfreigabe ohne Beschränkung
Infos www.spe.sony.com/movies.de

Ich weiss noch immer was du letzten Sommer getan hast



Für Julie James (Jennifer Love Hewitt), dem Star aus dem ersten Teil dieser Grusel-Serie, ist seit dem letzten Sommer nichts mehr so, wie es einmal war. Um die grausigen Geschehnisse endlich zu vergessen, beschließt sie, zusammen mit ihrer Freundin Brandy Urlaub auf den Bahamas zu machen. Doch die blutige Vergangenheit holt sie auch in der karibischen Urlaubs-Idylle ein...

Genre Horror
Kino-Start April
Altersfreigabe ab 16 Jahren
Infos www.disney.de

DIE WOCHENSHOW

Nach der CD folgt jetzt das Video mit den besten Sketchen der vier Komiker In-golf Lück, Anke Engelke, Bastian Pastewka und Marco Rima. Egal ob Brisko Schneiders „Sex-TV“, der schrullige Herbert Görgens oder Ricky mit ihrem Popsofa – bei den Gags der „Wochen-

show“-Truppe bleibt kein Auge trocken. Leider ist die Videokassette mit 60 Minuten ein wenig kurz geraten, aber echte Fans kommen um einen Kauf dennoch auf keinen Fall herum. Wie steht es doch so richtig auf der Verpackungshülle: „Das endgeile Comedy-Erlebnis“!

Genre Comedy
Verkaufvideo-Start Mitte März
Altersfreigabe ohne Beschränkung
Infos www.wochenshow.de



KLATSCH & TRATSCH

MEIN NAME IST BOND

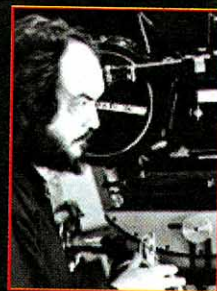
Eine eigene, offizielle Website hat nach „Wing Commander“ nun auch der neueste James-Bond-Film „The World is not enough“, der hierzulande an Weihnachten in den Kinos anläuft. Ein besonderes Highlight der Page ist neben einigen brandaktuellen Fotos vom Set ein Interview mit der Hauptdarstellerin Sophie Marceau, die im Film die „Bondine“ Elektra mimit.



Nähere Infos:
www.jamesbond.com

Tod eines GENIES

Anfang März verstarb überraschend der legendäre Hollywood-Regisseur Stanley Kubrick im Alter von 70 Jahren nach einem Herzanfall – und zwar kurz nachdem er seinen neuen Film „Eyes wide shut“ mit Tom Cruise und Nicole Kidman in den Hauptrollen abgedreht hatte. Kubrick erlangte Weltruhm mit Filmen wie „2001 - Odyssee im Weltraum“, der Stephen-King-Verfilmung „The Shining“ sowie dem Anti-Kriegsfilm „Full Metal Jacket“ und galt als ein absoluter Meister seines Fachs.



Nachrichten aus Mittelelde

Der Regisseur Peter Jackson, der gerade in Neuseeland mit den Dreharbeiten am Kino-Dreiteiler „Der Herr der Ringe“ beginnt, hat in einem Interview alle Spekulationen beendet und erklärt, daß alle Hauptrollen des Films mit bis dato unbekannten Schauspielern besetzt werden. Promis werden lediglich in Gastauftritten zu sehen sein. Das Geschöpf Gollum und andere Monster werden hingegen ausschließlich im Computer entstehen.

DIE KINO TOP 5

Die coolsten Filme

1 E-MAIL FÜR DICH
 Sie haben Post...



2 DAS GROSSE KRABBELN
 Die Computeranimationen sind ein Augenschmaus

2

3 LATE SHOW
 Harald Schmidt in seinem ersten Kinofilm

4 DER SCHMALE GRAT
 Harter, teils langatmiger Anti-Kriegsfilm

4

5 DÜSTERE LEGENDEN
 Schocker, der auf der „Scream“-Welle reitet

5

DIE VIDEO TOP 5

Die besten Videos

1 ARMAGEDDON
 Ein Fall für B. Willis



2 SPECIES 2
 Schönes Model als häßliches Alien-Monster

2

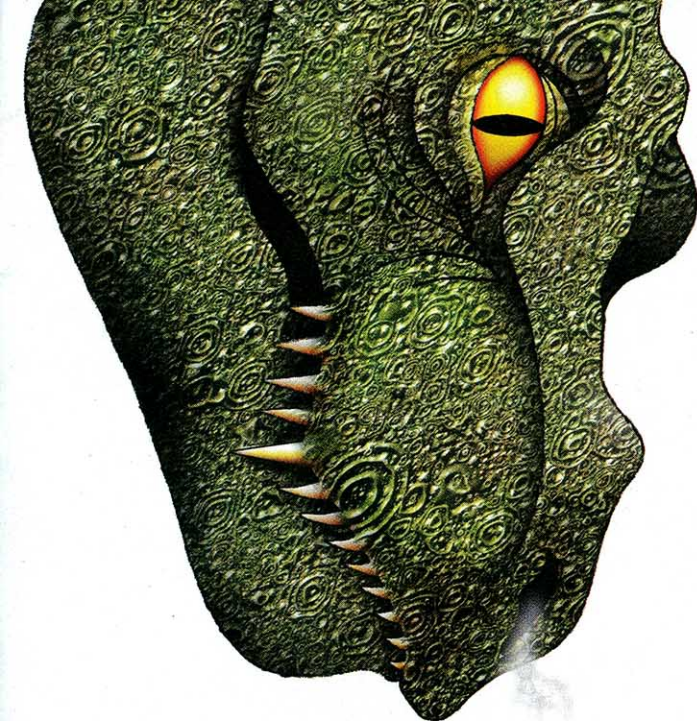
3 AKTE X: DER FILM
 Und am Ende weiß wieder keiner Bescheid

4 DAS MERCURY PUZZLE
 Und noch ein Fall für Mister Bruce Willis

4

5 GATTACA
 Schöne neue (genmanipulierte) Welt

5



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

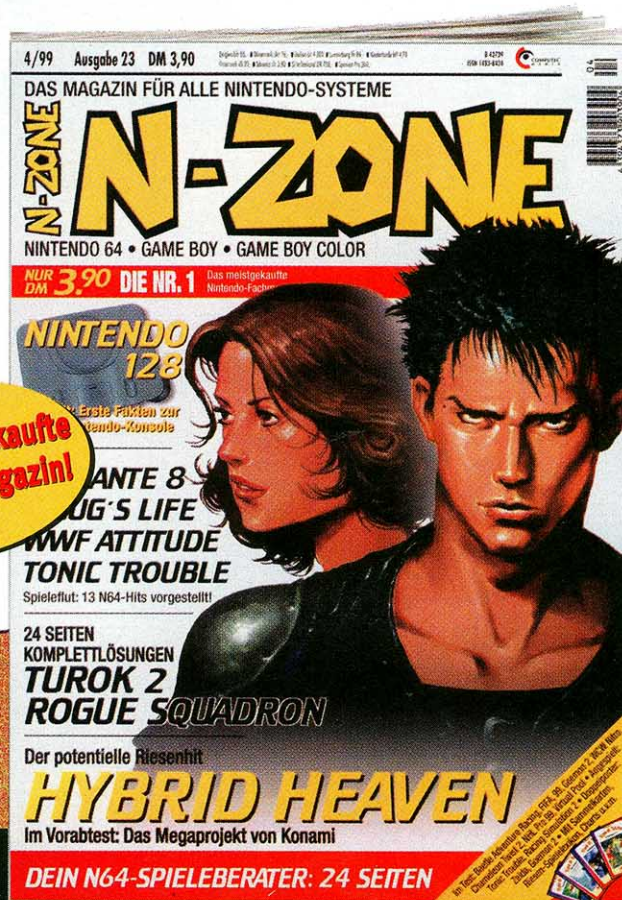
N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

**Ich wollt,
ich wär' ein
Turok.**



Illustration: O. Schneider

**Das meistgekauft
Nintendomagazin!**



MUSIC CHECK 1999

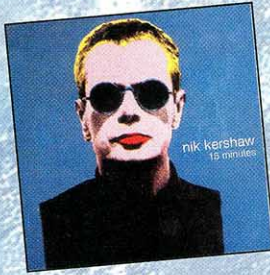
Diverse



Bereits zum achten Mal wurde in diesem Jahr der Deutsche Schallplattenpreis ECHO verliehen – eine Art musikalischer Oscar für besonders erfolgreiche Künstler. Auf diesem Doppel-Album findet Ihr diejenigen Musiker und Bands, die in den Bereichen Rock, Pop und Dance nominiert waren, darunter Oli.P mit „I wish“ und „Flugzeuge im Bauch“, Modern Talking mit „You are not alone“ und „You're my heart you're my soul“ oder Natalie Imbruglia mit „Torn“. Unser Hit-Tip: „Wieder hier“ von Marius-Müller Westernhagen.

15 MINUTES

Nik Kershaw



Eigentlich ist Nik Kershaw ja ein Kind der 80er, denn hier feierte er mit New-Wave-Klassikern wie „Wouldn't it be good“, „The riddle“ oder „I won't let the sun go down“ seine größten Erfolge. Jetzt ist er zurück – und wie. Nach zwölf Jahren kreativer Pause präsentiert er ein Album, das sich gewaschen hat: Die eingängigen Synthie-Melodien sind teils rockigen, teils getragenen und stets gitarrenlastigen Stücken gewichen. Kein Zweifel, der einstige Fönwellen-Sunnyboy ist erwachsen geworden. Unser Hit-Tip: „Somebody loves you“.

LIQUIDO

Liquido

(incl. Top 5 Hit „Narcotic“)



Die vier sympathischen Jungs aus Heidelberg haben mit ihrem Song „Narcotic“ eine ganz neue Musikrichtung geprägt, die den seltsamen Namen „Pullunderpop“ trägt. Nun ist das erste Album fertig und jedes der zwölf darauf enthaltenen Stücke bietet den typischen, unvergleichlichen Liquido-Sound: Eine Mischung aus 80er-Jahre-Synthie-Pop und modernem Rock mit schrabbelnden Gitarrensounds. Das mag zwar manchmal eindeutig nur auf einen oberflächlichen Effekt abzielen, geht aber auf jeden Fall schnell ins Ohr. Unser Hit-Tip: „Doubledecker“.

TEST

ECHO 1999	HÖR-GENUSS
Erschienen bei _____ BMG	
Stil _____ Rock, Pop	
Anzahl der CDs _____ 2	
Gesamt-Spielzeit _____ 147 Min. 54 Sek.	
	86%

TEST

15 MINUTES	HÖR-GENUSS
Erschienen bei _____ Eagle Records	
Stil _____ Pop	
Anzahl der CDs _____ 1	
Gesamt-Spielzeit _____ 57 Min. 00 Sek.	
	89%

TEST

LIQUIDO	HÖR-GENUSS
Erschienen bei _____ Virgin	
Stil _____ Pop	
Anzahl der CDs _____ 1	
Gesamt-Spielzeit _____ 42 Min. 51 Sek.	
	81%

NINETIES: THE HITS 1990-2000

Diverse



Kaum zu glauben: Da ist das Jahrzehnt noch nicht einmal vorbei und es erscheinen schon die ersten „Best of 90s“-Sampler im Handel. Die hier zusammengestellte Compilation ist gut gemischt und bietet von allem ein bißchen was. Neben schnellen Dancefloor-Rhythmen wie beispielsweise Scooter mit „Hyper, hyper“, Snap mit „The Power“ oder Culture Beat mit „Mr. Vain“ gibt's auch einige rockige Stücke, darunter „Wind of Change“ von den Scorpions oder Mr. Big mit ihrer Ballade „To be with you“. Unser Hit-Tip: „Back for good“ von Take That.

TEST

NINETIES: THE HITS 1990-2000	HÖR-GENUSS
Erschienen bei _____ Warner	
Stil _____ Pop, Dance, Rock	
Anzahl der CDs _____ 2	
Gesamt-Spielzeit _____ 157 Min. 02 Sek.	
	82%

KORREKT

Heinz Rudolf Kunze



Seinen größten Hit hatte der deutsche Musiker Heinz Rudolf Kunze, der intelligente Texte von der Qualität eines Reinhard Mey mit harten Gitarrenriffs und fetziger Rockmusik verbindet, bereits vor einigen Jahren mit dem Lied „Dein ist mein ganzes Herz“. Für sein neuestes Album hat er sich wieder einmal viel Zeit gelassen und nicht weniger als siebzehn neue Songs eingespielt, die vor Abwechslung nur so strotzen. Mal knatternd und mit wuchtigen Technobeats wie in „Mörderballade“, mal eher sanft und nachdenklich wie in „Stein“. Unser Hit-Tip: „Aller Herren Länder“.

TEST

KORREKT	HÖR-GENUSS
Erschienen bei _____ Warner	
Stil _____ Deutsch-Rock	
Anzahl der CDs _____ 1	
Gesamt-Spielzeit _____ 71 Min. 47 Sek.	
	87%

PLATIN VOL. 6

Diverse



Wie der Name schon sagt, findet Ihr auf den Platin-Samplern stets alle aktuellen Titel und Bands, die gerade einen Platin-Award eingheimst haben. Auf der neuesten Hit-Sammlung sind das unter anderem Boyzone mit „No matter what“, Emilia mit „Big big world“, Liquido mit „Narcotic“, Banana Fishbones mit „Come to Sin“, Westernhagen mit „Wieder hier“, die Spice Girls mit „Goodbye“, Jennifer Paige mit „Crush“, Janet Jackson mit „Every time“ oder Robbie Williams mit seiner aktuellen Single „No regrets“. Unser Hit-Tip: „Truly, madly, deeply“ von Savage Garden.

TEST

PLATIN VOL. 6	HÖR-GENUSS
Erschienen bei _____ PolyGram	
Stil _____ Rock, Pop	
Anzahl der CDs _____ 2	
Gesamt-Spielzeit _____ 153 Min. 58 Sek.	
	84%

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

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

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

PC Games – Damit Sie wissen, was gespielt wird!



GAMES AND MORE Postkasten

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

Die GAMES AND MORE-Redakteure 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.

Tomb Raider II – Dir. Cut

In der Ausgabe 05/99 habt ihr bei den Lesercharts geschrieben, daß demnächst ein „Tomb Raider II Director's Cut“ herauskommen wird. Stimmt das, und wenn ja, wann kommt es heraus? Und wird es das Spiel auch für die PlayStation geben? Außerdem würde mich interessieren, wo man „Twisted Metal 3“ kaufen kann.

Kevin Stulz, Kappel (Schweiz)

Hallo Kevin! Der „Director's Cut“ für „Tomb Raider II“ wird voraussichtlich im Juni diesen Jahres erscheinen – allerdings nicht für die PlayStation, sondern nur für den PC. „Twisted Metal 3“ kannst du normalerweise in jedem Laden kaufen, der PlayStation-Spiele führt. Am besten schaust du mal in einem großen Kaufhaus danach.

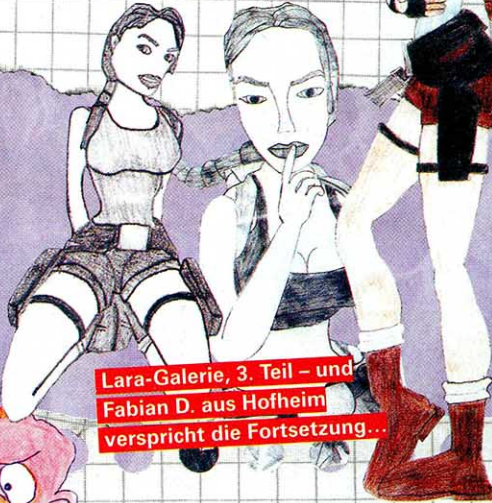
Ja, Kurt, Du hast ja sooo recht –
Vielen Dank Jakob Koch
aus Preetz

Mehr Briefe

Ich finde eure Zeitschrift wirklich toll, weil ihr sowohl über Videospiele als auch über CDs und Filme berichtet. Den Preis finde ich auch okay, und weil eure Zeitschrift alle 14 Tage rauskommt, muß man wenigstens nicht so lange warten. Ich habe aber noch eine Frage: Könnt ihr den GAMES AND MORE Postkasten nicht auf vier Seiten erweitern?

Jasmin Kreuz, Meensen

Hallo Jasmin! Bei dieser Frage sind wir hin- und hergerissen. Während ein Teil unserer Leser eine Vergrößerung des Briefkastens befürwortet, möchte die andere Hälfte lieber mehr Tests und Previews anstelle der Leserpost. Wir denken aber darüber nach und versuchen herauszufinden, was der Wunsch der Mehrheit ist.



Outcast vs. Tomb Raider

Eure Zeitschrift ist echt super. Besonders gefallen mir die Previews auf neue Spiele und die Tests. Außerdem finde ich das Poster und die Tips & Tricks spitze, ebenso wie die Kino- und Video-Seiten. Aber ich habe noch eine Frage: Was wird sich wohl besser verkaufen – „Tomb Raider III“ oder „Outcast“? Und wird es „Dark Reign 2“ geben? Außerdem würde es mich interessieren, ob es „Zelda“ vielleicht irgendwann für den PC geben wird?

Felix Reinhardt, Horb-Bildechingen

Hallo Felix! Vielen Dank für das Lob – so etwas geht immer runter wie Öl. Ob sich „Outcast“ besser verkaufen wird als „Tomb Raider III“ wissen wir leider nicht – und können es auch noch nicht abschätzen, da das Spiel noch nicht fertiggestellt ist. Und selbst falls es besser werden sollte als Laras neuestes Abenteuer, muß dies ja noch nicht heißen, daß es sich auch besser verkauft. Du siehst, das ist eine sehr schwierige Frage. „Dark Reign 2“ wird es geben – Activision bastelt gerade an der Fertigstellung – auf „Zelda“ für den PC wirst du dagegen auch in hundert Jahren noch vergeblich warten: Nintendo bringt seine Spiele nur für das N64 und den Game Boy heraus.

Wo kommt der Mac her?

Ich finde eure Zeitschrift echt klasse! Als ich mir euer Heft vor ungefähr einem Vierteljahr zum ersten Mal gekauft habe, erzählte ich meinen Freunden, wie toll eure Zeitschrift ist. Nun kaufen sich das Heft fast alle meine Freunde. Aber jetzt zu meinen Fragen:

1. Könntet ihr nicht einmal Gewinne für den PC verlosen?
2. Könntet ihr nicht einmal ein Sonderheft herausbringen, in dem nur Tips & Tricks enthalten sind?
3. Stimmt es, daß der Macintosh neu ist, oder hattet ihr ihn zuvor nur noch nicht in eurer Zeitschrift?
4. Stimmt es, daß ihr nur eine bestimmte Anzahl von Seiten in die Zeitschrift machen dürft? Und wenn ja, warum?
5. Warum bringt ihr eigentlich keine Komplettlösungen im Heft?
6. Könntet ihr nicht etwas mehr für den PC in die Zeitschrift machen?

Sebastian Wenzel, Staufenberg

Hallo Sebastian! Es freut uns natürlich, daß dir und deinen Freunden unser Heft so gut gefällt. Und hier die Antworten zu deinen Fragen:

1. Wir verlosen doch auch Gewinne für den PC (zuletzt z.B. die Web-Kameras von Intel). Wir versuchen aber, das Verhältnis zwischen PC- und Konsolen-Preisen möglichst ausgewogen zu halten.
2. Durchaus möglich, daß wir demnächst mal ein Sonderheft herausbringen.
3. Nein, Macintosh-Computer gibt es schon sehr lange (länger als PCs), allerdings gibt es nur sehr wenige Spiele dafür, da sie sehr teuer sind und meist nur in Werbeagenturen Verwendung finden. Dennoch haben wir uns nach langem Hin und Her dazu entschlossen, auch Mac-Spiele vorzustellen – falls denn welche erscheinen.
4. Jein. Wir können natürlich so viele Seiten machen, wie wir wollen – allerdings würde bei einer höheren Seitenzahl das Heft natürlich auch teurer werden (höhere Druckkosten, Papierkosten, etc.).
5. Das würde leider den Seitenumfang des Tips & Tricks-Teils sprengen.
6. Davon wären bestimmt alle PS- und N64-Fans wenig begeistert. Wir glauben, daß das momentane Verhältnis am fairsten für alle ist.



„Parasite Eve“ von
Andreas Nebelin
aus Neustadt



„Sonic“ von Jasmin
Kreuz aus Meense
fanden wir eben-
falls genial

Diese Zeichnung
„krabbelte“ von Tim
Weilhäuser aus
Bochum zu uns

Verspätung

Ich finde Eure Zeitschrift wirklich super, aber ich hätte da mal eine Frage: Warum kommen die Konsolen (z.B. Dreamcast) immer so spät nach Deutschland?

**Stefan Hammerschmid,
Regendorf**

Hallo Stefan! Die meisten Konsolenhersteller (Sega, Nintendo) haben ihren Hauptsitz in Japan – und dort verkaufen sie auch die meisten Spiele und Geräte. Deshalb erscheinen neue Konsolen immer zuerst für den asiatischen Raum. Anschließend müssen diese erst an die europäischen Normen angepasst werden – und das dauert manchmal eine ganze Weile. Deshalb verspäten sich viele Konsolen hierzulande leider.



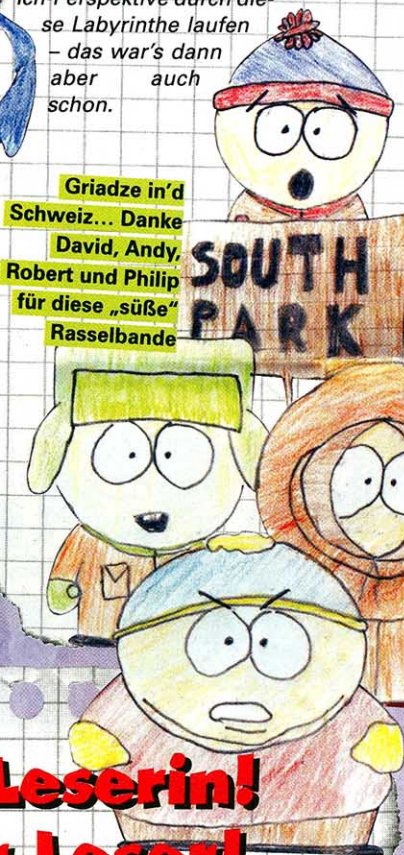
Level-Editor für „Tomb Raider“?

Ich habe gelesen, daß es einen Level-Editor für „Tomb Raider III“ gibt. Gibt es einen solchen Editor auch für „Tomb Raider 1“ oder Teil 2, und wenn ja, wo bekomme ich ihn her?

Daniel Walther, Auerbach

Hallo Daniel! Leider gibt es weder für den ersten noch den zweiten geschweige denn den dritten Teil von „Tomb Raider“ einen Level-Editor. Unter der Web-Adresse <http://www.tombraider.com> kannst Du Dir zwar einen Editor downloaden, mit dem Du eigene 3D-Labyrinth im „Tomb Raider“-Look erstellen kannst. Diese sind aber in keinsten Weise spielbar und haben nichts mit Laras actionreichen Abenteuern zu tun. Du kannst lediglich aus der Ich-Perspektive durch diese Labyrinth laufen – das war's dann aber auch schon.

Griadze in'd
Schweiz... Danke
David, Andy,
Robert und Philip
für diese „süße“
Rasselbände



Hallo liebe Leserin! Hallo lieber Leser!

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

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

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

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

Zweimal gewinnen?

Als ich am Freitag in den Briefkasten schaute, war ich sprachlos: Ich hatte bei den Leser-Charts teilgenommen und diesmal doch tatsächlich ein „Zelda 64“ gewonnen. Vielen Dank dafür! Aber nun brennt mir eine Frage auf den Nägeln: Ich habe ja jetzt das Spiel gewonnen – angenommen, ich werde durch Zufall wieder ausgelost. Kann ich dann noch einmal gewinnen, obwohl ich schon mal gewonnen habe?

Christian Heise, Jena

Hallo Christian! Natürlich kannst Du noch einmal gewinnen. Wir lassen alle Preise stets fair aus – wenn jemand mehrmals gezogen wird, dann hat er eben besonders viel Glück gehabt.



Eine nahezu
perfekte Lara
von Lucien Mosesku
aus Aalen

Preis Ausschreiben 05/99

Kreuzworträtsel,

Lösungswort: „Final Fantasy“
Je eine Spielesammlung
„Play the Games Vol. 1“ geht an:
Valentin Wenzel, Frauenu
Daniel Györög, Purbach
Sascha Kaiser, Köln
Matthias Burkhardt, Borna
Christian Xavary, Algolsheim (France)

Akte-X Gewinnspiel,

Lösungswort: „FBI“
Die Gewinner sind:
Susan Priczkat, Bernburg; Maxim Schatalov,
Braunschweig; Melina Krieger, Abstadt;
Christian Grobosch, Marl; Marco Schöneck,
Borleben; Ralf Berger, Meßstetten; Pia Pape,
Winterberg; Friedhold Reiter, Hof; Daniel
Holbaum, Berlin; Nils Butenop, Herzhorn;
Marcel Krüger, Düsseldorf; Miguel Wahle,
Olsberg; Björn Kuschneles, Erfurt

Rollcage-Gewinnspiel,

Die Gewinner sind:
Steffen Müller, Herbrechtingen; Felix Ott,
Niederstotzingen; Christoph Bünger, Nor-
derstapel; Johannes Glück, Simbach; Joa-
chim Brüning, Auenwald; Heike Neuendorf,
Halle; Dennis Klotz, Mannheim; Tobias Bram-
bor, Menden; Christian Gödecke, Bissendorf;
Marcel Kalina, Königs Wusterhausen; Mich-
ael Kreuzpaintner, Wattenbacherau

Lesercharts,

Je ein Spiel ihrer Wahl erhalten:
Marius Hahn, Felsberg; Christian
Aschenbrenner, Wolfsegg; Janis Bretschnei-
der, Chemnitz; Anton Jackels, Mechernich;
Filipp Siakavaras, Schaan

DIE REDAKTION

• Die große Games and More Foto-Story •

Hoher Besuch hat sich in der GAMES AND MORE-Redaktion angesagt...



1

Dann wartet alles gespannt auf die Ankunft!



4

Ich komm' mir ziemlich dämlich vor...

Löwen vor!
Löwen vor!

Löwen-Fan Bernd sorgt dafür, daß alle dem Anlaß angemessen gekleidet sind.

2



Ich kann's noch gar nicht fassen...

Selbst M.E.K. hat sich in Schale geworfen.



3

[Säusel] Ich bringe Euch Frieden!

5

RRRriiiiiinnnnngg



Ob sie das wohl sind?

Sie sind es tatsächlich!



6

Ist das hier die SpVgg Trickwerk?
Wo ist mein Vertrag?



7

Den nehmen wir mit!
Das wird bestimmt ein prima Mittelstürmer!

[Säusel] Ich bringe Euch Tore!

Unser Archiv hat es den Bundesliga-Profis besonders angetan.

8



Wau, so viele Spiele habt Ihr hier?
Vielleicht sollte ich doch meinen Beruf wechseln...

Dann folgt das denkwürdige Match - G.A.M. gegen 1860 München...

9



Nix da! Den mach' ich alleine...

Mensch, das war doch Abseits...

Los Ralf! Gib ab! So gib doch ab.....!

Nachdem die Löwen wieder weg sind...

10



Spreche ich mit Gernot Rohr? Ja, ich habe gerade die Löwen mit 2:1 geputzt!
Suchen Sie nicht noch 'n Trainer?

Hallo Werner? Ja, hier Buchberger!
Ich wollte morgen zum Probe-training vorbeikommen...

**MITMACHEN
UND GEWINNEN**

RÄTSELSPASS

**Gewinnt
eine von ZWEI
INTEL
Web-Cams!**

Unter allen, die uns das im Kreuzworträtsel gesuchte Lösungswort einschicken, verlosen wir zwei geniale Intel Create&Share Cameras. Mit dieser Kamera könnt Ihr einzelne Schnappschüsse oder ganze Videosequenzen aufnehmen, am Computer nachbearbeiten und z.B. Eure E-Mail-Mitteilungen damit aufpeppen. Auch Video-Konferenzen lassen sich mit einer solchen Hardware problemlos bewerkstelligen. Einsendeschluß ist der 14.04.99, 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



techn. Gerät	Münze i. Asien	durchgehendes Pferd b. Rennen	Knochennarbe	südamer. Vogel	Machen	Tanzschritt	vorübergehender Mangel	Gebiet	Frauenname	Bestandteil des Tees
			6			Frauenname		röm. Kupfergeld		französischer Männername
Zeltort der Nomaden			Angelstock				Gesteinsart			
						Rohrleitung f. Erdöl				
Anderson (Akte 2)				Spiel auf dem Bild				Körperglied		Kfz-Z. v. Dresden
Bezeichnung der Elendsviertel										5
bestimmter Artikel deutsch	Verflossen		Erzeugnis					10		
		Frau (Anrede auf) italienisch							9	Hinweisendes Fürwort
	dt. Sender						engl. sie	Fluß i. d. Alpen	Schreibgerät	Besteckteil
altrom. Zahlzeichen	Bootstiel	Frauenname			Lehre von Liebe	Alleinstehender				
Zahlungsunfähigkeit	Mutter von Hannel und Gretel						Farbe/ Farbton	chem. Z. f. Wismut		Holzgewächs
3			9. Buchstabe d. Alphabetes	Fluß durch Omsk	7		Landstrich			
	Amt		Fremdwortvor-silbe f. acht	Eine Kanarische Insel						
Einheit f. Kilogramm	german. Gott	Hafenstadt a. Mittelmeer		wörtliche Wieder-gabe japan. Gewicht/Maß		Spiel ... & Kazooie		frz. Fürwort		
Handhabung			2		Kfz-Z. v. Böblingen	Kfz-Z. v. Kempten		Jugendlicher		
		verstorben	amerikanischer Soldat					Fahrbahn f. Fahrräder		
Niemals	livländische Hauptstadt			Terminkalender	18. Buchstabe d. Alphabetes					
				dt. Sender	Ein Schmiermittel		chinesisches Ausdrucks-wort		8	
Koseform von: Gabriele		chem. Z. f. Germanium		engl. Fürwort	griechisch: fern	engl. es		Abkürzung für Franc		
Fraglich							chem. Z. f. Ferrum	chem. Z. f. Einsteinium		
Gebeine							ältere Bezeichnung für Einheit der Energie			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

S	R	W	J	E	L
G	A	S	E	N	E
M	A	G	E	B	L
N	A	T	A	L	I
Z	Z	E	E	A	T
B	O	R	E	A	H
N	I	R	R	U	F
F	E	F	E	M	L
C	B	F	A	N	O
G	S	C	I	U	R
U	R	N	E	M	I
C	I	A	I	D	N
T	R	D	N	S	E
U	H	U	F	O	G
T	R	A	I	N	E
C	I	L	O	T	E
M	U	S	E	U	M
W	I	K	I	L	L
F	E	R	S	E	H

MATHIAS NEUMANN
MODERNE ZEITEN

VINCENT! VERNICHTEN SIE ENDLICH DIESEN AKTENSTAPEL!

BAM

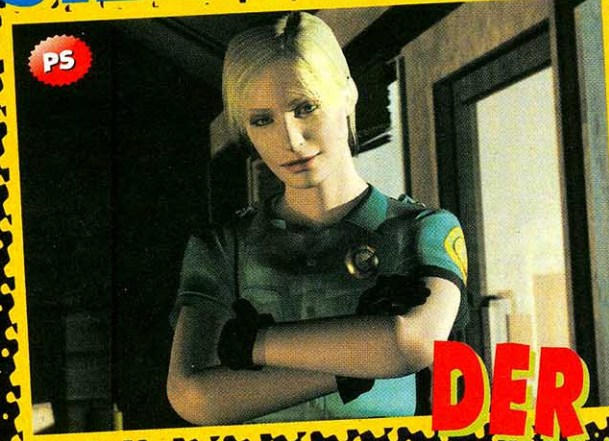
ARK!

NOCHMAL: DAS ANSTEUERN VON KILLERSATELLITEN IST WÄHREND DER ARBEITSZEIT VERBOTEN!

OCH, SCHADE...

Im nächsten Heft:

SILENT HILL



Die neue
GAMES AND MORE
erscheint am
14.04.1999

DER KORSAR



Nichts für schwache Nerven: Konamis neuester Gruselschocker läßt Euch garantiert das Blut in den Adern gefrieren. Welches Geheimnis verbirgt sich hinter der Fassade der (scheinbar) menschenleeren Stadt Silent Hill? Seltsame Dinge gehen hier vor – und nachts kann man merkwürdige Geräusche hören...

RACING SIMULATION 2



Bis zur nächsten Ausgabe soll endlich auch die N64-Version von Ubi Softs rasanter Formel-1-Sim fertig sein. Wir planen für Euch den ultimativen Vergleichstest: Auf welcher Konsole bzw. welchem Rechner bekommt Ihr das beste Schumi-Feeling geboten?

Diese schneidige Mischung aus Strategiespiel und Wirtschaftssimulation wandelt auf den Spuren des Sid-Meier-Klassikers „Pirates!“. Wenn Ihr schon immer mal als tapferer Freibeuter durch die Karibik schippen wolltet, dann solltet Ihr hier unbedingt anheuern. Hißt die Segel, Männer!

AUSSERDEM

Erwarten Euch wie immer jede Menge Spiele in Form brandheißer Previews und ausführlicher Tests. Ein besonderes Highlight dürfte dabei der Testbericht der langerwarteten Comic-Umsetzung „Alien vs. Predator“ (PC) sein, bei dem Ihr wahlweise in die Rolle eines fieses Alien, eines furchtlosen Space Marine oder eines erbarmungslosen Predators schlüpfen dürft. Das verspricht vor allem im Multiplayer-Modus eine ziemlich heiße Sache zu werden...

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
Bernd Buchberger,
Maren Hengst,
Sascha Selke,

Konzeption und Gestaltung
Maren Hengst, Sascha Selke

Titel

© 1999 Activision

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: compute.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt

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

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

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer (-140)

Onlinewerbeflächenverkauf
Susanne Szameitat (-142)

Anzeigenmarketing
Monika Fleenor (-345)

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

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

Anzeigenpreise

Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 01.10.1998

VERLAG
COMPUTEC MEDIA AG

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, 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.13, S.15, S.19,
S.27, S.61, S.70, S.75, S.77
Activision: S.63

Electronic Arts: U4
Game Activity: S.35
Kranz: U3

Infogrames: U2, S.49, S.51,
S.53, S.55

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

dynatex
Im Brückcenter,
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND



JETZT NEU:

SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

239,-
PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
- OT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
- CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 19,95
- CONTROL PAD DRIG. (VER. FARBEN) 29,95
- CONTROL PAD DUAL SHOCK, ORIG. 59,95
- CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
- CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
- (FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
- ORIG. SONY CD-CASE 29,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHÜLE 9,95
- ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95



- RACING SIMULATION 2 (Apr.) 89,95**
- GAMEMASTER-SCHUMMELMODUL 84,95
- CHEATMASTER - BLAZE 29,95
- EQUALIZER - SCHUMMELMODUL 69,95
- X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
- X-PLODER PROFESSIONAL 134,95



- Crash Bandicoot 3 89,95
- Rollcage (März) 89,95
- G-Police - Platinum (März) 49,95
- Bloody Roar 2 (April) 84,95
- G-Police 2 (Mai) 89,95
- RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLUB.) 19,95
- LEMKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
- LEMKRAD RUMBLE FURGE-WHEEL 149,95
- JOYSTICK DOMINATOR 69,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON. KOMP.) 59,95
- PISTOLE FRAZER (G-CON. KOMP.) 69,95
- MEMO CARD 15 B. DRIG. (VER. FARBEN) 29,95
- MEMO CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 29,95
- MEMO CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 44,95
- MEMO CARD 120 BLOCKS 64,95
- MEMO CARD 720 BLOCKS 64,95
- MOUSE LOW BUDGET 34,95
- MULTI TAP LOW BUDGET 49,95



- Asterix (März) 89,95
- K.K.N.D. 89,95
- Rally Cross 2 (März) 79,95
- Breath of Fire 3 89,95

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau



METAL GEAR SOLID 89,95

- A BUGS LIFE 89,95
- ABES EXODUS (ODDWORLD 2) 79,95
- ACTUA NHL HOCKEY '99 79,95
- ACTUA SOCCER 3 (OLIVER BIERHOFF) 79,95
- AKUJI THE HEARTLESS 89,95
- ALL STAR TENNIS '99 89,95
- ALUNDRA 89,95
- APOCALYPSE 89,95
- ASTERIX (MÄRZ) 89,95
- ATLANTIS 89,95
- AZURE DREAMS 89,95
- BATMAN UND ROBIN 84,95
- BIG AIR (MÄRZ) 89,95
- BLASTO 79,95
- BLAZE 'N' BLADE 99,95
- BLOOD LINES (APRIL) 79,95
- BLOODY ROAR 2 (APRIL) 84,95
- BOMBERMAN (MAI) 79,95
- BOMBERMAN FANTASY RACING (MAI) 89,95
- BOX CHAMPIONS - KNOCK OUT KINGS 89,95
- BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL EDITION 99,95
- BREATH OF FIRE 3 89,95
- BRUNSWICK BOWLING 89,95
- BUGS BUNNY AUF ZEITREISE (MAI) 84,95
- BUST A GROOVE 89,95
- BUST A MOVE 4 (MÄRZ) 89,95
- CAPCOM GENERATIONS (APRIL) 84,95



- C3 RACING 84,95**
- Need 4 Speed: Brenna A. 89,95
- Monkey Hero 89,95
- Lo.N.-Soul Reaver (Mai) 99,95
- FIFA '99 89,95
- CENTPEDE (MÄRZ) 89,95
- CHARITY PACT - SPIELESAMMLUNG 94,95
- CIVILIZATION 2 (MÄRZ) 99,95
- COLIN MCRAE RALLY 89,95
- CUTTHY WARS 2 - VENGEANCE 89,95
- COMMAND & CONQUER 2 89,95
- COMMAND & CONQUER 2 GEGENSCHLAG 89,95
- COOL BOARDERS 3 89,95
- CRASH BANDICOOT 3 89,95
- DARK STALKERS 3 (MÄRZ) 99,95
- DEVIL DICE 79,95
- DIABLO 89,95
- DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (APRIL) 89,95
- DREAMS (MÄRZ) 89,95
- DRIVER (MÄRZ) 99,95
- ELIMINATOR 89,95
- IFA '99 89,95
- FINAL FANTASY VII 99,95
- FORMEL 1 '98 99,95
- G-POLICE 2 (MAI) 99,95
- GEX 3: DEEP COVER GEXCO (MÄRZ) 99,95
- GLOBAL DOMINATION (MÄRZ) 89,95
- GOLF PRO (MÄRZ) 94,95
- GRANDSTREAM SAGA 79,95
- GRAN TURISMO 89,95
- GUARDIANS CRUSADE (MÄRZ) 89,95
- HARD EDGE (MÄRZ) 89,95



- Prince Naseem Boxing 89,95
- Grandstream Saga 79,95
- Popoulos 3 89,95
- Civilization 2 (März) 99,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

- nur solange Vorrat reicht
- ABE'S ODDYSEE - PLATINUM 49,95
- ACTUA ICE-HOCKEY 49,95
- ALIEN TRILOGY - PLATINUM 44,95
- BUST A MOVE 2 - PLATINUM 49,95
- CHILL 44,95
- COMMAND & CONQUER - PLAT. 44,95
- COOL BOARDERS 2-PLAT. (APR) 49,95
- CRASH BAND. 2 - PLAT. (APR) 49,95
- CRIME KILLER 79,95
- CROC - PLATINUM 44,95
- CYBALL ZONE 29,95
- DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT. 49,95
- FORMEL 1 - PLATINUM 49,95
- FORSAKEN 49,95
- G-POLICE - PLATINUM (MÄRZ) 49,95
- GRAN THEFT AUTO - PLAT. 49,95
- HERCULES - PLATINUM 49,95
- INT. SUPERSTAR SOC. PRO. PT. 49,95
- JURASSIC PARK - PLATINUM 49,95
- MICRO MACHINES V3 - PLAT. 49,95
- MICKY'S WILD ADV. - PLATIN. 49,95
- MOTO RACER - PLAT. (MÄRZ) 44,95
- PANDEMONIUM - PLAT. 49,95
- PORSCHE CHALLENGE - PT. 49,95
- R-TYPES 74,95
- RAYMAN - PLATINUM 44,95
- RESIDENT EVIL 1 - PLATINUM 44,95
- RIDGE RACER REVOLUT. - PT. 49,95
- ROAD RASH - PLATINUM 44,95
- S.C.A.R.S. 49,95
- SHADOW GUNNER 49,95
- SOUL BLADE - PLATINUM 49,95
- SOVIET STRIKE - PLATINUM 44,95
- TEKKEN 2 - PLATINUM 49,95
- TOCA TOURING CAR - PLAT. 44,95
- TOMB RAIDER 2 - PLAT. (MÄRZ) 49,95
- TRUE PINBALL - PLATINUM 49,95
- V-RALLY - PLATINUM 49,95
- WILD NINE'S - SPECIAL EDIT. 69,95
- WIPOLIT 2097 - PLATINUM 49,95
- WORMS - PLATINUM 49,95
- X-MEN CHILDREN O.T. ATOM 44,95



RIDGE RACER 4 (APRIL) 99,95

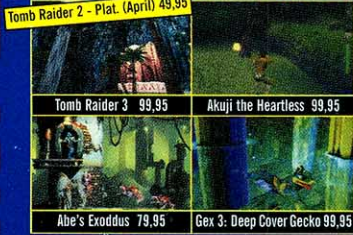
- HUGO 1 89,95
- KENAI - SACKED FIST 89,95
- KENAI - KROSSFIRE 89,95
- LE MANS (MAI) 89,95
- LE MANS (MAI) - SOUL REAVER (MAI) 99,95
- MARVEL SUPERHER. vs. STREET FIGHT (APR.) 189,95
- MASTER OF MONSTERS (MÄRZ) 99,95
- MEDIEVIL 89,95
- MEGA MAN LEGENDS 79,95
- MEGA MAN X4 79,95
- METAL GEAR SOLID 99,95
- METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK 159,95
- SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID 24,95
- MONKEY HERO 89,95
- MONSTER SEED 89,95
- MOTO RACER 2 89,95
- MUSIC: MUSIC CREATION 89,95
- NASCAR '99 89,95
- NBA LIVE '99 89,95
- NBA PRO '99 (MÄRZ) 89,95
- NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPH. (MÄRZ) 89,95
- NHL EXTREME 89,95
- NHL '99 89,95
- NHL FACE OFF '99 (MÄRZ) 89,95
- NO FEAR MOUNTAINBIKING (APRIL) 89,95
- PET IN TV - TAMAGOTHIK-LIKE 79,95
- POINT BLANK 79,95
- POOL HUSTLER 89,95
- POOL SHARK - ACTUA POOL 89,95
- POPOULOS - THE 3RD COMING (MÄRZ) 89,95



- Warzone 2100 (März) 89,95
- Castrol Honda SB (Apr.) 89,95

- POY POY 2 89,95
- PREMIER MANAGER '99 79,95
- PRINCE NASEEM BOXING (MÄRZ) 89,95
- PRO 18: WORLD TOUR GOLF (MÄRZ) 89,95
- PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A. 94,95
- PUMA STREET SOCCER (MÄRZ) 89,95
- RACING SIMULATION 2 (MÄRZ) 89,95
- RALLY CROSS 2 (MÄRZ) 79,95
- RC STUNT COPTER (MÄRZ) 89,95

- RIDGE RACER 4 (APRIL) 99,95
- RIVAL SCHOOL 79,95
- ROLLCAGE (MÄRZ) 89,95
- RUGRATS 89,95
- RUNNING WILD (MÄRZ) 79,95
- SENSIBLE SOCCER 2000 79,95
- SENTINEL RETURNS 89,95
- SHANGHAI TRUE VALOR 89,95
- SILENT HILL (JUNI) 89,95
- SMALL SOLDIERS 89,95
- SPORTS CAR GT (MÄRZ) 89,95
- SPYRO THE DRAGON 89,95
- STREET FIGHTER COLLECTION 2 (MÄRZ) 79,95
- STREET SKATER 89,95
- SUPER POCKET FIGHTER 79,95
- SWING (MÄRZ) 74,95



Tomb Raider 2 - Plat. (April) 49,95

- Tomb Raider 3 99,95
- Akuji the Heartless 99,95
- Abe's Exodius 79,95
- Gex 3: Deep Cover Gexco 99,95
- T'AI FU (MÄRZ) 89,95
- TEKKEN 3 99,95
- TENCHU 89,95
- TEST DRIVE 5 89,95
- THEME HOSPITAL 89,95
- TIGER WOODS PGA TOUR '99 89,95
- TOCA TOURING CAR 2 89,95
- TOMB RAIDER 3 99,95
- TRAP RUNNER (APRIL) 89,95
- UBIK (MÄRZ) 99,95
- VIRUS (MÄRZ) 89,95
- WARZONE 2100 (MÄRZ) 89,95
- WCV VS. NWO: THUNDER 79,95
- WILD ARMS 79,95
- WILD NINE'S SPECIAL EDITION (ISPEL + ORIG. PSX - T-SHIRT) 69,95
- WING OVER 2 (APRIL) 79,95
- WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,95
- X-FILES - THE GAME (APRIL) 89,95
- X-GAMES PRO BOARDER 89,95
- X-MEN VS. STREET FIGHTER 84,95
- YODU'S PUZZLE PARK (MÄRZ) 84,95
- ZERO DEVIDE 2 79,95



- CyBall Zone 29,95
- S.C.A.R.S. 49,95

Versandkosten bei Nachnahme: Post DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr. UPS DM 6,- zuzüglich Nachnahmegebühr. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM,-. Porto Ausland DM 13,-. Preisänderungen, Liefer- und Rücklieferterminen können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. * gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

**HÄNDLERANFRAGEN
ERWUNSCHT**
Fax 0931/571602

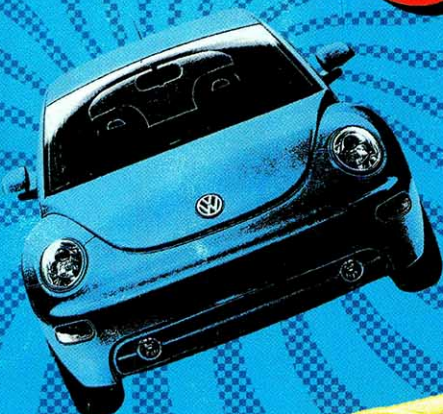
AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM=7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

0931 35 45 245
WWW.LOGON.DE/KRANZ
oder 0180 5211844
Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER
AUF DER E3-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

THE BEETLES ON TOUR



Rasante Käfer-action
FÜR DAS NINTENDO 64®



ELECTRONIC ARTS™



Beetle®
Adventure
Racing!