

09/99

alle 14
Tage neu!

3.90
DM



Belgien bfr 86,- · Dänemark dkr 16,- · Italien Lit 4.200 · Luxemburg lfr 86,- · Niederlande hfl 4,70 · Österreich 6S 29,- · Schweiz sfr 3,90 · Griechenland DR 700,- · Spanien Pta 360,-

GAMES AND MORE

PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST

JETZT NEU!

**AKTUELLER!
MEHR TESTS!
NEUER LOOK!**

Mit
Doppelposter!
PlayStation 2
und

ZELDA

KAMPF DER KONSOLEN

PlayStation 2, Nintendo 128 und Dreamcast im Vergleich!

V-RALLY 2

Im Vorabtest:
Der PlayStation-
Rennspiel-Hit



STAR WARS

Episode I
Die Filmspiele
für PC, N64 und PS



GEX3

Der neueste Jump &
Run- Hit für die
Playstation



4 394821 103900

09

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



STAR WARS
X-WING
ALLIANCE™

Erscheint in Kürze von LucasArts.



**KAMPF DER KONSOLEN**

Ein Generationswechsel steht bei den Konsolen an. Immer schneller, immer schöner, immer mehr. Wir sagen Euch, was die neuen Systeme bringen.

4 special

- 4 Kampf der Konsolen

9 action

- 10 Dino Crisis
10 G-Police 2
10 Rainbow Six
11 Daikatana
11 Syphon Filter
12 Gex 3 Deep Cover Gecko
14 X-Wing: Alliance
16 R-Type Delta
17 Vigilante 8
18 Requiem

19 adventure

- 20 Star Wars Episode I:
Die dunkle Bedrohung
22 Silent Hill
22 Legend of Legaia
23 Might & Magic VIII
24 Rugrats

27 sport

- 28 No Fear Downhill Mountain
Biking
28 WWF Attitude
29 All Star Baseball 2000
29 Prince Naseem Boxing
30 FIFA 99
31 VIVA Football
32 Street Sk8er

**37 rennspiele +
simulationen**

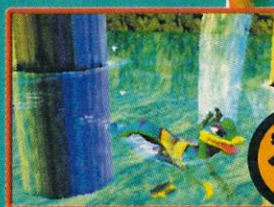
- 38 Star Wars Episode I: Racer
47 Driver
49 V-Rally 2
50 Sports Car GT
52 Rollcage

**55 strategie +
denkspiele**

- 56 Catan: Die Insel
56 Die Siedler
56 The Sims
56 Theme Park 2
57 Die Völker
57 Land der Hoffnung
57 Machines
58 Star Trek: Birth of the
Federation
60 Pizza Syndicate
62 Global Domination

67 tips + tricks**99 rubriken**

- 8 Charts
39 Poster
64 Leserbrief
67 Hotlines
81 Zeugnis
82 Impressum
82 Vorschau

**STAR WARS EPISODE I**

Schon vor den Kinogängern kommen PC-User jetzt in den Genuß der neuesten Star Wars-Abenteuer. Ein Adventure-Leckerbissen.

A Bug's Life	14
Actua Soccer 3	32
All Star Baseball 2000	29
Catan: Die Insel	56
Chameleon Twist 2	15
Daikatana	11
Deo Gratias	63
Die Siedler	56
Die Völker	57
Dino Crisis	10
Driver	47
F16-Agressor	53
FIFA 99	30
Fighter Squadron	52
Gex 3 Deep Cover Gecko	12
Global Domination	62
Goemon 2	16
G-Police 2	10
Land der Hoffnung	57
Legend of Legaia	22
Machines	57
Mephisto	63
Might & Magic VIII	23
Monkey Hero	17
NHL Pro 99	32
No Fear Downhill	
Mountain Biking	28
Pizza Syndicate	60
Prince Naseem Boxing	29
Rainbow Six	10
Rainbow Six Eagle Watch	60
Requiem	18
Rollcage	52
R-Type Delta	16
Rugrats	24
Saga	61
Silent Hill	22
Skat 3000	62
Sports Car GT	50
Star Trek: Birth of the Federation	58
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	20
Star Wars Episode I: Racer	38
Street Sk8er	32
Syphon Filter	11
The Sims	56
Theme Park 2	56
Trap Runner	18
Vigilante 8	17
Virtual Pool 64	10
VIVA Football	31
V-Rally 2	48
WCW Nitro	31
WWF Attitude	28
X-Wing: Alliance	14

GEX 3

Der geschwätzige Gecko schlägt wieder zu! Und wie. Gex 3 von Eidos ist ein wahres Fest für alle Jump&Run-Freunde.

VON A-Z



KAMPF DER KONSOLEN

Was kommt nach Nintendo 64, Saturn und PlayStation? Wir nehmen die kommende Konsolengeneration von Sony, Nintendo und Sega unter die Lupe und verraten, wie die Karten im Konsolen-Kampf verteilt sind!

Herzstück der PlayStation 2 wird der mit 300 MHz getaktete 128-Bit-Prozessor sein. Dessen Hauptspeicher ist 32 MB RDRAM groß. Das erlaubt es in der Theorie, 66 Mio. Polygone pro Sekunde zu berechnen. Mit Perspektivkorrektur, Licht- und Nebel-effekten zaubert er noch 36 Mio. Polygone. Da Spielwelten aber nicht nur aus Polygonen bestehen, sind Zahlen mit etwa 16 Mio. Polygonen auf dem Schirm realistisch.

GRAFIK VOM FEINSTEN

Wie gigantisch diese Zahl ist, wird erst an einem Beispiel deutlich: Die PlayStation könnte effektiv 300.000 Polygone für eine interaktive Umgebung zur Verfügung stellen – Zahlen, die nur selten erreicht werden. Damit wird sich das Aussehen von Videospielen in einer Art und Weise ändern, von der man bisher nur träumen konnte. Auch zukünftige Grafik-Formate wie Bezier-Surfacing (Kurvenfunktionen) werden von diesem Mega-Prozessor mühelos abgearbeitet. Da in des-

sen Schaltkreise auch noch ein MPEG-2-Decoder integriert ist, lassen sich HighRes-3D-Grafiken und DVD-Bilder miteinander verquicken. Der Grafikchip – Graphics Synthesizer betitelt – steht der Zentraleinheit in nichts nach: Das mit 4 MB Embedded-DRAM versehene Siliziumstück beherrscht alle Effekt- und Zeichenfunktionen und ist ein weiteres Pionierstück aus dem Hardware-Labor von SCE. Fotorealistische Spiele mit lebensechten Animationen werden damit zum Standard. Sie werden die Spielwelt völlig verändern und für noch mehr Spielspaß sorgen.

NOCH VIELE OFFENE FRAGEN

Die Neuigkeiten zur PlayStation 2 wurden von den Software-Herstellern begeistert aufgenommen und es zeichnet sich ab, daß es keine Software-Durststrecken geben wird. Da sich SCEI, was den Preis, das Veröffentlichungsdatum und das Design der nächsten Konsole betrifft, aber bedeckt gehalten hat, ist das Bild noch nicht vollständig. Das hängt natürlich auch damit zusammen, daß man sich noch Pul-



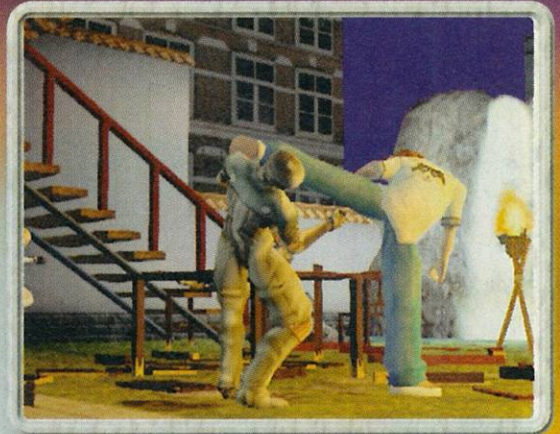
Die berühmte Tanzszene aus Final Fantasy wurde als Echtzeit-Demo auf der PlayStation 2 gezeigt!



Unglaublich! Vom PlayStation-Projekt Gran Turismo 2 zeigte man eine PS2-Version.



Sega will mit Sonic Adventure die Kids für die Dreamcast-Konsole begeistern



Wahnsinn: So wie diese Sony-Studie könnte ein Fighting-Game auf der PlayStation 2 aussehen.

ver für die nächsten Monate aufsparen will! Hier ist daher Raum für Spekulationen: Die Größe des Gehäuses wird von den Abmessungen der Hauptplatine abhängig sein, von vier Controller-Anschlüssen ist auszugehen. Zu wünschen ist, daß die wahnwitzige Emotion-Engine nicht in einem grauen Kasten verschwindet, sondern in einem aggressiv gestalteten Schutzmantel Platz findet. Erste Schätzungen für den Preis liegen bei knapp 400 US-Dollar. Für Japan dürfte ein Release-Termin für das Frühjahr kommenden Jahres realistisch sein. Zwar steht immer noch im Raum, daß Sony an die Zeitschiene der PlayStation (Veröffentlichung in Japan im Dezember 1994) anknüpfen will, doch das klingt wagemutig. Hintergrund ist, daß für die Produktion der Bestandteile Allianzen mit Toshiba und Fujitsu geschlossen wurden, die erst in die Tat umgesetzt werden müssen. Teilweise ist mit dem Bau der Werke, in denen die Komponenten gefertigt werden sollen, noch gar nicht begonnen worden. Abschließend bleibt festzuhalten, daß die gezeigten Demos nur an der Oberfläche des eigentlichen Potentials der PlayStation 2 gekratzt haben – und das scheint bombastisch zu sein. Das Konzept und die Zielvorgaben machen Sinn, die Resonanz der Entwickler wird überschwänglich sein. Und wenn Sony ankündigt, daß allein in die Produktionsanlagen für das Joint-Venture mit Toshiba umgerechnet 762 Millionen DM und in den Aufbau einer Tochtergesellschaft, die den Graphics Synthesizer fabrizieren wird, nochmals umgerechnet weit über 1 Milliarde DM investiert werden soll, steht außer Zweifel, daß der Konzern den Erfolg der PlayStation mit großer Ernsthaftigkeit verfolgen wird. Die neue PlayStation-Konsole soll ab Herbst 1999 in Japan erhältlich sein. Der Deutschlandstart soll im Jahr 2000 sein.

SEGAS DREAMCAST SCHON AM START

Bereits seit Dezember versucht Konkurrent Sega, die neue Dreamcast-Konsole in Japan zu vermarkten. Der Start, so ein erstes Fazit, verlief erfolgreich, wenn auch mit kleinen Hindernissen. Angeblich wegen Engpässen in der Produktion der PowerVR2-Grafikchips bei NEC konnten zum Start nur 150.000 Geräte an die Händler ausgeliefert werden. Logisch, daß diese nach wenigen Stunden ausverkauft waren. Bei den verkauften Spielen war die Resonanz extrem groß. Fast alle rund 140.000 Dreamcast-Besitzer (10.000 Geräte blieben als Vorführ-Geräte bei den Händlern) griffen damals bei Virtua Fighter



Shen Mue von Virtua Fighter-Erfinder Yu Suzuki könnte das beste Dreamcast-Spiel werden.

3tb zu. Mittlerweile wurden über 500.000 Geräte an die Endverbraucher durchverkauft, während von Sonic Adventure und Sega Rally 2 jeweils rund 300.000 Einheiten abgesetzt wurden.

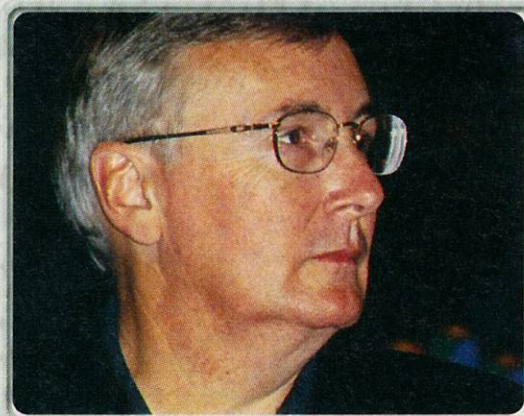
WAS BIETET DREAMCAST?

Die Konsole präsentiert sich als ungemein schickes Gerät. Der Flächenbedarf ist der geringste unter den derzeit erhältlichen Konsolen. Die vier Joypad-Anschlüsse an der Frontseite machen den Dreamcast direkt multiplayer-tauglich. Das Spiel Pen Pen TrilceLon nutzt diesen Vorteil auch gleich aus. Neu ist ein eingebauter Lüfter an der rechten Seite des Dreamcasts, der zwar nicht wirklich laut, aber auch nicht zu überhören ist. Er stört aber beim normalen Spielbetrieb nicht – der Sound der Spiele lenkt ausreichend davon ab. Ebenfalls an der rechten Seite untergebracht ist ein Expansion-Port. Bei japanischen Dreamcasts ist standardmäßig ein 33.6er Modem enthalten, das diesen nutzt. Mit der dazugehörigen Software kann man sich so ins Internet einloggen und auch eMails verschicken.

Das Hauptmenü des Dreamcast bietet vier Menüpunkte: Starten des Spiels, CD-Player, VMS-Verwaltung und Settings. In den Settings kann die Sprache der Menüführung auf Deutsch umgestellt werden. Der CD-Player bietet, im Gegensatz zum Saturn, nur grundlegende Funktionen. Spielereien wie Voice Cancel oder Verändern der Tonhöhe sind nicht möglich. Außer Repeat fehlen bisher auch jegliche Programmierfunktionen, was sich bis zum Deutschlandstart aber vielleicht noch ändern könnte. Unter Settings kann man die interne Systemuhr einstellen und die Einstellungen auf ein eventuell eingestecktes VMS übertragen. Möglich sind auch die Auswahl der Sprache und des Sound-Modus sowie ein Ausschalten des Autostart-Features, wenn man eine Spiele-CD einlegt.

VMS MIT KOMFORT

Sehr komfortabel präsentiert sich das VMS-Verwaltungsmenü, bei dem Speicherdaten auf einzelnen VMS-Einheiten problemlos hin- und herkopiert oder gelöscht werden können. Sehr positiv sind auch die kurzen



US-Nintendo-Chief Howard Lincoln äußerte sich Anfang März erstmals zur neuen Konsole.

Zugriffszeiten auf das VMS zu bewerten. Zusätzlich ist das VMS nicht auf 15 Blocks in Standardgröße aufgeteilt. Wenn ein Spiel hier nur wenige Daten speichert, wird auch nur entsprechend wenig Platz belegt. Wichtiger als das Outfit und gleich bedeutend mit der Attraktivität der Spiele, des Sounds und der Grafik ist immer auch die Steuerung. Das Dreamcast-Joypad erinnert stark an den Analog-Controller für den Saturn. Die L/R-Tasten sind auch diesmal wieder analog und dürften abermals bei vielen Spielen sehr nützlich sein. Der analoge Stick macht einen präzisen Eindruck. Die Oberfläche ist etwas angeraut, so daß man nicht so leicht mit dem Daumen abrutscht. Gerade bei rasanten und schweißtreibenden Action-Spielen ist ein solches benutzerfreundliches Feature sicher recht nett und

gut zu gebrauchen. Die an das Super Nintendo erinnernde Anordnung der nur vier Tasten auf der Frontseite erscheint ein wenig eng, was das gleichzeitige Drücken von zwei Tasten etwas erschwert.

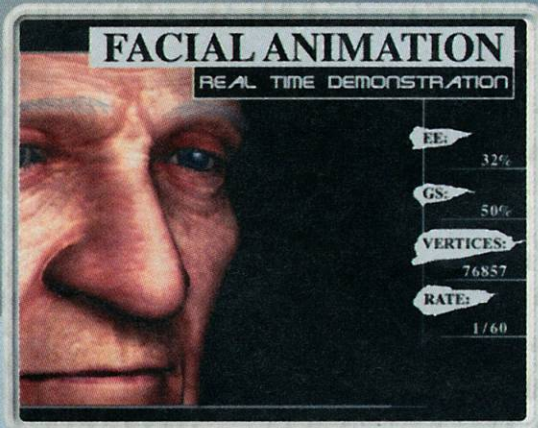
NINTENDO ZIEHT NACH!

Scheinbar als direkte Reaktion auf Sonys große PlayStation-2-Präsentation gab Nintendo Of America-Chef Howard Lincoln erste Fakten zur geplanten nächsten Nintendo-Generation heraus. Die neue Hardware wird demnach von der Firma ArtX entwickelt. Gründer dieser Firma sind ehemalige Mitglieder vom Silicon Graphics' N64-Entwicklungsteam. Endes '99 sollen die vollständigen Hardwaredaten bekannt ge-

DIE KONSOLEN



Wie die neue PlayStation aussehen wird, hat Sony bislang noch nicht verraten.



Detailgenau bis zur kleinsten Falte – die neue Generation der Polygonfiguren auf der PS2.



Unsere Fotomontage zeigt, daß Nintendo künftig nicht mehr auf die Modultechnik setzt.

PLAYSTATION 2

VORTEILE:

- + Technisch erstklassig
- + Abwärtskompatibel zur PS 1
- + DVD-Laufwerk

NACHTEILE:

- Erscheint erst nächstes Jahr

Veröffentlichung: Herbst 2000

Keine Frage: Die Präsentation der PlayStation-Nachfolgekonsole in Tokio erstaunte selbst Experten. Die technischen Leistungsdaten sind nicht nur der aktuellen Konsolenkonkurrenz deutlich überlegen, sondern lassen sogar Segas Dreamcast altbacken aussehen. Experten behaupten zwar, daß die Konsole bislang nur auf dem Papier existiert und die endgültigen Daten erst noch bestätigt werden müßten, doch für Sony gibt es natürlich keinen Grund, etwas zu versprechen, was man nicht halten kann. Außerdem handelte es sich bei den gezeigten Demos um Echtzeitprogramme, in welche während der Vorführung mehrfach eingegriffen wurde. Ein weiterer großer Pluspunkt der PlayStation 2 ist zweifellos die Abwärtskompatibilität zur derzeitigen PlayStation. Dies bedeutet, daß

alle bislang verfügbaren PS-Spieler auch auf der Next-Generation-PlayStation laufen werden. Der einzige Haken an der PS 2 ist, daß sie erst im kommenden Winter in Japan und im Herbst 2000 in Deutschland veröffentlicht wird. Das garantiert aber zumindest, daß für die aktuelle PlayStation noch eine Menge neuer Spiele kommen werden. PlayStation-User können also beruhigt sein, ihre Konsole wird auch in den nächsten eineinhalb Jahren noch die Position des Marktführers innehaben und die alten Spiele wird man weiterverwenden können.



NINTENDO

VORTEILE:

- + Technisch der PS2 ebenbürtig
- + Keine Modultechnik mehr
- + Möglicherweise beschreibbare Discs

NACHTEILE:

- Erscheint erst als letzte der Next-Gen-Konsolen

Veröffentlichung: Frühjahr 2001

Sony setzte Nintendo in den letzten Jahren gewaltig unter Druck. War Nintendo bislang mit dem Super NES und dem Game Boy stets der unangefochtene Machtführer, so knöpfte die PlayStation der leider zu spät veröffentlichten Nintendo-64-Konsole mehr Marktanteile ab, als die Nintendo-Manager jemals befürchtet hatten. Zusätzlich gelang es Nintendo nicht, die technische Überlegenheit des N64 (64 Bit statt 32-Bit-Prozessor) ausreichend darzustellen. Außerdem dauerte es viel zu lange, bis eine ausreichend große Anzahl an Spielen verfügbar war. Mittlerweile gibt es zwar über 100 Module, doch selbst absolute Megaseller wie Zelda, Banjo-Kazooie, Turok 2, Mission: Impossible oder F-1 World Grand Prix reichten nicht aus, um den

geben werden. Schon jetzt ist klar: Die umstrittene Modulbasis soll es beim Nachfolger nicht mehr geben. Angeblich fällt die Entscheidung letztendlich zwischen einem speziellen CD-Format mit 1,5 GB Kapazität und dem DVD-Format, das auch Sony für die PS 2 nutzen wird. Was die Grafikleistung angeht, will man bei Nintendo jedenfalls mindestens mit der PS2 gleichziehen. Die Stirn bieten will man auch beim Preis. Näheres zum Speicher ist nicht bekannt. Die Speicherbausteine sollen, wie schon beim Vorgänger, von Rambus kommen. Wieviel MB Nintendo der neuen Konsole spendiert, steht allerdings noch nicht fest. Übernommen werden soll vom N64 die Systemarchitektur, bei der der Co-Prozessor die Arbeit des fehlenden Sound-Chips übernimmt. Netzwerkfähigkeit und optionaler Modembetrieb stehen bei der

Entwicklung aber ganz vorn auf der Liste der Designer. Auch der Datenaustausch mit dem Game Boy Color via Infrarot-Schnittstelle ist zumindest in Planung. Was von den Vorhaben letztlich alles umgesetzt wird, bleibt abzuwarten.

Die Entwicklungstools für das neue System werden von den Retro Studios erstellt. Bis zum Ende des Jahres soll das Unternehmen 100 Künstler, Designer und Programmierer beschäftigen. Die Retro Studios sollen exklusiv für Nintendo entwickeln und allem Anschein nach soll gerade der für den Erfolg einer Konsole in den USA wichtige Sportspielesektor stärker bedient werden. An weiterer Software für die neue Nintendo-Hardware, deren Name bisher nicht feststeht (Nintendo 128? Nintendo 2000?), soll neben dem wohl unausweichlichen Nachfolger

von Super Mario 64 angeblich auch ein neuer Turok-Teil in Planung sein.

WANN GEHT'S LOS?

Einen konkreten Termin für die neue Konsole hat man bisher nicht genannt. Dies hängt aber wohl vom Erfolg der 99er Titel Nintendos ab. Sollten die Verkäufe von Titeln wie Perfect Dark und Donkey Kong 64 enttäuschen, will Nintendo angeblich einen Japan-Launch im Oktober 2000 anstreben. Auf den deutschen Markt könnte die Konsole eventuell 2001 kommen. Was immer auch passiert, wir werden euch in der Games and More natürlich auf dem Laufenden halten!

Uwe Oster/ Hans Ippisch

IM ÜBERBLICK



Super Mario wird auf der nächsten Nintendo-Konsole zweifellos ein Comeback feiern.



So sehen das VMS und der Controller für den in Japan schon erhältlichen Dreamcast aus.



Sega rüstet sich nicht nur mit Virtua Fighter zum Kampf um die Zukunft der Konsolen.

DO 128

Vorsprung der PlayStation abzubauen. Ob Titel wie Donkey Kong World oder Perfect Dark hier noch etwas ändern können, wird sich zeigen. Um mit der nächsten Konsole an alte Erfolge anknüpfen zu können, stellte Nintendo schon jetzt die Weichen. Die nächste Konsole wird erstmals nicht mehr auf die Modultechnik setzen (im Gespräch sind MiniDisc und DVD), außerdem arbeiten die bekanntesten Nintendo-Entwickler (wie z. B. Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto oder die 1080°-Programmierer) bereits an Spielen für die nächste Generation.

TECHNISCHE DATEN:

Nintendo 128

Prozessor: 128-Bit

Speicher:

Noch nicht bekannt

Polygone:

Noch nicht bekannt

DREAMCAST

VORTEILE:

- + Ab September erhältlich
- + Dem N 64 und PS deutlich überlegen
- + Modem integriert

NACHTEILE:

- Technisch schwächer als PS 2

Veröffentlichung: September '99

Dank legendärer Titel wie Virtua Fighter, Sega Rally oder Daytona USA genießt Sega in den Spielhallen seit Jahren einen exzellenten Ruf. Doch nur mit dem Mega Drive gelang es, diesen Ruf auch in Erfolge im Heimsektor umzumünzen. Der Sega Saturn war zwar in vielen Punkten der PlayStation überlegen (zwei 32-Bit-Prozessoren) und wies lange die besseren Spiele auf, doch durch massive Fehler in Sachen Marketing und Preisgestaltung gelang es Sega nie, der Vorherrschaft der PS dauerhaft Paroli zu bieten (nur in Japan war Sega lange Zeit Marktführer). Die einzige Chance, die Vorherrschaft der PlayStation zu brechen, lag darin, früh mit einer neuen Konsole auf den Markt zu kommen, die neue Maßstäbe aufstellt. Diese ist in Form des Dreamcast nun seit

Dezember letzten Jahres in Japan erhältlich und glänzt mit Spielen, die man zuvor allenfalls in der Spielhalle in dieser Qualität gesehen hat. Bis vor kurzem klangen 3 Millionen Polygone pro Sekunde auch noch sehr eindrucksvoll, wenn da nicht kürzlich die PlayStation-2-Präsentation gewesen wäre. Wie auch immer: Wer schnellstmöglich die heißesten Spiele zocken möchte, kommt im September nicht um die Anschaffung des Dreamcast herum. Titel wie Sonic Adventure, Sega Rally 2, Virtua Fighter 3tb oder Shen Mue faszinieren bereits jetzt die Massen.

TECHNISCHE DATEN:

Dreamcast

Prozessor: 128 Bit

Speicher:

26 MB

Polygone:

Über 3 Millionen

EURE

TOP
10

1
(1) **TOMB RAIDER III**
EIDOS **PC PS**
Laut Eidos wird es zum dritten Teil der Saga voraussichtlich keinen erweiterten Director's Cut geben.



2
(2) **ZELDA**
NINTENDO **N64**
Links bislang größtes Abenteuer, nach wie vor Spitze



3
(3) **FIFA 99**
ELECTRONIC ARTS **PC PS N64**
Endlich gibt's auch die N64-Umsetzung des Fußball-Hits.



4
(4) **TUROK 2**
ACCLAIM **PC N64**
Turok hält sich stabil in der Gunst der Spieler oben.



5
(5) **DIE SIEDLER III**
BLUE BYTE **PC**
Aufbaustrategiespiele wie Die Siedler liegen voll im Trend.



6
(6) **CRASH BANDICOOT III**
SONY **PS**
Von Sonys coolem Jump&Run-Helden gibt's inzwischen sogar schon fetzige Action-Figuren.



7
(8) **BANJO - KAZOOIE**
NINTENDO **N64**
Das heißeste Duo seit Nitro & Glycerin hält sich weiterhin stabil in den vorderen Chartplätzen.



8
(7) **TEKKEN 3**
NAMCO **PS**
Prügeln vom Feinsten. Tekken 3 liegt nach wie vor in der Gunst der Spieler ganz vorne.



9
(10) **FINAL FANTASY VII**
SQUARESOFT **PC PS**
RPG edelster Sorte – ein echter Dauerbrenner in der Lesergunst



10
(9) **METAL GEAR SOLID**
KONAMI **PS**
Metal Gear ist Action pur. Mit Hybrid Heaven hat Konami schon den nächsten Knüller in der Mache.

Wir wollen wissen, welche Spiele Ihr am liebsten spielt. Schickt uns den Zeugniscoupon oder eine Postkarte mit Euren Lieblingsspielen (System nicht vergessen). Wir erstellen dann daraus für jede neue Ausgabe die aktuellen Lesercharts. Also: Greift zu Stift und Papier und schickt das Ganze an

COMPUTEC MEDIA AG

Redaktion GAMES AND MORE

Kennwort Charts

Roonstr. 21

90429 Nürnberg



**PATRIZIA
STAJER**
REDAKTEURIN

1

**PIZZA-
SYNDICATE**
SOFTWARE 2000 **PC**

2

GEX3
EIDOS **PS**

3

FIFA 99
EA SPORTS **PC PS**



**UWE
OSTER**
REDAKTEUR

1

DIE SIEDLER III
BLUE BYTE **PC**

2

NHL 99
ELECTRONIC ARTS
PC PS N64

3

**BALDUR'S
GATE**
INTERPLAY **PC**



**NERO A.
KAISER**
LAYOUTER

1

GEX 3
EIDOS **PC**

2

STREETWARS
STUDIO 3 **PC**

3

**SPACE
INVADERS**
MIDWAY **ARCADE**

action

Auf den Action-Seiten geht es richtig zur Sache! Ob 3D-Shooter, Beat 'em Up oder Action-Adventure - in der Action-Ecke fliegen die Fetzen. Nur die besten Fighter setzen sich durch. Wer es etwas ruhiger angehen lassen will, der kann sich mit Jump&Runs die Zeit vertreiben. Alle Plattformliebhaber können dabei ihre Lauf- und Hüpfkünste unter Beweis stellen.

inhalt

9

SEITEN

Dino Crisis	Seite 10
G-Police 2	Seite 10
Rainbow Six	Seite 10
Daikatana	Seite 11
Syphon Filter	Seite 11
Gex 3 Deep Cover Gecko	Seite 12
X-Wing Alliance	Seite 14
A Bug's Life	Seite 14
Chameleon Twist 2	Seite 15
R-Type Delta	Seite 16
Goemon 2	Seite 16
Vigilante 8	Seite 17
Monkey Hero	Seite 17
Requiem	Seite 18
Trap Gunner	Seite 18



TOP
10

1

eure hits



- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Metal Gear Solid	PS
Tomb Raider III	PC/PS
Turok 2	N64/PC
Star Wars: Rogue Squadron	N64/PC
Apocalypse	PS
Mission: Impossible	N64
Tekken 3	PS
Forsaken	N64/PS/PC
Colony Wars - Vengeance	PS
Akuji The Heartless	PS

Hier könnt Ihr sehen, welche Spiele im Bereich Action die Games and More-Leser zur Zeit am liebsten spielen. Notiert einfach auf dem Zeugnis-Coupon oder einer Postkarte Eure Hits und schickt das Ganze an Games and More.

release

Alien Resurrection	PS	4. Juni '99
Blood Lines	PS	23. April '99
Bugs Bunny Lost in Time	PS	Mai '99
G-Police 2	PS	25. Juni '99
Star Trek: Klingon Academy	PC	April '99
Syphon Filter	PS	Juli '99
Drakan	PC	Juni '99
Outcast	PC	Mai '99
Castlevania	N64	April '99

Ihr seid schon ganz heiß auf die neuesten Action-Spiele und wollt wissen, wann die neuen Games auf den Markt kommen? Wir verraten Euch die aktuellen Erscheinungstermine der angesagtesten Projekte.

1

referenz



- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Metal Gear Solid	PS
Tomb Raider III	PS/PC
Turok 2	N64/PS
Half-Life (dt.)	PC
Unreal	PC
Forsaken	PS/N64/PC
Dark Project	PC
Tekken 3	PS
Colony Wars - Vengeance	PS
Apocalypse	PS

Die Spiele mit den besten Testergebnissen im Bereich Action? Hier seht Ihr alle Highlights des Genres auf einen Blick. Damit Ihr sofort wißt, welche Spiele Euch den größten Fun und die meiste Action bieten.



RAINBOW SIX

Nur auf den ersten Blick ist Rainbow Six ein typischer Ego-Shooter. Beschäftigt man sich eingehender mit dem Spiel, merkt man jedoch schnell, daß hier vor allem durchdachtes Handeln zum Ziel führt. Aufgabe vor dem Bildschirm ist die Planung der Einsätze einer Sondereinheit, die Jagd auf Terroristen und Attentäter macht. Vor dem ersten Einsatz mußt Du ein Team zusammenstellen und ausrüsten. Dabei stehen neun Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten und verschiedenen Waffen zur Wahl. Weitergeführt

wird die Einsatzplanung mit der Festlegung der Standpunkte Deiner Männer während der Mission. Grundsätzlich kann man im Spielverlauf immer nur eine Spielfigur kontrollieren, die anderen Teammitglieder verharren währenddessen regungslos an ihrem Platz. Die vielen Steuerungselemente von Rainbow Six sind sehr gut zu bedienen, nur das Zusammenspiel zwischen den Teammitgliedern läßt noch zu wünschen übrig. Wer die Einsätze einer Spezialeinheit einmal hautnah nachempfinden will, ist mit Rainbow Six auf jeden Fall gut bedient.

Hersteller:Take 2 Interactive
Veröffentlichung:3. Quartal '99



Die Anspannung während des Einsatzes ist gewaltig. Noch hat die Wache Dich nicht entdeckt, aber das kann jeden Moment passieren.



G-POLICE 2



Gegenüber dem Vorgänger wird sich bei G-Police 2 am Gameplay nichts verändern. Ziel der Aufträge ist wieder das Verhindern von Attentaten, die Geiselnbefreiung und das Überprüfen verdächtiger Objekte. Allerdings wurden die Regeln des Kampfes ver-

schärft. Neben dem bekannten AG60 Havok steht nun noch ein neuer Flugapparat zur Auswahl: der kampfstärkere Venom-Fighter. Daneben könnt Ihr auch noch ein gepanzertes Bodenfahrzeug und einen Kampfläufer mit besonderer Feuerkraft testen. Die Steuerung von G-Police 2 wurde ebenso verbessert wie das Design der Gebäude. Und es steht mehr Terrain für die Einsätze zur Verfügung.

Hersteller:Psygnosis
Veröffentlichung:18. Juni '99



Spektakuläre Grafikeffekte machen die Erfüllung der Missionsziele zum visuellen Erlebnis.

DINO CRISIS

Für Spannung ist in Capcoms neuem Action-Adventure mit Horror-Elementen gesorgt.

Die Saurier sind los! Als Spezialagentin Regina hast Du von der Regierung den Auftrag erhalten, gemeinsam mit Deinen Kollegen den fälschlicherweise für tot erklärten Professor Kirk zu finden und zu retten. Der Wissenschaftler hat auf der Insel Ibis ein geheimes Labor errichtet, um auch nach Budgetkürzungen durch die Regierung sein Le-

bensziel weiterverfolgen zu können. Dem jungen und genialen Professor ist es gelungen, bei seinen Experimenten die ultimative Energiequelle zu finden, mit der die Umweltverschmutzung unseres Planeten zu stoppen wäre. Doch auf seiner Insel gibt es gefährliche Dinosaurier, die es auf ihn abgesehen haben. Vielleicht eine Folge seiner Experimente? Bis zur Rettung des Wissenschaftlers mußt Du Dich in dem Action-Adventure mit Horror-Anklängen mit gefräßigen Urechsen, Lasersperren und unvermutet einstürzenden Böden herumplagen. Dabei bewegt sich die Kamera während der spannungsgeladenen Geschichte wie in Silent Hill frei durch die dreidimensionale Polygonwelt. Die furchteinflößenden Szenarien auf der Insel wurden von den Programmierern besonders realistisch umgesetzt. Zum



Mit den Sauriern ist nicht zu spaßen! Regina muß sich hier gleich gegen zwei der gefräßigen Ungetüme behaupten.

ersten Mal präsentiert wurde Dino Crisis auf der Tokyo Game Show und im Mai kann man auf der E3 zum ersten Mal in die Rolle von Regina schlüpfen.

Hersteller:Capcom
Veröffentlichung:Juli '99

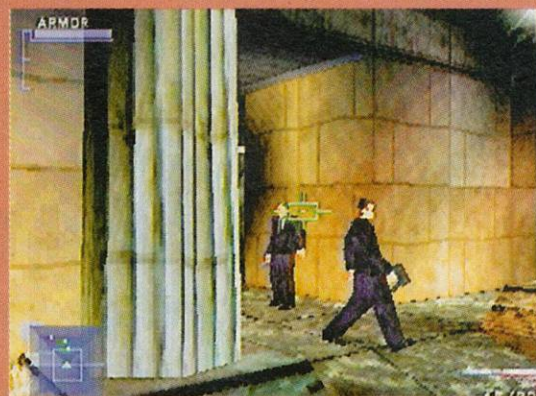
>> Unter dem Namen Piranha plant Reaktor eine Actionspiel im Stil des Unterw...
Bioware arbeitet an MDK 2. Veröffentlichung ist frühestens Ende 1999. >> Der neu...
ter, Rainbow Six und Commandos. >> Nicht mehr lange warten müßt Ihr auf den zwe...



SYPHON FILTER

Es steht viel auf dem Spiel! Nur Du kannst die Menschheit vor dem tödlichen Virus retten, mit dem eine Gruppe von Terroristen die Menschheit bedroht. Als Agent Gabe Logan wirst Du von gefährlichen Gegnern bedroht und hast schwierige Missionen zu erfüllen. Du mußt Virus-Bomben markieren, Zielpersonen beschatten oder Kommunikationsanlagen zerstören. Du wirst in Gefechte mit Soldaten, Bodyguards und Terror-Trupps verwickelt. In

diesem Spiel ist alles drin. SCEE ist es mit Syphon Filter gelungen, die Möglichkeiten der PlayStation perfekt zu nutzen. Das Hauptaugenmerk wurde auf Spielbarkeit gelegt, Grafik und Effekte durchdacht eingesetzt. Die Gefechts-einlagen sind erstklassig steuerbar und lassen viele Aktionsvarianten zu. Auch die Animation der Hauptfigur ist äußerst gelungen. Vor allem beim Laufen oder während spontaner Drehungen sieht Logans kantiger Körper sehr eindrucksvoll aus. Die tolle Mischung aus Action



Die Bodyguards sind vor dem Museum auf Patrouille und schlagen Alarm, sobald sie etwas Verdächtiges bemerken.

und intelligenten Missionsaufgaben könnte das Agentenspektakel also durchaus über die 90%-Marke hieven.

Hersteller:SCEE
Veröffentlichung:Juli '99



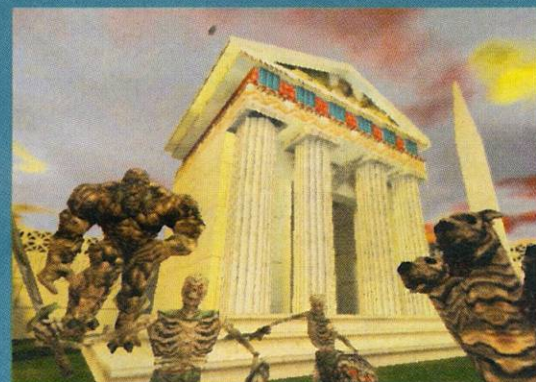
DAIKATANA-

TANA

Das neue Action-Spiel von Eidos könnte zu einem der 3D-Hits des Jahres werden.

Titelgeber für dieses Action-Spiel ist ein sagenumwobenes, magisches Schwert. Wenn Ihr es findet, könnt Ihr Euch auf eine Reise durch die Zeit begeben. Bis dahin sind jedoch etliche Abenteuer zu überstehen. Die Wunderwaffe hat in der Hand des bössartigen Assistenten eines Wissenschaftlers für viel Unheil gesorgt. Ihr müßt nach dem Schwert suchen und dann den Spuren der Verwüstung, die der Bösewicht in verschiedenen Zeitperioden angerichtet hat, folgen. Nur so kann das Gleichgewicht zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft wiederhergestellt werden. Zur Seite stehen Euch dabei zwei Gefährten, die nicht nur ihre Kampfkraft zur Verfügung stellen, sondern Euch auch beim Lösen von Rätseln

oder in anderen kniffligen Situationen mit Rat und Tat zur Seite stehen. Startpunkt für die Suche ist die Zukunft. Wenn Ihr Daikatana dort gefunden habt, könnt Ihr die Zeitreise in die griechische Antike antreten. Danach geht es weiter ins dunkle Mittelalter, wo unfreundliche Fantasywesen Angst und Schrecken verbreiten. Der finale Showdown findet zurück in der Zukunft statt. Man schreibt das Jahr 2030 in San Francisco. Doch von der Sonne Kaliforniens bekommt Ihr erst einmal wenig zu sehen. Ihr sitzt nämlich im berüchtigten Gefängnis Alcatraz, aus dem Ihr ausbrechen müßt, wenn Ihr zum Kampf gegen Euren Endgegner antreten wollt. Die Grafik von Daikatana sorgt für die zur Hintergrundgeschichte passende, düstere Atmosphäre. Zwar erinnert die Umsetzung zu Beginn noch stark an aktuelle 3D-Shooter von anderen Entwicklern, aber im Spielverlauf gewinnt das Spiel recht schnell ein eigenes Gesicht. Und bis zur Veröffentlichung soll vor allem am optischen Auftritt noch einiges getan werden. Schon jetzt sind die insgesamt 32 Levels (acht in jeder der vier Zeitzonen) sehr abwechslungsreich und individuell gestaltet. Dafür sorgen auch die 60 verschiedenen Monster, denen man im Laufe der Zeit begegnet und gegen die man



Eine der Zeitreisen führt ins antike Griechenland, wo Ihr offensichtlich nicht sehr freundlich empfangen werdet.

nur mit sehr unterschiedlichen Waffen bestehen kann. Unter den 25 Waffentypen finden sich Gewehre, Raketen, Uzis oder auch ein Zepher, mit dem man riesige Feuerbälle schleudern kann. Eine der interessantesten Waffen ist der Dämonenstab, mit dem man ein leuchtendes Pentagramm in die Luft zeichnet, um einen Dämonen zu beschwören. Dieser setzt Euren Gegner mit einem gezielten Schlag für immer außer Gefecht. Allerdings nur, wenn Ihr Euren Feind in diesem Moment nicht aus dem Blick verliert, denn sonst wendet sich der Dämon ganz schnell gegen Euch.

Patrizia Stajer

Hersteller:Eidos Interactive
Veröffentlichung:Juni '99

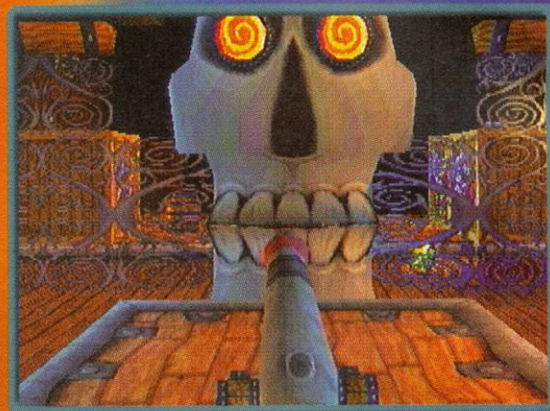
ser-Klassikers Schleichfahrt. Das Spiel soll im Sommer auf den Markt kommen. >>
Titel von Raven Software, Soldiers of Fortune, wird eine Mischung aus Ego-Shoot-
ten Teil von Dark Project: Der Meisterdieb. Looking Glas arbeitet daran.<<

GEX 3

**Jump&Run vom Feinsten!
Für Crash Bandicoot und
den Drachen Spyro bre-
chen mit dem neuesten
Auftritt der grünen Gefahr
harte Zeiten an.**



Bei seinen Abenteuern erkundet Gex verschiedenste Gegenden. Um Dich genauer umzusehen, kannst Du in eine Egoperspektive umschalten.



Gex bekommt es unterwegs mit vielen gefährlichen Gegnern zu tun. Hier mußt Du mit der Kanone auf die Augen des Ungetüms zielen.

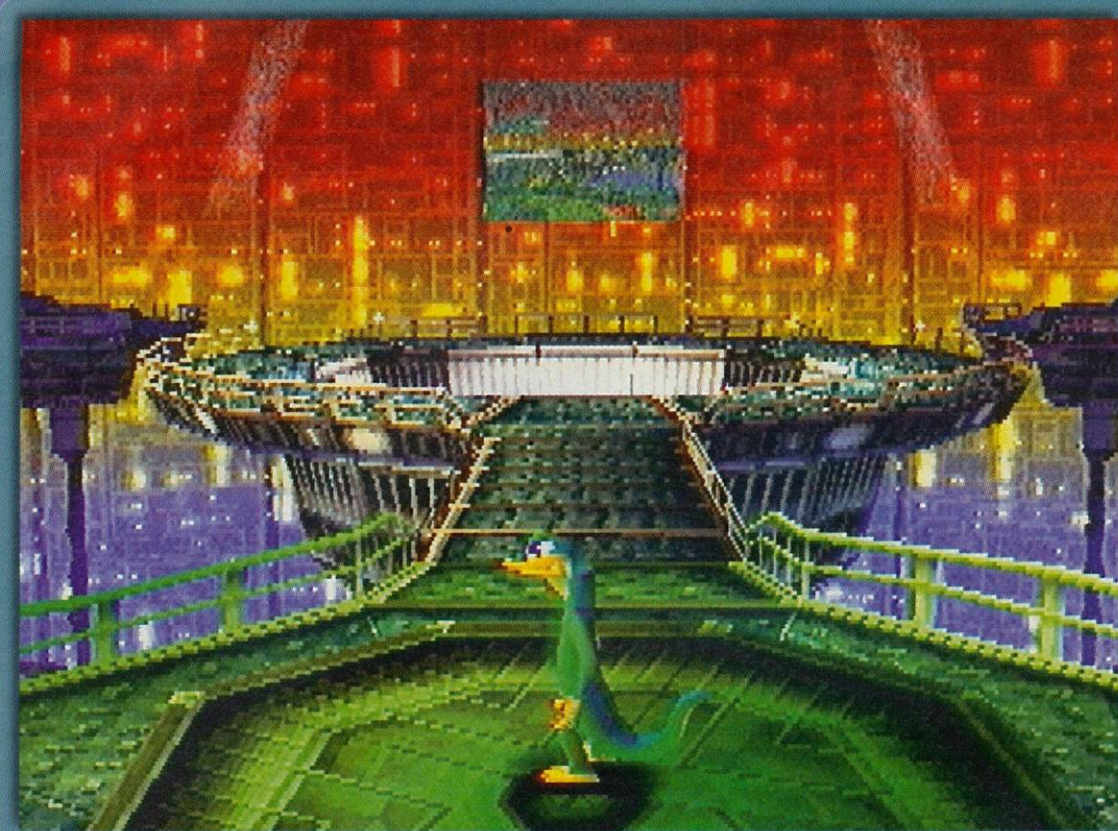
>> Gex hat es mir einfach angetan. Eine liebenswerte Hauptfigur, Spielspaß ohne Ende und eine brillante Umsetzung. Was will man mehr? <<
Patrizia Stajer

Was ist grün, hat ständig einen coolen Spruch auf der Schnauze und ist berühmt für seinen Schwanzschlag? Genau: Gex ist wieder da! Die wunderschöne Agentin Xtra muß aus den Klauen des bösen Rez befreit werden. Ein Fall für Mr. Gecko. Bis es zum endgültigen Aufeinandertreffen mit Rez kommt, muß der grüne Held allerdings zahlreiche gefährliche Abenteuer überstehen. Zur Vorbereitung für die kommenden schweren Aufgaben steht erst einmal hartes Training unter der Aufsicht seines Butlers, einer Schildkröte, auf dem Plan. Stellt sich Gex dabei nicht zu dumm an, erhält er die erste Fernbedienung und die Jagd beginnt. Auf jedem der zahlreichen Levels, die er nun durchqueren muß, gilt es, drei Aufgaben zu bewältigen. Als Belohnung erhält Gex weitere Fernbedienungen, die ihm den Zugang zu den folgenden Spielstufen ermöglichen.

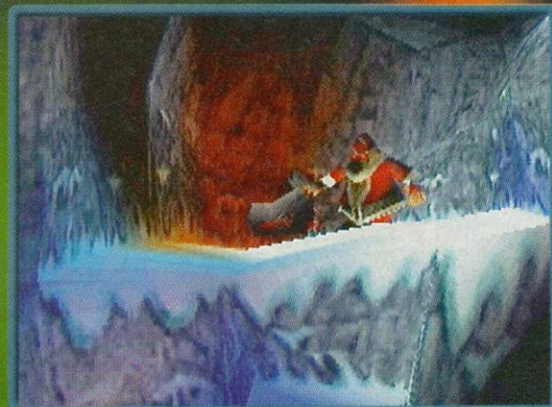
Langweilig wird es Euch mit Gex 3 nie werden. Für Abwechslung ist ausreichend gesorgt und es gibt einiges zu entdecken. Die Entwickler haben ihrer Phantasie freien Lauf gelassen und schicken den Gecko in die unterschiedlichsten Gegenden der Welt. In der Eiswelt schwingt er sich beispielsweise auf ein Snowboard und jagt Kobolde und in der Wüste reitet er auf einem Kamel und kämpft mit der Hitze.

Auch Spielstufen in antikem oder futuristischem Design fehlen nicht. Und natürlich

DEEP COVER GECKO



Diese Energiewand hat der grüne Gecko durch den Sieg gegen einen Zwischengegner aktiviert.



Am Ende kommt es zum spannenden Showdown zwischen Gex und dem Weihnachtsmann. Doch der führt diesmal gar nichts Gutes im Schilde.



Gex schrumpft auf Miniaturformat, nachdem er durch die Lupe geschaut hat. Der grüne Mini-Gecko muß dann zehn Fliegen erledigen.

weiß ein Gecko, was sich gehört. So legt er für jedes Szenario das passende Outfit an. Gex begegnet euch als Feuerwehrmann, Mexikaner, Pirat oder Mech Gex. Im Taucheranzug stürzt er sich ins Wasser oder er schlüpft in das Gewand von Spiderman. Als Sherlock Gex irrt er durch ein Heckenlabyrinth, muß drei Minispiele suchen und lösen und drei Blutkühler zerstören. Manchmal verändert sich aber nicht nur das Äußere des Titelhelden, sondern er verfügt als neue Figur auch über Zusatzkräfte, um sich gegen seine Feinde verteidigen zu können. Auf die gewohnten Kampfeinlagen, bei denen Gex seinen beeindruckenden Schwanzschlag einsetzt, müßt ihr natürlich auch in der neuen Version nicht verzichten. Beim Finale kommt es sogar zur Konfrontation mit dem Weihnachtsmann. Besonders spaßig wird es, wenn unser Held auf Miniaturformat schrumpft und Fliegen fangen oder Blasen zum Platzen bringen muß. Da kann man sich das Lachen kaum verkneifen. Während des Spiels solltet ihr nicht nur nach den Fernbedienungen Ausschau halten, denn auch andere Gegenstände können Eurem Gecko hilfreich sein. Zum Beispiel sind einige Fernseher Checkpoints, die euch, falls ihr im Verlauf des Spiels Euer Leben lassen müßt, an diese Stelle zurückversetzen, so daß ihr nicht am Beginn des Levels noch einmal anfangen müßt. Wenn ihr Bonusmünzen findet, solltet ihr sie unbedingt beachten, sie können euch den Zugang zu versteckten Levels ermöglichen. Um in die Bonusgegenden vorzustoßen, ist viel Geschick, aber auch Denkeinsatz gefordert. Dafür könnt ihr dort dann auch andere Figuren wie zum Beispiel den Hund Rex steuern.

Übrigens meldet sich im Laufe des Spiels auch Lady Xtra immer wieder für einen Flirt mit dem Gecko zu Wort. In den Videoeinblendungen auf Gex' futuristischer Armbanduhr könnt ihr euch am Anblick der schönen Agentin erfreuen, die von Baywatch-Star Marlice Andrada verkörpert wird und der die deutsche Synchronsprecherin von Pamela Anderson ihre Stimme leiht.

Auch technisch gibt es an Gex 3 nur noch wenig auszusetzen. Die Clippingfehler sind gegenüber der Preview-Version auf ein erträgliches Maß zurückgegangen und die Kameraführung wurde verbessert. Sie bietet meist einen guten Überblick, Handarbeit ist nur bei einigen Jumps nötig. Die Optik kann durch die Unterstützung der hohen Auflösung von 512x384 Pixeln wirklich überzeugen. Spezialeffekte wie Spiegelungen, sowie Transparenz- und Lichteffekte werten sie weiter auf. Nicht zu überhören sind die coolen Sprüche des liebenswerten Geckos. Sperrt die Ohren auf und ihr werdet einiges zu lachen haben. Da kann man auch verzeihen, daß sich die Statements nach relativ kurzer Zeit wiederholen. Lustig ist es trotzdem! Bei all dem Spielspaß, den Deep Cover Gecko bietet, kann man sich letztlich nur noch dem Urteil des grünen Gex anschließen: „Gar nicht mal übel für ein Videospiel!“ Euch bleibt am Ende die Qual der Wahl, ob ihr Crash Bandicoot und Spyro the Dragon treu bleibt oder Fans von Gex werdet.

Patrizia Stajer

GEX 3

spielspass

90%

Hersteller: Crystal Dynamics Veröffentlichung: 1. April '99 Preis/geplant: ca. DM 99,- Spieleranzahl: 1 Genre: Jump&Run	N64 PS PC GB CGB DC + Witzige Ideen, toll ausgearbeitetes Leveldesign, viel Abwechslung, spielerisch gehaltvoll - Bei kniffligen Jumps läßt die Kameraführung zu wünschen übrig, die Sprüche des Gecko wiederholen sich schnell Altersfreigabe: unbeschränkt Grafik: 88% Sound: 84%
--	--

X-WING

Ein Fest für alle Hobbyraum-schiffpiloten ist das neueste Weltraumspiel von LucasArts. Im Cockpit kann jeder beweisen, daß er es mit den Feinden im All aufnehmen kann.



Ausgangspunkt der abenteuerlichen Missionen von Ace ist die riesige Handels-Raumstation des Familienunternehmens.



Die Explosionen verpuffen schnell, auch wenn sie ganz nett gemacht sind. Etwas spektakulärer hätte es schon sein können.



Auch wenn sich an der Grafik von X-Wing einiges aussetzen läßt, an einigen Stellen beweisen die Entwickler doch Liebe zum Detail.

Bis Mai müssen sich alle Star-Wars-Jünger noch gedulden, dann kommt die neueste Episode der Krieg-der-Sterne-Saga auf die Leinwand. Wer nicht mehr so lange warten kann, dem versüßt X-Wing Alliance die Wartezeit. Die Story des neuesten LucasArts-Produkts bleibt eng an der Kinofassung: Sie setzt am Ende von „Das Imperium schlägt zurück“ ein und endet mit der Schlacht um Endor. Ein fünfeinhalbminütiges Einleitungsvideo und kinoreife Zwischensequenzen sorgen für echtes Star-Wars-Feeling.

Als Spieler schlüpfst Du in die Rolle des Kaufmannssohnes Ace Azzameen, dessen Familie sich durch ihre Geschäfte mit den Freiheitskämpfern den Zorn des Herrschers Palpatine zuzieht. Schnell geraten die braven Kaufleute immer tiefer in den Konflikt zwischen den Rebellen und dem Imperium. Und es kommt, wie es kommen muß: Nach einem Racheakt gegen seine Familie schlägt sich Ace ganz auf die Seite der Rebellen.

Bis zum großen Finale mit dem Angriff auf den Todesstern des Imperiums muß Ace als Pilot sein ganzes Können unter Beweis stellen. Such- und Bergungsaufträge, Spionagejobs und Rettungsmissionen werden zur Herausforderung am Steuerknüppel. Doch im Mittelpunkt stehen natürlich die Raunge-

fechte. Im Cockpit von X-Wings, Y-Wings, A-Wings, Z-96-Jägern, B-Wings, zwei Transporterarten oder Han Solos Millennium Falcon kannst Du zeigen, ob du als Pilot bestehen kannst. Vor dem Start muß Du Deinen Flieger mit Raketen bestücken und ihn mit Störsystemen und Strahlenbewaffnungen ausrüsten. Wer nicht genug bekommen kann, der darf im Simulator die erledigten Missionen noch einmal nachspielen. Über ein Dutzend weitere Raumschiffe lassen hier das Herz aller Hobbyflieger höher schlagen. Scheitert eine Deiner Missionen, werden Dir Verbesserungstips vorgegeben.

Aber auch zwischen den Einsätzen wird es nicht langweilig. Du bist an Bord eines Mutterschiffs, das als grafische Benutzeroberfläche dient.

Ein Klick und Du findest Dich im Hangar, um Deine Aufträge zu starten, in den Simulator zu klettern oder im Pilotentrainingszentrum Deine Flugkünste weiterzuschulen. Und wer sich an den Raumschiffen immer noch nicht sattgesehen hat, der kann in der Schiffsdatenbank blättern, die Informationen über alle 3D-Modelle und die geheimen TIE-Entwicklungen des Imperiums enthält.

Die Hintergrundgeschichte von X-Wing Alliance wird während des ganzen Spiels konsequent vorangetrieben. Erläuterungen zu den Missionen, Abschlußbesprechungen, eMails und der

A Bug's Life



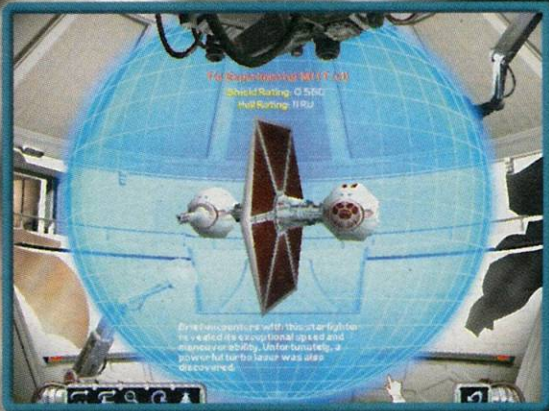
PC Wer den Kinofilm mochte, wird vom neuen Psygnosis-Spiel A Bug's Life enttäuscht sein. Zwar wurden viele Zwischensequenzen direkt aus der Leinwandversion übernommen, aber der Rest bietet lediglich eine durchschnittliche 3D-Grafik. Ameisenmann Flik hat es sich mit Hopper, dem Anführer der Heuschrecken, verscherzt, und versucht nun, seine Ameisenkollegen vor den Drohungen des Hüpfers zu schützen. Natürlich gibt es dabei Abenteuer zu überstehen und fiese Feinde auszuschalten. Leider mangelt es an der Umsetzung: Die Steuerung ist ungenau, die Kameraführung schlecht, die Levels

klein und die Schwierigkeitsgrade wenig anspruchsvoll. Mit Croc kann es Flik also bei weitem nicht aufnehmen.

Hersteller:Disney Interactive
Genre:Jump&Run
Preis:ca. DM 80,-
Veröffentlichung:März

spielesspass 51%

ALLIANCE



Wer alles über die verschiedenen 3D-Modelle und geheime Entwicklungen wissen will, kann in der Raumschiffdatenbank wühlen.



Selten ist die Raumschiffdarstellung so gelungen wie in diesem Screenshot. Meistens wirkt das All unbewegt und statisch.

>> Auch wenn X-Wing Alliance nicht ganz an Conflict FreeSpace heranreicht, gehört der Weltraum-Shooter zu den Spitzenspielen. <<
Patrizia Stajer

spielespass

88%

X-Wing Alliance

Hersteller: LucasArts/THQ
Veröffentlichung: März/April
Preis/geplant: ca. DM 90,-
Spieleranzahl: 8 Sp. Netzwerk, 4 Sp. Internet
Genre: Action

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Echte Star-Wars-Atmosphäre, breites Multiplayerangebot, exakte Steuerung



Einstieg etwas schwierig, an einigen Stellen zuviel Text, unspektakuläre Licht- und Explosionseffekte

Alters-

freigabe:

ab
12
Jahren

Grafik: 90%

Sound: 89%

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

TEST



Die Zwischensequenzen im All sind sehr gut gemacht und lassen fast Star-Wars-Kinoatmosphäre aufkommen. Ein echter Augenschmaus für alle Fans der Weltraum-Saga.



Chameleon Twist 2

N64

Im Vergleich zur ersten Version des Chamäleons hat der Spielspaß leider nicht zugenommen. Als Davy, Jack, Fred oder Linda rennt und hangelt ihr Euch über verschiedene Plattformen. Wichtigstes Hilfsmittel ist Eure Chamäleon-Zunge. Mit ihr überwindet ihr Abgründe, schnappt Extras oder

saugt Gegenspieler ein. Die Ideen sind witzig und der Aktionsradius der Spielfigur hat sich vergrößert, aber sonst gibt es nicht viel Positives zu berichten. Noch ärgerlicher als die zu statische Kameraführung und die kantigen Plattformen ist, daß Euer Chamäleon sein Leben meist nur deshalb lassen muß, weil man

an vielen Stellen verschiedene Techniken ausprobieren muß, um eine Aufgabe zu lösen.

Hersteller: Infogrames
Genre: Jump&Run
Preis: ca. DM 120,-
Veröffentlichung: April

spielespass

72%

QUICKCHECK

R-TYPE DELTA

Nur Profis wird es gelingen, sich bis zum Abspann dieses neuen Shoot 'em Ups durchzukämpfen.



Eines der drei im Intro präsentierten Raumschiffe, die mit unterschiedlichen Waffenarsenalen ausgestattet sind.

>> Bis jetzt hatten Shoot'em Up-Fans auf der PlayStation nicht allzuviel Spaß. Mit R-Type Delta wird sich das ändern.<<

Patrizia Stajer



Hier müßt Ihr vorsichtig sein, wenn Ihr nicht von dem riesigen Walker überrollt werden wollt.

Shooter-Fans aufgepaßt! Es gibt ein neues Muß im Bereich Horizontal-Shoot'em-Up: R-Type Delta von Irem. Die Entwickler haben sich alle Mühe gegeben, die Tugenden der früheren R-Type-Versionen mit einem optischen Facelifting und einigen spielerischen Neuerungen zu kombinieren. Und das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen. Die exzellent designten Levels sind komplett aus Polygonen dargestellt, wodurch überraschende Kamerafahrten und 3D-Effekte ermöglicht werden. Die wichtigste Neuerung im Spieldesign stellt die Auswahl aus drei verschiedenen Raumschiffen dar, die sich in ihrer speziellen Waffenausstattung und im Handling der sogenannten „Force“ unterscheiden. Diese zusätzliche Sonde verhält sich beim R9-Fighter wie gewohnt, beim Typ RX nimmt sie hingegen die feindlichen Ziele selbständig ins Visier. Komplexer wird es beim neuen R13, bei dem man durch die Bewegung des Raumschiffs eine Art Energieseil zwischen Schiff und Force bewegt.

Mit dem gewählten Raumer startet man die Reise durch insgesamt sieben Levels, in deren Verlauf man bizarren Kreaturen und feindlichen Raumschiffen begegnet. Zu diesem Zeitpunkt zeigt sich, ob Ihr Euer Waffenarsenal gut genug beherrscht. Durch die Power-Ups könnt Ihr Euren Standardlaser schnell aufpeppen.

Spielepass 88%

R-Type Delta

Hersteller:Irem
Veröffentlichung:Mai
Preis:ca. DM 99,-
Spieleranzahl:1
Genre:Shoot 'em Up

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Toll gestaltete Levels, ansprechendes Gameplay, Waffenbeherrschung statt Ballern ist gefragt

- Zu schnelle Steigerung des Schwierigkeitsgrades, Einstieg für Anfänger nicht leicht

Altersfreigabe: **Unbeschränkt**

Grafik: **81%**

Sound: **80%**

Zudem wird damit automatisch eine Wafenkapsel an der Schnauze des Schiffs aufgebaut, die gegnerische Schüsse abfängt. Im Laufe des Spiels könnt Ihr die Kapsel auch ans Heck verschieben, um heimtückische Angriffe von hinten abzuwehren. Durch langes Halten der Schußtaste lädt sich eine Energieleiste auf, die bei voller Betriebsleistung den Superschuß ermöglicht, mit dem man selbst den härtesten Feinden zusetzen kann. Gesteuert wird das Ganze noch mit dem Megaschuß, der allerdings nur einige Male im Spiel zur Verfügung steht, nämlich dann, wenn die Energieleiste 100% erreicht hat.

Richtig schwer wird das Spiel bereits ab dem dritten Level. Mit bloßem Ballern ist es spätestens hier nicht mehr getan. Perfekte Waffenbeherrschung ist stattdessen gefragt. Fehler werden unerbittlich bestraft, jede Passage erlaubt nur eine ganz bestimmte Vorgehensweise.

Eine etwas langsamere Steigerung des Schwierigkeitsgrades hätte R-Type Delta gut getan. Für Anfänger ist die Hürde sehr hoch geraten. Und selbst Profis geraten ins Schwitzen. Viel mehr gibt es an dem technisch und spielerisch hochwertigen Spiel aber nicht zu kritisieren. Die Beliebtheit von traditionellen Shoot 'em Ups im PlayStation-Bereich dürfte mit R-Type Delta stark zunehmen.

Patrizia Stajer



Goemon 2

N64 Die Freunde des Mystical Ninja können sich freuen, Goemon 2 ist noch besser als der Vorgänger. Die Mischung aus Abenteuer-Abschnitten und 2D-Jump-Parts wurde beibehalten und durch eine exakte Grafik und eine größere Beweglichkeit der Spielfiguren aufgewertet. Für besonderen Spielspaß

sorgt der Zwei-Spieler-Kooperationsmodus. Als Akteure stehen neben dem Titelhelden drei weitere schräge Typen zur Auswahl: der Tollpatsch Ebismaru, der Roboter Sasuke und Yae, die sich im Spiel in eine Meerjungfrau verwandeln kann. Aufgabe der vier ist es, durch das feudale Japan zu ziehen und das Chaos

zu beseitigen, in das die Inbetriebnahme einer Geister-Rückholmaschine das Land gestürzt hat.

Hersteller:Konami
Genre:Jump&Run
Preis:ca. DM 140,-
Veröffentlichung:April

Spielepass 86%

VIGILANTE 8

Von wegen Love and Peace: Mit Fahrzeugen aus den 70er Jahren geht es in diesem Action-Hit kräftig zur Sache.



Im Vier-Spieler-Modus könnt Ihr am Splitscreen verfolgen, wer es am lautesten krachen läßt.



Vor allem mit dem Expansion Pak kommt die Grafikpracht von Vigilante 8 voll zur Geltung.

Ruft vier Freunde an und startet Vigilante 8. Dann sind euch unterhaltsame Stunden garantiert. Der Mehrspieler-Modus macht das neue Spiel von Activision zum absoluten Hit. Aber auch im Einzelspieler-Modus werdet Ihr an dem Action-Knaller mit 70er-Jahre-Touch Euren Spaß haben.

Am Steuer eines der acht anwählbaren Fahrzeuge könnt Ihr im Kampf mit den Computergegnern die Waffen sprechen lassen. Zuerst einmal gilt es, Euren Boliden, der zu Beginn nur mit einer schwachen Standardwaffe ausgestattet ist, durch das Einsammeln von Extras aufzurüsten.

Dabei steht Euch ein ganzes Waffenarsenal zur Verfügung. Angefangen bei Raketen- und Napalmwerfern reicht die Auswahl bis zu Minen und Dachgeschützen. Bis zu drei Waffen könnt Ihr im Straßenkampf gleichzeitig einsetzen. Die gerade aktiven Waffen sind dann am Wagen montiert zu sehen. Die unterschiedlichen Fahrzeugtypen vom kleinen Flitzer über einen Schulbus bis zu einem Wohnmobil verfügen zusätzlich über jeweils eine Spezialwaffe, die Eure Gegner mit Raketenhagel, Schockwellen oder durch das Aussenden eines Bienenschwarms unter Druck setzt. Daß das Fahrverhalten der Wagen nicht gerade realistisch umgesetzt wurde, erleichtert das Spiel, da das Geschehen auf diese Weise immer kontrollierbar bleibt. Auf spektakuläre Sprünge und Überschlüge muß man aber trotzdem nicht völlig verzichten.



In den elf verschiedenen Action-Arenen könnt Ihr es so richtig scheppern und krachen lassen.

Grafisch kann Vigilante 8 völlig überzeugen, vor allem wenn Ihr einen Expansion Pak besitzt. Voll zur Geltung kommt die hohe Auflösung mit Expansion Pak beim 4-Spieler-Splitscreen. Aber Fahrzeuge und Arenen überzeugen auch so.

Dafür sind vor allem zwei Tricks verantwortlich: Die aktuellen Waffensysteme an den Fahrzeugen sind nur auf kurze Distanz sichtbar und die Arenen sind nur bis zu einer bestimmten Entfernung texturiert. Dadurch wird Rechenzeit gespart und eine höhere Sichtweite möglich. Die acht Levels sind abwechslungsreich und völlig interaktiv gestaltet, wer will, der kann hier fast alles in Schutt und Asche legen. Drei zusätzliche Arenen sind im Spiel versteckt. Falls Ihr alleine oder zu zweit spielt, ist vor allem der Einsatz-Modus zu empfehlen. Neben dem gewohnten Fight gegen schußkräftige Gegner müßt Ihr hier bestimmte Missionen erfüllen. Wer es schafft, zwei Einsätze durchzuspielen und die Missionsziele zu erreichen, kann mit einem zusätzlichen Fahrer samt Wagen wieder in das Geschehen eingreifen. Als Belohnung winken außerdem kurze Zwischen- und Endsequenzen, die Euch allerdings nicht vom Hocker reißen dürften.

Patrizia Stajer

Spielespass

86%

Vigilante 8

Hersteller: Activision
Veröffentlichung: März
Preis: ca. DM 129,-
Spieleranzahl: 1-4
Genre: Action

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Sehr gelungene Grafik, erstklassiger Drei- und Vierspieler-Modus, gute Spielbarkeit



Einzelspieler-Modus kann nicht ganz mit der Mehrspieler-Variante mithalten

Altersfreigabe:

Unbeschränkt

Grafik: 87%

Sound: 74%

Monkey Hero



Willkommen im Alptraumland! Die wahrgewordenen Träume des Alptraum-Königs versetzen sein Land in Angst und Schrecken. Wird es Monkey Hero gelingen, sich gegen die Abgesandten des Herrschers zu behaupten? Zu Beginn des Spiels kann sich der kleine Held lediglich in die vier

Himmelsrichtungen bewegen oder herumstehende Holzkisten auf die Gegner werfen. Doch wenn man durch gelungene Aktionen das Inventory auffüllt, wird man mit zusätzlichen Optionen belohnt. Die Welten des Phantasielandes sind liebevoll gestaltet und die unzähligen Rätsel sorgen für langanhaltenden

Spielespaß. Auf eine komplexe Handlung oder brutale Auseinandersetzungen muß man jedoch verzichten.

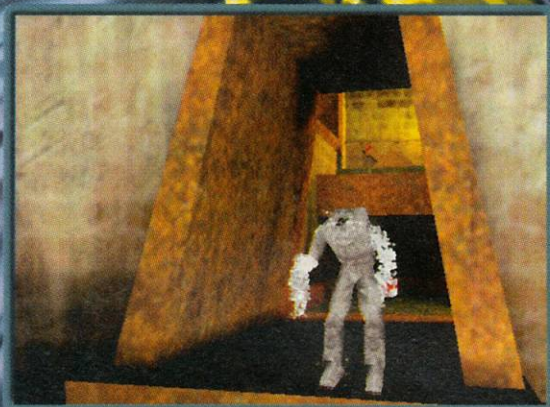
Hersteller: Take 2
Genre: Action-Adventure
Preis: ca. DM 99,-
Veröffentlichung: März

Spielespass

74%

REQUIEM

Das Böse siegt immer – doch jetzt kommt Malachi, der Himmelsbote mit dem Irokesenschnitt



Keine Chance für den Gegner! Durch seine Wunderkraft kann Malachi ihn zur Salzsäule erstarren lassen.



Furchterregende Riesenmoskitos versperren dem fliegenden Götterboten in der Kanalisation den Weg.

Requiem

Hersteller:3DO/Ubi Soft
Veröffentlichung:März '99
Preis:ca. DM 90,-
Spieleranzahl: 8 Sp. Netzwerk, 4 Sp. Internet
Genre:Action

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Grafik und Sound sorgen für düstere Atmosphäre, 21 Wunder, Interaktion mit Nichtspielercharakteren

- Manchmal unfair, Levels sehr ähnlich angelegt, Künstliche Intelligenz hat Schwächen

Alters-
freigabe:
**keine
Angaben**

Sound: **80%**

Grafik: **83%**



Zu deinen 21 Wunderkräften gehört auch ein Feuerball, der dem Gegner keinerlei Chance läßt.

Auf der Welt sieht es düster aus. Finstere Gestalten unterdrücken die Menschheit, das Böse scheint zu siegen. Doch Hilfe naht: Gott persönlich schickt den Engel Malachi auf die Erde, um seine Schöpfung zu retten. Im neuen Ego-Shooter von Ubi Soft schlüpfst Du in die Rolle des Götterboten mit dem Irokesenschnitt.

Höllendiener, Monster und brutale Söldner versuchen mit allen Mitteln zu verhindern, daß Malachi Gottes Auftrag erfüllt. Das verspricht einen heißen Kampf. Doch Du hast Deinen Feinden gegenüber einen großen Vorteil: Du verfügst nicht nur über die actiontypischen Waffen, sondern auch über wunderbare Kräfte. Wenn Du genug Mana besitzt, kannst Du zum Beispiel das Blut Deiner Feinde zum Kochen bringen und ihren Willen brechen, Deinen Körper verlassen oder Dich selbst heilen.

Mit Schießen, Rennen und Wunderwirken alleine ist es aber noch nicht getan. Erst wenn du die Nichtspielercharaktere befragst, erhältst du die nötigen Informationen für Deine Mission. Deine Aufgabe ist es, Aufträge der Rebellen zu erfüllen, die unter Gottes Schutz stehen. Doch Vorsicht! Deine Gegner wissen einiges über Dich und es gibt eine Menge von ihnen. Manchmal wird das Spiel dadurch ein bißchen unfair. Für die zur Thematik passende Endzeitstimmung sorgt die Grafik von Requiem. Die sehr gut animierten Spielfiguren und Monster tun ein Übriges. Wenn das noch nicht düster genug ist, versetzt Euch der Sound in die richtige Stimmung. Schreie gequälter Seelen und Orgelklänge untermalen die Kampfszenen. Actionfans, die schon Spaß an Jedi Knight oder Heretic 2 hatten, werden mit dem biblisch angehauchten Requiem ihre Freude haben. Und vor allem die 21 Wunder sorgen auch im Mehrspielermodus für viel Abwechslung.

Patrizia Stajer

Trap Runner



FC Das war wohl nichts! Besonders viel Freude werdet Ihr mit Trap Runner nicht haben. Ziel des Spiels ist es, Eure Gegner, die entweder der Computer oder ein zweiter Spieler steuert, aus dem Weg zu räumen. Die geeigneten Vorgehensweisen und das generelle Spielprinzip werden Euch in et-

lichen Videos, die Ihr bereits vor dem Start anschauen könnt, verdeutlicht. Um Euch durchzusetzen, könnt Ihr Schußwaffen, brutale Gewalt oder verschiedene Fallen (Traps) einsetzen. Die technische Ausführung des Spiels ist nicht gerade gelungen und läßt einige Wünsche offen. Besonders ärgerlich ist

das hektische und unübersichtliche Gameplay. Und auch Eure Gegner zeichnen sich nicht gerade durch einen hohen IQ aus.

Hersteller:Konami
Preis:ca. DM 99,-
Veröffentlichung:April '99

adventure

Kombinationsgabe und Geschick sind gefragt in unserem Action-Adventure- und Rollenspielteil. Zahllose Geheimnisse gibt es zu lüften, anspruchsvolle Missionen zu lösen, verwirrende Rätsel zu entwirren, pfiffige Aufgaben zu bewältigen. Hier können sich alle cleveren Sherlock Holmes, Elfen, Zwerge und Magier nach allen Regeln der Kunst austoben.



inhalt

5
SEITEN

Star Wars Episode I:

Die dunkle BedrohungSeite 20

Silent HillSeite 22

Legend of LegaiaSeite 22

Might & Magic VIIISeite 23

RugratsSeite 24

1

eure hits

TOP
10



- | | | |
|-----|------------------------|-----|
| 1. | Zelda: Ocarina Of Time | N64 |
| 2. | Wild Arms | PS |
| 3. | Breath Of Fire III | PS |
| 4. | Baldur's Gate | PC |
| 5. | Final Fantasy VIII | PS |
| 6. | Holy Magic Century | N64 |
| 7. | Banjo-Kazooie | N64 |
| 8. | Blaze&Blade | PS |
| 9. | Fallout 2 | PC |
| 10. | Might and Magic 6 | PC |

Hier könnt Ihr sehen, welche Spiele im Bereich Sport die Games and More-Leser zur Zeit am liebsten spielen. Notiert einfach Eure Hits auf dem Zeugnis-Coupon oder einer Postkarte und schickt das Ganze an Games and More.

release

Discworld Noir	PS/PC	12. Mai '99
Goemon 2	N64	April '99
Guardian's Crusade	PS	März '99
Lands of Lore 3	PC	April '99
Might and Magic VII	PC	April '99
Quest for Glory 5	PC	April '99
ShadowMan	PS/PC/N64	August '99
Silver	PC	Mai '99
Techno Mage	PS	September '99

Ihr seid auf der Jagd nach neuen Rätseln und Abenteuern? Ihr wartet auf interessante Missionen und unentdeckte Geheimnisse? Wir verraten Euch schon jetzt, wann die coolsten Neuigkeiten auf den Spielemarkt kommen.

1

referenz

TOP
10



- | | | |
|-----|------------------------|-------|
| 1. | Zelda: Ocarina Of Time | N64 |
| 2. | Final Fantasy VII | PS |
| 3. | Super Mario 64 | N64 |
| 4. | Banjo-Kazooie | N64 |
| 5. | Guardian's Crusade | PS |
| 6. | Grim Fandango | PC |
| 7. | Wild Arms | PS |
| 8. | Breath of Fire III | PS |
| 9. | Diablo | PC/PS |
| 10. | Baldur's Gate | PC |

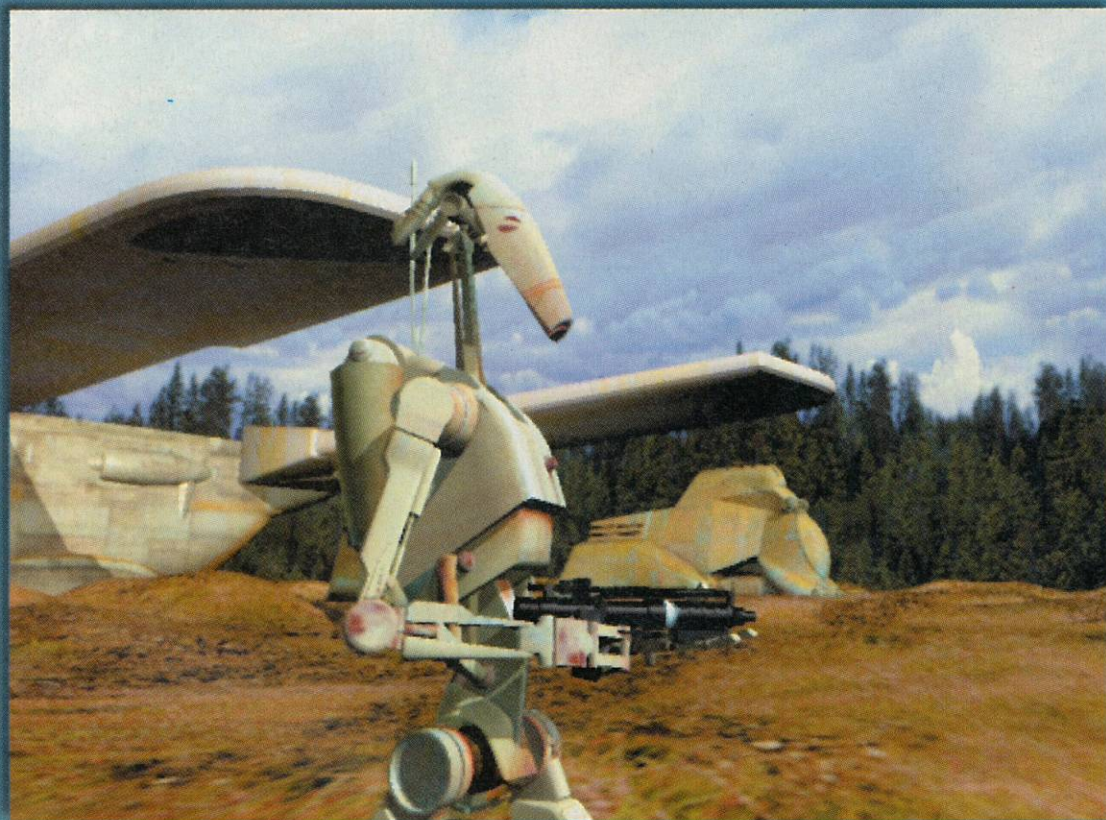
Die Action-Spiele mit den besten Wertungen in Games and More? Hier seht ihr alle unsere Highlights des Genres auf einen Blick. Damit ihr wißt, welche Spiele euch am meisten Fun und Action bieten.



STAR

EPISODE I:

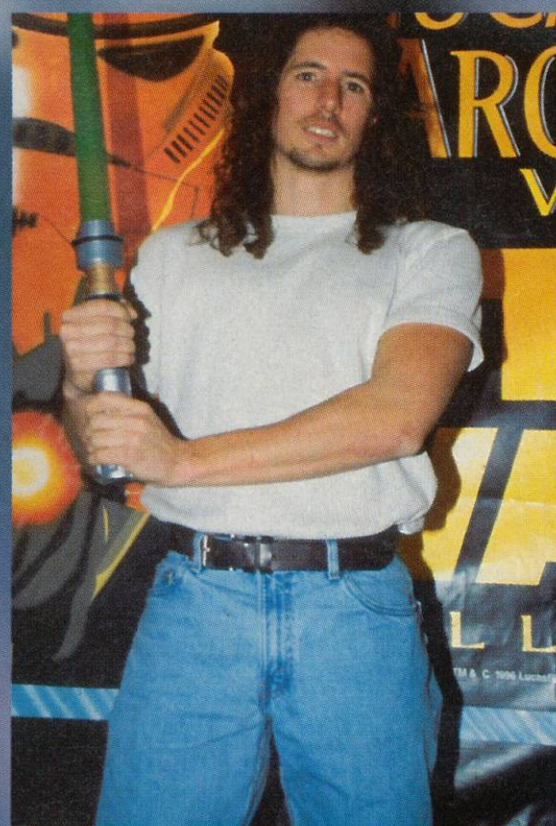
Im Herbst erscheint der neue Star-Wars-Film. Aber schon im Juni gibt es das Spiel zum Film.



Vorsicht ist angesagt, wenn solche unfreundlichen Zeitgenossen auftauchen.



Action wie im Kino: Die Jedis wehren sich mit ihren Lichtsäbeln gegen die Droiden. Die Zwischensequenzen im All sind sehr gut gemacht und lassen fast Kinoatmosphäre aufkommen.



>> Die dunkle Bedrohung verbindet Action, Rätsel und Dialoge zu einer interaktiven Version des Films. <<
Projektleiter Chris Sharpe

Die Star-Wars-Trilogie kennt jeder: die Geschichte vom jungen Luke Skywalker und Obi-Wan Kenobi, die dunkle Seite der Macht, die Todessterne, rasend schnelle Raumschiffe und die Rettung des Universums vor dem bösen Imperator und seinen Schergen.

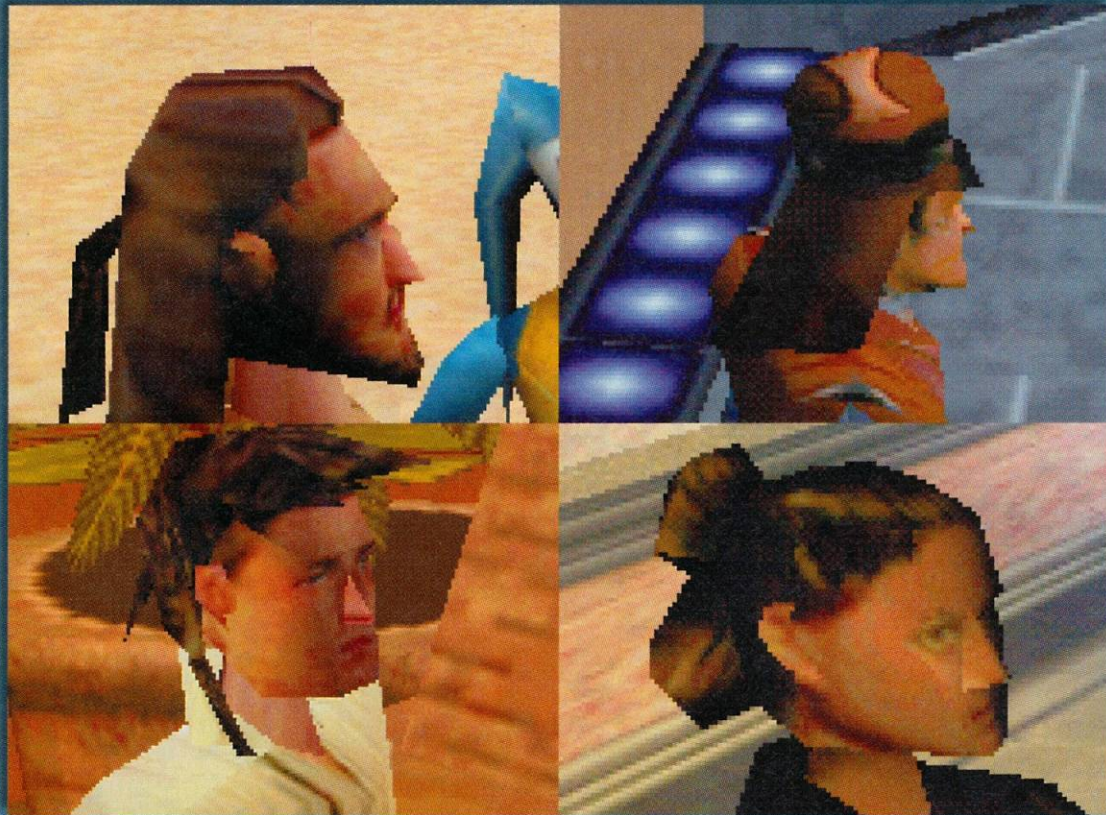
Vertraut sind den echten Star-Wars-Fans natürlich auch die beeindruckenden Lichtsäbel der Jedis und die pechschwarze Maske des Darth Vader. Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung ist allerdings keine Fortsetzung der altbekannten Saga. Vielmehr geht die Reise in die Vergangenheit.

Bei Star Wars Episode I ist Obi-Wan noch ein blutjunger Jedi-Schüler. Er reist mit seinem Meister Qui-Gon durchs Universum, unterwegs in einer diplomatischen Mission. Die beiden Jedis werden in eine hinterhältige Falle gelockt und hier beginnt das große Abenteuer, in dessen Verlauf eine junge Prinzessin und das gesamte Universum vor dem Bösen gerettet werden muß.

Erste Station ist ein Föderationsraumschiff. Von dort verschlägt es die Helden auf den Planeten Naboo. Zu Fuß und mit verschiedenen Fahrzeugen geht es dann durch einen

WARS

DIE DUNKLE BEDROHUNG



Insgesamt vier Charaktere stehen zur Verfügung und lassen sich steuern: Am Anfang kann man den jungen Obi-Wan steuern oder seinen Meister Qui-Gon. Später im Spiel trifft man auf Panaka, Captain der Königlichen Garde und die junge Königin Amidala.

Sumpf zu einer Unterwasserstadt und schließlich zur Palaststadt Theed. Weitere Stationen sind Tatooine und die Stadt Mos Espa sowie der Regierungspalast Coruscant.

Vier Charaktere stehen dem geneigten Abenteuerer zur Verfügung. Neben Obi-Wan und Qui-Gon kann man im späteren Verlauf des Abenteuers auch die junge Königin Amidala und den Captain der Königlichen Garde, Panaka, steuern. Jede Figur besitzt eigene Waffen und Fertigkeiten.

Während Obi-Wan und Qui-Gon mit ihren beeindruckenden Lichtsäbeln herumfuchtelten, müssen sich die Prinzessin oder der Captain der Königlichen Garde mit schnöden Strahlenwaffen herumplagen. Die eine oder andere mystische Jedi-Kraft wird natürlich auch nicht vergessen, um beispielsweise eine Horde Droiden aus dem Weg zu schubsen oder ein Wesen per Gedankenrick zu überzeugen. Gezeigt wird das Ganze aus einer Tomb-Raider-ähnlichen Perspektive von schräg oben, wobei die Kamera dem jeweiligen Charakter folgt.

Neben den Action-Elementen verspricht Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung auch echtes Adventureflair. Im Spiel trifft man auf etliche Figuren, mit denen man reden kann und die bei der Lösung der Rätsel behilflich sind.

Mehrere mögliche Antworten und Fragen sind am unteren Bildrand aufgelistet, damit man sich bequem die jeweils passende aussuchen kann. Die Rätsel werden nicht besonders knifflig sein, denn sie sollen im Grunde vorrangig die zwölf einzelnen Abschnitte elegant miteinander verbinden.

Grafisch erinnert Die dunkle Bedrohung etwas an Spiele wie Tomb Raider oder Jedi Knight, wenn man auf die Verfolgerkamera umschaltet. Der Charakter steht quasi im Mittelpunkt des Geschehens. Der Level dreht sich gewissermaßen um die Spielfigur, so daß man weniger das Gefühl hat, an einem 3D-Actionspiel zu sitzen, sondern eher an einer 3D-Variante der Yoda Stories. Eine 3D-Grafikkarte wird zwingend vorausgesetzt, dafür belohnt LucasArts den Spieler aber auch mit tollen 3D-Effekten, sanft glühenden Lichtsäbeln, dramatischen Explosionen und authentisch aussehenden Laserschüssen.

Die deutsche Version des Spiels wird im übrigen noch ein wenig atmosphärischer ausfallen als das englischsprachige Original: Softgold konnte für die Übersetzung nämlich die Sprecher aus dem Kinofilm verpflichten.

Uwe Oster

Hersteller: LucasArts
Veröffentlichung: 1.6.99



Was wäre Star Wars ohne die genialen Lichtsäbel der Jedis. Auch im Spiel kommen die gut rüber.



Die vom Helden gesteuerten Figuren bahnen sich kämpfend ihren Weg durch das Spiel.



Besonders gelungen sind die Sound- und Grafikelemente. Da kommt richtig gut Stimmung auf.



Unterschiedliche Waffen stehen zur Verfügung, vom Jedi-Schwert bis zur Strahlenpistole.

LEGEND OF LEGAIA



Vann und seine Freunde wollen Legaia retten.

Mit Legend of Legaia präsentiert SCEI Nachschub für Rollenspiel-fans. Im Zentrum steht das einst blühende Land Legaia. Mystische Cell-Kreaturen verschafften den Bewohnern ihren Wohlstand. Eines Tages jedoch verdunkelt plötzlich eine dicke Nebelsuppe das Land und die sonst so braven Cell-Kreaturen wenden

sich gegen die Bewohner von Legaia. Die treten hilflos die Flucht an. In dieser verzweifelten Situation treten Sie in der Rolle des wagemutigen Vann und seiner Freunde Noa und Gahran, um Land und Leute zu retten. Mit der Party wandert Sie von Stadt zu Stadt und erhält dort wichtige Informationen, um die zahlreichen Dungeons erkunden zu können. Die Mon-

sterhorden dort werden nicht nur mit Magie, sondern auch sehr handfest attackiert. Auf der Suche nach dem Bösewicht durchstreift Sie das Land und mit etwas Glück findet Sie sogar die unterirdische, zauberhafte Stadt...

Hersteller:SCEI
Erscheint:2. Quartal '99



SILENT HILL

Nachdem Konami mit Metal Gear Solid PlayStation-Agenten mit einem packenden (Spiel-) Film bedient hat, will man nun die Gruselfraktion mit einem mitreißenden Spektakel aus der Gruft locken. Silent Hill soll den Horror-Fans ordentlich das Gruseln lernen.

Im Game verkörpert man den 32-jährigen Autor Harry Manson, der sich zum Kurzurlaub mit seiner Tochter Cheryl aufgemacht hat. Er erleidet kurz vor der Stadt Silent Hill einen Autounfall. Und als er aufwacht, stellt er mit Erschrecken fest, daß seine Cheryl verschwunden ist. Also macht sich Manson auf die Suche. Doch statt seiner Tochter findet er zunächst einmal Zombies, die ihm ans Leder wollen. Und er findet die attraktive Polizistin Cybil, die ihn vor den Zombies rettet. Dann treten noch andere finstere Gesellen auf den Plan, Dämonen, Zom-

bies und allerlei böse Kreaturen wollen Manson an den Hals. Und nebenher gilt es immer noch, Cheryl zu finden. Notizzettel und Hinweise führen ihn auf die Spur und in die Schule des Grauens. Vorbildliche Arbeit hat Konami mit den zur Verfügung stehenden Karten geleistet, die einem die Orientierung sehr leicht machen – zumindest dann, wenn man diese in seinen Besitz gebracht hat. Die zoombaren Maps zeigen nicht nur die eigene Position auf der Karte an, sondern gegebenenfalls auch die Location, in die man sich als Nächstes begeben muß, um weiter-



Der Zugang zum Haus ist nicht leicht zu finden.



Harry Manson sucht seine Tochter Cheryl.

zukommen. Die gute Mischung aus Action- und Adventure-Elementen verspricht sehr viel Spielspaß. Auch Anfänger können sich, dank der guten Steuerung und Optionen, durchaus an Silent Hill heranwagen. Sound und Grafik vermitteln eindrucksvoll das düstere Stimmungsbild. Die spannende Story, interessante Charaktere und intelligente Rätsel tun ein Übriges.

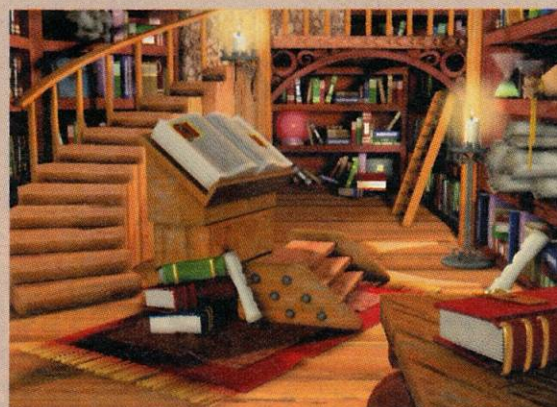
Hersteller:Konami
Veröffentlichung:Juni '99

Im Betatest: Noch im Frühjahr soll die Baldur's Gate-Add-On-CD Tales of the...
ster und Magien sollen besonders eine Herausforderung für Level 6-Charakter...
hat Ubi Soft die erste CD der neuen Reihe Playmobil Interactive auf den Mar...



MIGHT & MAGIC VII

Einen echten Leckerbissen verspricht den Fans das neue M&M



Auch optisch wurde Might and Magic VII gegenüber den Vorgängern der Serie weiter verbessert.



Besonders bei den Zaubersprüchen greift die neue 3D-Engine: Die Effekte sehen nun wesentlich spektakulärer und stimmungsvoller aus.

Die Might & Magic-Serie gehört mit rund 3,5 Millionen verkauften Exemplaren zu den erfolgreichsten des Genres. Mit der siebten Fortsetzung dürfen sich Rollenspieler auf viele Neuerungen freuen. Schauplatz ist wieder das Königreich Erathia. Du beginnst Dein Abenteuer auf der Druideninsel. Wenn Du einige leichtere Quests erfolgreich absolviert hast, bekommst Du einen ganzen Landstrich Erathias vermachst, samt Schloß und Steuereinnahmen. Friede, Freude, Eierkuchen? Nein, sicher nicht. Ein Krieg zwischen Elfen und Menschen tobt vor der Haustür und Du mußt einschreiten, um nicht sofort

wieder ohne Hab und Gut dazustehen. Im Verlaufe des Abenteuers deckst Du eine Fehde zwischen den Magiern und Alchemisten des Landes auf. Rätsel über Rätsel. Und überall lauern bössartige Monster, die Dir den Garas machen wollen. M&M VII wartet mit vielen überraschenden Ereignissen auf. Nicht nur inhaltlich wurde deutlich nachgelegt: Die neue 3D-Engine zeigt ihre Stärke vor allem bei den Zaubersprucheffekten. Auch die Monster wurden feiner animiert. Es warten über 100 Aufträge auf Erfüllung, 99 Zaubersprüche (darunter viele neue Sprüche) stehen bereit und mit der Alchemie gar eine ganz neue Zauberschule. Außerdem gibt es drei neue Charakterklas-

sen: Dieb, Ranger und Mönch. Automap und Steuerung erfuhren ebenfalls eine deutliche Verbesserung, genauso wie Spiellogik und Computer-KI überarbeitet wurden. Die Kämpfe laufen nach wie vor wahlweise in Echtzeit oder rundenbasiert ab. Allerdings wurden dabei neue Funktionen eingebaut. So kannst Du Dich zwischen den Kampfphasen bewegen und so notfalls auch flüchten. Die Fortsetzung im Kampf um das Königreich Eathia soll noch im April erscheinen, wenig später folgt dann auch die deutsche Version.

Hersteller:New World Computing/3DO
Erscheint: April '99

word Coast für zusätzlichen Spielspaß sorgen. Weitere Locations, Items, Mon- darstellen. >> Mit dem Lern-Adventure Laura und das Geheimnis der Diamanten t gebracht, in der naturgetreu nachempfundene Playmobil-Figuren agieren.<<

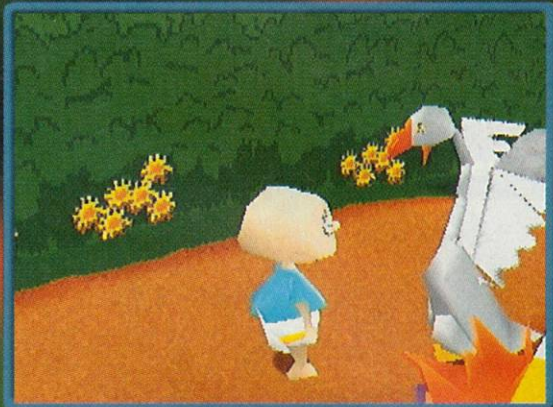
RUGRATS

AUF DER SUCHE NACH REPTAR

„Ein Baby muß tun, was ein Baby tun muß!“ Klein-Tommies Wahlspruch läßt Böses ahnen.



Auf dem Rücken von Spike und einer Gans reiten Tommie und sein Freund Chuckie durch den Park.



Die Gans hat Opas Gebiß geklaut. Doch Tommie und Freund Chuckie holen sich die Zähne wieder zurück.

>>Wer die Fernsehserie mag, wird auch mit dem Spiel für die PlayStation Spaß haben. Für den Rest ist Rugrats wohl eher gewöhnungsbedürftig.<<

Patrizia Stajer



Um am Ende Tommies Puzzle zusammensetzen zu können, müßt Ihr verschiedene Aufgaben lösen.



Alle Fans der amerikanischen Fernsehserie können sich freuen: Auch auf der PlayStation müssen sie nun nicht mehr auf die kleinen Rabauken verzichten. Windel-Tommie, sein bester Freund Chuckie, Susie und Angelica sowie der Hund Spike sorgen für allerlei Aufregung im Haus von Tommies Eltern. Dabei ist genau wie auf dem Fernsehbildschirm bald absolutes Chaos angesagt, wenn die fünf ihr Unwesen treiben. Unter Tommies Kommando gilt es im Rugrats-Spiel, etliche lustige Aufgaben zu lösen. Beim Einstieg über das Menü kann man zwei Spielvarianten wählen. Entweder man entscheidet sich für eine von vier Aktivitäten oder man steigt direkt mit dem Hauptspiel ein.

Tommy und der Rest der Rasselbande erkunden die Räume, erklimmen Treppentufen und Möbel, grapschen Spielsachen an und werfen sie wieder weg. Ganz wie echte Kinder. Eigentlich aber versucht Tommie, sein Reptar-Puzzle zusammenzusetzen. Doch das ist nicht ganz leicht.

Denn die Puzzleteile liegen nicht einfach herum, sondern der kleine Windel-Held und seine Freunde müssen erst einige Abenteuer bestehen, bis das Puzzle komplettiert werden

kann. Zugang zu den Aufgaben bekommt Ihr, indem Ihr die magisch leuchtenden Gegenstände findet. Eine wichtige Rolle spielt dabei unter anderem Opas Gebiß, das der Hund Spike geklaut hat und mit dem er nun in den Park unterwegs ist. Schnell hinterher! Doch schon wechseln die Zähne wieder den Besitzer. Nur mit heftigem Eisstockbeschuß läßt sich die Gans überzeugen, das Gebiß zurückzugeben.

Und dann sind da noch die Kekse, auf die Angelica besonders scharf ist. Doch die anderen vier gönnen sie ihr nicht. Sie werfen sich die Packung Cookies zu und versuchen, sie währenddessen möglichst schnell leerzufuttern, damit Angelica nichts abbekommt. Für Unterhaltung ist also reichlich gesorgt. Der Spaß kommt bei Rugrats nicht zu kurz - auch wenn die Knirpse mit den großen Köpfen und auch die Umgebung nicht besonders detailgenau dargestellt wurden. Ob ein Kampf um Kekse quer durch die Wohnung, eine Ostereiersuche oder eine Gespensterjagd mit der Taschenlampe - gute Laune ist garantiert. Inspiriert von echten Kinderstreichen, haben sich die Programmierer große Mühe gegeben, möglichst viel Schabernack im Spiel umzusetzen. Über die gewöhnungsbedürftige und nicht besonders gelungene Steuerung sieht man gerne hinweg.

Patrizia Stajer

Spielespass

78%

Rugrats

Hersteller:THQ
Veröffentlichung:April '99
Preis: c.a. DM 99,-
Spieleranzahl:1+
Genre:Action

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Viele lustige Ideen, einfaches Gameplay, phantasievoll umgesetzt, sorgt für gute Laune



Gewöhnungsbedürftige Steuerung, Umgebungsdetails könnten besser ausgearbeitet sein

Altersfreigabe:
unbeschränkt

Grafik: 68%

Sound: 72%



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!

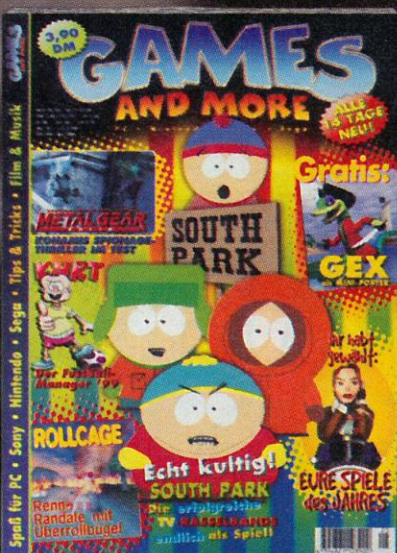
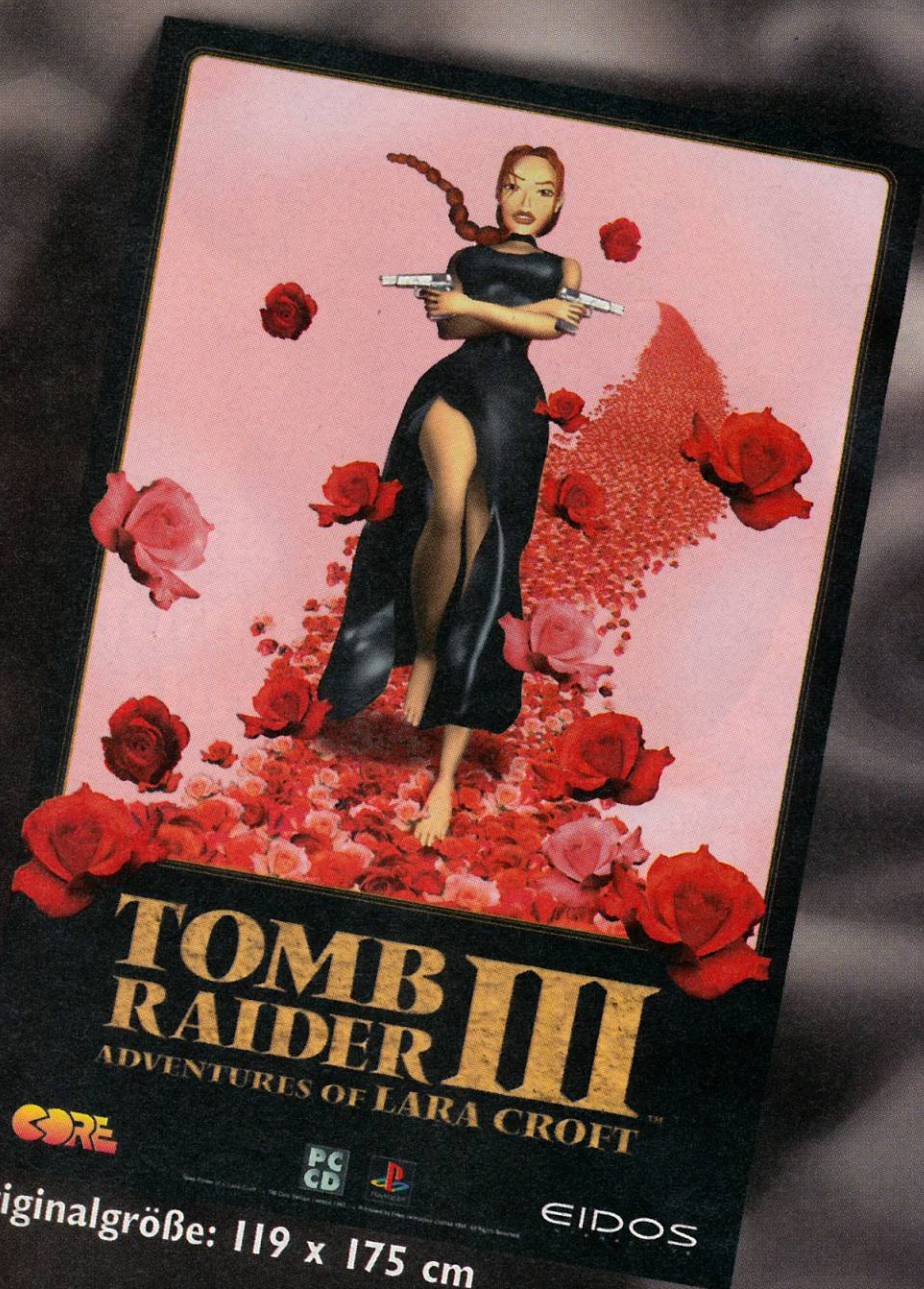
Ich wollt, ich wär' ein Turok.



**Das meistverkaufte
Nintendomagazin!**



Rosen pflastern ihren Weg...



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.

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Datum, Unterschrift

Name, Vorname

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.

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 2. Unterschrift

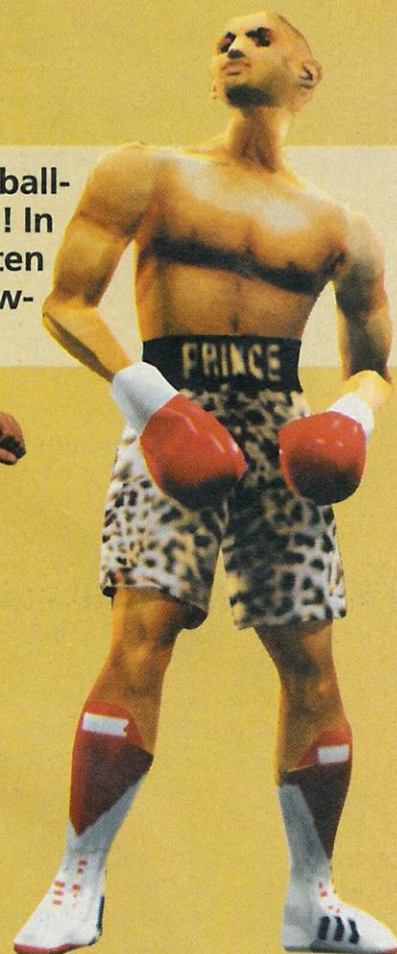
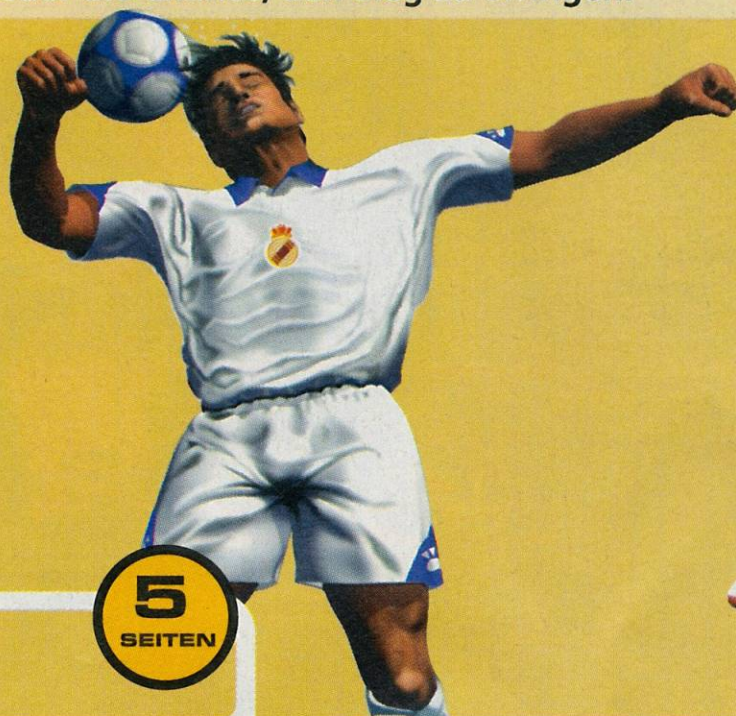
Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

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

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

SPORT

Du wolltest Dich schon immer einmal wie ein Fußballstar oder ein Basketball-Profi fühlen? Kein Problem! In unserer Games and More Sport-Zone findest Du die heißesten Sportspiele von Wrestling bis Eishockey, von Tennis bis Snowboard. Hier hat jeder die Chance, den Sieg zu erringen.



inhalt

5
SEITEN

WWF Attitude	Seite 28
No Fear Downhill Mountain Biking	Seite 28
Prince Naseem Boxing	Seite 29
All Star Baseball 2000	Seite 29
FIFA 99	Seite 30
Virtual Pool 64	Seite 30
VIVA Football	Seite 31
WCW Nitro	Seite 31
Street Sk8ter	Seite 32
NHL Pro 99	Seite 32
Actua Soccer 3	Seite 32

release

All Star Baseball 2000	N64	Mai '99
FIFA 99	N64	25. März '99
NBA Pro 99	PS/N64	April '99
NHL Pro	PS/N64	März '99
No Fear Mountain Biking	PS	28. Mai '99
Prince Naseem Boxing	PS/PC	2. Quartal '99
UEFA Champions League 98/99	PS	30. April '99

Ihr wartet auf die neuesten Tricks vor dem Tor und unter dem Korb? Ihr wollt endlich Euer Können auf der Piste und auf dem Eis beweisen? Bei uns erfahrt Ihr, wie lange Ihr Euch noch gedulden müßt.

eure hits

TOP
10

1



- | | | |
|-----|-------------------------|-----------|
| 1. | FIFA 99 | PC/PS/N64 |
| 2. | WCW/nWo Revenge | N64 |
| 3. | NHL 99 | PC/PS/N64 |
| 4. | 1080° Snowboarding | N64 |
| 5. | NBA Live 99 | PC/PS/N64 |
| 6. | NBA Jam 99 | N64 |
| 7. | Cool Boarders 3 | PS |
| 8. | NFL Quarterback Club 99 | N64 |
| 9. | ISS 98 | N64/PS |
| 10. | WWF Warzone | PS/N64 |

Hier könnt Ihr sehen, welche Spiele im Bereich Sport die Games and More-Leser zur Zeit am liebsten spielen. Notiert einfach Eure Hits auf dem Zeugnis-Coupon oder einer Postkarte und schickt das Ganze an Games and More.

1



referenz

TOP
10

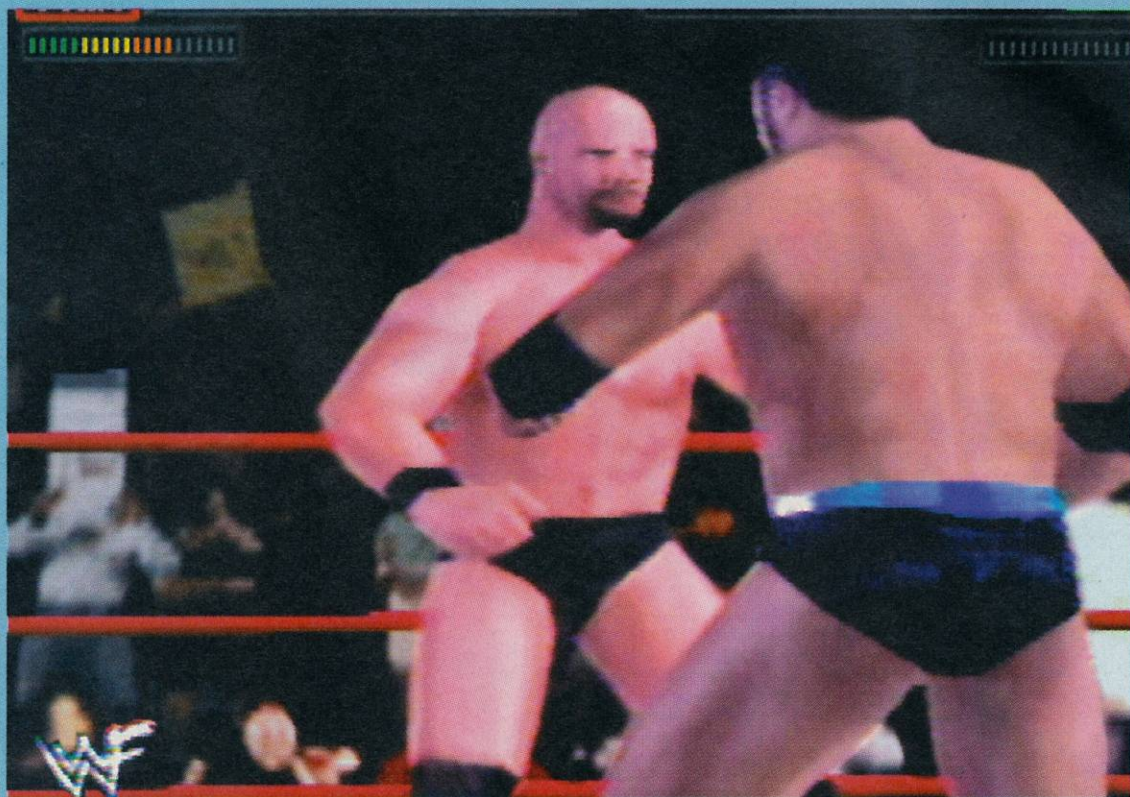
- | | | |
|-----|----------------------|-----------|
| 1. | FIFA 99 | PS/PC |
| 2. | NHL 99 | PC/PS/N64 |
| 2. | NBA Live 99 | PC/PS/N64 |
| 4. | Links LS 1999 | PC |
| 5. | 1080° Snowboarding | N64 |
| 6. | WCW/nWo Revenge | N64 |
| 7. | All Star Baseball 99 | N64 |
| 8. | NBA Jam 99 | N64 |
| 9. | NFL Quarterback 99 | N64 |
| 10. | Cool Boarders | PS |

Die Action-Spiele mit den besten Wertungen in Games and More? Hier seht Ihr alle unsere Highlights des Genres auf einen Blick. Damit Ihr wißt, welche Spiele euch am meisten Fun und Action bieten.

WWF ATTITUDE

Der Herausforderer betritt den Ring: Acclaim will beim Wrestling wieder an die Spitze.

Nur kurze Zeit hatte Acclaim mit WWF Warzone den ersten Platz bei den Wrestlingsspielen inne. Jetzt soll mit dem Nachfolger WWF Attitude der Titel von THQs WCW/nWo Revenge zurückerobert werden. Vor allem durch vielfältige Detailverbesserungen wollen die Programmierer auf der Basis des Vorgängers einen neuen Referenztitel schaffen. Besonders erfolgversprechend scheint dabei der erweiterte Edit-Modus. Für die selbst kreierten Wrestler sollen dort nicht mehr nur feststehende Movesets zur Verfügung stehen, sondern Ihr werdet bei der neuen Version jede einzelne Aktion Eures Kämpfers selbst bestimmen können. Auch bei den Finishing Moves habt Ihr dann die freie Auswahl. An der bisherigen Art der Steuerung hält Acclaim unbeeindruckt vom Konkurrenzspiel fest. Die für Beat-'em-Up-Spiele typische Tastenkombination bei der Move-Ausführung bleibt erhalten. Zahlreiche neue Spielmodi sollen für mehr Abwechslung sorgen. Wir sind vor allem auf Survivor Series, Royal Rumble und Three-Way-Dance gespannt. Mit der Create-A-PPV-Option könnt Ihr komplette Wrestlemanias erstellen und die großen Events nachspielen. Übrigens sollen bei WWF Attitude auch weib-



Die furchterregenden Blicke und das Minenspiel der Wrestler sind beim Spielen deutlich zu erkennen.

liche Wrestler anwählbar sein. Bei der optischen Umsetzung des Edit-Wrestlers verspricht die 256 MBit große Cartridge zusätzliche Optionen. Mehr Speicherplatz bedeutet nicht nur gesteigerte Qualität bei den Einmarschmusiken, sondern auch eine bessere Umsetzung der Bewegungen und Aktionen der Kämpfer. Gerade hier gibt es gegenüber WCW/nWo Revenge einiges aufzuholen. Da-

ten und Optik von WWF Attitude machen schon jetzt einen guten Eindruck. Vor allem bei Nahaufnahmen zeigt sich, daß die Darstellung der Wrestler sehr detailliert gearbeitet ist. Die Kampfansage an THQ könnte also durchaus zum Erfolg führen.

Hersteller:Acclaim
Veröffentlichung:Juni



NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Bald können Mountainbiker auch vor dem Bildschirm Schweiß vergießen, ohne selbst in die Pedale zu treten. Steigungen, Senkungen, Haarnadelkurven und Sprungeinlagen lassen den Pulsschlag steigen. Bis auf einige kleine Mängel präsentierte sich No Fear schon beim Preview in guter Verfassung. Bevor es zum Start auf einem der 24 Pfade geht, kann sich jeder Fahrer sein eigenes Bike zusammenstellen. Sieben Komponenten

wie Bremsstärke oder Übersetzung können an die persönlichen Anforderungen und die Streckengegebenheiten angepaßt werden. Sechs Spielmodi, darunter Einzel- und Meisterschaftsrennen sowie der Zweispieler-Modus mit Splitscreen, und sechs Fahrer stehen zur Wahl. Zwei weitere Biker können erspielt werden. Technisch lassen der Bildschirmaufbau und die Kollisionsabfrage etwas zu wünschen übrig, aber das kann sich ja noch ändern. Gut spielbar



Auf den 24 schweren Strecken müßt Ihr zeigen, wie gut Ihr Bike und Gegner beherrscht.

ist No Fear auf jeden Fall, auch wenn in puncto Optik nichts Spektakuläres geboten wird.

Hersteller:Codemasters
Veröffentlichung:28. Mai

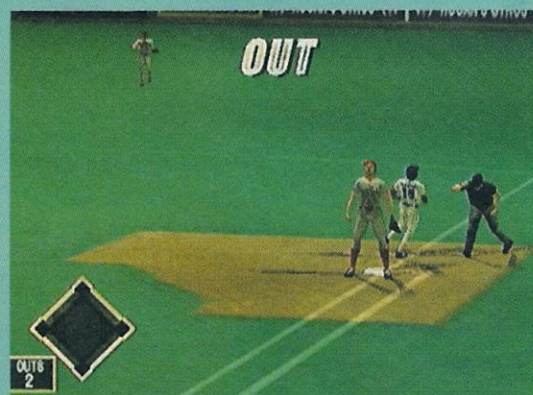
Das erste Skateboard-Spiel für das N64 läßt nicht mehr lange auf sich warten. Die Entwickler begrenztster Zahl möglich sein sollen. >> Electronic Arts hat sich die Vermarktungsrechte gesichert. >> Football 2000 und Baseball 2000 von Microsoft werden nicht in Deutschland

ALL STAR BASEBALL 2000



Auch wenn Baseball nicht gerade zu den angesagtesten Spielen gehört, grafisch nimmt All Star Baseball fraglos einen Spitzenplatz ein. Nachdem schon der Vorgänger überzeugen konnte, verspricht das technisch verbesserte All Star Baseball 2000 noch mehr Spielspaß. Die Original-Spieler aus der MLB stehen Euch für Trainingsspiele, während der Saisonspele oder für die Play-Offs zur Verfügung. Baseball-Fans können ihre Helden sogar an den

Gesichtstexturen erkennen. Ebenso exzellent wie die Spielerdarstellung sind die Ausarbeitung der Original-Stadien und die Schlaganimationen. Einige Mängel von All Star Baseball 99 wurden behoben. Der Ablauf auf dem Spielfeld wirkt flüssiger und die Wurfbewegungen sind nicht mehr so abgehackt. Durch die Steigerung der CPU-Intelligenz muß man außerdem keine Aussetzer der Baserunner mehr ertragen. Von den Neuerungen überzeugen vor allem das Schlagsystem, das die Kontrolle beim



All Star Baseball 2000 überzeugt vor allem durch gelungene Darstellung und Animation.

Schlagen und Pitchen erhöht, und die „Pitching history“, mit deren Hilfe Ihr Eure früheren Schläge nachvollziehen könnt.

Hersteller:Acclaim
Veröffentlichung:April

PRINCE NASEEM BOXING



In 16 Boxarenen könnt Ihr bald in die Fußstapfen des WBO-Weltmeisters treten und zeigen, wer der Herr im Ring ist.

Eine der schillerndsten Figuren des Boxgeschäfts haben sich die englischen Codemasters als Namensgeber für ihr neues Boxspiel ausgesucht. Publicity ist mit Prince Naseem garantiert, aber der Boxstar war nicht leicht zufrieden zu stellen. Erst als es den Programmierern gelungen war, seinen tänzelnden Stil überzeugend umzusetzen, gab der Prince mit dem Satz „Das bin ja tatsächlich ich“ seine Zustimmung. Wer im Boxen noch nicht so fit ist, schickt sich selbst erst einmal ins Trainingslager. Prince Naseem persönlich kommentiert aus dem Off Eure ersten Gehversuche in den vier Grundtechniken. Ist eine Lektion absolviert, geht es sofort weiter zur nächsten. Solange bis Ihr fit seid. Wer sich nicht ganz dumm anstellt, darf am Ende besonders effektive Combos lernen. Für alle, die ein Boxspiel vor allem nutzen, um Frust abzulassen, ist der Arcademodus erste Wahl. Hier kann man ohne Rücksicht auf Verluste einfach losprügeln. Stilisten sollten sich hiervon lieber fernhalten. Taktisches Verständnis verlangt hingegen der Meisterschaftsmodus. Der



Mit einer kraftvollen Rechten schickt der Prince seinen Gegner in der ersten Runde auf die Bretter.

Computergegner läßt sich nicht ohne weiteres auf die Bretter schicken. Und wer seine Kraftreserven aus dem Blick verliert, bringt statt kraftvoller Schwinger nur noch lahme Schläge zustande. Aus der Sicht des Trainers und des Managers beobachtet Ihr Euren Boxer im Karrieremodus. Ihr schickt ihn ins Trainingslager, wählt passende Gegner aus, stellt den Speiseplan zusammen und sorgt während des Kampfes für die nötige moralische Unterstützung. Oberstes Ziel bei der Spielentwicklung ist für

die Engländer die Spielbarkeit. Statt bloß zu prügeln, soll man jederzeit erkennen, welchen Schlag der Konkurrent ausführt, um entsprechend reagieren zu können. Eine nicht leicht zu lösende Aufgabe, denn trotz dieser Vorgabe darf auch der Schwung des Spiels nicht verloren gehen. Es sieht aber so aus, als sollte dieser Balanceakt mit Prince Naseem Boxing gelingen.

Hersteller:Codemasters
Veröffentlichung:2. Quartal '99

Rockstar Games arbeiten an Thrasher: Skate and Destroy, mit dem Stunts in fast un-
an den Fußball-Weltmeisterschaften 2002 und 2006 sowie dem UEFA Cup der kommenden Sai-
land erscheinen. >> THQ hat für Juni die Billardsimulation Ultimate 8 Ball angekündigt.

GAMES HIT **spielspass** **90%**

FIFA 99

Hersteller: Electronic Arts
Veröffentlichung: 25. März
Preis: ca. DM 120,-
Spieleranzahl: 1-4
Genre: Fußball

N64 **PS** **PC** **GB** **CGB** **DC**

+ Ausgefeilte Steuerung, überarbeitete Grafik, tolle Atmosphäre, gutes Gameplay

- Stellenweises Ruckeln (vor allem im HighRes-Mode), Kommentator spricht nur Englisch

Altersfreigabe: **Unbeschränkt**

Grafik: **83%**
Sound: **82%**

Wenn euch die kläglichen Auftritte der deutschen Nationalmannschaft die Lust am Fußball verdorben haben, dann weckt FIFA 99 neuen Spaß am Kicken.

Mit FIFA 99 werden echte Fußballabende im TV fast überflüssig. Darstellung und Umsetzung des neuesten Soccerspiels von Electronic Arts sind so realistisch, daß man sich live im Stadion wähnt. Etwas gewöhnungsbedürftig ist nur der Kommentator, der leider immer noch nur Englisch spricht. Dafür geben die Fans ihr Bestes und verleihen dem Spiel durch lautstarkes Pfeifen und Sprechgesänge Stadionatmosphäre. Die Auswahl an Mannschaften und Spielern ist riesig: 240 Vereine, 42 Nationalteams und 12 Ligen mit allen Originalspielern machen es möglich, daß wirklich jeder sein persönliches Dream-Team an den Anstoßpunkt schicken kann. Ob Ihr Eure Mannschaft in einem der Pokalwettbewerbe, in der europäischen Dream-Liga oder im Golden-Goal-Modus antreten laßt, müßt Ihr entscheiden. Statt um den Sieg wie im normalen Ligabetrieb geht es bei der Golden-Goal-Variante darum, eine vorher festgelegte Anzahl von Treffern zu erzielen. Wenn Ihr mit den anderen Mannschaften um die Meisterschaft kämpft, solltet Ihr als umsichtiger Manager stets die Übersicht über euren Finanzetat behalten. Sonst geht es mit Eurem Verein schnell bergab.

Am Auftritt der Kicker wurde gefeilt. Technisch brillant können sie nun den Ball mit der Brust stoppen oder mit ihren Blicken dem Lauf des Balles genau folgen. Mit Übersteigern und Steilpässen sorgen die Spieler für Begeisterung. Eine Unart der echten Bundesligaprofis

wurde ebenfalls naturgetreu in das Spiel übernommen: Bei den Nahaufnahmen ist eindrucksvoll zu sehen, wie die Spieler ihrem Unmut über Schiedsrichter-Entscheidungen freien Lauf lassen.

Auch die Grafik von FIFA 99 wurde überarbeitet, so daß die Spielaktionen nun flüssiger ablaufen. Wer ein Expansion Pak besitzt, kann außerdem zwischen hoher und superhoher Auflösung wählen. Ein bißchen geschmälert wird der gute Eindruck allerdings durch das stellenweise Ruckeln (besonders im HighRes-Mode).

Wer sich bereits mit dem Vorgänger vergnügt hat, wird mit der Steuerung von FIFA 99 keinerlei Probleme haben. Aber auch Neulinge können schon nach kurzer Aufwärmphase ihre Mannschaft durch gekonnte Ballbehandlung und spielerisches Können zum Sieg führen. Dabei sind durchaus taktische Variationen möglich. Vor dem Anpfiff müßt Ihr Euch für ein Spielsystem entscheiden, das aber jederzeit wieder geändert werden kann. Ihr müßt Euch also nicht nur auf „Kick and Rush“ verlassen. Zudem habt Ihr die Option, die Spielgeschwindigkeit von 30 „normal“ bis „megaschnell“ zu variieren.

Alle Fußballverrückten sollten sich FIFA 99 also nicht entgehen lassen. Die Kombination aus gewohnt gutem Gameplay und gelungener grafischer Präsentation verheißt viele spannende und unterhaltsame Fußballabende.

Patrizia Stajer



Endlich erzielt Dein Team den Führungstreffer. Bei diesem Schuß war der Torhüter chancenlos.



Selbst drei Gegner können Deinen Spieler nicht stoppen. Jetzt fehlt nur noch das Tor zur Krönung.



Virtual Pool 64

N64 Pool Billard am Bildschirm und nicht am grünen Tisch? Virtual Pool 64 tritt den Beweis an, daß das möglich ist. Bei insgesamt elf Spielmodi kommt nie Langeweile auf. Wer Zeit zum Spielen hat, kann im Turnier-Modus gegen Computergegner antreten. Wer hingegen das kurze

Vergnügen sucht, wählt die Spielvariante mit nur drei Kugeln auf dem Tisch. Die Steuerung ist in allen Varianten perfekt umgesetzt. Mit einem Analogstick wird zuerst mit größter Genauigkeit das virtuelle Queue plaziert. Dann setzt man zum Stoß an. Je nachdem, wie schnell und stark Ihr das Queue nach

vorne und hinten zieht, wird die Ausführung des Stoßes mehr oder weniger heftig.

Hersteller: Interplay
Genre: Sport
Preis: ca. DM 120,-
Veröffentlichung: Erhältlich

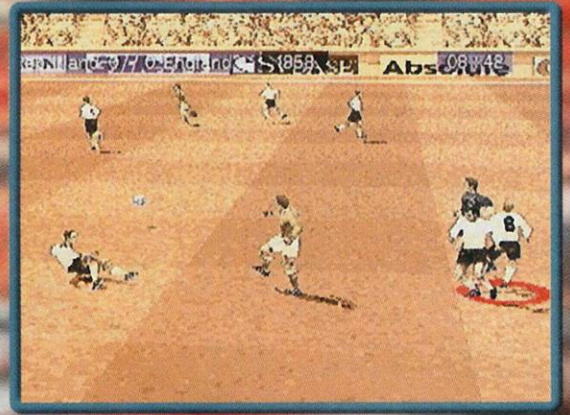
spielspass **82%**

VIVA FOOTBALL

Für die Referenzspiele des Genres ist VIVA keine Konkurrenz, doch der historische Ansatz macht das Spiel zu etwas Besonderem.



Alle Fans von ausgiebigen Jubelposen können per Tastendruck die Art des Jubels selber bestimmen.



Die Begegnungen aus vergangenen Jahren werden in nostalgischem Schwarzweiß gezeigt.

Und noch einmal Fußball. Zwar fällt das Testergebnis für VIVA Football nicht ganz so überschwänglich aus, aber das innovative Konzept macht das Spiel von Virgin Interactive dennoch zu einer lohnenswerten Alternative. Statt die Spieler im Ligabetrieb auf den Platz zu schicken, konzentriert sich VIVA ganz auf das Thema Weltmeisterschaft. 1.035 Mannschaften, die seit 1958 an Weltmeisterschaften oder den Qualifikationsturnieren teilgenommen haben, sowie 300 authentische Fußballstadien stehen zur Auswahl. Dabei wurden die Originalaufstellungen übernommen.

Besonders interessant wird VIVA dadurch, daß man Mannschaften aus ganz verschiedenen Jahren gegeneinander antreten lassen kann. Ihr wollt wissen, wie sich die deutsche Weltmeistermannschaft von 1974 letztes Jahr in Frankreich geschlagen hätte? Kein Problem! Revanche für die Niederlage im Endspiel 1982 gegen Italien? Ihr müßt nur besser spielen als damals. Ein Sieg von Fußballzweig Peru gegen das Spitzenteam aus Brasilien? Mit VIVA wird das möglich.

Gespielt wird nach den Regeln, die im jeweiligen Jahr gegolten haben. Die Talentwerte und die Spielstärke Eurer Akteure könnt Ihr

individuell verändern. Mit der Steuerung hat man schon nach einer kurzen Eingewöhnungsphase keine Probleme mehr.

Optisch können sich die Nationalspieler durchaus sehen lassen. Dafür wurde auch einiger Aufwand betrieben. Virgin hat eigens ein komplettes Fußballteam ins Motion-Capture-Studio eingeladen, um Gruppendynamik und Bewegungen der verschiedenen Spielertypen originalgetreu einzufangen.

Die Resultate sind zeichnerisch ansprechend umgesetzt, die Animationen präzise. Besonders durch neue kreative Details gelingt es VIVA, sich von anderen Spielen abzuheben. Wenn es in dem Jahr, in dem Ihr Euer Match austragt, noch kein Farbfernsehen gab, wird es in nostalgischem Schwarzweiß auf Eurem Bildschirm präsentiert. Bemerkungen zum Spiel liefert nicht der Kommentator, sondern Ihr hört die Unterhaltungen und Äußerungen der Spieler auf dem Feld. Und nachdem auch die echten Spieler in letzter Zeit immer mehr Phantasie beim Torjubel zeigen, müßt Ihr auch bei VIVA darauf nicht verzichten. Über die Controller-Tasten könnt Ihr selbst bestimmen, wie Eure Spieler ihrer Begeisterung über den Torerfolg Ausdruck verleihen.

Patrizia Stajer

Spielespass

79%

VIVA Football

Hersteller: Virgin Interactive
Veröffentlichung: 28. März
Preis: ca. DM 90,-
Spieleranzahl: 1-2
Genre: Fußball

N64
PS
PC
GB
CGB
DC



Gameplay und historischer Ansatz sind gut abbalanciert, präzise Animationen, kreative Details



Weniger Animationsstufen als die Referenzspiele, die Spieler könnten feiner ausgearbeitet sein

Altersfreigabe:

Unbeschränkt

Grafik: 76%

Sound: 73%



WCW Nitro

N64 THQ bekommt nicht genug vom Wrestling. Nach WCW/nWo World Tour und Revenge erscheint nun WCW Nitro. Was die Veröffentlichung eines dritten Spiels im gleichen Genre rechtfertigen soll, hat sich beim Anspielen der neuesten Variante jedoch nicht erschlossen. Der Sound be-

steht aus schlechter Musik und sich wiederholenden Kommentaren. Die Grafik des Spiels bleibt blaß und die Qualität der Animationen schwankt stark. Auch die 60 Mann starke Wrestler-Riege wirkt nur auf den ersten Blick imposant. Und den letzten noch verbliebenen Spaß am Spiel vertreibt die schlechte

Steuerung. Damit fällt WCW Nitro leider in die Kategorie der Spiele, die keiner braucht.

Hersteller: THQ
Genre: Wrestling
Preis:
Veröffentlichung: Sommer

Spielespass

49%

STREET SK8ER

Von der Straße auf die PlayStation: Ob die Umsetzung des ersten Skateboard-Spiels gelungen ist, erfahrt Ihr hier.



Schon nach kurzer Zeit bereiten die spektakulären Jumps keine Schwierigkeiten mehr.



Wenn Ihr eine Stage erfolgreich absolviert habt, könnt Ihr die Werte Eures Boarders verbessern.

Alle Skatfans können ihrem Hobby jetzt endlich auch auf der PlayStation frönen. Die Macher von Street Sk8er haben sich alle Mühe gegeben, das Flair des echten Skaterlebens auch im Spiel aufleben zu lassen. Ein mitreißendes Intro, 20 Boards mit Original-Grafiken der 98er-Kollektion, mehrere Outfits sowie harte Beats sorgen für das richtige Feeling. Schnappt euch euer Board und los geht's.

Nachdem Ihr einen von vier Fahrern ausgewählt habt, findet Ihr euch am Start eines Parcours in L.A. wieder. Die Streckenabschnitte müssen zum einen innerhalb eines bestimmten Zeitlimits gemeistert werden, zum anderen müßt Ihr eine vorgegebene Punktzahl „erfahren“. Das heißt für Euch, entweder Gas zu geben und einen Zeitbonus einzustreichen oder Euer Punktekonto durch waghalsige Aktionen aufzubessern und das Zeitlimit bis zum Letzten auszureizen.

Wer sich dabei warmgefahren hat, kann sein Können bald auch in der Halfpipe, der Bowl und auf Strecken in Tokio und New York unter Beweis stellen. Weitere geheime Pisten, die sich öffnen, wenn man die Punkteanforderungen der drei Anfangsparcours gemeistert hat, sind im Spiel versteckt. Es lohnt sich also durchaus, mit einem neuen Skater die Street-Tour noch einmal zu fahren. Übrigens erhöht sich auch die Zahl der wählbaren Fahrer im Verlauf des Spiels auf das Doppelte. Entscheidend für das Können auf dem Brett sind die Werte Eures Fahrers in Kategorien wie Sprungkraft, Beschleunigung oder Höchst-

geschwindigkeit. Wenn man eine Strecke mit Erfolg absolviert hat, gibt es Bonuspunkte, durch die man diese Fähigkeiten in einem Karriere-Modus aufwerten kann. Über die Art der von Eurem Skater vollführten Kunststücke entscheiden der Absprungzeitpunkt (Drücken der X-Taste) und die Geschwindigkeit. Gebremst wird mit dem Viereck-Knopf, beschleunigt mit der Kreis-Taste.

Neben der Street-Tour könnt Ihr einen Trainingsmodus wählen oder gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten. Leider bietet der Zwei-Spieler-Modus keinen Splitscreen. Mit Sicherheit wäre durch den interessanten Punkteschlüssel von Street Sk8er gerade dieses Duell besonders spannend geworden.

Auch am Schwierigkeitsgrad des Spiels hätten die Programmierer noch etwas feilen können. Schon nach kurzer Zeit beherrscht man selbst die spektakulärsten Jumps und bricht alle Rekorde. Individuelle Sprungkombinationen sind nicht möglich und irgendwann hat man sich an den vorgegebenen Grabs, Salti und Drehungen satt gesehen. Nicht einmal vor Stürzen muß man Angst haben. Wie man das Board auf dem Boden aufsetzt, spielt keine Rolle, nur die Kollision mit einem Hindernis oder der Seitenbegrenzung endet mit unfreiwilligem Bodenkontakt.

Patrizia Stajer

Spielespass

74%

Street Sk8er

Hersteller: Electronic Arts
Veröffentlichung: 26. März
Preis: ca. DM 99,-
Spieleranzahl: 1-2
Genre: Sportspiel

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Gelungene Grafik, passender Sound, Flair der Trendsportart überzeugend umgesetzt

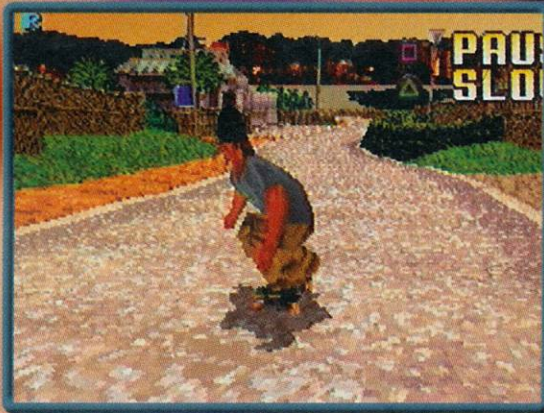
- Auf Dauer zu wenig anspruchsvoll, Splitscreen fehlt, zu geringer Streckenumfang

Altersfreigabe:

Unbeschränkt

Grafik: 76%

Sound: 80%



Durch schnelles Durchfahren der Parcours könnt Ihr Euch einen Zeitbonus sichern.

NHL Pro 99

Spielespass

77%



N64

Für alle, denen NHL 99 zu simulationslastig und NHL Breakaway 99 zu hektisch war, gibt es eine Alternative. Die Steuerung ist einfach, die Kommentare gelungen. Ihr bestimmt eure Taktik und wählt aus den NHL-Kufenstars Eurer Team.

Hersteller: Konami
Genre: Eishockey
Preis: ca. DM 130,-
Veröffentlichung: 28. Mai

Actua Soccer 3

Spielespass

68%



PC

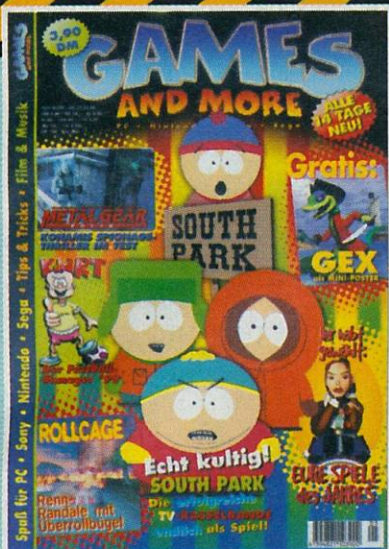
In die 1. Liga wird es Actua Soccer 3 nicht schaffen. Minuspunkte gibt es für Steuerung und Gestaltung. Positiv sind die 3D-Grafik, der Perspektiven-Wechsel und die Off-Kommentare. Ansonsten nichts Neues.

Hersteller: Gremlin
Genre: Fußball
Preis: ca. DM 80,-
Veröffentlichung: März

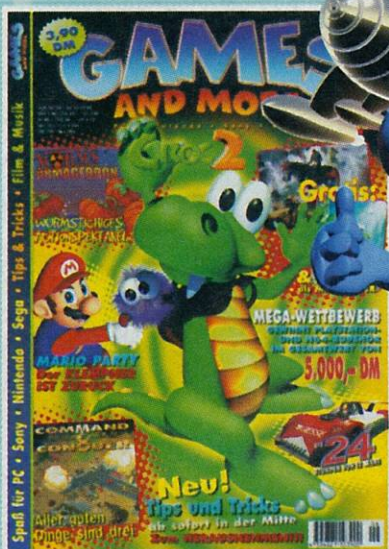
www.gamesonline.de

Heft verpaßt?

05/99



06/99



07/99



Kein Problem!

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

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

onlinegames

Multiplayer-Kult

z.B.: Meridian 59, Subspace

gamesnews

Latest news der Spiele-Szene

gameschat

Der ultimative Zocker-Chat

freegames

Spiele für umsonst

gamesmags

Homepages der führenden PC-Spielemagazine

www.gamesonline.de

games, games, games

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!



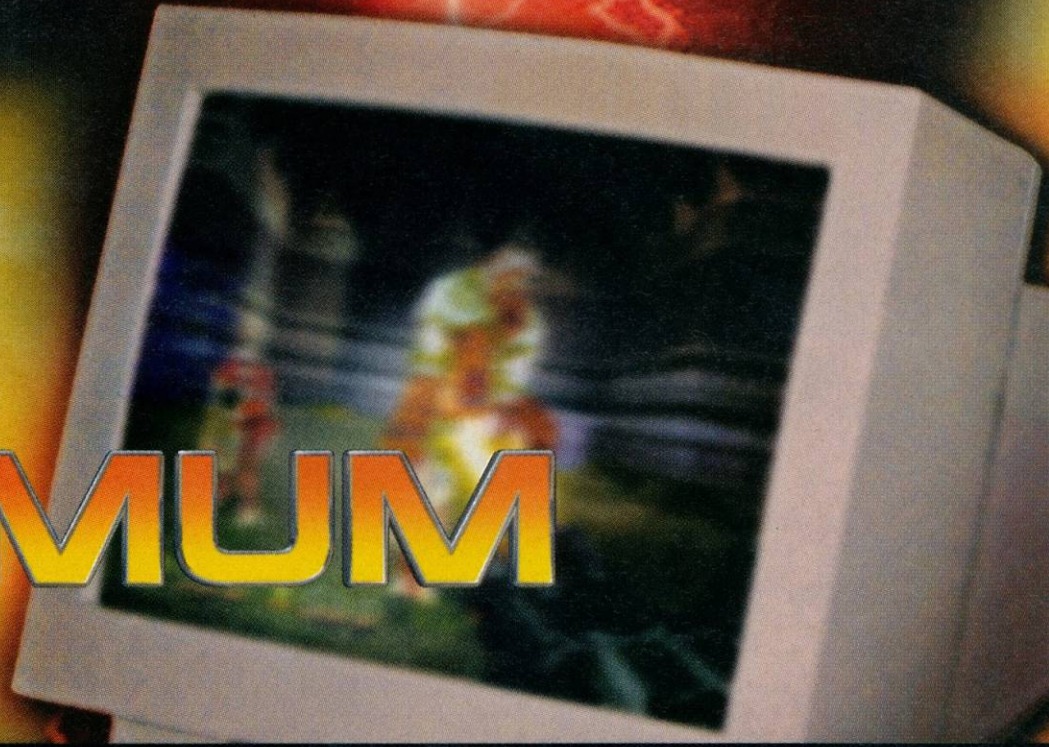
games online

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



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 meistverkaufte 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!



rennspiele + simulationen

Ob im Formel-1-Boliden, auf dem Gelände am Steuer eines Rallyewagens oder auf einem Superbike, bei den Rennspielen müßt Ihr zeigen, wie gut Ihr Euer Fahrzeug und die Rennstrecke beherrscht. Also: Klemmt Euch hinters Steuer, tretet das Pedal durch und los geht's!



inhalt

8

SEITEN

Star Wars Episode I: Racer	Seite 38
Driver	Seite 47
V-Rally 2	Seite 48
Sports Car GT	Seite 50
Rollcage	Seite 52
Figther Squadron	Seite 52
F-16 Aggressor	Seite 53

release

Beetle Adventure Racing	N64	29. März '99
California Speed	N64	Mai '99
Driver	PS	26. Mai '99
Gran Turismo 2	PS	September '99
Le Mans 24	PS	Mai '99
MicroMachines 64	N64	April '99
Racing Simulation 2	PS	30. April '99
Ridge Racer Type 4	PS	16. April '99
Rush 2: Extreme Racing	N64	30. März '99
Star Wars: Pod Racer	PS/N64/PC	1. Juni '99
Sports Car GT	PS	22. April '99
TOCA 2	PC	April '99
V-Rally 2	PS	Juni '99

Ihr könnt es nicht mehr erwarten, Euch in den neuesten Sportwagen und auf den besten Rennstrecken dem Geschwindigkeitsrausch hinzugeben und durch die Kurven zu driften? Hier erfahrt Ihr, wann in Deutschland neue Rennspiele erscheinen.

eure hits

TOP
10

1



1.	Gran Turismo	PS
2.	F-Zero X	N64
3.	V-Rally Edition 99	N64
4.	TOCA 2	PS/PC
5.	Need for Speed 3	S/PC
6.	Formel 1 98	PS
7.	F-1 World Grand Prix	N64
8.	Test Drive 5	PS
9.	TOCA Platinum	PS
10.	Top Gear Overdrive	N64

Hier könnt Ihr sehen, welche Rennspiele die Games and More-Leser zur Zeit am liebsten spielen. Notiert einfach Eure Hits auf dem Zeugnis-Coupon oder einer Postkarte und schickt das Ganze an Games and More.

referenz

TOP
10

1



1.	Gran Turismo	PS
2.	Racing Simulation 2	PC
3.	TOCA 2	PS
4.	F-1 World Grand Prix	N64
5.	Ridge Racer Type 4	PS
6.	Grand Prix Legends	PC
7.	F-Zero X	N64
8.	Rollcage	PS/PC
9.	Colin McRae Rally	PC/PS
10.	Top Gear Overdrive	N64

Die Rennspiele aller Systeme mit den besten Testergebnissen? Hier seht Ihr alle Highlights des Genres auf einen Blick. Damit Ihr wißt, welche Spiele Euch am meisten Fun und Action bieten.

Beim Krieg der Sterne-Rennspiel trifft man auf Alt-bekanntes. Der Racer orientiert sich eng an der Filmhandlung.

STAR WARS

EPISODE I: RACER



Die Anzeigen beschränken sich auf das Nötigste: Rundenzahl, Zeit, Position, Geschwindigkeit und der Schaden an den Triebwerken.



Dank der enormen Schubkraft rasen die Gleiter mit bis zu 800 km/h durch die Star-Wars-Welt.



Die heißen Rennen hinterlassen Spuren an den Gleitern. Vor dem nächsten Start wird das Gefährt von Robotern repariert und aufgemöbelt.



Jeder der acht Planeten, auf denen die Rennen stattfinden, hat andere geographische Gegebenheiten. Da ist fahrerisches Können gefragt.

LucasArts arbeitet im Moment nicht nur an dem Action-Adventure Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung, sondern auch am Star Wars Racer. Um die Vorgaben der Leinwandversion originalgetreu umsetzen zu können, hatten die Spieldesigner Zugriff auf alle Entwürfe des Filmteams.

Besonders gespannt sein darf man, ob es den Programmierern auch gelingt, die wahnwitzige Geschwindigkeit von 800 km/h, mit der die Gleiter durch den Weltraum rasen, auf der PlayStation ansprechend zu simulieren. Wenn LucasArts dies schafft, hat der Krieg der Sterne-Racer die Chance, sich von anderen futuristischen Rennspielen abzuheben.

Als Spieler schlüpft man zum Beispiel in die Rolle des jungen Anakin Skywalker oder in die seines Feindes Sebulba. Jeder Fahrer hat sein Vehikel mit eigenem Motorengeräusch. Auf acht verschiedenen Planeten mit 25 Strecken muß man beweisen, daß man den Gleiter so gut beherrscht wie die Außerirdischen. Denn nur die besitzen eigentlich genug Arme, Finger und Tentakel, um die fliegenden Ungetüme zu bedienen. Von Anfang an muß man versuchen, in die Punkteränge vorzustoßen, denn eine bessere Platzierung ergibt mehr Credits. Damit kann man Reparaturen am Gleiter oder kräftigere Motoren finanzieren. Oft sehen die Racer nach den Rennrunden ziemlich verbeult aus. Zwischen

den Fahrern gibt es keine Gnade, sie rempeln, was das Zeug hält. Wurfgeschosse, Nachbrenner-Flammen oder Felswände setzen den Gleitern arg zu. Für den Piloten werden die Schäden schnell zum Problem, denn die Steuerung wird dadurch schwerer. Während der Fahrt Reparaturmaßnahmen durchzuführen, ist aber auch nicht immer empfehlenswert.

Natürlich sollte man sich gegen die Angriffe der Gegner mit den gleichen Mitteln zur Wehr setzen. Allerdings sollte man dabei weder seine Rundenzeiten außer Acht lassen noch die Übersicht verlieren.

Die Handhabung der Racer setzt einige Übung voraus. Die Geschwindigkeit ist stufenlos regelbar, Lenken nach rechts und links möglich. Eine Landeklappe sorgt dafür, daß Dein Flitzer ein bißchen Speed zulegt oder abbremst und dafür höher steigt. Das Überwinden von Abgründen ist damit kein Problem mehr. Die Planeten weisen unterschiedliche Bodenverhältnisse auf. Das Dahingleiten auf Wasser, Eis, Sand oder Fels will gelernt sein. Und der Gravitations-Generator verhält sich auf verschiedenen Oberflächen unterschiedlich, auch wenn die Racer eigentlich schweben.

Patrizia Stajer

Hersteller: LucasArts
Veröffentlichung: 1. Juni '99

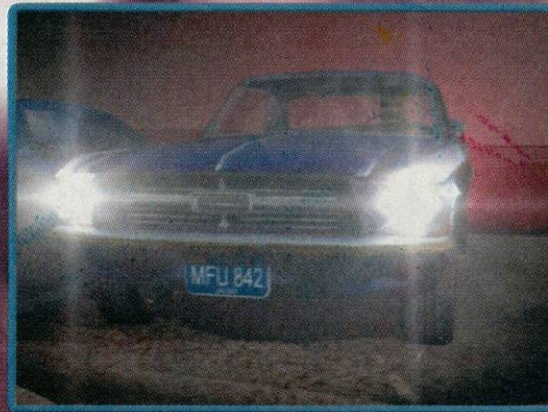
>> Für alle, denen Star Wars-Kinofilme und Actionspiele noch nicht reichen, ist der Racer von LucasArts genau das Richtige. <<
Patrizia Stajer

DRIVER

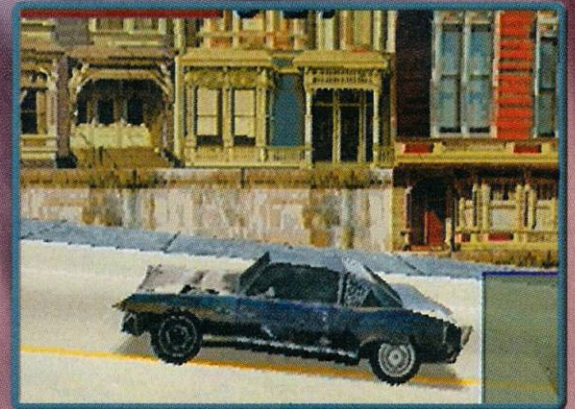
Als Undercover-Agent in den Straßen von San Francisco.



Durch die engen Gassen der Großstadt machst Du Dich auf den Weg zum nächsten Treffpunkt.



Das Intro versetzt Dich bereits in die richtige Stimmung für die kommenden Actionszenen.



Um zu erkennen, daß dieses Fahrzeug einiges mitgemacht hat, braucht man nicht erst einen Blick auf die Schadensanzeige zu werfen.



Hat die Polizei Dich erst einmal auf der Abschußliste, mußt Du schon an die Grenzen gehen, um noch einmal zu entkommen.



Mit der Replay-Funktion kannst Du Deine Missionen zu einem spannenden Actionspektakel zusammenschneiden.

>> Wen es bei den packenden Verfolgungsjagen im Sitz hält, der kann kein Racer-Fan sein. Mehr Spannung kann auch ein toller Action-Film kaum bieten. <<
Patrizia Stajer

Los Angeles bei Nacht. Du sitzt am Steuer eines aufgemotzten 70er-Jahre-Schlittens und rast durch die Stadt. Hinter Dir ein Haufen Cops, der Dich stoppen will, vor Dir Fahrzeuge, die Dir den Weg versperren, und Fußgänger, die sich nur noch durch einen Hechtsprung in Sicherheit bringen können. Klingt wie ein Actionfilm? Ist auch mindestens genauso gut.

Der Undercover-Cop Tanner wartet in seinem schäbigen Apartment auf die Aufträge des Verbrecherrings, in den er sich unerkannt als Fahrer eingeschleust hat. Geht eine Anweisung auf seinem Anrufbeantworter ein, klemmt er sich hinters Steuer und los geht's. Innerhalb eines Zeitlimits gilt es jetzt für Tanner, das Missionsziel zu erfüllen. Er muß heiße Ware von A nach B transportieren, einen feindlichen Gangsterboß so lange verfolgen, bis dieser entmutigt aufgibt, oder eine Zielperson beschatten.

Tanner muß in 44 verschiedenen Missionen sein ganzes fahrerisches Können unter Beweis stellen. Eigentlich wäre das mit den 12 zur Auswahl stehenden Boliden kein Problem, doch da sind ja noch die Gesetzeshüter und die ahnungslosen Verkehrsteilnehmer. Spektakuläre Crashes mit anderen Fahrzeugen lassen die Werte auf der Schadensleiste sinken und Dein PS-Monster nähert sich dem Schrottplatz. Bei größeren Regelverstößen nehmen die Cops die Verfolgung auf. Nur durch waghalsige Manöver sind sie wieder abzuschütteln. Das realistische Fahrverhal-

ten sorgt immer wieder für Überraschungen. Bei abrupten Richtungswechseln schaukelt sich der Wagen auf, beim Burnout läßt Dein Wagen kräftig Gummi und wenn Du Deinen Racer gegen ein Hindernis setzt, fliegen Karosserieteile durch die Luft. Die Schäden an den beteiligten Wagen sind deutlich sichtbar.

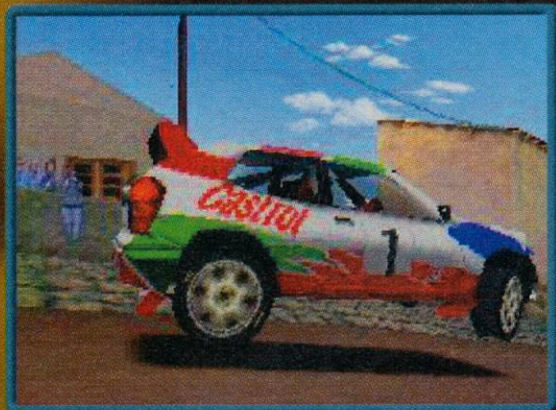
Daß 38 Programmierer mit Driver beschäftigt sind, wird auch beim Anblick der authentisch umgesetzten Metropolen Miami, New York, L.A. und San Francisco deutlich erkennbar. Die Stadtkerne wurden in mühevoller Kleinarbeit digitalisiert, über 30 Meilen Straßennetz und 150.000 Gebäude wurden detailgetreu umgesetzt.

Realitätsnah dargestellte Witterungseinflüsse sorgen ebenso für Spielfilm-Feeling wie die Szenen, für die eigens Stuntmen angeheuert wurden, um exakte Vorlagen zu liefern. Im Polizeifunk hörst Du die Synchronstimmen von Bruce Willis oder Clint Eastwood. Reifen quietschen, Motoren heulen und Glas splittert. All das wird durch die zum Teil heftigen Pop-Ups und die etwas pixelige Grafik nur ein bißchen getrübt. Eine Wertung jenseits der 90% läßt sich für Driver also fast schon voraussagen. Vor allem die Verknüpfung von Rennspiel und Agentenstory sorgt für Begeisterung.

Patrizia Stajer

Hersteller:GT Interactive
Veröffentlichung:27. Mai '99

Schon in diesem Frühsommer soll der neue Motorrad-Racer Kawasaki Motocross von Activision auf den Markt kommen. Der Kampf gegen die anderen Fahrer verspricht heiß zu werden, da sie mit extrem hoher Intelligenz ausgestattet werden sollen.



Wenn Ihr mit Vollgas durch das Beduinendorf rast, verliert Ihr kurzfristig sogar den Bodenkontakt.



Fährt die Kamera nahe heran, lassen sich die Animationen der Insassen besonders gut erkennen.

V-RALLY

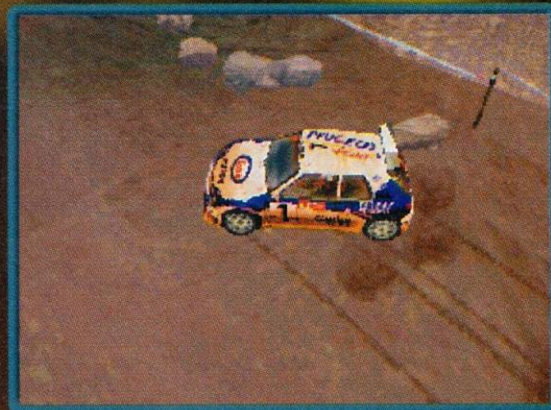
Heiße Rennwagen, coole Piloten – V-Rally 2 soll Atmosphäre pur bieten. Von den blitzenden Scheinwerfern bis zu den Bremsspuren auf dem Pflaster wurde an alles gedacht. PS-Piloten werden rasch vom Geschwindigkeitsrausch erfaßt.

NEWS

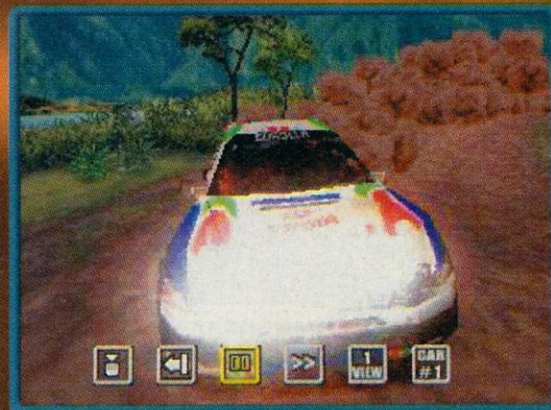


Im französischen Lyon entsteht derzeit V-Rally 2. Schon das derzeitige Datenblatt zu V-Rally 2 zeigt, daß das Projekt auf höchste Touren getrimmt wird: Ihr dürft in 18 offiziell lizenzierte Fahrzeuge der Saison 1999 einsteigen und im Spielverlauf zehn weitere Boliden freispielen. Es soll insgesamt 92 Strecken und Bonusabschnitte geben, die über zwölf verschiedene Länder verstreut sind. Abwechslung ist also garantiert. Unter den vier Spiel-Modi gibt es neben dem flotten Arcade-Spiel auch die simulationslastige Rally-Variante, bei der schon die Reifenwahl im Setup entscheidend sein kann und es nach Zusammenstößen zu sichtbaren Beschädigungen am Fahrzeug kommt. Zudem sollen mehrere Multiplayer-Möglichkeiten enthalten sein, bei denen die Detaillichte so weit verkürzt wird, daß die Rallye genauso flüssig läuft wie der Einspieler-Ausflug. Für Erstaunen wird der komfortable Streckeneditor sorgen, über den Ihr mit wenigen Befehlen Euren Traumkurs zusammensetzen und auf der Memory Card ablegen könnt. Hier darf man auf alle Grafik-Sets

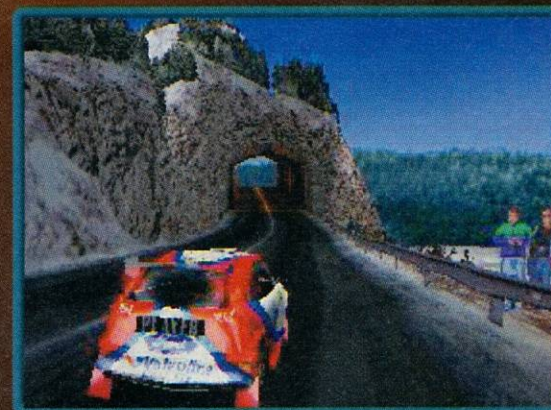
LLY 2



Nicht nur bei Drifts nahe der Absperrung hinterläßt die Rally-Karosserie deutlich sichtbare Furchen auf der Fahrbahn.



Die Optik überzeugt: Strahlend heller Lichterkranz und meterlange Staubwolken.



Bei der Tunnelleinfahrt wird man von einer Gruppe Schaulustiger kritisch abgeschätzt.

>> Coole Atmosphäre und heiße Action machen das Spiel zu einem echten Schweiß- und Adrenalintreiber. <<

Uwe Oster

Die Strecken von V-Rally 2 sind so angelegt, daß in den Kurven genug Raum zur Verfügung steht, um mit einem rasanten Powerdrift gekonnt und fachmännisch durchzuschlüpfen.

zugreifen, Kontrollpunkte festlegen und bekommt schon in der Konstruktionsphase plastisch vor Augen geführt, wie Kurven, Geraden und Gefälle verteilt sind.

Photographien der Original-Strecken dienten als Vorlage und wurden bis zum letzten Kiesel am Streckenrand in den Speicher der PlayStation gequetscht. Canyons, Siedlungen, verschneite Pisten und tropische Areale haben nicht nur grafisch hinzugewonnen, sondern werden durch aufwendige Animationen zusätzlich aufgewertet. So steigt ein Ballon im Hintergrund auf oder ein Segelflieger schwebt über Euch, während Ihr harte Positionskämpfe mit der Computerkonkurrenz austragt. Hin und wieder wagt sich auch mal ein Photograph auf die Piste, drückt vor Eurem Auto den Auslöser und springt im letzten Moment zur Seite.

Da kommt rasch Rennstimmung auf: Nicht nur die Umgebung wird präzise und stimmungsvoll dargestellt, durch die transparente Frontscheibe sieht man auch, wie die Gänge eingelegt und die Fahrer beim Beschleunigen in ihre Schalensitze gepreßt werden. Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar. Ein bis vier Spieler kön-

nen am Rennen teilnehmen und so gemeinsam die coole Atmosphäre genießen. Konsequenterweise wurden die Mängel der Vorgängerversion. Angelehnt an die Originalstrecken wird der Kursverlauf so justiert, daß das Gameplay keine unnötige Zwangspausen einlegt. Bei langen Geraden bildet die Umgebung eine enge Gasse, durch die ein maximales Geschwindigkeitsgefühl erzeugt wird. In den Kurven hingegen wurden schon mal ein paar Bäume geopfert und Auslaufbereiche geschaffen, die Euch kontrollierte Drifts erlauben. Damit dürfte einer der Hauptkritikpunkte von V-Rally ausgeräumt sein.

Atmosphäre wird bei V-Rally 2 groß geschrieben. Die Musik kommt von der Rockgruppe Sin und Staub-, Schmutz- und Lichteffekte vermitteln eine packende Rennatmosphäre. Und wer das Motorengeräusch hört, könnte wirklich glauben, in einem fetzigen Rennwagen zu sitzen, kurz bevor die Flagge zum Start gesenkt wird.

Uwe Oster

Hersteller: Infogrames
Veröffentlichung: Juni '99

SPORTS

Die Motoren
brummen,
der Asphalt
kocht. Ner-
vös stehen
die Fahrer
am Start und
warten auf
das Senken
der Flagge.

TEST

Spielespass

81%

Sports Car GT

Hersteller: Electronic Arts
Veröffentlichung: 22. April '99
Preis: ca. DM 90,-
Spieleranzahl: 1-2
Genre: Rennspiel

N64
PS
PC
GB
CGB
DC

+ Läuft sehr flüssig, da auf Schnickschnack in der Randbebauung verzichtet wurde, prächtige Fahrzeuge

- Leider ein etwas schwacher Motoren-Sound, wenig Randbebauung

Alters-
unbe-
schränkt

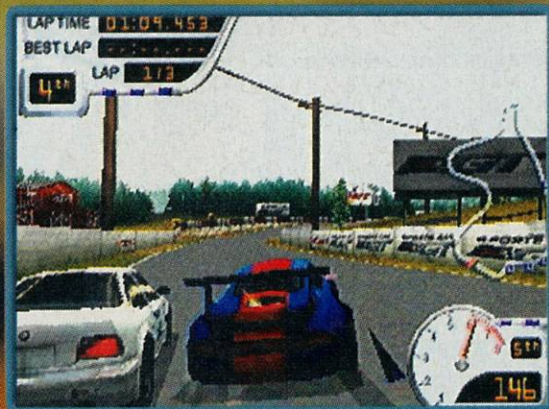
freigabe: 74%

Grafik:

Sound: 69%

>> Sports Car GT ist ein ernstzunehmendes PlayStation-Rennspiel, das sich allerdings mit Gran Turismo nicht messen kann. <<

Hans Ippisch



Detailreich: Beim Überholen der starken Konkurrenz kann man sogar die Werkszeichen der Hersteller auf dem Heck erkennen.



Beim Blick aus dem Cockpit der getunten PS-Geschosse bekommt man ein schweißtreibendes Geschwindigkeitsgefühl.

Zunächst sollte man den Arcade-Modus aufrufen. Dort sind nämlich von Beginn an die Boliden aus den vier GT-Klassen verfügbar. Während in der GTQ-Stufe noch schnöde Straßenmodelle warten, dreht man in der GT2-Kategorie seine Runden schon mit Highend-Sportflitzern. Das GT1-Feld ist mit experimentellen PS-Wundern besetzt, die erst bei 200 km/h so richtig in Fahrt kommen. Da warten BMW M3, Porsche 911 oder Panoz und Vector M-12 darauf, über die fünf Kurse und zwei zusätzlichen Phantasiestrecken geheizt zu werden.

Zu Beginn der Saison startet man zunächst mit einem sehr schmalen Geldbeutel. Damit kann man noch keine großen Sprünge machen. Ein PS-Monster aus der unteren Kategorie muß reichen. Damit tritt man gegen die Konkurrenz an und nur, wenn es gelingt, die computer-gesteuerten Fahrer auf die Plätze zu verweisen, kann man sich an Siegesprämien erfreuen, die umgehend in die Verbesserung der eigenen Karosse gesteckt werden.

Mit dem Geld kann man sich in der Montage-

halle Spoiler zulegen, den Wagen tieferlegen, das Drehmoment des Getriebes hochschrauben oder bessere Komponenten kaufen. Im weiteren Verlauf des Spiels kann man sich ausgiebig im Tuning-Menü austoben und seinen Sportwagen mit dem letzten Feinschliff versehen. Bessere Bremsen oder eine härtere Aufhängung wirken sich auf das Spiel mit den Sekundenbruchteilen aus. Seitenschweller und Spoiler verpassen dem Wagen ein noch cooleres Outfit und eine bessere Aerodynamik. Neben der Möglichkeit, bei Time-Trials auf Rekordjagd zu gehen, gibt es noch zwei interessante Zwei-Spieler-Modi: Bei der Pace-Car-Variante tummelt sich noch ein rennerfahrener Computergegner auf dem Split-Screen. Folge des Duells ist, daß das Auto des Verlierers, das sich dieser zuvor mühsam im Saison-Modus erkämpft hat, von dessen Memory-Card gelöscht wird.

Die Technik des Spiels ist funktional und verzichtet auf viel Schnickschnack. So wie an den Rennflitzern kein Gramm Ballast zuviel ist, hat Electronic Arts den Grafikaufwand so weit abgespeckt, daß Sports Car GT konstant flüssig läuft und man sich ungetrüb am Geschwindigkeitsrausch erfreuen kann. Daher sehen die Kurse nicht



Scheinwerferkegel und Flare-Effekte erhellen das Geschehen auf dem nächtlichen Desert-Speedway. Sonst gibt es aber nicht viel zu sehen.



Nur selten passiert man ein einprägsames Landschaftsmerkmal wie diese Zuschauertribünen, von denen einem Jubel entgegenbrandet.

CAR GT

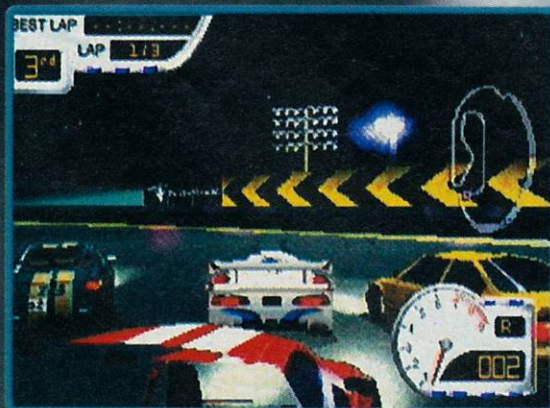


Das Driftverhalten ist von der Fahrzeugklasse abhängig und läßt sich nach kurzer Einübungszeit beherrschen.

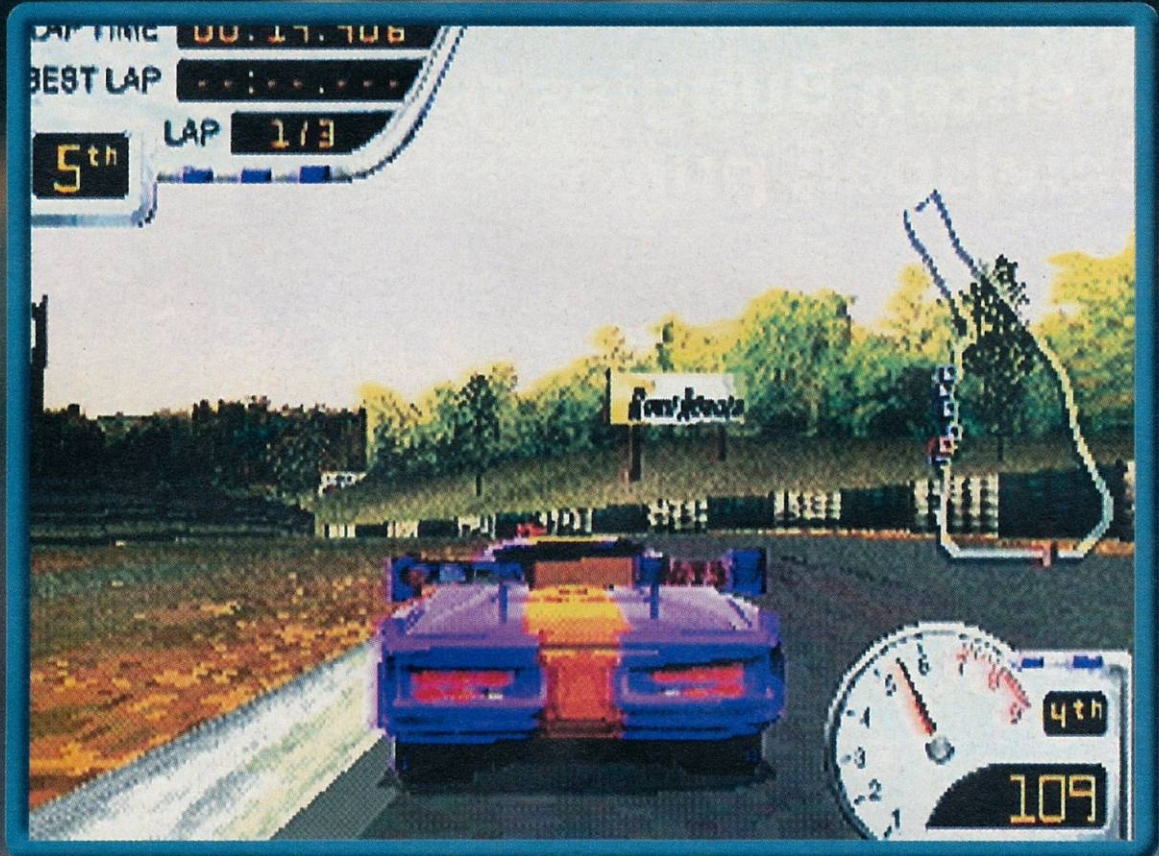
sehr detailverliebt aus, sie wirken eher wie Teststrecken. Lediglich ein paar Werbebanner oder Leitungsmasten huschen an der Frontscheibe vorbei.

Das Teilnehmerfeld liegt meist so weit auseinander, daß man kaum mehr als drei Konkurrenten vor die Haube bekommt. Bei Zusammenstößen werden auch nur wenige Polygonsplitter durch die Luft geschleudert. Dafür ist aber das Fahrverhalten der PS-Riesen sehr unterschiedlich. Beim sanften Schwingen durch die Kurven kann man sich einen guten Eindruck davon verschaffen, wie diese unbezahlbaren Sondermodelle über die Piste rasen. Da Geschwindigkeit, Fahrphysik und das Design der PS-Wunder im Mittelpunkt stehen, wurde die Randbebauung auf das nötige Maß beschränkt. Das Gameplay wird durch übersichtliche Menüs, kluge Optionen und die erfolgreiche Mixtur aus Werkstattkomponenten und Prämiegeldern zusätzlich beschleunigt. Nur die Motorensounds blubbern sich etwas schwerfällig unter der Haube hervor. Übrigens, entwickelt wurde Sports Car GT von Westwood, das die meisten durch Command & Conquer kennen.

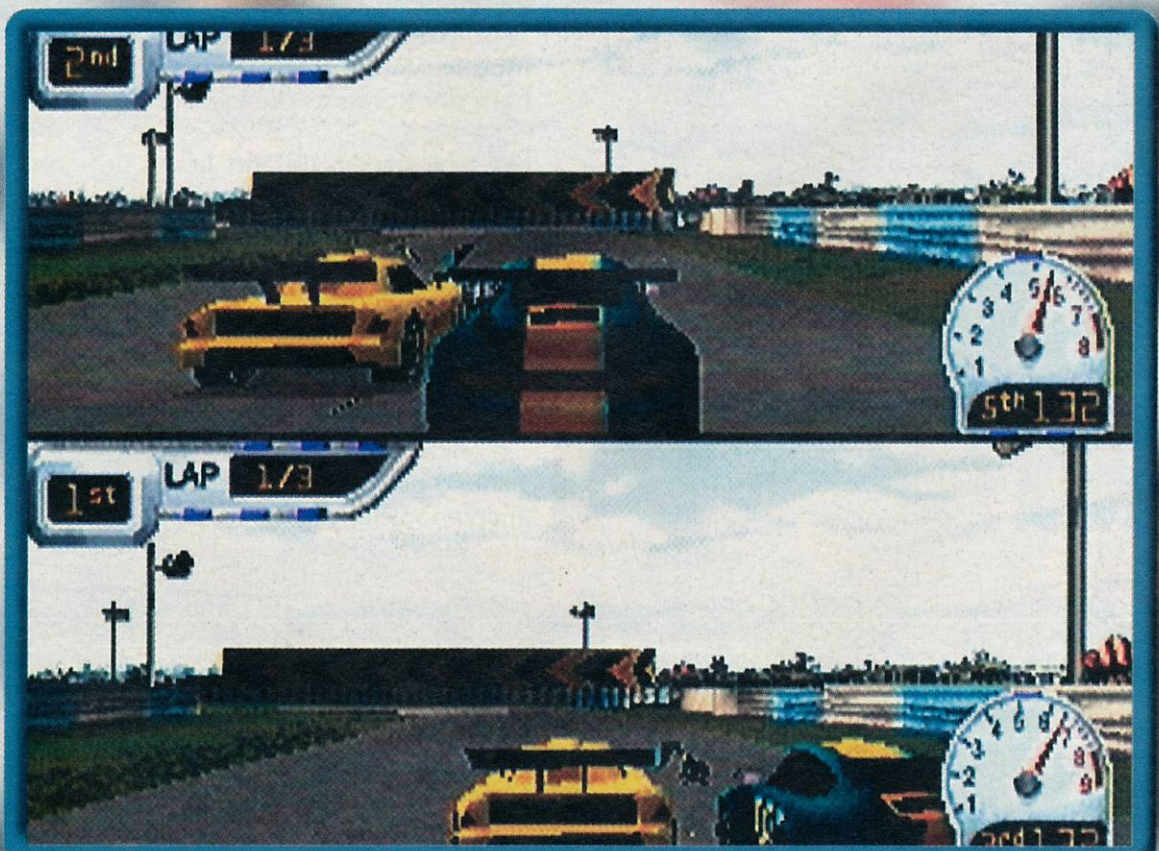
Uwe Oster



Massenkarambolagen wie diese kommen selten vor, da sich das Fahrerfeld meist über die gesamte Streckenlänge verteilt.



Mit einer heißen PS-Rakete in bunter Rennbemalung zischt man über die eher eintönigen Rundkurse.



Die flüssigen Zwei-Spieler-Duelle können auf einem horizontal oder vertikal gesplitteten Screen ausgetragen werden. In Sachen Geschwindigkeit und Detailfülle gibt es bei dem von Westwood (Command & Conquer) entwickelten Produkt keinen Grund zur Klage.

ROLLCAGE

Der futuristische High Speed- Spaß mit den abgedrehten Buggies garantiert Spielspaß pur.

>> Vor allem die knalligen Effekte und die innovative Fahrzeugmechanik der Buggies verhelfen Rollcage zu einem Spitzenplatz in diesem Genre. <<
Patrizia Stajer

Spielespaß 73%

Rollcage

Hersteller:ATD/Psygnosis
Veröffentlichung:Ende März '99
Preis/geplant:ca. DM 70,-
Spieleranzahl:6 LAN/TCP/IP, 4 (PC)
Genre:Rennspiel

N64
PS
PC
GB
CGB
DC

+ Spannender Kampf um Zeiten und Plätze, Steuerung leicht zu handhaben, gutes Geschwindigkeitsgefühl

- Buggies geraten zu leicht ins Schleudern, ab und zu verliert man die Orientierung

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren

Grafik: 78%

Sound: 69%



Mit den vorhandenen Waffen kann man die Werbetafeln entlang der Strecke zerschießen.



Von der Hafenanlage ist bei der zweiten Durchfahrt außer dem Ladekran nicht mehr viel übrig.

Nach einem Überschlupf einfach wieder durchstarten? Sich spiralförmig durch einen Tunnel schrauben oder mit 500 km/h ohne schlimmere Folgen gegen eine Wand fahren? Kein Problem mit den futuristischen Buggies, mit denen man in Rollcage über die Rennstrecken braust.

Die keilförmigen Vehikel mit den überdimensionalen Reifen brettern durch Steilkurven, Schikanen und Lavatrichter und übertölpeln die Gegner mit kilometerweiten Sprüngen. Bei Rollcage ist alles möglich. Nicht einmal die Objekte außerhalb der Rennstrecken sind sicher.

Mit dem starken Gefährt lassen sich ganze Häuserblocks zum Einsturz bringen und die Raketen besorgen den Rest. Wenn man schnell genug ist, kann man sogar einfach durch Felsbrocken, Statuen oder Raumstationen hindurch fahren. Die Trümmer versperren dann günstigerweise den nachfolgenden Fahrern den Weg. Werbetafeln, Absperrungen und Gebäude werden mit Hilfe des Zielsystems pulverisiert. Gerade durch die Einbeziehung der Umwelt hebt Rollcage sich von anderen Spielen des Genres ab. Nach ein paar

Trainingsfahrten beherrscht man die Steuerung und kann im Liga-Modus, bei Zeitrennen oder im Zwei-/Mehrspieler-Modus loslegen. Das Streckendesign ist großzügig ausgefallen und unterwegs kann man einige zusätzliche Geheimwege, die an manchen Stellen nicht breiter als der Buggy selbst sind, entdecken. Im Liga-Modus gibt es drei verschiedene Schwierigkeitsgrade mit je drei bis vier Rundstrecken.

Wer nach dem Ende der Serie an der Tabellenspitze steht, darf in die nächsthöhere Liga aufsteigen. Die Verlierer müssen die gleiche Schwierigkeitsstufe noch einmal absolvieren. Der Turniersieg wird zudem mit neuen Fahrern, Spielmodi oder Zwischensequenzen belohnt.

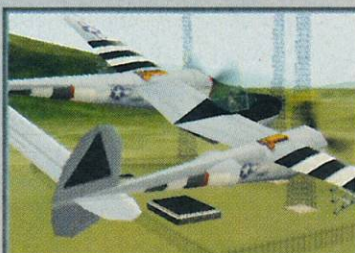
Die furchtlosen Piloten haben zwei Extraslots, die man durch das Überfahren bestimmter Symbole auffüllen kann. Natürlich erhöht sich mit dem Turbo die Geschwindigkeit des ungewöhnlichen Gefährts und der Schutzschild macht einen für kurze Zeit gegen Angriffe immun. Zusätzliche Waffensysteme machen den Gegnern das Leben schwer. Schockwellen, Energiestrahlen und vereiste Streckenabschnitte



314 km/h bei Vollgas auf der Geraden! Da fliegen die Gebäude am Streckenrand förmlich vorbei.

Fighter Squadron

Spielespaß 55%



Der angekündigte Flugzeugbausatz, mit dem der Spieler seine eigenen Flieger erschaffen hätte können, ist in Fighter Squadron nun doch nicht verwirklicht worden. Und leider schafft es das Spiel auch nicht, einen darüber hinwegzutrogen. Von Beginn an kann man jeden der 32 Einsätze,

die dann aus amerikanischer, britischer und deutscher Sicht präsentiert werden, anwählen. Die Motivation, schwere Missionen zu überstehen, sinkt damit ziemlich. Die hypersensible Joystick-Abfrage macht zudem das Abschießen der Gegner zur reinen Glückssache. Grafik und Sound sind ordent-

lich, aber unspektakulär. Gründlich verdorben wird der Spielspaß dann auch noch durch lange Ladezeiten.

Hersteller:Activision
Genre:Flugsimulation
Preis:ca. DM 80,-
Veröffentlichung:März '99



Aus den wagemutigen Fahrern der verrückten Buggies könnt Ihr Euch Euren Piloten aussuchen.



SpieleSpaß

90%

Rollcage

Hersteller:Psygnosis
Veröffentlichung:12. März '99
Preis/geplant:ca. DM 99.-
Spieleranzahl:1-2
Genre:Rennspiel

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Sehr gute Effekte, innovative Fahrzeugmechanik, nichtlineare Kurse und interaktive Streckendetails



Grafik läßt phasenweise grobe Pixel erkennen, Musik reicht nicht an den Sound von WipeOut heran

Altersfreigabe:

unbeschränkt

Grafik: 90%

Sound: 88%

werfen die anderen Fahrer aus der Bahn, mit dem Stop-Symbol zwingt man die gegnerischen Wagen in den Kriechgang. Grafisch kann Rollcage einiges bieten. Vor allem die Licht- und Waffeneffekte sind extrem knallig. Und auch die Geschwindigkeit der Buggies wird vor dem Bildschirm spürbar. Besonders raffiniert ist die Replay-Funktion, mit der man sich bereits überstandene Rennen noch einmal zu Gemüte führen kann. Die Wiederholung wird aus Close-Ups und Einstellungen aus verschiedenen Kamerawinkeln und der Ego-Perspektive zusammengeschnitten und läßt den Spielspaß ein zweites Mal aufleben.

Auf der PlayStation schafft Rollcage damit auf Anhieb einen Platz in der Spitze des Genres. Nur gegen Gran Turismo hat der neue Fun-Racer keine Chance.

Auch auf dem PC kann das Buggy-Spiel mit den anderen Games dieser Sparte durchaus mithalten, selbst wenn hier die Wertung etwas niedriger ausfällt. Nur der Genre-Spitzenreiter Nice 2 läßt sich nicht vom Thron stoßen.

Patrizia Stajer



In der Outworld bekommen es die Rollcage-Piloten mit Lavaströmen und glühenden Vulkanen zu tun.



F-16 Aggressor

PC Auch F-16 Aggressor präsentiert sich nicht ansprechender als Fighter Squadron. Aufgabe ist es, terroristische Rebellen zur Vernunft zu bringen. Vor Beginn der Einsätze erstellst Du Deine Pilotenakte und unternimmst vier Trainingsflüge, die interaktiv mit Sprachausgabe moderiert werden. Die Übungs-

flüge ersparen allerdings nicht den späteren Blick ins Handbuch. Weder besonders spektakulär noch spannend sind die vier Kampagnen in Kenia, Marokko, Äthiopien und Madagaskar mit je zehn Missionen, die es zu bestehen gilt. Auch die gute Optik, das gelungene Flugmodell und die schnelle Grafikengine kön-

nen nicht darüber hinwegtäuschen, daß das Spiel schnell langweilig und statistisch wird.

Hersteller:Virgin
Genre:Flugsimulation
Preis:ca. DM 80,-
Veröffentlichung:Erhältlich

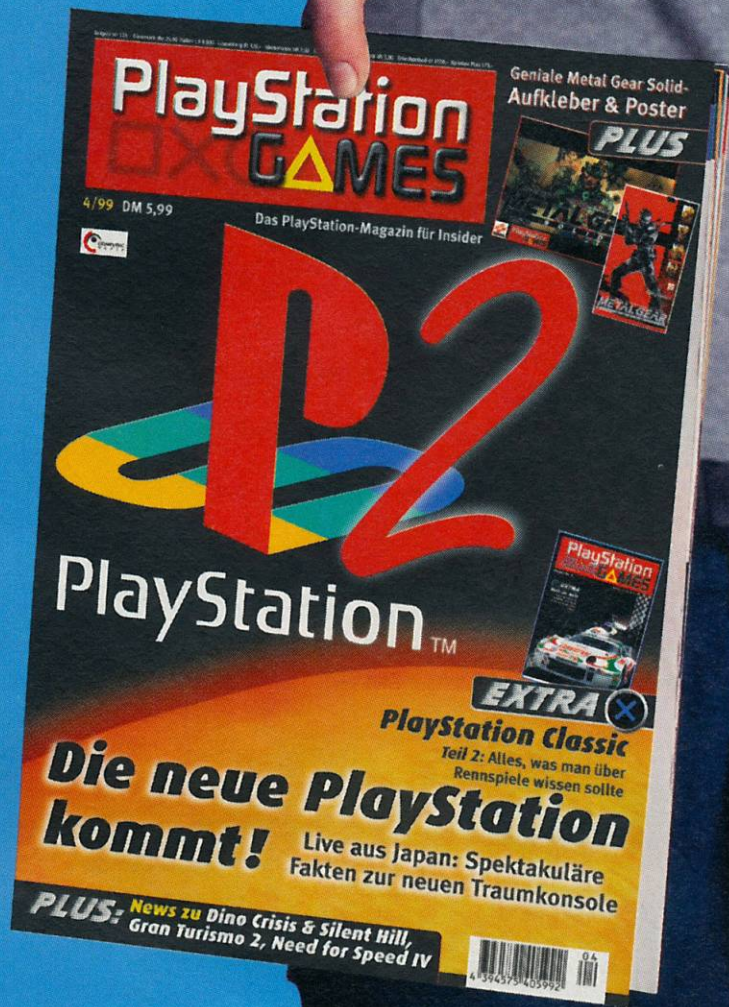
SpieleSpaß

55%

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

Am 21.4. für 5,99 DM im Kiosk.

Lesen bildet!



STRATEGIE + denkspiele



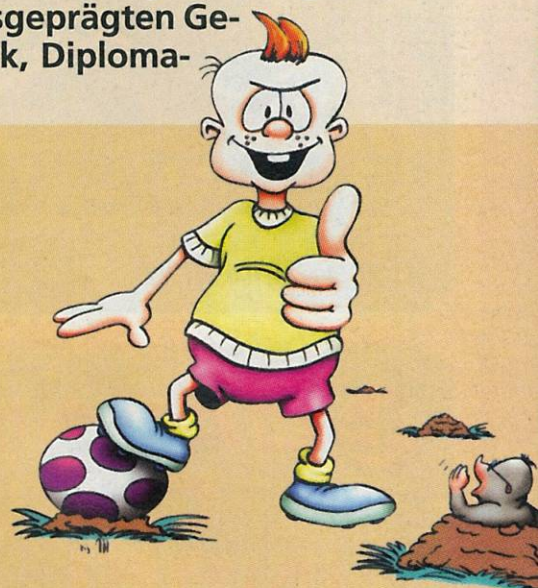
Die Welt erobern, einen Mega-Konzern leiten, das Weltall erforschen, einmal eine historische Schlacht nachbauen – Strategiefans brechen in wahre Begeisterungstürme aus, wenn sie ihr Organisationstalent und ihren ausgeprägten Geschäftssinn beweisen können. Fingerspitzengefühl, Taktik, Diplomatie, in diesen Welten fühlen sie sich zuhause.

inhalt

8

SEITEN

The Sims	Seite 56
Catan: Die Insel	Seite 56
Die Siedler	Seite 56
Theme Park 2	Seite 56
Land der Hoffnung	Seite 57
Die Völker	Seite 57
Machines	Seite 57
Star Trek: Birth of the Fed.	Seite 58
Pizza Syndicate	Seite 60
Rainbow Six Eagle Watch	Seite 60
Saga	Seite 61
Global Domination	Seite 62
Skat 3000	Seite 62
Deo Gratias	Seite 63
Mephisto	Seite 63



1

eure hits

TOP 10



1.	Populous: The Beginning	PC/ PS
2.	Die Siedler 3	PC
3.	Command & Conquer II	PC/PS
4.	Star Craft	PC
5.	Age Of Empires	PC
6.	Commandos	PC
7.	WarCraft II	PC/ PS
8.	Worms	PC/ PS
9.	Incubation	PC
10.	Command&Conquer	PS/PC

Hier könnt Ihr sehen, welche Spiele im Bereich Strategie/Simulation die Games and More-Leser zur Zeit am liebsten spielen. Notiert einfach Eure Hits auf dem Zeugnis-Coupon oder einer Postkarte und schickt das Ganze an Games and More.

release

Age of Empires 2	PC	Mai '99
Civilization II	PS	April '99
C&C 3: Tiberian Sun	PC	Juni '99
Imperialismus 2	PC	April '99
Railroad Tycoon 2	PC	April '99
Siege	PC	Juni '99
Star Trek: Birth of Federation	PC	April '99
StarCraft 64	N64	August '99
Warhammer: 40.000 Rites	PC	Juni '99
Worms 2	PC	Juni '99

Ihr wartet auf neue Welten? Coole Abenteuer? Herausforderungen an Strategie und Taktik? Wir verraten Euch schon jetzt, wann die coolsten Neuigkeiten für Euer Spielsystem auf den Spielmarkt kommen.

1

referenz

TOP 10



1.	Civilization II	PS/ PC
2.	Die Siedler 3	PC
3.	Age Of Empires	PC
4.	Populous: The Beginning	PC/ PS
5.	StarCraft	PC
6.	Commandos	PC
7.	WarCraft II	PC/ PS
8.	Incubation	PC
9.	Command & Conquer II	PC/PS
10.	Worms	PC/ PS

Die Spiele mit den besten Testergebnissen im Bereich Strategie/Simulation? Hier seht Ihr alle Highlights des Genres auf einen Blick. Damit Ihr wißt, welche Spiele euch am meisten Fun und Action bieten.

THE SIMS



Leite mit Fingerspitzengefühl und Weitblick die Geschicke der Sim-Familie.

Um trautes Heim, Glück allein geht es bei The Sims. Diesmal werden nicht ganze Städte oder Welten gebaut. Vielmehr gilt es, die Geschicke einer furchtbar netten Familie in ihren virtuellen eigenen vier Wänden zu lenken. Das Geschehen in der Familie reicht dabei von der berühmten Lindenstraße bis Verbotene Liebe. Und dann gibt's da auch noch die lieben Nachbarn. Für Zündstoff und Konflikte, aber auch Spaß und cooles Neighbourhoodwatching ist also bestens gesorgt.

Hersteller:Maxis
VeröffentlichungSeptember '99

DIE SIEDLER: MISSION-CD



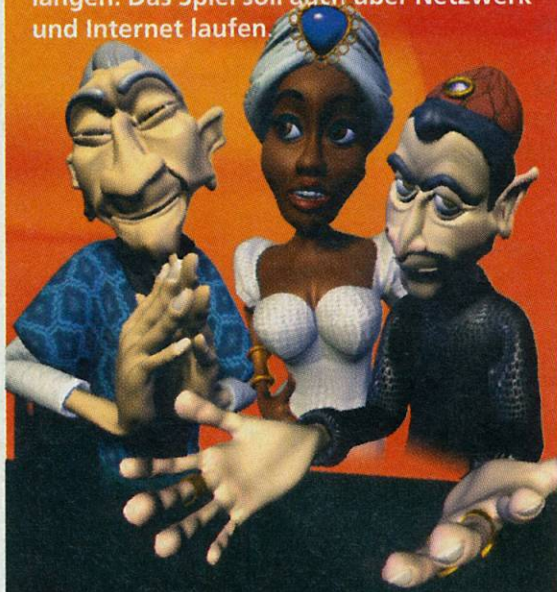
Kaum ist der letzte Patch für Die Siedler 3 erschienen, kündigt Blue Byte eine Mission-CD mit dem Titel „Erschaffe Welten – Errichte Imperien – Finde den heiligen Ort!“ an. Neben zahlreichen Szenarien soll endlich auch ein langgewünschter Editor enthalten sein. Damit steht der eigenen Kreativität und Phantasie nichts mehr im Wege.

Info: <http://www.bluebyte.de>

Hersteller:Blue Byte
VeröffentlichungApril '99

CATAN: DIE INSEL

Unter den Top-Ten der Brettspiele steht Catan ganz weit oben. Kein Wunder, daß dieser Kassenschlager auch als PC-Game umgesetzt werden soll. Die deutsche Software-Schmiede Funatics arbeitet im Auftrag von Ravensburger Interactive an dem Projekt. Wie beim Brettspiel wird auch in der PC-Version eine Insel besiedelt und urbar gemacht. Ziel ist es, ein möglichst großes Imperium zu errichten. Kriege und militärische Einheiten gibt es dabei nicht. Vielmehr ist geschicktes Handeln und Planen gefragt, um die Inselherrschaft zu erlangen. Das Spiel soll auch über Netzwerk und Internet laufen.



Hersteller:Funatics
VeröffentlichungOktober '99

THEME PARK RIDE THE R

Jetzt geht's rund: Fünf Jahre Warten auf die Fortsetzung von Theme Park haben sich gelohnt.

Sorgte der Vorgänger schon für mächtig viel Spielspaß, so lockt Theme Park 2 mit einigen coolen Neuerungen. Am auffälligsten ist dabei die Grafik. Wo früher noch Schachbrettatmosphäre herrschte, blickt man heute auf natürlich wirkende Landschaften mit sanften Hügeln und schroffen Klippen. Auch die Gebäude und Achterbahnen werden aus Polygonen zusammengesetzt und somit hardwarebeschleunigt. So richtig genießen kann man dies mit einer frei einstellbaren Kamera, die für vollen Durchblick im Park sorgt. Hersteller Bullfrog möchte die hübsch verpackte Wirtschaftssimulation zu einem actionreichen Spielespaß machen. Bevor jedoch die virtuellen Parkbesucher richtig Spaß haben, muß erst hart gearbeitet werden. Mit einem kleinen Startkapital geht es los. Damit kann man noch keine großen Sprünge machen, aber für erste kleinere Attraktionen und Imbißbuden langt es schon. Wichtig ist die optimale Planung. Die Besucher sollen ja alles sehen können und möglichst viel Geld im Park ausgeben. Wichtig ist von Beginn an, daß das Wegesystem clever und vorausschauend angelegt wird, damit die Besucher alles erreichen. Ein cooles Feature hat Bull-



Die Fahrt mit den selbst erstellten Achterbahnen ist n
Mit den Knöpfen kann der Spieler sämtliche Bereiche

frog zusätzlich eingeplant: Schon jetzt können sich die Parkbauer auf eine heiße Fahrt in der Achterbahn freuen. Da der 3D-Karte ohnehin alle Grafikinformatoren vorliegen, stellt es für die Programmierer kaum ein Problem dar, die Kamera dicht über den Schienen entlangfliegen zu lassen. Auch in Schaukeln und Karusells wird der Spieler sitzen können. Die damit erzielten Effekte sind atemberaubend – und setzen



LAND DER HOFFNUNG

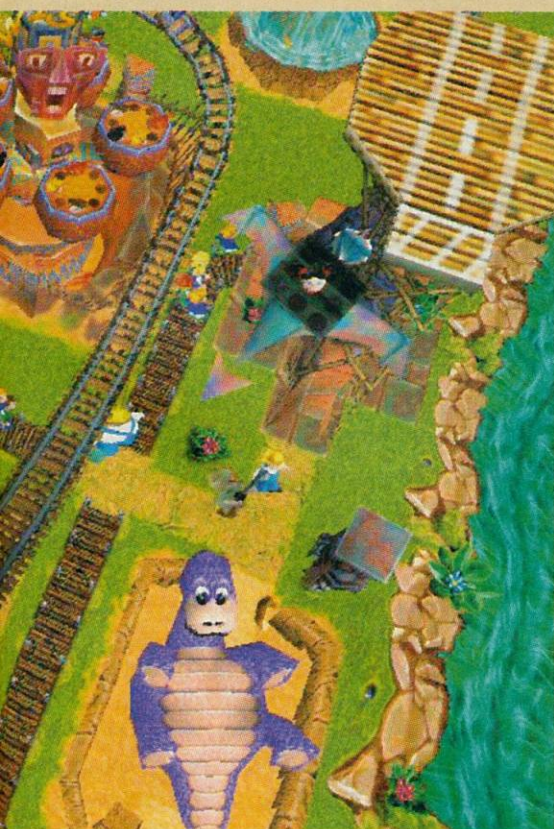
Mit einem Aufbaustrategiespiel wartet Innonics auf. Dabei könnte Land der Hoffnung durchaus etablierten Spielen wie Die Siedler oder Anno 1602 Konkurrenz machen. Derzeit wird noch kräftig an der Grafik gefeilt, aber inhaltlich überzeugt das Spiel schon. Mit ei-

nem einfachen und schlichten Haupthaus geht alles los. Man sucht sich zunächst die Staatsform aus und dann kann munter geplant und fleißig gebaut werden.

Hersteller:Innonics
Veröffentlichung:Ende April '99



K 2 IDES



eines der vielen optischen Features von Theme Park es komplexen Aufbaustrategiespiels steuern.

modernste Hardware voraus. Die hohen Hardwareanforderungen dürften aber auch der Grund für den späten Release sein (geplant ist das 3. Quartal '99), denn erst im Herbst diesen Jahres werden ausreichend Pentium-III-Rechner verkauft sein.

Hersteller:Bullfrog
Veröffentlichung:3. Quartal '99

DIE VÖLKER



Zu einer ernsthaften Konkurrenz für etablierte Vertreter dieses Genres könnte sich Die Völker entwickeln. Das Aufbaustrategiespiel besticht durch Liebe zum Detail und eine witzige Story.



Witzige Story und liebevoll programmiert.

Mit einem Evolutionsunfall beginnt das Abenteuer. Die pumeligen Pimons, insektenähnlichen Sajiki und die humanoiden Amazonen wurden auf einer Welt ausgesetzt und streiten dort um die Vorherrschaft. Die Rassen unterscheiden sich grundlegend und benötigen unterschiedliche Ressourcen. Mit einem Baumeister und zwei Trägern fängt man an. Der Baumeister errichtet das Haupthaus. Nun folgt eine Ausbildungsstätte und die Träger drücken die Schulbank, um einen von 85 verschiedenen Berufen zu erlernen. Dank der 3D-Beschleunigung wirken die Völker-Welten sehr plastisch, zumal alle Render-Gebäude detailliert gestaltet wurden und 13 verschiedene Landschaften existieren.

Hersteller:Neo/JoWood
Veröffentlichung:Mai '99

MACHINES



Echtzeitstrategie vom Feinsten mit einer ganzen Serie cooler Features verspricht Machines. Mit einer Kommandozone, einer Handvoll Ressourcen und einem einfachen Konstruktionsroboter geht es los. Aber Vorsicht: Schon bald greifen die recht heftigen CPU-Gegner an, also ist rasches und gezieltes Handeln gefragt. Das umliegende Gebiet wird rasch erkundet, neue Einheiten gebaut und lebenswichtige Rohstoffquellen gesichert. Die Computergegner sind hart und clever.



Hersteller:Acclaim
Veröffentlichung:April '99

Schon zu Beginn sollte man großzügig planen, da die Anlagen bald sehr groß werden.

ative, um die Mehrspielerfunktion auszubauen und einen Editor zu integrieren. >>
etzten Bugs schneller ausmerzen als erwartet. Die Fans der Vorgängerversion wird
bevor. Die englische Version wird schon dupliziert, die deutsche folgt bald.<<



STAR BIRTH

Lange hat es gedauert – nun ist es da, ein rundenbasiertes Strategiespiel im Star Trek-Universum. Dabei lag es doch so nahe: Diplomatie, Taktik und Erforschung neuer Welten bilden von jeher die Grundlage dieser Serie und in kaum einem anderen Genre kommen diese Elemente besser zur Geltung.

>> Längst war ein solches Spiel überfällig. Kaum ein anderer (Film)-Klassiker bietet ein solch ausgeprägtes Betätigungsfeld für echte Strategie-Fans. <<

Uwe Oster

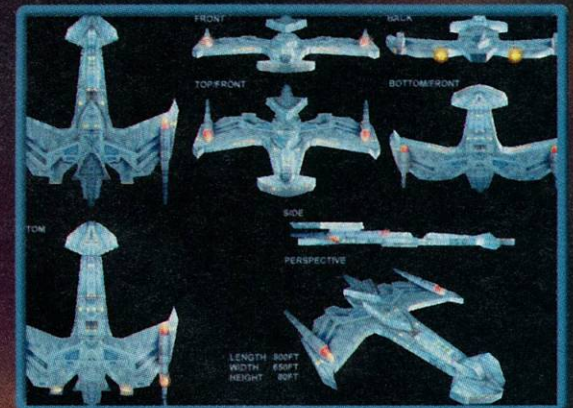


Mit knappen Anweisungen werden die Raumschiffe in der Schlacht befehligt.

Eines gleich vorweg: Star Trek: Birth of the Federation ist sehr komplex und verlangt dem Spieler schon einiges ab. Wer bereit ist, sich auf eine intensive Einarbeitungsphase einzulassen, dürfte mit MicroProses Strategie-Epos langfristig anspruchsvolle Unterhaltung geboten bekommen. Ein ausführliches Tutorial im Handbuch hilft einem aber über die ersten Hürden hinweg. Zwei Spielstände werden mitgeliefert, die Einblick in die grundlegenden Prozeduren geben. Neben den fünf verschiedenen Technologie-Levels dürfen für alle fünf spielbaren Rassen beliebig diverse Handicaps eingestellt werden. Die Wahl des Technologie-Levels beeinflusst maßgeblich die Spieldauer. Dabei hat MicroProse viel Arbeit in die Künstliche Intelligenz gesteckt, damit jede Rasse so reagiert, wie es ihrem Grundcharakter entspricht. Auch nett: Je nachdem, welche Rasse man gewählt hat, wird das Interface im entsprechenden Styling präsentiert. Hat man sich erst einmal für Rasse und Level entschieden, hat man vielfältige Möglichkeiten. Als Anführer einer Star Trek-Rasse kümmert man

TREK

OF THE FEDERATION



Den Originalen nachgebildet: Klingonenschiffe.



Cardassianer: Jede Rasse hat einen anderen Screen



So sieht der Ferengi-Bildschirm aus.



Der Screen der Förderationsstrategen.

Per Wurmloch kann man in kürzester Zeit riesige Entfernungen überwinden. Doch wenn das Wurmloch kein Ende hat, ist das Schiff verloren.

sich um das wirtschaftliche Gedeihen der Kolonien, setzt sich diplomatisch oder kriegerisch mit den anderen Rassen auseinander, entwickelt neue Technologien und baut Fabriken, Forschungseinrichtungen und Raumschiffe. Aufklärung und Spionage sichern vor überraschenden „Besuchen“ der Nachbarn.

Wer nicht alles mühsam „von Hand“ beeinflussen will, kann in den Optionen grobe Richtwerte festlegen und auch im Verlauf des Spiels noch abändern. Wer keinen Spaß an Forschung und Entwicklung hat, kann das links liegen lassen und sich anderen Bereichen zuwenden.

Wer also als Star Trek-Fan Neuland in diesem Genre betritt und sich lieber auf die Raumkämpfe konzentrieren will, kann sich somit weitgehend auf die Aspekte konzentrieren, die ihn am meisten interessieren. Und detailverliebte Strategen können wirklich jede Kleinigkeit einstellen, verändern und beobachten. Apropos Kampfmodus: Der ist bei Birth of the Federation auch rundenbasiert. Der Spieler kann die Szenerie aus fast jedem Blickwinkel betrachten und erteilt seinen Schiffen sehr knappe Befehle, die dann von der KI umgesetzt werden. Nach der Schlacht kann man sich das Spektakel auch noch einmal ansehen — eine Replay-Funktion macht's möglich. Wenn man

sich aber ganz auf die Strategie konzentrieren will, kann man den Ausgang der Schlacht vom Computer berechnen lassen.

Für die Kampfszenen lieh man sich die hauseigene Falcon 4.0-3D-Engine aus. Sämtliche Terrains der Original-Engine wurden dabei ganz beiseite gelassen und das Ganze schließlich in das rundenbasierte Spiel integriert.

An die Piloten, die den AI-Piloten aus Falcon entsprechen, erteilt man knappe Befehle. Überstehen Schiffe die Schlacht, gewinnen sie an Erfahrung, steigern die Zielgenauigkeit und können ihre Aufgaben besser erledigen. Mehr als 50 Raumschiffotypen stehen zum Kampf bereit. Knapp die Hälfte davon wurde für das Spiel neu designt. Wer also langfristigen und strategisch aufwendigen Spielspaß sucht, sollte sich Birth of the Federation näher ansehen. Mehrspielermodus, Infodatenbanken, 30 Rassen, komplexe Konfigurationsmöglichkeiten und mehrere Wege zum Sieg sollten für langen Spielspaß sorgen.

Uwe Oster

Hersteller:MicroProse
Veröffentlichung:April '99

PIZZA SYN

Hier mußt Du Dich entscheiden: braver Pizzabäcker oder krimineller Mafioso.



Erlaubt ist, was gefällt – Hauptsache, Deine Pizzakreationen schmecken der Kundschaft.

TEST



Vom Pizzabäcker zum Millionär? In der Welt von Pizza Syndicate kann man sich diesen Traum erfüllen. Mit dem „heimlichen“ Vorgänger Pizza Connection hat das neue Spiel von Software 2000 nicht mehr viel gemein. Nur das Ziel ist das gleiche geblieben: der Aufbau eines Pizza-Imperiums.

Doch aller Anfang ist schwer. Zuerst einmal gilt es, den richtigen Spielercharakter zu erschaffen. Aus über 20 verschiedenen Charakterwerten (Gesundheit, Kochkünste, Motivation...) baut Ihr Euch wie in einem Rollenspiel Euren Pizzabäcker zusammen.

Dann könnt Ihr in einer von 20 internationalen Großstädten die erste Filiale eröffnen. Dabei muß zunächst die Standortfrage geklärt werden. Wollt Ihr in der Nähe von Schule und Kino eine Szenekneipe für Jüngere eröffnen oder hofft Ihr, in der Umgebung von Bank und Hotel mehr zu verdienen? Welche Lage könnt Ihr Euch überhaupt leisten? Und wie muß Eure Pizzeria aussehen, wenn Ihr in einer bestimmten Gegend Kundschaft anlocken wollt? Unzählige Fragen sind zu klären, bevor Ihr auch nur eine Pizza verkauft. Und es geht so weiter: Aus über 200 Einrichtungsgegenständen könnt Ihr Euch Eure Traumpizzeria zusammenstellen. Trendy oder gemütlich, cool oder wohnlich? Ihr seid Euer eigener In-

Rainbow Six — Eagle Watch



Nicht viel Neues bietet die Mission-CD zu Rainbow Six. Das Action-Spiel ist nach wie vor in eine Informations-, eine Planungs- und eine Aktionsphase unterteilt. Fünf neue Einsätze, zwei Trainingsmissionen und sechs Mehrspielermodi können die Erwartungen, die der Ego-Shooter vor al-

lem durch die exzellente Kombination aus Action und Strategie letztes Jahr geweckt hat, nicht erfüllen. Grafik, Sound und Spielablauf sind unverändert geblieben. Die Gegner-KI wurde nicht verfeinert und auch zu einem Editor, um eigene Missionen zu entwickeln, hat es nicht gereicht. Schade! Am meisten

Spaß hat man noch mit den actionlastigen Mehrspielermodi. Aber auch hier ist die Spielfreude nicht von Dauer.

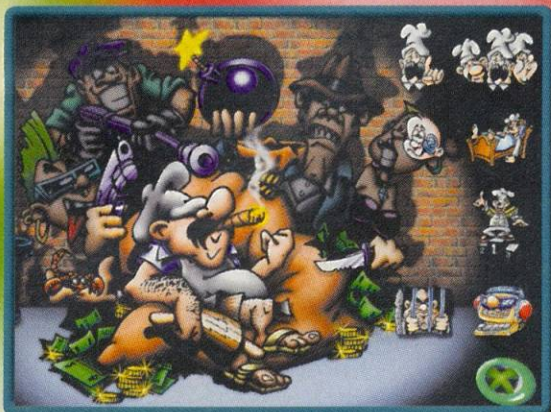
Hersteller: . . . Red Storm Entertainment
Genre: Action/Strategie
Preis: ca. DM 40,-
Veröffentlichung: Erhältlich

spielesspass

78%



DICATE



Schon im Hauptmenü lauert die Konkurrenz auf das Geld Deines Pizzabäckers.



Entscheidend für den Geschäftserfolg ist die richtige Lage der Pizzeria.



Eine kleine Spende an die Polizei wirkt manchmal Wunder.



Ab und zu muß man eben zu härteren Methoden greifen.

nenarchitekt. Doch das schönste Lokal ist nichts wert ohne geeignetes Personal. Hoffentlich habt Ihr bei der Auswahl der Köche und Bedienungen ein glückliches Händchen. Falls Euch der Streß im Laden zuviel wird, könnt Ihr auch einen Manager einstellen, der Euch die Arbeit abnimmt. Und jetzt muß endlich die Pizza auf den Tisch! Auf die Zusammenstellung der Speisekarte solltet Ihr viel Sorgfalt verwenden, denn nur wenn Eure Pizzakreationen den Kunden schmecken, klingelt auch die Kasse. Ob Ihr auf altbewährte Standardrezepte zurückgreift oder Eurer Phantasie freien Lauf laßt, bleibt Euch überlassen. Wie es schmeckt, könnt Ihr an den kleinen Icons ablesen, die Eure Gäste über dem Kopf tragen. Wenn es trotz genialer Rezepte mal nicht so läuft, kann Euer Pizzabäcker in Werbung investieren, Handzettel verteilen, Anzeigen schalten oder Fernsehspots senden. Doch manchmal nützt auch das nichts mehr. Es wird Zeit, die Konkurrenz etwas zu ärgern und ihr das Geschäft zu vermiesen. Sabotageakte in den Pizzerias der Gegner lassen die eigenen Verkaufszahlen schnell wieder in die Höhe klettern. Und als letzter Schritt bleibt der Gang in die Unterwelt. Dann verdient Ihr Euer Geld nicht mehr als braver Pizzabäcker, sondern als krimineller Mafioso. Banküberfälle und Raubzüge sorgen für Action. Allerdings ist das Zeitlimit hier sehr knapp gehalten und Polizei und Gegner sind nicht zimperlich. Appetit bekommen? Langweilig

wird es bei Pizza Syndicate selten, aber der Einstieg ist schwer. Bis man die unzähligen Buttons, Schalter und Schieber wirklich beherrscht, vergeht einige Zeit. Und an einigen Stellen wäre weniger mehr gewesen. Wenn man allerdings die Anfangsmühen hinter sich gelassen hat, verspricht das Pizzasyndikat langen Spielspaß.

Die 3D-Welt ist detailverliebt und farbenfroh, die 65.000-Farben-Cartoon-Grafik ist manchmal fast zu bunt. Beeindruckend am Pizzaspiel ist die Echtzeitsimulation des Spielgeschehens mit Tag- und Nachtwechsel.

In jeder Stadt leben 100 verschiedene Kunden und 150 Einwohnercharaktere. Wer wann ein Restaurant als Gast besucht, kann niemand vorhersagen. Abwechslung ist garantiert, denn es gilt viele Entscheidungen zu treffen, die immer wieder für einen neuen Spielverlauf sorgen. Was dem Spiel leider fehlt, ist ein Multiplayer-Modus. Wählen könnt Ihr zwischen selbst generierbaren Einzelmisionen, einer äußerst schwierigen Kampagne mit 17 Missionen und einem Art Endlosspiel. Wem es am Anfang zuviel wird, der kann lästige Routine-Aufgaben automatisieren lassen und sich dadurch Luft verschaffen. Ein Tutorial und die Online-Hilfe sorgen für Durchblick.

Patrizia Stajer

spielespass 79%

Pizza Syndicate

Hersteller: Software 2000
Veröffentlichung: Erhältlich
Preis: ca. DM 80,-
Spieleranzahl: 1
Genre: WiSim

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Läuft zeitgleich in bis zu sechs Städten in Echtzeit ab, verschiedene Spielziele, Rollenspielelemente

- Schwerer Einstieg, kein Multiplayermodus, Actionsequenzen nicht ganz gelungen, weniger wäre mehr

Altersfreigabe:
Unbeschränkt

Grafik: 75%

Sound: 72%

Saga

Eigentlich wollte Cryo mit seiner neuen Echtzeitstrategie Age of Empires und Warcraft 2 Konkurrenz machen, doch das ist leider nicht ganz gelungen. Als Wikinger-Führer ist es Eure Aufgabe, die wirtschaftliche Versorgung Eures Volkes zu sichern und es gegen Feinde zu verteidigen. Basis

Eures Handelns ist dabei der Ehrenkodex der Wikinger. Eigentlich eine reizvolle Hintergrundstory. Doch die Umsetzung der Wikinger-Saga läßt einiges zu wünschen übrig. Die Steuerung ist nicht immer komfortabel und das Design schwankt zwischen detailverliebt und karg. Besonders unerfreulich ist,

daß bei den Missionen schon Kleinigkeiten über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Hersteller:Cryo Interactive
Genre:Echtzeitstrategie
Preis:ca. DM 100,-
Veröffentlichung:März

spielespass 69%

TEST

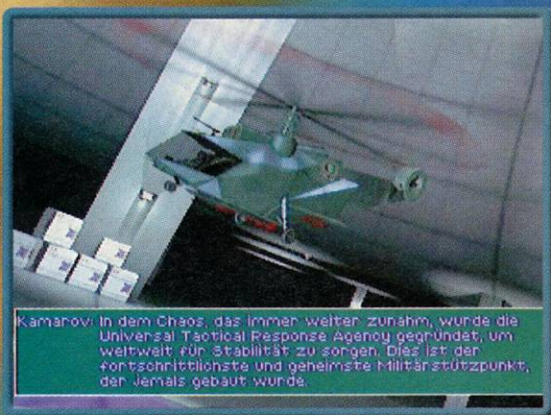
quickscheck

GLOBAL DOM

In dieser Mischung aus nervenaufreibendem Actionspiel und strategischer Simulation kannst Du als Agent einer geheimen Organisation die Kontrolle über die ganze Welt erlangen.



Die Einzelaufträge innerhalb der Missionen werden Deinem Agenten exakt vorgegeben.



Exzellente Videos liefern in den Zwischensequenzen den Hintergrund für die Missionen.



Das solltest Du vermeiden: Die ULTRA ist enttarnt und ein anderes Land kontrolliert den Planeten.

Der Kalte Krieg ist vorbei, klare Fronten zwischen Ost und West gibt es nicht mehr. Die Großmächte haben ihren Einfluß verloren, bestehende Regierungssysteme zerfallen, selbst arme Länder sind mit Atomwaffen ausgerüstet. Ein erschreckendes Szenario. Und Du mittendrin.

Als Agent der Untergrundorganisation **ULTRA** (Universal Tactical Response Agency), die im Auftrag der USA bedrohten Staaten helfen soll, greifst Du vom geheimen Stützpunkt der Organisation aus in die Geschehnisse der Welt ein.

Dein Missionsbildschirm besteht aus einer frei zoom- und drehbaren Erdkugel, auf der Du diejenigen der 56 Länder auswählen kannst, die in den aktuellen Konflikt verwickelt sind. Indem Du ein Ziel anklickst, werden Deine Luftstreitkräfte, die Marine und die Raketen an die gewünschte Position geschickt. Doch Du kannst nicht gleich zu Beginn des Spiels ohne Einschränkungen am Geschehen teilnehmen. Bei den ersten Aufträgen darfst Du Dich lediglich gegen Angreifer verteidigen. Anfangs kommen dabei nur einfache Protektorraketen zum Einsatz, schon bald aber vergrößert sich der Vernichtungsradius Deiner Waffen, bis Du sogar zielsuchende Geschosse einsetzen kannst. Bei späteren Missionen kannst Du dann die passive Haltung aufgeben und selber zum Aggressor werden, der

Raketenkreuzer, U-Boote oder ganze Stellungen des Gegners zerstört. Eigenmächtige Handlungen sind aber auch dann nicht erlaubt. Schließlich handelst Du im Namen von ULTRA.

Oberstes Ziel ist und bleibt die Schaffung und Erhaltung des Weltfriedens. Wer gegen diese Regel verstößt und nur sinnlos herumballert oder gar zu Atomwaffen greift, gerät schnell ins Abseits. Sogar bisher neutrale Nationen richten sich dann gegen Dich.

Insgesamt gibt es 20 Missionen, die jeweils in Einzelschritten formuliert werden. Die grafisch sehr gut gelungenen Zwischensequenzen liefern dabei die Hintergrundstory für die jeweilige Situation. Innerhalb der Missionen können die Aufträge überraschend wechseln. Bereits auf niedrigen Schwierigkeitsstufen muß man daher sein ganzes Können und viel Flexibilität zeigen. Nicht nur die schnellen gegnerischen Raketen, die zu allem Übel auch noch nach Umrundung des Erdballs unerwartet wieder auftauchen können, sondern auch das vorgegebene Zeitlimit setzen Dich unter Druck. Und auch die Produktion neuer Waffensysteme sollte man trotz aller Hektik nicht aus den Augen verlieren. Da keimt schnell der Wunsch auf, an mehreren Stellen gleichzeitig sein zu können.

Deutschsprachige Kommentare und Gefechtswarnungen sowie eindrucksvolle FMV-Sequenzen mit deutschen Untertiteln zwischen den Sta-

Skat 3000



PC Im Vergleich zum Vorgänger Skat 2095 haben die Computergegner, mit denen man es hier zu tun bekommt, viel dazugelernt. Gespielt wird nach den Regeln des Deutschen Skatverbandes. Für Anfänger ist das nicht einfach, vor allem da ein Tutorial fehlt. Abhilfe schaffen hier das Handbuch

und ein Skat-Crashkurs. Die vier wählbaren Gegner lassen sich bei Bedarf durch verschiedene Optionen auf ein niedrigeres Niveau stufen. Für Abwechslung sorgen die Kommentare der Mitspieler, für die über 500 Sprachsamples zur Verfügung stehen. Grafik und Sound sind nicht überwältigend, aber

bei einem Kartenspiel ist das auch nicht entscheidend. Skat 3000 bleibt trotzdem das beste Skatspiel für den PC.

Hersteller:CreaTeam Software
Genre:Denkspiel
Preis:ca. DM 140,-
Veröffentlichung:Erhältlich

SPIELSPASS

80%

INATION



Von der geheimen ULTRA-Militärbasis aus wird das Geschehen auf der ganzen Welt kontrolliert.

ges vervollständigen die nervenaufreibenden Kampfhandlungen.

Wenn Du Dich nach solchen Schlachten immer noch unterfordert fühlst, ermöglicht Dir ein Editor das Erstellen eigener Szenarien, in denen bis zu vier Parteien aktiv werden können.

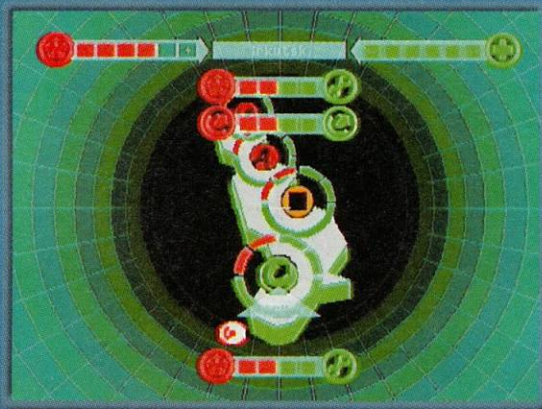
Die Steuerung der Streitkräfte und Waffen erfolgt bei Global Domination durch simplen Knopfdruck. Die Positionierung des Fadenkreuzes auf der drehbaren Weltkugel ist ebensowenig ein Problem wie die Aktivierung der offensiven und defensiven Waffen durch zwei verschiedene Buttons.

Die Waffengattung wird mit den beiden Steuerungstasten gewählt, die Dauer des Firebuttons entscheidet darüber, welcher Typ der einzelnen Waffe abgefeuert wird. Zwar wird durch diese einfache Steuerung eine hohe Spielgeschwindigkeit möglich, trotzdem wird es ab einem bestimmten Schwierigkeitsgrad sehr hektisch. Da Global Domination in Echtzeit abläuft, ist es nicht möglich, den Ablauf zu verlangsamen. Zum Überlegen bleibt daher nur sehr wenig Zeit. Dafür kommen in den schwierigen Situationen auch Actionfans auf ihre Kosten. Etwas ärgerlich ist nur, daß man oft nicht weiß, warum man einen Level gewonnen oder verloren hat.

Patrizia Stajer



Für noch mehr Realitätsnähe während der nervenaufreibenden Missionen sorgen bei Global Domination kleine PIP-Bilder von spektakulären Raketenabschüssen oder Verwüstungen.



Durch das taktische Zoom kann man seine Waffen exakt auf die gegnerischen Stellungen ausrichten.

>>Zum Überlegen bleibt bei Global Domination nur sehr wenig Zeit. Dafür werden bei den hektischen Kampfszenen auch Actionfans ihre Freude haben. <<

Patrizia Stajer

Spielespass

81%

Global Domination

Hersteller: Psygnosis
Veröffentlichung: 19. März
Preis: ca. DM 99,-
Spieleranzahl: 1
Genre: Strategie

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Einfaches Steuerungssystem, leicht zu erfassender taktischer Aufbau.

- Manchmal etwas zu hektisch, relativ wenig Abwechslung.

Altersfreigabe:

Unbeschränkt

Grafik: 76%

Sound: 80%

Mephisto



Nur wenige PC-Schachspiele sind so leistungsfähig wie Mephisto. Menüs und Spielfeld sind übersichtlich. Nach jedem Zug kann man sich die Chancen auf ein Matt berechnen lassen. Anfängern hilft ein Trainer.

Hersteller: NGB
Genre: Denkspiel
Preis: ca. DM 80,-
Veröffentlichung: Erhältlich

Spielespass

63%

Deo Gratias



Nichts Neues bietet Deo Gratias. Auch wenn Mancher gerne mal Gott spielen und eine eigene Welt erschaffen will, wird ihn dieses Strategiespiel nicht vom Hocker reißen. Der Spielablauf ist monoton, die Planetenverwaltung öde.

Hersteller: Cryo Interactive
Genre: Strategie
Preis: ca. DM 80,-
Veröffentlichung: Erhältlich

Spielespass

39%

RAUS MIT DER SPRACHE!

Die Seite für euch! Habt ihr Fragen? Anregungen? Kritik? Lob? Was wolltet ihr schon immer wissen? Oder wolltet ihr gern mal euer feines Bild oder eine Grafik veröffentlichen? Sagt uns eure Meinung. Wir freuen uns auf eure Postberge! Aus Platzgründen können wir nicht alle Brief ungekürzt abdrucken, aber alle Einsendungen werden sorgfältig gelesen und soweit möglich auch hier auf der Leserbriefseite beantwortet. Persönliche Antwortschreiben sind uns allerdings leider nicht möglich. Schickt euren Brief oder Postkarte an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion
GAMES AND MORE
Kennwort LESERBRIEFE
Roonstr. 21
90429 Nürnberg



Warten auf V-Rally 2

Ist es wahr, daß es dieses Jahr eine Fortsetzung von V-Rally Edition '99 mit dem Titel V-Rally Extreme '00 geben soll? Wann werdet ihr darüber berichten? Und kennt ihr schon den genauen Erscheinungstermin?

Lukas Dengler

Leider können wir dir hier nicht weiterhelfen. Wir wissen nicht, ob und wann es eine neue N64-Version von V-Rally geben wird. Fest steht hingegen, daß es im Sommer eine Fortsetzung der Rally-Simulation für die Playstation geben wird. Die Preview dazu kannst du übrigens in der letzten Games and More nachlesen.



Rätsel

Nach meiner Meinung ist GAMES AND MORE echt totale klasse, bis jetzt hab ich kein Heft versäumt. Ich habe auch immer versucht, das Rätsel zu lösen, aber es nie richtig geschafft. Könnt ihr das Rätsel nicht eine Stufe leichter machen?

Matthias Aue

Als treuer Leser wirst Du das neue Layout sicher schon aufmerksam studiert haben und wir hoffen, daß es Dir auch so gut gefällt. Das Rätsel wird es künftig nicht mehr geben. Statt dessen wollen wir noch mehr Inhalt bringen.

Tricks für's Internet

Ich bin ein großer Internet-Fan. Könntet ihr nicht in eurer nächsten Ausgabe ein paar Tricks und Tips sowie coole Adressen für's Internet abdrucken?

Timo Burghardt

Bisher ist eine solche Rubrik nicht vorgesehen. Bei der Vielzahl von Internet-Adressen ist es auch immer schwierig, richtig gute Seiten zu entdecken. Aber in eine der nächsten Redaktions-Konferenzen können wir einmal überlegen, ob wir Deinen Wunsch irgendwie unterbringen können.

In eigener Sache

Heute stellen wir Euch das neue Outfit der GAMES AND MORE vor. Damit soll das Heft noch attraktiver und informativer werden. Auch inhaltlich haben wir einiges getan, um GAMES AND MORE noch mehr auf die Bedürfnisse und Wünsche unserer Leser abzustimmen. Wir hoffen, daß Euch die „neue“ GAMES AND MORE gefällt und wünschen viel Spaß beim Schmökern. Wie gut Ihr die neugestaltete GAMES AND MORE findet, könnt Ihr uns gerne mitteilen. Dafür gibt es das Zeugnis (siehe Seite 81) in dem Ihr das Heft bewerten könnt. Einfach ausfüllen und an die Redaktion schicken. Wie warten auf Eure Reaktionen!

Eure GAMES AND MORE
Redaktion



Kleinanzeigen

Könnt ihr nicht auch Kleinanzeigen bringen? Ich selbst habe noch einen Sega Mega Drive, für die es leider keine Spiele mehr zu kaufen gibt. Die einzige Chance wäre ein An- und Verkauf, wo ich ab und zu ein gebrauchtes Spiel kaufen könnte.

Kerstin Träger

Bisher haben wir noch keinen Kleinanzeigen-Teil geplant. Aber wir werden sicher auch über dieses Thema in einer der nächsten Redaktionssitzungen sprechen. Wenn es um die Platzaufteilung bei einer Zeitschrift geht, wird immer um jede einzelne Seite hart gekämpft, weil ja der Gesamtumfang vorher feststeht. Das bedeutet, wenn man eine neue Rubrik aufnimmt, muß eine andere dafür kürzertreten. Aber wir bemühen uns, eure Wünsche so gut wie möglich zu verarbeiten und zu berücksichtigen.

Lara im Kino?

Ich bin ein großer Lara Croft Fan und habe gehört, daß es bald einen Film zu Tomb Raider geben soll. Könnt ihr mir sagen, wann der Film ins Kino kommen wird? Vielleicht habt ihr ja auch schon Informationen, welche Schauspielerin die Lara spielen wird. Ich bin wirklich schon sehr gespannt, wie der Film aussehen wird.

Helga Ziegler

Du wirst dich noch etwas gedulden müssen, bis du Laras Abenteuer auch im Kino verfolgen kannst. Der Film wird frühestens im Jahr 2000 fertig werden. Es wird übrigens ein Film mit Realaufnahmen und nicht mit Computeranimationen werden. Wer die Lara verkörpern wird, wissen wir auch noch nicht. Es ist nur sicher, daß keiner der gehandelten weiblichen Superstars in diese Rolle schlüpfen wird.

Mehr Poster

Da ich ein großer Lara Croft-Fan bin, finde ich eure Zeitschrift echt super. Auch weil ihr viel über andere Spiele berichtet. Toll wäre es, wenn ihr noch mehr Poster bringen könntet.

Kai Tschauder

Danke für's Lob. Lara Croft ist ja auch nach wie vor angesagt. Mehr Poster gehen leider nicht, das ist drucktechnisch nicht möglich.



Laraposter

Hallo GAMES AND MORE! Wir mögen eure Zeitschrift sehr. Wir haben eine große Bitte an euch: Könnt ihr nicht das beigefügte Bild von Lara Croft als Riesenposter bringen?

**Jannis Reuter
Sulkowski und
Manuel Brasch**

Als Poster können wir "eure" Lara leider nicht bringen. Aber als kleinen Trost veröffentlichen wir es gern hier auf dieser Seite.



Playstation 2

Endlich bin ich stolzer Besitzer einer Play Station! Und jetzt hört man überall nur noch von der Playstation 2. Wird es denn überhaupt noch neue Spiele für die Original-Play Station geben, wenn die Play Station 2 erscheint? Bei anderen Konsolen haben die Hersteller ja auch das ver-

altete Gerät vernachlässigt, sobald eine neue Version erschienen ist.

Tobias Hartmann

Sicher ist eigentlich nur, daß der Play Station Nachfolger in Japan noch in diesem Jahrtausend erscheint. Wann wir in Deutschland auf die Play Station 2 umsteigen können, ist dagegen noch nicht bekannt. Sicher aber nicht vor dem Jahr 2000. Bis dahin wird die alte Play Station also noch vom Schicksal anderer alter Konsolen verschont bleiben. Das heißt für dich, daß du dir in den nächsten zwei Jahren noch genug neuen Spielenachschub für deine Play Station besorgen kannst. Die Spiele für die neue Play Station wirst du allerdings auf der alten Konsole wahrscheinlich nicht mehr spielen können, wenn du irgendwann einmal umsteigst.

Viele Tips und Tricks

Hallo GAMES AND MORE. Ich spiele schon lange Computerspiele. Und immer ist man auf der Suche nach Tips und Tricks. Und ich selbst tüftel auch gern mal einen aus. Kann ich euch die dann mal zuschicken? Übrigens die Tips zu Baldur's Gate in Heft 4/99 waren echt super. Die konnte ich gut gebrauchen.

Michael Pfeiffer

Wohl wahr. Tips und Tricks gehören zu einer guten Spielezeitschrift wie das Salz in der Suppe. Viele Tips werden uns von Lesern geschickt und wir freuen uns immer, neue Tips und Tricks veröffentlichen zu können. Also wenn Du mal wieder einen Tips oder Cheat ausgeknobelt hast, kannst Du uns den gern unter dem Stichwort "Tips und Tricks" schicken!

NEUES LIEBLINGSSPIEL



Euren Testbericht zu Silver fand ich ziemlich gut. Das Spiel ist einfach super, ich bin schon nach kurzer Zeit ein totaler Fan. Besonders gelungen ist, daß die Kampfszenen mit der Maus abgewickelt werden. Ein paar kleinere Kritikpunkte, die euch anscheinend nicht gestört haben, möchte ich aber doch noch loswerden. Was ich wirklich vermisse, ist die Möglichkeit an jeder Stelle des Spiels speichern zu können. Und ab und zu wird das Kampfgeplänkel etwas sehr unübersichtlich. Ansonsten aber: Der Mix aus Adventure- und Rollenspiel ist wirklich gelungen!

Christine Sauerbrey

Wir können dir nur zustimmen! Auch unsere Redaktion fand Silver ziemlich gut. Obwohl einige immer noch Final Fantasy den Vorzug geben. Deine Kritik ist sicher berechtigt. Vielleicht werden die angesprochenen Punkte in Zukunft ja noch verbessert. Insgesamt ändern diese Sachen aber nichts daran, daß Silver für viel Spielspaß sorgt.

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SCHNIPP



! Jetzt noch rasanter!

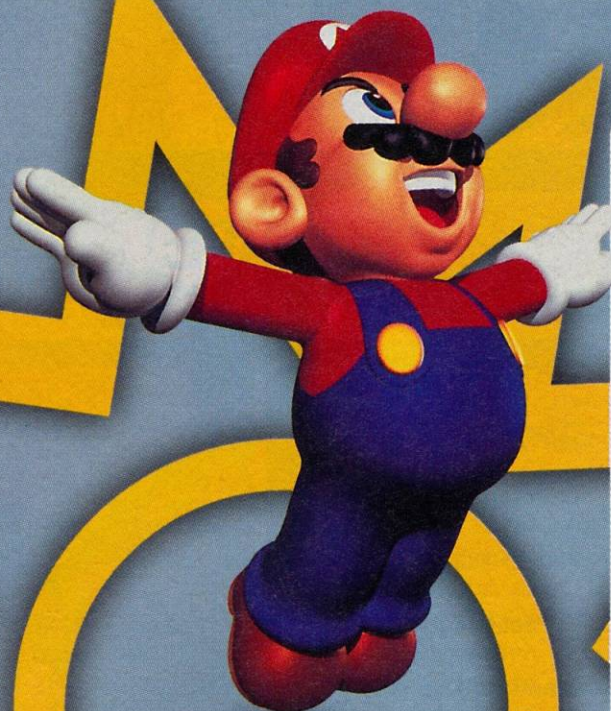
! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!

TIPS + TRICKS

Du hast ein Paßwort herausgefunden oder ein geheimes Level erspielt? Du kennst Tips und Tricks für die angesagtesten Spiele? Dann schick sie uns! Wir warten darauf. Die besten Cheats und Codes drucken wir dann in einer unserer nächsten Ausgaben ab, damit auch die anderen Leser etwas davon haben.



Also: Notiert Eure Tips und ab damit in den Briefkasten an
COMPUTEC MEDIA AG
 Redaktion GAMES AND MORE
 Kennwort: Lesertips
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg

IMMER
AKTUELL!

hot-lines

Acclaim 0180-533555524h/Tag	Konami 069-95081288Mo-Fr 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Activision 0190-510055Mo-So 16 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	Magic Bytes 05241-953333Mo-Fr 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Art Department 0234-9320550Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	Mattel 069-95307380Mo-Fr 9 ⁰⁰ -21 ⁰⁰
Ascaron 05241-966690Mo-Fr 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	Max Design 0043-368724147Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Attic 07431-54305Mo-Fr 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ ,13 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	MicroProse 01805-252565Mo-Fr 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Blue Byte 0208-4502929Mo-Do 15 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ ,Fr 15.30-19.30	Microsoft 0180-5672255Mo-Fr 8 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Capstone 040-391113Mo-Do 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	Mindscape 0208-9924114Mo,Mi,Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Cendant Software 06103-994040Mo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	Navigo 089-32473151Mo-Fr 13 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Cyro Interactive 05241-953539Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ ,Sa/So 14 ⁰⁰ -16 ⁰⁰	NEO 0043-16074080Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Disney Interactive 069-66568555Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ ,Sa 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	Nintendo 0130-5806Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Egmont Interactive 01805-258383Mo-Do 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	Psygnosis 01805-214433Mo-Fr 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Eidos Interactive 01805-223124Mo-Fr 11 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ ,14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	Ravensburger Interactive 0751-861944Mo-Do 16 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Electronic Arts 0190-510051Spieletips	Sega 040-2270961Mo-Fr 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Empire 089-85795138Mo-Fr 9 ⁰⁰ -13 ⁰⁰	Sierra 06103-994040Mo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Greenwood Entertainment 0234-9645050Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	Software 2000 0190-572000Mo-Do 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ ,Fr 10 ⁰⁰ -14 ⁰⁰
GT Interactive 01805-254391Mo-So 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	Sony Computer Entertainment 0190-578578Mo-Fr 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Hasbro 01805-202150Mo-So 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	Sony PlayStation (techn. Hilfe) 01805-766977Mo-Fr 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Ikarion Software 0241-4701520Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	Sunflowers 0190-510550Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Infogrames 0190-510550Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	Take 2 0180-5304525Mo-Fr 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Innonics 0511-33613790Mo,Mi,Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	THQ/Softgold 02131-965111Mo,Mi,Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Interactive Magic 01805-221126Mo-Fr 17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	TLC Tewi 089-61309235Mo-Fr 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
	TopWare 0621-48286633Mo-Fr 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
	Ubi 0211-3380030Wektags 9 ⁰⁰ -16 ⁰⁰
	Virgin 040-39101300Mo-Do 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰

inhalt

13
SEITEN

Abe's OddyseeSeite 76	Motocross MadnessSeite 68
Airline TycoonSeite 73	NBA Live 99Seite 72
Alpha CentauriSeite 77	NFL Quarterback
Anno 1602Seite 75	Club 99Seite 77
Baldur's GateSeite 78	Nuclear StrikeSeite 75
Caesar 3Seite 70	Pen Pen TrilcelonSeite 70
Cool Boarders 2Seite 68	PsybadekSeite 72
Dark Project:	Rally CrossSeite 80
Der MeisterdiebSeite 75	Rally Cross 2Seite 70
Das fünfte ElementSeite 75	Rogue SquadronSeite 80
Deathtrap DungeonSeite 76	Ridge Racer
Delta ForceSeite 77	RevolutionSeite 68
Die Siedler 3Seite 69	Ridge Racer Type 4Seite 70
Excessive SpeedSeite 72	S.C.A.R.S.Seite 68
Extreme G2Seite 76	South ParkSeite 76
GangstersSeite 75	Sonic AdventureSeite 68
G-Police PlatinumSeite 77	StarCraft: Brood WarSeite 72
Godzilla GenerationsSeite 70	Test Drive 5Seite 76
Half Life (dt.)Seite 74	TOCA 2 Touring CarsSeite 80
KKND KrossfireSeite 70	Tomb Raider 3Seite 75
KurtSeite 75	Turok 2Seite 68
Libero GrandeSeite 76	Turok 2: Seeds of EvilSeite 72
Metal Gear SolidSeite 69	V2000Seite 70
Mission: ImpossibleSeite 76	Zelda - Ocarina of Time Seite 69

top-cheat



TUROK 2

Ihr müßt nur ein Paßwort im richtigen Menü eingeben und alle Cheats stehen Euch direkt zur Verfügung: Das Schlüsselwort, um den Big-Cheat zu aktivieren, heißt

BEWAREOBLIVIONISATHAND





MOTOCROSS MADNESS

Statt mit der Taste F11 könnt Ihr in Motocross Madness auch durch wiederholtes Drücken der Druck-Taste während eines Sprungs diesen gehörig in die Länge ziehen und dadurch weit über 20.000 Punkte erzielen.



TUROK 2



Ihr müßt nur ein Paßwort im richtigen Menü eingeben und alle Cheats stehen Euch direkt zur Verfügung: Das Schlüsselwort, um den Big-Cheat zu aktivieren, heißt

BEWAREOBLIVIONISATHAND



S.C.A.R.S.



Mit den Paßwörtern verschafft Ihr euch Zugang zu den heißesten Wagen.

SDSSRT	Scorpion-Wagen
TRTTLL	Cobra-Wagen
NRNNRR	Cheetah-Wagen
YMSTTR	Panzer-Wagen
LGSSSX	Crystal-Wagen
CRKKYY	Diamond-Cup
DZPKKK	Zenith-Cup
PXPRTS	Master
	(alles freigeschaltet)



SONIC ADVENTURE



Wenn Ihr Sonic Adventure mit jedem der sechs Charaktere durchspielt, wird die siebte Spielfigur, Super Sonic, anwählbar. Nur mit ihm könnt Ihr gegen den letzten Endgegner, Perfect Chaos, antreten und das Spiel "richtig" beenden.



COOL BOARDERS 2

Kleidung von Irin und Cindy verändern

Wählt im Hauptmenü den Turnier-Modus und drückt

Unten, R1, Oben, R1, Unten, R2, Oben, R2, Oben, Oben, R1, Unten, Unten und R2.

Cindy wird nach korrekter Eingabe im Lederkostüm, Irin in der Schulkleidung auf dem

Brett stehen.

Extra-Levels im Freestyle-Modus

Um im Freestyle-Modus alle Stufen anwählen zu können, müßt Ihr den Tour-Wettbewerb im Mirror-Modus bestehen und als Erster über die Ziellinie rauschen. Dann könnt Ihr auch mit dem Boss spielen.

Als Außerirdischer spielen

Um als Außerirdischer zu starten, müßt Ihr in der Half-Pipe eine Punktzahl von 38.0 oder besser erreichen. Oder Ihr führt alle 100 Bewegungen im ONEMAKE-Sprung aus.

Als Schneemann spielen

Ihr müßt alle Rekorde im Freeride-Modus brechen, bevor Ihr mit dem Symbol des Winters aufs Brett steigen könnt.



RIDGE RACER REVOLUTION

Extra-Autos

Wenn Ihr bei Galaga '88 eine perfekte Punktzahl von 40 erreicht, könnt Ihr über Select Option zusätzliche Fahrzeuge aufrufen.

Laser in Galaga '88

Haltet während des Bonusspiels L1, R1, ▲, Select und Unten gedrückt. Mit der Laser-Explosion könnt Ihr den Außerirdischen leicht einheizen. Folge des Einsatzes dieser Waffe ist, daß alle Autos miniaturisiert werden.

Mini-Car-Modus

Wenn Ihr das Zeitfahren auswählt, haltet ●

und X gedrückt. So sitzt Ihr bei Rennbeginn in einem kleinen Auto mit riesigen Reifen. In jeder Kurve setzt Ihr auf dem Boden auf. So könnt Ihr das Driften üben und die Landschaft aus einem neuen Blickwinkel betrachten.

Rückansicht zoomen

Pausiert das Spiel, während Ihr aus der Außenansicht fahrt. Haltet ▲ gedrückt und drückt L1 oder R1, um hinein oder heraus zu zoomen.

Szenerie auswählen

Wenn Ihr alle Strecken und Geheimwagen freigespielt habt, erscheinen die Extra-Kurse. Sobald Ihr

diese rückwärts gemeistert habt, könnt Ihr die Tageszeit festlegen, in der das Rennen stattfindet.

Geheim-Boliden

Um die drei begehrten Fahrzeuge (Devil 13, Kid Car und White Angel) freizuschalten, müßt Ihr jede Strecke auf allen Schwierigkeitsstufen als Erster abschließen. Geht dann in das Zeitfahren und erringt dort die Bestplatzierung. Dann erscheint im Auswahlbildschirm das Super-Gefährt für den entsprechenden Kurs.



ZELDA — OCARINA OF TIME



Geht dorthin, wo Ihr Zelda zum ersten Mal gesehen habt, und schaut in das linke Fenster. Dort seht Ihr Bilder von Mario und Co. Wenn Ihr mit einer Distanzwaffe auf Mario schießt, bekommt Ihr 20 Rubine. Trefft Ihr hingegen Luigi, fliegt eine Bombe aus dem Fenster.

Um alle Herzen und die Magie aufzufüllen, müßt Ihr an den Stellen, an denen Navi fliegt und dabei grün leuchtet, die Hymne der Sonne oder des Sturms spielen. Dann erscheint eine Megafée, die Euch Euren Wunsch erfüllt. Spielt Ihr dort die Vogelscheuchenpolka, erscheint eine Vogelscheuche, an die Ihr euch heranziehen könnt.

Habt Ihr als junger Link Käfer in einem Glas gefangen, müßt Ihr diese über einem Bohnen-Pflanzpunkt freilassen. Daraufhin kommt eine goldene Skultula aus dem Loch gehüpft.

Stellt euch vor eine der steinernen Statuen gegen die man mit dem Schwert schlägt, um die Uhrzeit zu erfahren, und spielt ein Lied auf der Ocarina, sobald die Statue durch Navi markiert wird. Dann erhaltet Ihr eine kleine Fee, die Links Energieherzen auffüllt.

DIE SIEDLER 3



Um bei „Die Siedler 3“ ein leichteres Spiel zu haben, kann man sich mit ein paar ganz normalen Bogenschützen weiterhelfen: Sobald sie angreifen oder angegriffen werden, wählt Ihr schnell alle Bogenschützen aus (einen Bogenschützen bei gedrückter Altaste anklicken) und rechtsklickt so schnell wie möglich wiederholt auf die Gegner. Eure Bogenschützen schießen nun im Dauerfeuer auf Eure Feinde. So könnt Ihr eine viel höhere Leistung erzielen.

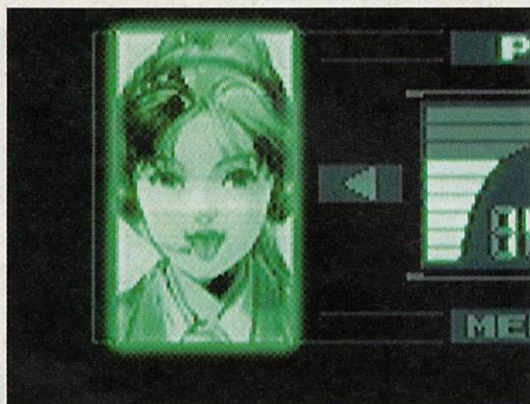
In einigen Missionen könnt Ihr Euch das Leben vereinfachen, indem Ihr 2-3 Fähren baut

und diese mit Speer- und Schwertkämpfern voll besetzt. Mit diesen fahrt Ihr dann die Küste entlang und haltet nach den Hauptproduktionsstätten des Gegners Ausschau. Vor allem im Hinterland werden diese von den Computergegnern nicht gut geschützt und Ihr könnt schnell mehrere Wachtürme erobern. Sobald Ihr genügend Wachtürme erobert habt, zieht Ihr Euch mit den Überlebenden wieder auf die Schiffe zurück und zerstört die eroberten Wachtürme. Vor allem, wenn Ihr metallverarbeitende Betriebe zerstört, könnt Ihr den Gegner mit so einer Aktion empfindlich schwächen.

Mit einem Turm oder einer Burg an der Grenze zum Gegner könnt Ihr viel Unfrieden stiften. Besetzt die Burg/den Turm bis an die Grenze mit Bogenschützen und laßt einen einzelnen Bogenschützen ins Feindesland spazieren. Hier versucht Ihr, möglichst viele gegnerische Soldaten auf Euch aufmerksam zu machen, und flieht dann in Richtung der vollbesetzten Burg. Der Gegner wird Euch verfolgen und kann von den Bogenschützen in der Burg gefahrlos vernichtet werden.



METAL GEAR SOLID



Wenn Mei Ling sich ärgert, vergißt sie ihre guten Manieren.

Um den Nikita-Raketenwerfer früher zu bekommen, kämpft Ihr Euch zunächst durch die ersten beiden Spielabschnitte und nehmt in jedem Fall die Socom-Pistole mit. Sobald Ihr den dritten Abschnitt (die Panzerhalle) erreicht habt, geht Ihr wieder in den zweiten (Hubschrauber-Landeplatz) zurück. Dort, wo Ihr zuvor die Socom-Pistole aufgehoben habt, befindet sich nun der Raketenwerfer.

Um Mei-Ling zu verärgern, müßt Ihr sie immer wieder anfunken, ohne abzuspeichern.

Wenn Ihr acht- bis zehnmal hintereinander angerufen habt, weigert sie sich, mit Euch zu sprechen, und steckt Euch die Zunge heraus.

Wenn Ihr einen tieferen Einblick in Meryls Garderobe erhalten wollt, müßt Ihr ihr vor der Konfrontation mit Psycho Mantis sehr schnell auf die Damentoilette folgen. Heftet Euch rasch an ihre Fersen und geht innerhalb von fünf Sekunden in die oberste Kabine. Meryl hat noch nicht genug Zeit gehabt, ihre Kleidung zu wechseln, und steht während des ersten Teils der Unterhaltung ohne Kampfhasen da.

Nette Wölfe, erste Methode: Wählt Sniper Wolfs Taschentuch aus.

Nette Wölfe, zweite Methode: Erledigt beim ersten Betreten der Höhlen alle Wölfe. Trefft Euch mit Meryl und tötet dort die Hunde. Laßt nur den kleinen Hund am Leben. Schießt mit der Socom auf Meryl und wählt dann den Pappkarton. Der kleine Hund wird auf den Karton pinkeln. Wann immer Ihr dann in die Höhle zurückkehrt, wählt Ihr diesen Pappkarton aus und die Wölfe verhalten sich handzahn.

Drückt im Duell mit Psycho Mantis die ●-Taste,

um in die Egoperspektive zu wechseln. Nun seht Ihr die Welt mit den Augen von Psycho Mantis.

Wenn Ihr mit Meryl unterwegs seid, solltet Ihr diese aus der Egoperspektive anstarren. Meryl errötet, ist dann beschämt und tippt mit der Waffe gegen die Schenkel. Je länger Ihr auf sie schaut, desto stärker errötet sie und flüstert kleine, erregte Fragen. Brecht ab, sobald Ihr den Tarnkappenanzug erhalten habt, und beginnt ein neues Spiel. Wenn Ihr den C4-Plastiksprengstoff gefunden habt, könnt Ihr Euch vorsichtig an einen der genetischen Soldaten anschleichen und den Sprengstoff ablegen. Mit etwas Glück bleibt die Ladung am Rücken des Gegners haften. Weitere Erklärungen erübrigen sich. Abschließend noch die Anforderungen, die Ihr erfüllen müßt, wenn Ihr in die Fox-Eliteeinheit aufgenommen werden wollt: Ihr dürft Euch maximal viermal erwischen lassen.

Ihr dürft nicht mehr als 25 Terroristen töten. Ihr dürft nur einen Heilungs-Gegenstand benutzen. Ihr dürft kein Continue benutzen.

Eure Spielzeit muß weniger als drei Stunden betragen.



GODZILLA GENERATIONS



In Godzilla Generations könnt Ihr in die Rolle verschiedener Versionen des Urviechs schlüpfen.

Original-Godzilla

Spielt das Spiel einmal komplett durch. Die Wahl des Godzillas spielt keine Rolle.

Godzilla USA

Um die Roland Emmerich-Version des Monsters steuern zu können, müßt Ihr das Spiel zweimal mit einem beliebigen Godzilla durchspielen.

Minilla

Wenn Ihr das Spiel mit dem USA Godzilla beendet, könnt Ihr diese Version des Urviechs anwählen.

Dr. Serizawa

Die Riesenversion eines Wissenschaftlers könnt Ihr steuern, wenn Ihr das Spiel mit Minilla durchspielt.



KKND KROSSFIRE



Unter den Save-Optionen erscheint der Paßwort-Bildschirm.

Um das komfortable Cheat-Menü für das intelligente Strategiespiel aufzurufen, müßt Ihr den nachstehenden Arbeitsschritten folgen:

Haltet alle vier L-/R-Tasten gedrückt und drückt Start. So wird das Pause-Menü aktiviert.

Wählt „Paßwort anzeigen“ und drückt X. So wird das Paßwort für den derzeitigen Level angezeigt.

Während dieses Paßwort angezeigt wird, müßt Ihr nacheinander die folgenden Tasten drücken: links, ●, ■, rechts und X. Jeder richtige Tastendruck wird durch ein Piepen kommentiert. Nach korrekter Eingabe erschallt ein Soundeffekt und im Pause-Menü erscheinen folgende Cheat-Optionen:

Geld

Die Summe kann bis auf 50.000 heraufgesetzt werden

Unbesiegbarkeit

An/Aus

Kartennebel

An/Aus

Mission erfolgreich beendet

An/Aus

Level-Paßwörter

Um alle Einspieler-Missionen wählen zu können, müßt Ihr im Paßwortbildschirm folgendes eingeben:



Ab und zu passiert es, daß eine Brücke durch Kampffeufer zerstört wird.

Survivor Team

G1HLJZ

Evolved Team

K8GLLZ

Serie 9 Team

OJQLZZ

Wenn Ihr diese Paßwörter benutzt und eine Mission abschließt, wird der FMV-Abspann eingespielt.



RIDGE RACER TYPE 4



Geheime Link-Option

In der Anleitung steht davon kein Wort: Wenn Du zwei PlayStations über ein Link-Kabel verbindest und beide anschaltest, erscheint im Startmenü die Möglichkeit, einen Link-Battle-Modus anzuwählen. Über diesen können vier Spieler gleichzeitig über die Strecken brausen.

Verstecktes „Fahrzeug“

Wenn Du alle 320 Wagen im Spiel freigeschal-

tet hast, wird im Time-Attack-Modus der spezielle Pac-Man-Wagen verfügbar. Dabei handelt es sich nicht um ein Auto, sondern um einen rennenden Pac-Man. Fehlen nur noch die Waffeln und die Geister!



RALLY CROSS 2



Startet eine neue Saison und fügt statt des Fahrernamens das Paßwort ein.

PASSWORT BONUSSTRECKE

SISAO	Oase-Strecke
ELGNUJ	Dschungel-Strecke

FOSTER	Kleiner Wald
NIVEK	Überfrorener Pfad
MIT	Verstaubte Straße
KCIN	Rock-Creek-Strecke
CIRE	Buckelpiste
BSIRHC	Gebirgsstrecke

PASSWORT EFFEKT

PREALL	Alle Kurse und Fahrzeuge (mit Ausnahme von Vapor & Radia) sind verfügbar
MOOBM OOB	Alle Fahrzeuge von Beginn

PREVET	Veteran-Level-Strecken und Fahrzeuge
PREPRO	Pro-Level-Strecken und Fahrzeuge
AIRFIL LED	Niedrige Schwerkraft
LEAD SHOT	Fahrphysik des ersten Rally Cross
MOONEY	Umschalten auf die Rally-Cross-2-Fahrphysik
INCORP EREAL	Abschalten der Kollisionsabfrage



CAESAR 3

Belegt Euch in einen beliebigen Szenariolevel und speichert ab. Wenn Ihr jetzt ein Einzelspiel startet, könnt Ihr alle Gebäude zum Bauen auswählen.

Klickt das gewünschte Gebäude an und ladet den vorherigen Spielstand wieder ein. Jetzt könnt Ihr das Gebäude aus dem Einzelspiel bauen, bis Ihr wieder ein anderes Icon anwählt.

PEN PEN TRILCELON



Als Hinamazu spielen
Beendet alle Abschnitte auf allen vier Stufen.

Alternative Kostüme
Beendet alle Kurse und Kurs-Variationen mit einem ersten Platz, um alle Kostüme freizuschalten.

V2000



Über das Cheat-Menü könnt Ihr zu Eurem Vorteil in den Spielablauf eingreifen.

Halte R1 gedrückt und gebt dann im Spiel eine der nachstehenden Kombinationen ein. Ist die Eingabe richtig erfolgt, ertönt ein Geräusch.

TASTENFOLGE

Links, Rechts, , , R2, Rechts, L2

, , , L1, L2, , ,

, Rechts, , , R2, , Rechts,

Links, Links, , , R2, Rechts, , L2

, , , , R2, , Rechts, Links

EFFEKT

Alle Cheats über das Pause-Menü anwählbar

Alle Waffen

Level überspringen

Reparatur

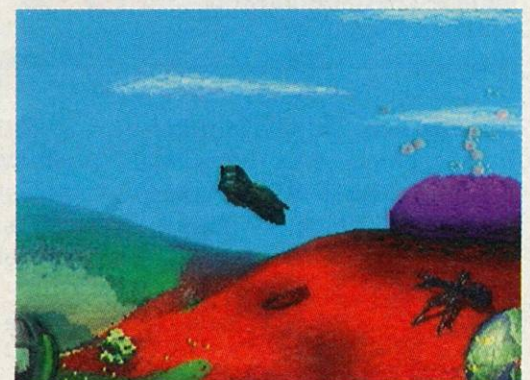
Cargo

, Rechts, , , R2, L1, , Rechts

L2, , Rechts, , L1, Rechts, R2,

Level abgeschlossen

Alle Levels abgeschlossen



PS PSYBADEK

Gebt folgende Paßwörter ein, um die herzige Rutschpartie noch abenteuerlicher zu gestalten:

PASSWORT	EFFEKT
GOANYWHERE	Alle Levels anwählbar
DONTDIONME	Neun Leben
TOPSYTURVY	Umgedrehte Spielwelt
DONDACHAOS	Unbesiegbarkeit
JELLYJELLY	Wackelpudding-Effekt
SIZOFANANT	Kleiner Xako
INLILLIPUT	Riesiger Xako
CLAPPEDOUT	Langsameres Dek
DEKPOWERUP	Schnelleres Dek
GREASEDEK	Rutschiges Dek
WALKONMOON	Weniger Schwerkraft



TUROK 2: SEEDS OF EVIL

TROMPEM	Große Hände und Füße
BIGBADNOODLE	Große Köpfe
HELLOSTICKY	Strickmodus
LILLIPUTIAN	Zwergenmodus
PICASSO	Picasso-Grafikstil
HENRYSBILERP	Gouraud-Grafik
YOQUIEROJUAN	Juans Cheat
WIZARDOFOZ	Farbverläufe
OBLIVIONIS OUTTHERE	Alle Cheats im Cheatmenü freischalten
JANESSPECIAL WORLD	Janes Cheat



STARCRAFT: BROOD WAR



Wenn man die 9. Zerg-Mission der Brood-War-Kampagne statt in 30 Minuten in 11 Minuten und 11 Sekunden schafft, wird eine Bonusmission freigeschaltet.



NBA LIVE 99

Die folgenden Bonus-Teams bekommt man, wenn man auf ROOSTERS und dort auf CUSTOM TEAM klickt. Hier gibt man jetzt einen der folgenden Namen ein:

- EA Europals**
- Hitmen Coders**
- Hitmen Idlers**
- Hitmen Pixels**
- Hitmen Rebounds**



EXCESSIVE SPEED

Gebt die folgenden Cheatcodes im Hauptmenü ein. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, hört Ihr einen Bestätigungston.

allcars	Alle Wagen
alltracks	Alle Strecken
addmissile	Alle Raketen
addturbo	Maximaler Turbo
addlife	Maximale Lebensenergie
addshield	Volle Schilde

addearthquake Kleines Erdbeben

addenergy Maximale Energie

addmine Minen

addghost Geisterwagen

Die beiden folgenden Cheatcodes werden während des laufenden Spiels eingegeben:

winrace Man gewinnt das Rennen

winflygame Man fliegt

Wenn man im „Catch The Fly“ einen Highscore erreicht, bekommt man den Wagen von Elvis.

Beim Spiel Excessive Speed kann man auf der Strecke „Racetrack“ jeden Gegner überholen, wenn man die folgende Abkürzung benutzt: In der Kurve kurz vor dem Ende der Strecke (direkt nach dem kleinen Hügel) gibt es einen kleinen Schleichweg. Wenn man diesen benutzt, ist man viel schneller als auf der Straße.

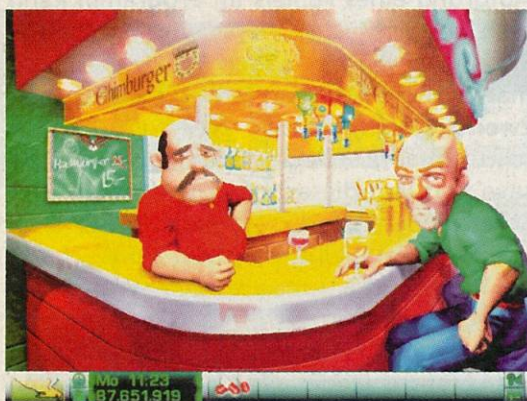
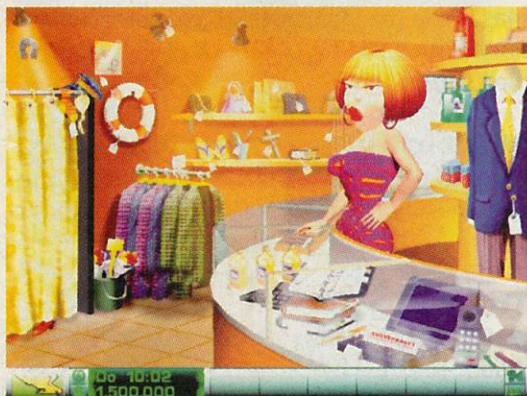


AIRLINE TYCOON

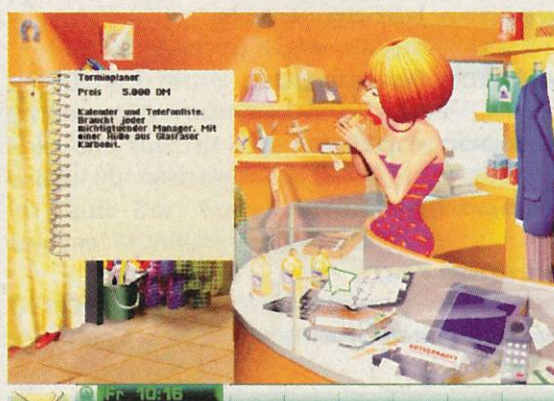
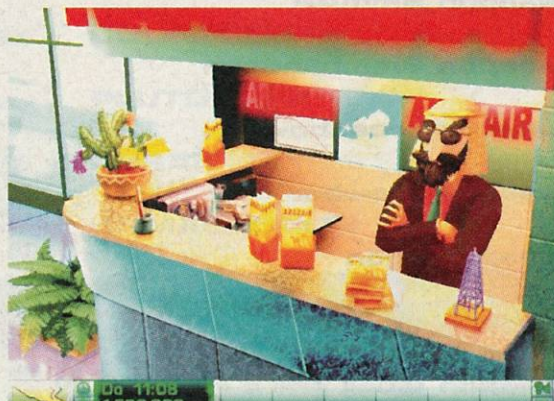


Zu Beginn eines freien Spiels sollte man Aktien von Honey Airlines kaufen, da er ziemlich bald über 50% seiner Aktien verkaufen wird. Wenn Ihr in kurzen Zeitabständen viele Sabotageakte ausgeführt habt, wird der Flughafenleiter versuchen, Euch eine Geldstrafe von DM 1.000.000,- aufzubrummen. Um dies zu verhindern, drückt einfach kurz nach dem Ausspruch „Ich habe unwiderlegbare Beweise, daß...“ die rechte Maustaste.

Um den Trinker in Rick's Café glücklich zu machen, muß man den BH vom Flugzeugmakler holen. Um diesen zu bekommen, unterhält man sich eine Weile mit dem Makler. Danach gibt man den BH der Frau im Duty-Free-Shop. Dafür kann man sich das Hufeisen nehmen, das an der Wand hängt. Das Hufeisen nimmt der Trinker dankend an. Er hofft, dadurch in Zukunft mehr Glück zu haben.



Die Ansichtskarte aus dem Raum der Flughafenaufsicht kann man mitnehmen. Wenn man damit ins Personalbüro geht und die Karte Frl. Selig gibt, kann man dafür Durchfall-



tabletten nehmen. Diese Tabletten können eingenommen werden, wenn einem ein Konkurrent Bakterien in den Kaffee getan hat.

Um selbst Sabotagen ausführen zu können, muß man zu ARABAIR gehen und die Pistole berühren. Am nächsten Tag geht man in den Duty-Free-Shop und kauft den Geigenkoffer. Danach gibt man den Koffer dem Mann bei ARABAIR. Jetzt kann man seine Konkurrenten sabotieren, indem man in den Raum neben ARABAIR geht. Um in den Raum zu kommen, muß man auf den Feuerlöscher klicken!

Um den Kontostand um 100.000 Dollar aufzubessern, muß man die Geldscheine aus dem Papierkorb der Bank nehmen.



Um Öl zu bekommen, kauft man sich den Whisky aus dem Duty-Free-Shop und gibt ihn dem Mechaniker, der einen daraufhin die Ölkanne nehmen läßt. Mit dem Öl kann man den Globus im Büro schmieren.

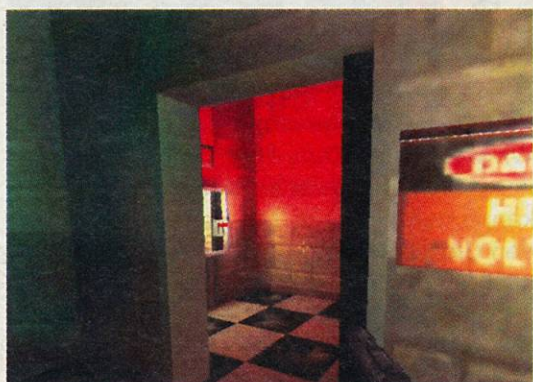
Um die Cheatcodes zu aktivieren, muß man Half-Life mit einem Parameter starten. Am einfachsten geht das, wenn man den Link, mit dem man Half-Life startet, verändert. Klickt dazu mit der rechten Maustaste auf den Link und wählt „Eigenschaften“. Hier wählt ihr die Lasche „Verknüpfung“ und setzt im Feld „Ziel“ hinter die bereits vorhandene Zeile -dev -toconsole.

Wenn man das Spiel jetzt über diese Verknüpfung startet, landet man direkt in einer Eingabezeile. Mit der ESC-Taste kommt man in das altbekannte Hauptmenü. Ladet hier einen alten Spielstand oder beginnt ein neues Spiel. Im Spiel könnt ihr die bereits bekannte Konsole durch die Taste ^ (unter der ESC-Taste) ins Bild holen. Hier können die folgenden Cheatcodes verwendet werden:

/god	Unverwundbarkeit
/noclip	Geistmodus. Damit kann man durch Wände gehen
/impulse 101	Alle Waffen werden mit maximaler Munition verfügbar
/fly	Flugmodus
/notarget	Mit diesem Cheat wird man für die Gegner unsichtbar und kann ganz ohne Kampf durch die größten Monsterhorden spazieren.

Während die vorherigen Cheatcodes immer eingegeben werden können, funktionieren die folgenden Codes nur, wenn man gerade einen neuen Level beginnt.

/give XXXX	Für XXXX kann man einen der folgenden Gegenstände einsetzen:
item_battery	Batterie für den Schutzanzug
item_healthkit	Gesundheitspaket
item_longjump	Der Weitsprung wird möglich
item_suit	Man bekommt den Anzug



Die folgenden Codes stehen für die Munition:

ammo 357
ammo 9mmAR
ammo 9mmbox
ammo 9mmclip
ammo ARgrenades
ammo buckshot



ammo_crossbow
ammo_egonclip
ammo_gaussclip
ammo_glockclip
ammo_mp5clip
ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip

Die folgende Codes stehen für die Waffen:

weapon_357
weapon_9mmAR
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow
weapon_crowbar
weapon_egon
weapon_gauss
weapon_glock
weapon_handgrenade
weapon_hornetgun
weapon_mp5
weapon_python
weapon rpg
weapon satchel



weapon_shotgun
weapon_snark
weapon_tripmine
weapon_quantumdestabilizer

/MAP XXXX Öffnet die Karte XXXX

Einzelspielerkarten:

c0a0; c0a0a; c0a0b; c0a0c; c0a0d
c0a0e; c1a0; c1a0a; c1a0b; c1a0c
c1a0d; c1a0e; c1a1; c1a1a; c1a1b
c1a1c; c1a1d; c1a1f; c1a2; c1a2a
c1a2b; c1a2c; c1a2d; c1a3; c1a3a
c1a3b; c1a3c; c1a3d; c1a4; c1a4b
c1a4d; c1a4e; c1a4f; c1a4g; c1a4i
c1a4j; c1a4k; c2a1; c2a1a; c2a1b
c2a2; c2a2a; c2a2b1; c2a2b2; c2a2c
c2a2d; c2a2e; c2a2f; c2a2g; c2a2h
c2a3; c2a3a; c2a3b; c2a3c; c2a3d
c2a3e; c2a4; c2a4a; c2a4b; c2a4c
c2a4d; c2a4e; c2a4f; c2a4g; c2a5
c2a5a; c2a5b; c2a5c; c2a5d; c2a5e
c2a5f; c2a5g; c2a5w; c2a5x; c3a1
c3a1a; c3a1b; c3a2; c3a2a; c3a2b
c3a2c; c3a2d; c3a2e; c3a2f; c4a1
c4a1a; c4a1b; c4a1c; c4a1d; c4a1e
c4a1f; c4a2; c4a2a; c4a2b; c4a3
c5a1

Multiplayer/Deathmatch:

boot_camp; bounce; datacore; lambda_bunker; snark_pit; stalyard; subtransit; undertow

Training

t0a0; t0a0a; t0a0b; t0a0b1; t0a0b2; t0a0c; t0a0d

Aufgrund eines Fehlers im Programm kann man jede Waffe auch für Schüsse über große Entfernungen verwenden. Als erstes muß man dazu die Armbrust anwählen und in den zweiten Waffenmodus wechseln (Scharfschützenmodus). Jetzt macht man ein Quick-save und lädt dieses sofort wieder ein. Der Scharfschützenmodus ist jetzt immer noch aktiviert und bleibt es auch beim Wechseln der Waffe. So kann man mit jeder Waffe über große Entfernungen treffen. Um den Scharfschützenmodus wieder zu deaktivieren, muß man einfach wieder die Armbrust aktivieren und zweimal den zweiten Waffenmodus anwählen.

PC KURT

Wenn man trotz akuter Geldschwierigkeiten einen neuen Spieler einkaufen oder das Stadion erweitern möchte, dann muß man einen Kredit über 12 Millionen mit einem Monat Laufzeit aufnehmen. Dieses Geld kann man beliebig ausgeben. Zum Ende des Monats hat man so 12 Millionen Schulden auf dem Konto. Wenn man jetzt ein Spiel bestreitet, bekommt man gleich von mehreren anonymen Sponsoren jeweils 2 Millionen DM. Dieses Geld wird automatisch zur Begleichung der Schulden eingesetzt. Nach einem weiteren Spiel ist man aber kräftig im Plus.

PC GANGSTERS

Wenn man das Spiel mindestens einmal gestartet hat, kann man mit Regedit das Anfangskapital beliebig erhöhen. Dazu startet man Regedit, sucht den Schlüssel „HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/HOTHOUSE/GANGSTERS“ und ändert dort den Wert **DEFAULT-MONEY** beliebig ab. Jetzt startet man ein neues Spiel und verändert nichts mehr an der Einstellung für das Anfangskapital. Leider bekommt der Gegner das gleiche Startkapital.

PC DAS FÜNFTE ELEMENT

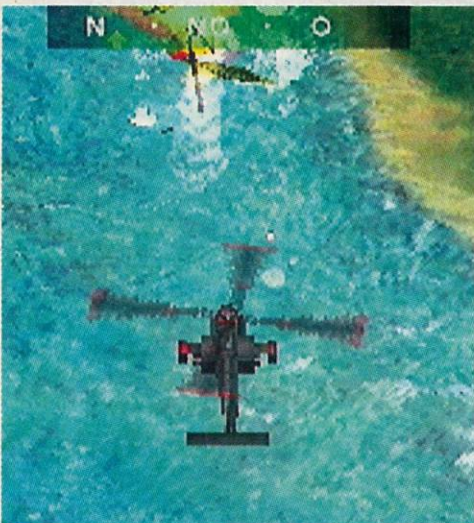
Im zweiten Level befindet sich ein Schießstand. Hier müßt Ihr hinter die Zielscheiben laufen und nach einem brüchigen Mauerstück auf der rechten Seite suchen.

Dort könnt Ihr mit einer Granate einen Durchgang freisprenge. Das Gitter im Raum dahinter wird ebenfalls mit einer Granate beseitigt und schon findet Ihr Euch in einem Bonusraum wieder, in welchem sich zwei Leben und jede Menge Extras finden.

DARK PROJECT: DER MEISTERDIEB

Im neunten Level (Zurück zur Kathedrale) kann man sich den Weg mit Hilfe eines kleinen Tricks stark verkürzen. Sobald man in der Kathedrale das Auge genommen hat, ist der Haupteingang versiegelt. Wenn man aber schon beim Hineingehen einen Schädel in die Türe legt, kann sich die Türe nicht mehr schließen und ist auch noch offen, wenn man das Auge genommen hat. Sobald man durch den Haupteingang hinausgegangen ist, ist der Level gewonnen.

PS NUCLEAR STRIKE



Gehe in den Menüpunkt Laden/Speichern und folge dem beschriebenen Pfad, um die militärische Datenbank wie folgt zu manipulieren:

LEVEL	PASSWORT
1. Delta	JUNGLEWAR
2. Island	CUTTHROATS
3. Peace 1	COUNTDOWN
4. Peace 2	PLUTONIUM
5. DMZ	PUSAN
6. Fortress	ARMAGEDDON

PC TOMB RAIDER 3



Drehe Dich gleich zu Beginn des ersten Levels um 90° nach rechts und springe auf die kleine Erhöhung. Dort drehst Du Dich um 90° nach links und rutschst eine Etage tiefer. Danach wieder 90° nach links. Jetzt springe geradeaus ins Laub. Dort findest Du das Gewehr mit zweimal Munition und zwei Uzi-Magazinen.

Giftschlangen können Lara nicht verletzen, wenn sie auf allen Vieren krabbelt.

PC ANNO 1602



Um den Cheatmodus zu aktivieren, muß man während eines Spiels gleichzeitig Strg+Alt+Shift und W drücken. Jetzt erscheint unten links im Bild eine Eingabemarke. Dort gibt man 2061 ein und bestätigt mit Enter. Um den Cheatmodus zu aktivieren, muß man nur noch B drücken.

Jetzt klickt man am besten auf die Kiste im Menü, um die im Kontor gelagerten Waren anzuzeigen. Nun drückt man erneut Strg+Alt+Shift und W und gibt eine der folgenden Zahlen ein:

- 2 für Eisenerz
- 3 für Gold
- 4 für Wolle
- 5 für Zuckerrohr
- 6 für Tabak
- 7 für Schlachtvieh
- 8 für Korn
- 9 für Mehl
- 10 für Eisenwaren
- 11 für Schwerter
- 12 für Musketen
- 13 für Kanonen
- 14 für Nahrung
- 15 für Tabakwaren
- 16 für Gewürze
- 17 für Kakao
- 18 für Alkohol
- 19 für Stoffe
- 20 für Kleidung
- 21 für Schmuck
- 22 für Werkzeug
- 23 für Holz
- 24 für Ziegelsteine

Solange man jetzt die Taste ? gedrückt hält, wird die entsprechende Ware aufgefüllt. Wenn man die Erweiterungs-CD installiert hat, muß man statt der B-Taste die A-Taste drücken.



EXTREME G2



Super-Geschwindigkeit:

Gebt als Namen XXX ein, um das ohnehin schon rasante Tempo noch zu erhöhen.

Grafik im Stile von Tron: Gebt hierzu als Namen NEUTRON ein.

Häßliche Grafik: Wer sich diese wirklich häßliche Grafik antun will, gibt als Namen PIXIE ein.

Unbegrenzte Nitros: Hierzu einfach den Namen NITROID eingeben.

Unbegrenzte Schilde und Laser: Der Name hierfür ist XCHARGE.

Flugzeug-Modus: Wählt als Namen 2064, damit sich die Motorräder in Flugzeuge verwandeln.

Wireframe-Modus: Um eine solche Grafik zu bekommen, gebt als Namen LINEAR ein.



DEATHTRAP DUNGEON

Hier ein nützlicher Tip, um die Levels auszuwählen. Wenn Ihr diese Tastenkombination im Hauptmenü verwendet, darf keine Memory Card in die PlayStation eingeschoben sein.

Drückt folgende Tasten im Menue:

L1 R1 ● ■ R1 L1

Wählt dann den Menüpunkt "Spiel laden".



TEST DRIVE 5

In Test Drive 5 können Polizeiwagen ohne Probleme überholt werden, wenn man den Gehsteig zum Überholen benutzt.



SOUTH PARK



Die folgenden Cheats sind als Paßwort einzugeben:

Level-Select: **THEEARTH HAS MOVED**

God-Modus: **ASSMAN**

Alle Cheats aktivieren: **BOBBYBIRD**

Alle Waffen: **FATKNACKER**

Pen-and-Ink-Modus: **PLANEARIUM**

Alle Charaktere im Multiplayer-Modus:

OMGTTKYB

Credits: **SCREWYOU GUYS**



ABE'S ODDYSEE

Im Spiel R1 gedrückt halten und Folgendes eingeben: Oben, Links, Rechts, ■, ●, X. Ein paar spezielle Goodies stehen nun zu Eurer Verfügung.



LIBERO GRANDE

Versteckte Charaktere:

Um mit Gregorio Zonaras zu spielen, müßt Ihr den Arcade-Modus auf "Normal" bestehen.

Um mit Arnold Lang einzulaufen, benötigt Ihr auf der Challenge-Stufe 9 mehr als 8.000 Punkte.

Wenn Ihr den International Cup mit allen Ländern geschafft habt, erscheinen Roland, Edgard, Cailaux, Poxel Gardner und Gerald Wells.

Erschließt die letzten drei Optionen in der Challenge 9-Stufe und Ihr könnt Euer Talent mit Ruprecht Goes unter Beweis stellen.

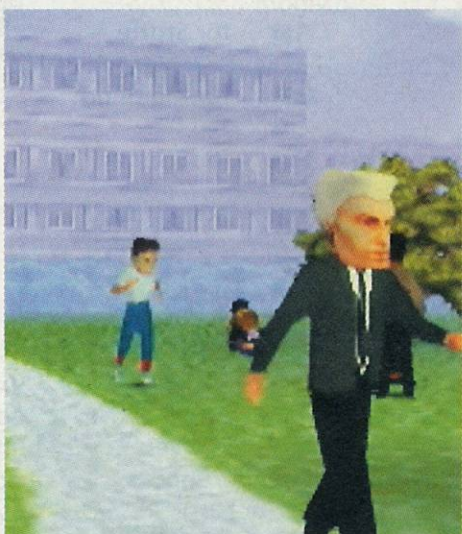
David Magellan gehört zum Kader, sobald Ihr über 1.150 Punkte in allen Modi der Challenge 9-Stufe erzielt habt.

Für Maurice Poulenc ist im VS-CPU-Modus eine Gesamtpunktzahl von 100 erforderlich. Mit welchem Team Ihr das erreicht, ist egal. World Cup 98 Frankreich:

Um in diesen Modus zu gelangen, müßt Ihr den International Cup und danach die New Game/Continue-Option aufrufen. Haltet L1+L2+R1+R2 gedrückt und drückt X. Die Teams sind dann genau so zusammengesetzt, wie sie es bei der WM in Frankreich waren.



MISSION: IMPOSSIBLE



Bei der Levelwahl müßt Ihr folgende Tasten drücken, um den jeweiligen Cheat zu aktivieren:

Große Köpfe **C-Unten, R, C-Unten, L, C-Links**

Große Füße **C-Unten, Z, R, C-Links, Z**

Kinder-Modus **C-Unten, C-Links, R, L, Z**

Mini-Modus **Z, C-Unten, R, C-Rechts, C-Unten**

Unverwundbarkeit **C-Rechts, Z, C-Unten, C-Unten, R**



ALPHA CENTAURI

Wenn man nach dem Start des Spiels STRG-K drückt, kann man den Karteneditor und die folgenden Tastaturkürzel verwenden:

Y	Karte aufdecken
Shift+F1	Einheit erstellen
Shift+F2	Technologische Entdeckung
Shift+F3	Seiten wechseln
Shift+F4	Energie verändern
Shift+F5	Jahr ändern
Shift+F6	Gegner töten
Shift+F7	Replay zeigen
Shift+F8	File zeigen
Shift+F9	Diplomatische Beziehungen editieren

Wenn man auf Menü klickt, bekommt man eine komplette Liste aller Cheats und wie man sie im Spiel aktiviert.

Mit diesem Bug kann man, ganz ohne zu cheaten, die gesamte Karte schon zu Beginn eines Spiels erkunden:

Wähle eine Einheit an und halte die linke Maustaste gedrückt. Bewege die Einheit nun über die einzelnen Kästchen auf der Karte. Während sie sich über einem Gitterkästchen befindet, werden Koordinaten, Distanz und eine Beschreibung angezeigt, auch wenn Du das Gebiet noch nicht erkundet hast.



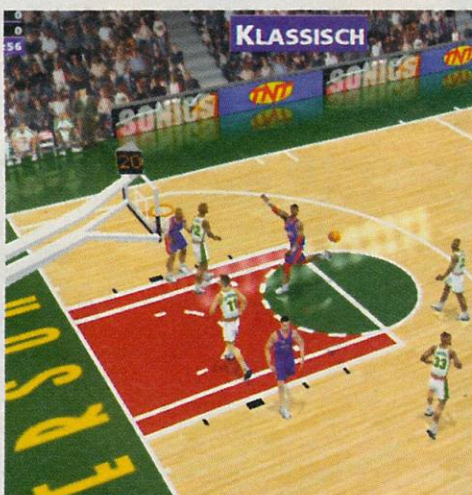
DELTA FORCE

Die folgenden Cheatcodes werden in der Konsole eingegeben:

Iwillsurvive	Gott-Modus
Raindropskeepfallin onmyhead	5 Schüsse mit der Artillerie
Takeittothelimit	Maximale Munition
Hitmewithyourbestshot	Computer gewinnt



NFL QUARTERBACK CLUB 99



Die Cheats sind im Cheatmenü einzugeben:

Dicke Spieler	MRSHMLLW
Alien-Stadion	SCLLYMLDR
Große Münzen beim Münzwurf	BGMNY
Geheimteams	XTRTMS
Großer Football	BCHBLL
Minen auf dem Spielfeld	PPCRNRTANS
Dünne Spieler	TTHPCK
Spiel läuft in Zeitlupe ab	FRST
Unbegrenzter Turbo	TRBMN
Rugby-Modus	RGBY
Raquetball-Modus	RCQBLL



G-POLICE - PLATINUM

Level-Paßwörter:

STUFE	PASSWORT
3	YMUFCRKRI
4	GTOMUUSI
5	AKXAVQUI
6	CXTGABIA
7	SFNKCUYI
8	QOCJNBMA
9	YYWEOGNA
10	CVKFZOCJ
11	ORUAHROA
12	MWBEEZPA
13	STOPWSFJ
14	QIVGPUSA
15	QECHYTIJ
16	SVYNMHKJ
17	QEQXTKOJ
18	GBRSVXBB
19	OZMCJHFB
20	SZKJELXJ
21	GZWZINB
22	WQMGVMPB
23	GHJNJARB
24	MSNNWWGK
25	WNIXOPUB
26	WTOLTIWB
27	OJIGOUAC
28	WTMBHBEC
29	KBRLDKXK
30	KHHZZEBL
31	CXAUUQFL
32	QSCWYRTC
33	AUWOLOJL
34	YUNQRUYC
35	OJGTGNBD



GANZE KARTE:

Mit dem Cheatkommando **Cheats:ExploreArea()** wird die gesamte Karte aufgedeckt. So sieht man schnell, ob man vielleicht noch ein wichtiges Gebäude übersehen hat.



Eine ganz andere Unterstützungstruppe: Mit dem Kommando **Cheats:TheGreatGonzo()** werden 10 Killerhühnchen erschaffen, die euch tapfer verteidigen.

Um diese Cheatcodes zu aktivieren, muß man im Verzeichnis von Baldur's Gate die Datei „Baldur.ini“ mit einem beliebigen Texteditor öffnen (z. B. mit dem Notepad von Windows). Fügt unter [Game Options] eine Zeile mit Cheats=1 ein.

Jetzt könnt Ihr das Spiel starten. Benutzt hier die Tastenkombination Strg-Tab, um in den Konsolen-Modus zu wechseln. Hier könnt Ihr die verschiedenen Cheatcodes eingeben und mit Enter bestätigen. Mit Strg-Tab schließt Ihr das Fenster nach der Eingabe aller Codes wieder.

Cheats:CowKill() Aktiviert in der Nähe von Kühen einen CowKill-Spruch
Cheats:CriticalItems() Läßt alle für das Spiel wichtigen Gegenstände erscheinen
Cheats:DrizztAttacks() Erschafft



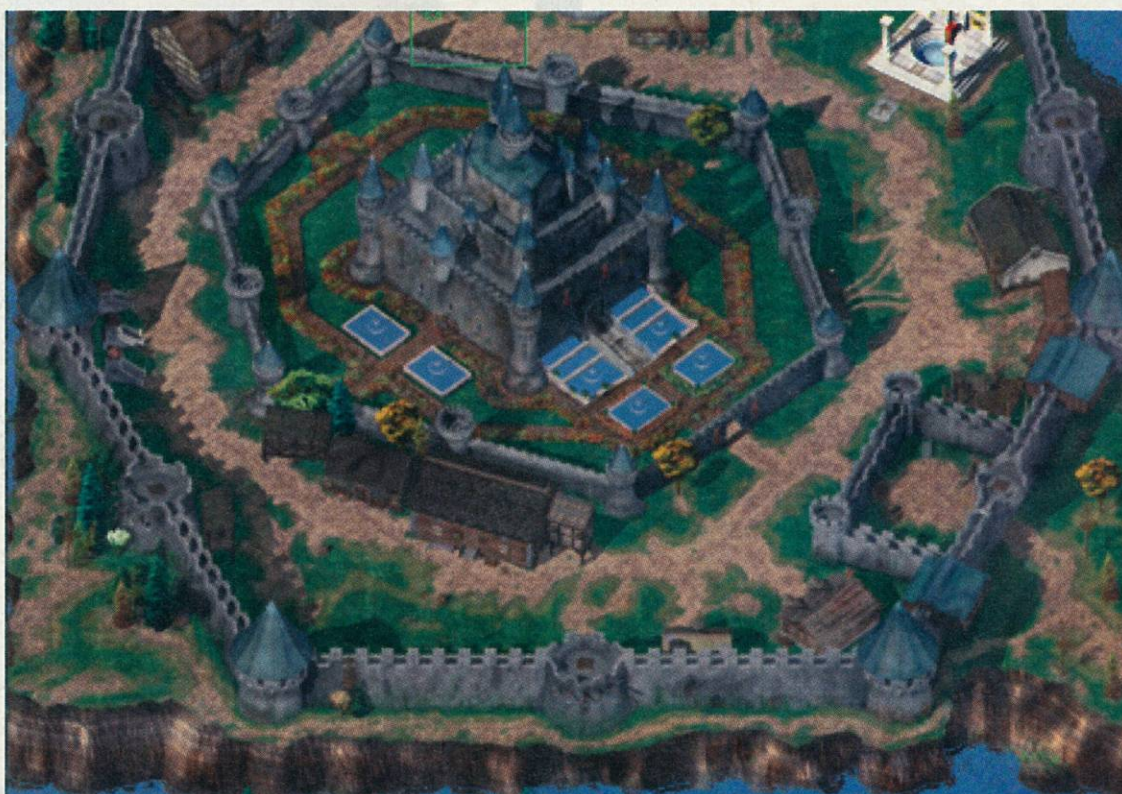
einen feindlichen Drizzt
Cheats:DrizztDefends() Erschafft einen freundlichen Drizzt
Cheats:FirstAid() Erschafft 5 Heiltränke, 5 Gegengifte und 1 Stein-zu-Fleisch-Spruch
Cheats:Midas() Gibt Euch 500 Gold
Cheats:TheGreatGonzo() Erschafft 10 Killerhühnchen, die Euch verteidigen
Cheats:Hans() Teleportiert den Charakter
Cheats:ExploreArea() Karte wird erforscht

Wenn man schon zu Beginn des Spieles eine gute Rüstung haben möchte, dann sollte man seinen Charakter ganz am Anfang beim Illusionskampf die Sachen der anderen Mitstreiter

nehmen lassen. Dann kann man den Charakter exportieren und mit ihm ein neues Spiel beginnen. So hat man z. B. von Anfang an eine Plattenrüstung.

Ziemlich am Anfang des Spiels kann man einen zusätzlichen Schutzring finden (einen bekommt man ja für das Quest von Marianne in Beregost). Zu finden ist dieser Ring in einem Stein in der Landschaft unter dem „Freundlichem Arm“.

Mit Hilfe der folgenden Liste können Ihr Eure persönliche Lieblingsgruppe zusammenstellen und die einzelnen Charaktere dann im Spiel zusammensuchen:



R'S GATE

Name	Geschlecht	Gesinnung	Rasse	Klasse	Attribute (Stärke, Intelligenz, Weisheit, Geschicklichkeit, Ausdauer, Charisma)	Spezielle Eigenschaften	Wo man sie findet
Ajantis	M	Rechtschaffen Gut	Mensch	Paladin	17,12,13,13,16,17	Keine	Karte nördlich des Freundlichen Arm
Alora	W	Chaotisch Gut	Halbling	Dieb	8,14,7,19,12,10	Keine	Halle der Wunder (Baldur's Gate)
Dynaheir	W	Rechtschaffen Gut	Mensch	Zauberer	11,17,15,13,16,12	Gift verlangsamen	Gnollfestung
Yeslick	M	Rechtschaffen Gut	Zwerg	Kämpfer/Kleriker	15,7,16,12,17,10	Magie bannen	2. Level Mantelwald Mine
Imoen	W	Neutral Gut	Mensch	Dieb	9,17,11,18,16,16	Keine	Erstes Feld nach Kerzenburg
Minsc	M	Neutral Gut	Mensch	Waldläufer	18/93,8,6,15,15,9	Berserker	In Nashkell
Khalid	M	Neutral Gut	Halbelf	Krieger	15,15,10,16,17,9	Keine	Im Freundlichen Arm
Coran	M	Chaotisch Gut	Elf	Kämpfer/Kleriker	14,14,9,20,12,16	Keine	Mantelwald
Kivan	M	Chaotisch Gut		Waldläufer	18/12,10,14,17,14,8	Keine	Hohe Hecke
Xan	M	Rechtschaffen Gut	Elf	Zauberer	13,17,14,16,7,16	Kann Moonblade benutzen	Naskell-Minen, Level 4
Jaheira	W	Neutral	Halbelf	Kämpfer/Druide	15,10,14,14,17,15	Keine	Im Freundlichen Arm
Branwen	W	Neutral	Mensch	Kleriker	13,9,16,16,15,13	Spiritueller Hammer	Auf dem Jahrmarkt
Faldorn	W	Neutral	Mensch	Druide	12,10,16,15,11,15	Dread Wolf herbeirufen	Mantelwald (3. Abschnitt)
Skie	W	Neutral	Mensch	Dieb	11,15,8,18,15,13	Keine	Entar Silvershield's Haus (Baldur's Gate)
Garrick	M	Chaotisch Neutral	Mensch	Barde	14,13,14,16,9,15	Keine	Beregost
Quayle	M	Chaotisch Neutral	Gnom	Kleriker/Illusionist	8,17,10,15,11,6	Unsichtbarkeit	Auf der Brücke vor Baldur's Gate
Safana	W	Chaotisch Neutral	Mensch	Dieb	13,16,9,17,10,17	Tiere verzaubern	Leuchtturm
Edwin	M	Rechtschaffen Böse	Mensch	Zauberer	9,18,9,10,16,10	Keine	Nashkell
Kagain	M	Rechtschaffen Böse	Zwerg	Kämpfer	16,15,11,12,20,8	Keine	Beregost
Eldoth	M	Neutral Böse	Mensch	Barde	16,13,10,12,15,16	Vergiftete Pfeile herstellen	Mantelwald (3. Abschnitt)
Montaron	M	Neutral Böse	Halbling	Kämpfer/Dieb	16,12,13,17,15,9	Keine	Karte südlich vom Freundlichen Arm
Viconia	W	Neutral Böse	Elf	Kleriker	10,16,15,19,8,14	Magische Resistenz 50%	Peldvale
Shar-Teel	W	Chaotisch Böse	Mensch	Kämpfer	18/58,14,7,17,9,11	Keine	östlich vom Tempel
Tiix	M	Chaotisch Böse	Gnom	Kleriker/Dieb	9,10,13,16,16,9	Geist herbeirufen	Baldur's Gate (Westen)
Xzar	M	Chaotisch Böse	Mensch	Zauberer	14,17,16,16,10,10	Keine	Karte südlich vom Freundlichen Arm





ROGUE SQUADRON



Beggars Canyon: Für diesen Level reicht die Komplettierung aller Stufen mit der Bronze-medaille.

Der Kampf auf dem Todesstern: Für diese legendäre Schlacht sind alle Levels mit der Silbermedaille abzuschließen.

Kampf auf Hoth: Um diesen Level zu sehen, müßt Ihr alle Levels mit einer Goldmedaille beenden.

Freie Schiffwahl in allen Stufen: Solltet Ihr Euch auf Hoth die Goldmedaille verdienen, könnt Ihr alle bisherigen Levels mit jedem beliebigen Raumschiff absolvieren. Diese Funktion wird dann freigeschaltet.

Mit dem Millenium Falcon fliegen: Um in bestimmten Missionen mit dem Prunkstück von Han Solo fliegen zu können, müßt Ihr als Paßwort FARMBOY eingeben.

Mit dem Tie Interceptor fliegen: Wenn Ihr als Paßwort TIEDUP eingibt, befindet sich hinter dem Millenium Falcon im Hangar ein Tie Interceptor. Ihr müßt den Stick nach oben drücken, um ihn auszuwählen.

Level-Anwahl: Gebt als Paßwort DEADDACK ein, um alle Levels, einschließlich der Bonusstufen, anwählen zu können.

Die Cheats sind als Paßwort einzugeben:

RADAR	Effektiverer Radar
CREDITS	Abspann wird gezeigt
ACE	Höherer Schwierigkeitsgrad
CHICKEN	Als AT-ST spielen
DIRECTOR	Man kann sich Intros und Abspanne der Levels ansehen kann.
MAESTRO	Auf der Showbühne sind alle Sounds abrufbar
IGIVEUP	Unendlich viele Schiffe
TOUGHGUY	Alle Power-Ups



TOCA 2 TOURING CAR

Für Spezialeffekte müßt Ihr folgende Paßwörter als Fahrernamen eingeben:

MECHANIC

Alle Autos

BIGLEY

Alle Strecken

MINICARS

Micro Machines-Kamera-perspektive

PADDED

Abprallen von den Randbegrenzungen

LUNAR

Geringe Erdanziehungskraft

LONGLONG

Propeller-Turnier

PUNCHY

Der Führende kann nicht von der Strecke geschubst werden

BANGBANG

Battle-Modus

TECHLOCK

Veränderte Framerate in der Qualifikation

BCASTLE

Veränderte Zusammenstöße

DUBBED

O.T.T.-Zusammenstöße

ELASTIC

Die Strecke wird in der Vertikalen gestreckt

TRIPPY

Verschwommener Horizont

JUSTFEET

Nur die Reifen, kein Chassis

FASTBOY

Schnelleres Rennen

DINKYBIT

Oulton Park – Inselstrecke



RALLY CROSS

Gebt folgende Paßwörter (inklusive der durch ein "_" gekennzeichneten Leerstellen) ein und Ihr erhaltet folgenden Effekt:

PASSWORT	EFFEKT
STONE	Schweres Auto
FEATHER	Leichtes Auto
FLOAT	Weniger Schwerkraft
SPINNER	Weniger Bodenhaftung /kleinerer Wendekreis
BANZAI	Beschleunigung/keine Zusammenstöße
RADBRAD	Besseres Fahrverhalten
NOVISCIOUS	Kein Abbremsen durch Schlamm
FAT_TIRES	Große Reifen
NO_WHEELS	Keine Reifen
VET_ME	Schlägt Rookie-Saison
IM_A_PRO	Schlägt Veteran-Saison
WEEOO	Schlägt die letzte Saison



Deine Meinung zählt! Wir bemühen uns ständig, GAMES AND MORE zu verbessern. An dieser Stelle geben wir Dir Gelegenheit, uns ein Zeugnis auszustellen.

1. Wie alt bist Du? Jahre

2. Welche Hardware besitzt Du?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Sony PlayStation	☐	☐	☐
N64	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐
Game Boy	☐	☐	☐
Dreamcast	☐	☐	☐
Andere	☐	☐	☐

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite? * Schulnote:

4. Welche Schulnote bekommt die aktuelle Ausgabe? Schulnote:
(1: Sehr gut, 5: Ungenügend)

5. Besitzt Du einen Computer mit Internet-Zugang? ☐ Ja ☐ Nein

6. Welche Spiele hast Du in den letzten drei Monaten gekauft, willst Du kaufen?

Gekauft in den letzten drei Monaten:

Will ich demnächst kaufen:

7. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest Du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Der Konsolenkrieg	☐	☐	☐	☐
Star Wars Episode 1	☐	☐	☐	☐
Dino Crisis	☐	☐	☐	☐
X-Wing	☐	☐	☐	☐
Might & Magic VIII	☐	☐	☐	☐
FIFA 99	☐	☐	☐	☐
V-Rally 2	☐	☐	☐	☐
Rollcage	☐	☐	☐	☐
Pizza Syndicate	☐	☐	☐	☐
Die Völker	☐	☐	☐	☐
Global Domination	☐	☐	☐	☐
Star Trek	☐	☐	☐	☐
Machines	☐	☐	☐	☐
Driver	☐	☐	☐	☐
Gex 3 Deep Cover Gecko	☐	☐	☐	☐

8. Welche Eigenschaften treffen auf Games and More zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐

9. Wieso hast Du diese Ausgabe der Games and More gekauft?

- ☐ Interessante Titelgestaltung ☐ Empfehlung von Freund
☐ Im Kiosk zufällig entdeckt ☐ Anzeige in anderem Magazin
☐ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis

10. Seit welcher Ausgabe liest Du Games and More? (Aktuelle Ausgabe: 4/99)

Ausgabe:

11. Wirst Du die nächste Ausgabe von Games and More kaufen?

☐ Ja ☐ Nein

12. Was hat Dir allgemein an Games and More gefallen?

13. Was hat Dir an Games and More weniger gefallen?

14. Lesercharts

TOP 5 ADVENTURE/ROLLENSPIEL

-
-
-
-
-

TOP 5 ACTION

-
-
-
-
-

TOP 5 STRATEGIE/WISIM

-
-
-
-
-

TOP 5 RENNSPIELE

-
-
-
-
-

TOP 5 SPORTSPIELE

-
-
-
-
-



Schick Den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG

Redaktion GAMES AND MORE

Kennwort: GM-ZEUGNIS

Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg



Name, Vorname:

Straße:

Wohnort:

Telefonnummer:

ab
28.4.99
im
Handel

UND IM NÄCHSTEN HEFT:



**ALL STAR BASE-
BALL 2000**



**COMMANDOS —
IM AUFTRAG DER
EHRE**

Nachdem Ihr in diesem Heft bereits das Preview zu All Star Baseball 2000 lesen konntet, wollen wir Euch in der nächsten Ausgabe den kompletten Test des grafisch besten N64-Sportspiels liefern. Dabei wird sich endgültig zeigen, ob mit der neuen Version die Gameplay-Schwächen des Vorgängers überwunden werden können.

Commandos hat bei allen Strategie-Fans für Begeisterungstürme gesorgt. Mit der Mission-CD Im Auftrag der Ehre gibt es jetzt endlich den erwarteten Nachschub aus den spanischen Pyro Studios. Wir werden die Zusatz-CD ausführlich testen und schauen, ob die neue CD die hochgesteckten Erwartungen erfüllen kann.



**SHADOW
MAN**

Der neue Hit der Macher von Turok 2 bietet getreu der Comic-Vorlage gruselige Action-Adventure in düsterer Atmosphäre. Wir sind schon jetzt auf die angekündigten technischen und spielerischen Neuerungen gespannt. Außerdem berichten wir ausführlich vom großen Shadow Man-Event in England.



**ALIEN RESUR-
RECTION**

Das Action-Adventure von Fox Interactive ist bereits seit langer Zeit angekündigt. Die ersten Previews der Filmumsetzung für die PlayStation versprechen einen 3D-Action-Schocker vom Feinsten. Wir werden in unserem Test genau prüfen, ob die Vorschußlorbeeren gerechtfertigt waren. Laßt Euch überraschen!

IMPRESSUM

SO ERREICHST DU UNS



ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion GAMES AND MORE
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:

Abo-Betreuung Nürnberg
Computec Media AG
Postfach 900201
90493 Nürnberg

ZENTRALE SERVICE- NUMMER:

0911-2872-150

SERVICE-FAX:

0911-2872-250

ZENTRALE ABO-NUMMER:

0180-5959506

ABO-FAX:

0180-5959513

ABO-EMAIL:

computec.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR:

Hans Ippisch
Thomas Borovskis

REDAKTION:

Patrizia Stajer
Uwe Oster

SPIELETTIPS

Florian Weidhase
Florian Brich

LAYOUT:

Nero A. Kaiser

LEKTORAT/ SCHLUSSREDAKTION:

Margit Koch

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 sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

INHALTSPAPIER:

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

BEILAGEN:

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGEN KONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21

90429 Nürnberg
Telefon: 0911-2872-150

Fax: 0911-2872-240

eMail: carudolph@computec.de

Website: computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.10.98

ANZEIGEN LEITUNG (V.I.S.D.P.)

Thorsten Szameitat

-141

ANZEIGENVERKAUF:

Wolfgang Menne -144

ANZEIGENDISPOSITION:

Andreas Klopfer -140

ONLINEWERBE- FLACHENVERKAUF:

Susanne Szameitat-142

ANZEIGENMARKETING:

Monika Fleenor -345

ASSISTENZ DER ANZEIGEN

Claudia Rudolph -143

Ina Schubert -346

ANZEIGENPREISE

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.10.1998

VERLAG

VERLAGSLEITER

Roland Bollendorf

PRODUKTIONSLEITUNG:

Martin Clossmann

WERBEABTEILUNG:

Martin Reimann (Leitung),
Sandra Wendorf, Oliver Schneider

VERTRIEB:

Gong Verlag GmbH

VERTRIEBSLEITUNG

Klaus-Peter Ritter

ABONNEMENT:

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

ABONNEMENTS- BESTELLUNG

Österreich

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300

A-5081 Anif

Tel: 06246/8820

Fax: 06246/8825277

eMail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

OS 290,-

DRUCK:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/PRESSEPOST:

GAMES AND MORE wurden folgende ISSN und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

ISSN: 1437-0875

VKZ: B 48211

AUSSERDEM

Noch mehr aktuelle Informationen zur PlayStation 2 >> Das Agentenspektakel
phon Filter im großen Test >> Alles über den Action-Adventure-Knaller Sil
Hill >> Tolles Poster >> Ausführliche Tips und Tricks zu den neuesten Spiel

Ian Livingstone's
Deathtrap Dungeon

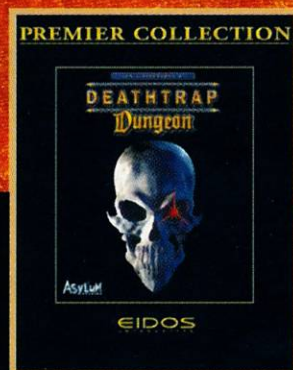
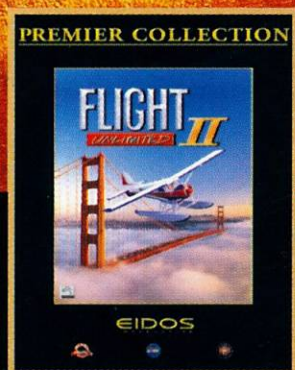
- Atmosphärisch dichtes Spielvergnügen
- Von Bestsellerautor Ian Livingstone
- 16 Levels mit einzigartigen Fallensystemen

DM 39,95*

Flight Unlimited II

„Om Feinsten:
Flugsimulation (fast) ohne Limits.“
Flieger Magazin 07/98

DM 39,95*



PREMIER COLLECTION

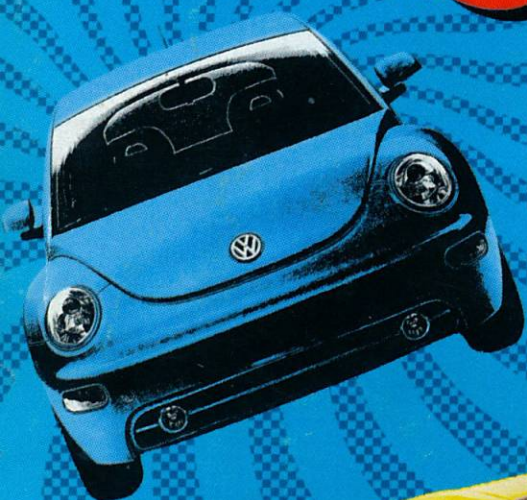
DIE GENRE-HITS VON EIDOS INTERACTIVE

Ab April im Handel!

*Unverbindliche Preisempfehlungen für die Computerspiele aus der Premier Collection

EIDOS
INTERACTIVE

THE BEETLES ON TOUR



Rasante Käfer-action
FÜR DAS NINTENDO 64®



Beetle®
Adventure
Racing!