

10/99
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 ös 29,- · Schweiz sfr 3,90 · Griechenland DR 700,- · Spanien Pta 360,-

GAMES MORE

JETZT NEU!
AKTUELLER!
MEHR TESTS!
NEUER LOOK!

PC · NINTENDO 64 · PC · DREAMCAST

ALIENS VS PREDATOR

3D-Action-Hit für den PC: Die Kinosaga kehrt zurück!.

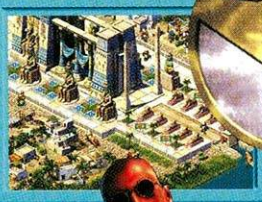
NEED FOR SPEED 4

Spitze: Der Rennspiel-Hit für die PlayStation im Test!



COMMAND & CONQUER

Erste Bilder zur brandneuen N64-Version des Strategie-Knüllers!



SHADOWMAN

Acclaims knallharter 3D-Action-Shooter für PlayStation, Nintendo 64 und PC!



Mit
Doppel-
poster!
Aliens vs.
Predator
& Shadow-
man



4 394821 103900 10

AKTUELLE TESTS · TIPS & NEWS · FÜR PLAYSTATION · NINTENDO 64 · PC · DREAMCAST



taste it

Action, Fun, Adventure. Und Preise, die auf der Zunge zergehen.

* unverbindliche Preisempfehlung

39,95*



Airline Tycoon
Managen Sie Ihre eigene Fluglinie!

19,95*



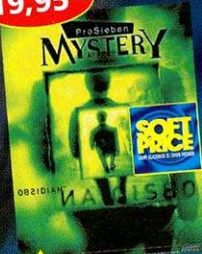
Pax Imperia
Komplexes Weltraum-Strategiespiel.

29,95*



Dethkarz
Rasante Rennspiel-Action in 3D.

19,95*



Obsidian
Mystery-Adventure in surrealen Welten.

49,95*



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

29,95*



John Sinclair
Der Geisterjäger als Held eines Action-Adventures.

39,95*



Total Air War
Realistische Flugsimulation gemischt mit Strategie und Action.

19,95*



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

39,95*



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

29,95*



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

39,95*



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



Alles Originalspiele, komplett in Deutsch.

Außerdem noch bei SOFT PRICE:
Der Industriegigant 29,95* – Floyd 19,95* – Flottenmanöver 29,95* – Herrscher der Meere 19,95* – Holiday Island 29,95* – Star Wars Monopoly 39,95* – Titanic 49,95* – Jetzt kostenlosen SOFT PRICE-Katalog bestellen unter der Telefonnummer 0 61 03 - 334 555

SOFT PRICE ist erhältlich bei



und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

Vertrieb in der Schweiz:



Vertrieb in Österreich:

DYNAMIC
SYSTEMS

Vertrieb in Deutschland:



INFOGRADES
DEUTSCHLAND
www.infogrames.de

Seite
16

ALIENS VERSUS PREDATOR

Hartgesottene Action-Fans kommen bei diesem 3D-Shocker, der sich an den Aliens-Filmen orientiert, voll auf ihre Kosten.

4 special

4 Shadow Man

9 action

- 10 Ruff&Tumble
- 11 Saboteur
- 12 Quake 3 Arena
- 13 Aqua
- 13 Omega Boost
- 16 Aliens vs. Predator
- 16 Deer Hunter 2
- 17 Recoil
- 18 Castlevania
- 18 Charlie Blast's Territory
- 19 Street Fighter II
- 20 Lode Runner
- 20 Street Fighter Alpha 3

23 adventure

- 24 Diablo 2
- 25 Vampire
- 26 Lands of Lore 3
- 28 Verrat in der verbotenen Stadt
- 29 Baldur's Gate
- 29 EverQuest

31 sport

- 32 UEFA Striker
- 36 Snowboard Kids 2
- 36 Milo's Astro Lanes
- 37 All Star Baseball 2000
- 37 Brian Lara Cricket
- 38 VIVA Fußball
- 39 Fußballfieber
- 47 UEFA Champions League
- 47 Jack Nicklaus Golf

49 rennspiele + simulationen

- 50 Speed Freaks
- 51 Gran Turismo 2
- 52 TOCA 2 Touring Cars
- 52 Nascar Revolution
- 53 Star Trek: Starship Creator
- 54 Need for Speed 4
- 56 California Speed

57 strategie + denkspiele

- 58 Command & Conquer
- 59 Pharaoh
- 60 Braveheart
- 61 Streetwars
- 61 Submarine Titans
- 62 Warzone 2100
- 64 Jagged Alliance
- 66 Commandos - Im Auftrag der Ehre
- 67 Die Siedler 3: Mission-CD
- 68 Der Korsar
- 68 Imperialismus 2
- 69 Machines
- 69 North vs. South

73 tips + tricks

rubriken

- 8 Charts
- 39 Poster
- 70 Leserbrief
- 73 Hotlines
- 81 Zeugnis
- 82 Impressum
- 82 Vorschau

NEED FOR SPEED 4

Die Konkurrenz im Rennspiele-Bereich ist groß, doch Need for Speed läßt sich mit dem vierten Teil der Serie nicht so leicht abhängen.

Aliens versus Predator	16
All Star Baseball 2000	37
Aqua	13
Baldur's Gate	29
Braveheart	60
Brian Lara Cricket	37
California Speed	56
Castlevania	18
Charlie Blast's Territory	18
Command & Conquer	58
Commandos - Im Auftrag der Ehre	66
Deer Hunter 2	16
Der Korsar	68
Diablo 2	24
Die Siedler 3: Mission-CD	67
EverQuest	29
Fußballfieber	39
Gran Turismo 2	51
Imperialismus 2	68
Jack Nicklaus Golf	47
Jagged Alliance	64
Lands of Lore 3	26
Lode Runner	20
Machines	69
Milo's Astro Lanes	36
Nascar Revolution	52
Need for Speed 4	54
North vs. South	69
Omega Boost	13
Pharaoh	59
Quake 3 Arena	12
Recoil	17
Ruff&Tumble	11
Saboteur	11
Shadow Man	4
Snowboard Kids 2	36
Speed Freaks	50
Star Trek: Starship Creator	53
Street Fighter II	19
Street Fighter Alpha 3	20
Streetwars	61
Submarine Titans	61
TOCA 2 Touring Cars	52
UEFA Champions League	47
UEFA Striker	32
Vampire	25
Verrat in der verbotenen Stadt	28
VIVA Fußball	38
Warzone 2100	62

SHADOW MAN

Eine gruselige Action-Adventure auf drei Systemen bietet das neueste Projekt der Macher von Turok 2. Bei uns erfahrt Ihr alles darüber.

Seite
4



SHADOW MAN

Shadow Man, so heißt das neueste Werk von Acclaim. Und, so der Hersteller, es soll ein absoluter Kracher werden.



Je weiter man im Spiel voranschreitet, desto bizarrer werden die Situationen, deren man Herr werden muß.



Die zu untersuchenden Gebäudekomplexe im Spiel sind riesig.



Wenn sich Mike LeRoi in den Shadow Man verwandelt, verfügt er über eindrucksvolle magische Fähigkeiten. Deutlich zu erkennen ist die Schattenmaske auf seiner Brust.

Ein Spiel mit wahrhaft epischem Hintergrund kündigt Acclaim an. Die Vorgeschichte ist düster und geheimnisvoll. In einem Alptraum sieht die Voodoo-Priesterin Nettie den Weltuntergang vorher. Die Toten kehren dabei auf die Erde zurück und verbreiten Angst und Schrecken, Tod und Verwüstung. Geleitet werden die Untoten von fünf Serienkillern, die mit Hilfe ihrer dämonischen Fähigkeiten die Welt zerstören wollen.

Zeit für unseren Helden! Um das drohende Unheil abzuwenden, vertraut die Voodoo-Priesterin auf die Gestalt des mächtigen Shadow Man. Eigentlich ist der auserkorene Antiheld ein ganz normaler Englisch-Professor namens Mike LeRoi. Seit dem Tod seines kleinen Bruders Luke allerdings findet Mikes Seele keine Ruhe. Und so läßt er sich von Nettie die Shadow-Maske in die Brust verpflanzen. Diese Maske ist ein uraltes und mächtiges Relikt. Sie versetzt Mike in die Lage, zwischen den Welten zu

wandern, die drohende Vernichtung der Menschheit abzuwenden und endlich Rache zu üben.

DER GEFAHR TROTZEN

Das Abenteuer beginnt zunächst gemächlich. In den Sümpfen von Louisiana sucht Mike LeRoi alias Shadow Man nach sogenannten Govi-Behältern, die sich in dunklen Höhlen oder ausgetrockneten Flußläufen finden lassen. Die Energie dieser Behälter benötigt er später, um Tore zu öffnen. Der Weg des Helden ist steinig und gefährlich. Er sprintet über eine Brücke, die kurz vor dem Zusammenbrechen ist, und hangelt sich am Seil über den Abgrund einer Schlucht. Dank des Motion-Capturing-Verfahrens wirken diese Aktionen sehr lebensecht. Schon gleich zu Beginn des Spiels fällt auch positiv auf, daß man eine gute Sichtweite hat. Selbst Objekte am fernen Horizont wirken klar und deutlich. Verantwortlich dafür ist ein neues Verfahren mit Namen 3D-VISTA-Systems (Virtual Integrated Scenic Terrain). Mit dieser Engine ist nicht nur die Darstellung der Umgebung

möglich, alle sichtbaren Gebäude können auch betreten werden.

LICHT INS DUNKEL

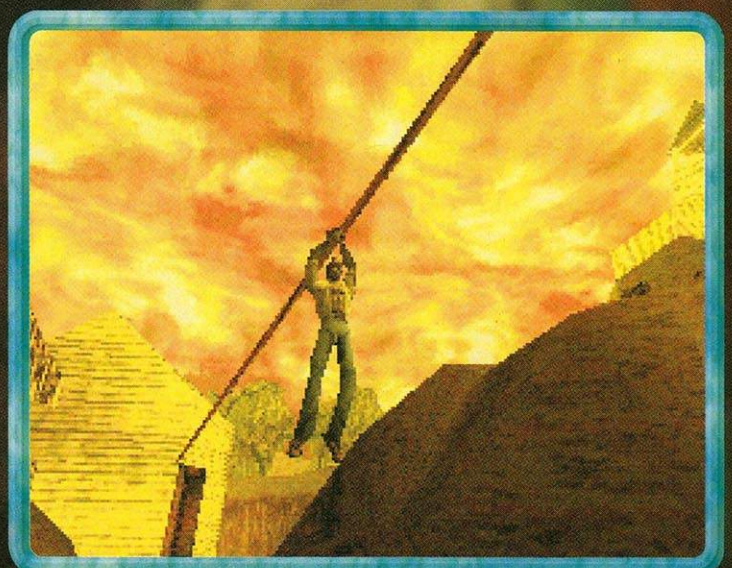
Gewöhnlich sieht man den Helden aus einer Perspektive von hinten und oben. Insgesamt sechs Perspektiven stehen zur Verfügung. Do zeitweise sollte man auch auf die Ego-Ansicht umschalten. So lassen sich Schalter, Knöpfe oder auch Abgründe nämlich viel besser erkennen. Gefahren gibt es reichlich. Krokodile sehen im Shadow Man eine willkommene Zwischenmahlzeit und bissige Hunde lauern in der Kirche. Zum Glück aber ist der Held nicht waffen- und wehrlos und kann mit diesen Problemen kräftig aufräumen. Hat Mike erst einmal die Hunde vor dem Gotteshaus ausgeschaltet, gilt es, die Kirche näher zu untersuchen. Der doch gibt es brauchbare Gegenstände, die für die späteren Aufgaben gebraucht werden. Mit Fortschreiten des Abenteuers erhellt sich auch immer mehr das große Geheimnis. Irgendwann kommt es zu dem ersten Zusammentreffen mit der Voodoo-Priesterin, die Euch über die dunkle Bedrohung aus dem Schattenreich aufklärt.



Wenn der Schattenmann mit der Fackel durch die beklemmenden Levels schreitet, werden die tollen Lichteffekte sichtbar.



Die ganze Szenerie wirkt unwirklich und gefährlich. Shadow Man ist ein Spiel zwischen den Dimensionen, ein Grusel-Trip ins Unbekannte.



Geschickt hangelt, klettert und springt der Schattenmann und überwindet so die Hindernisse auf seinem Rachefeldzug.

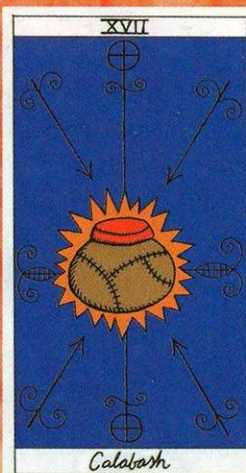
Auch eine Besonderheit des Spiels: Alle richtungsweisenden Szenen sind mit aufwendigen Cut-Szenen und Wortwechseln dargestellt. Insgesamt werden in der Endversion über 40 Sequenzen mit rund 60 Minuten Sprachausgabe enthalten sein.

VIELSEITIG BEGABT

Ungewöhnlich ist der große Aktionsradius unseres Helden. In der einen Hand kann er eine Taschenlampe halten und mit der anderen eine Waffe ziehen und benutzen. Eindrucksvoll ist auch, daß alle Lokalitäten der normalen Welt wie etwa die New Yorker Ghettos oder die Londoner Katakomben ein entsprechendes Gegenstück in der Welt des Grauens haben. Dort allerdings sind die Lokalitäten von Monstern bevölkert, die allzu gern ShadowMan zum Scheitern bringen würden. Doch die Shadow-Maske verleiht Mike erhebliche Kräfte. In der Schattenwelt kann er waghalsige Sprünge machen, tief und weit tauchen und auf die mächtige Voodoo-Magie zurückgreifen. Daneben hat er auch ungewöhnliche Waffen zur Verfügung,

DIE RICHTIGE KARTE SPIELEN!

Mit Hilfe der Tarotkarten eröffnet sich dem Shadow Man die Geschichte der Prophezeiung. Einige der Karten verleihen dem Schattenmann darüber hinaus besondere Fähigkeiten.



Dunkle Tarot-Geheimnisse: Diese Karte zeigt das Symbol einer Waffe.



Mit dieser Karte erlangt der Protagonist die Fähigkeit, durch Lava zu gehen.



Die witzige Schlange Jaunty steht dem Spieler mit Rat und Tat zur Seite.



Neben außergewöhnlichen Voodoo Waffen greift der Protagonist bei der Jagd auf die Serienkiller auch auf normale Pump-Guns zurück.

wie zum Beispiel den Flamebeau, den Calabash oder den Violator. Vernichtet der Shadow Man so ein Monster, hinterläßt dieses eine Dark Soul. Die wird eingesammelt und verstärkt das eigene Powermeter. Die erhöhte Kraft dient dabei als eine Art Batterie. Hat man genug Kraft getankt, werden nicht nur die Waffen aufgeladen, sondern es stehen euch auch bisher verschlossene Tore zu neuen Levels offen. Das Geschehen ist nicht linear. Oftmals kehrt der Shadow Man an besuchte Orte zurück und mit Hilfe der verstärkten Kraft öffnen sich weitere Tore für ihn. Hilfreich ist ihm dabei der Teddy seines toten Bruders. Mit dessen Hilfe kann Mike zwischen den Welten wechseln und an jede beliebige Stelle teleportiert werden. Findet der Rächer dann ein Tor zur realen Welt, steht ihm ein mörderischer und nervenzersetzender Kampf mit einem der fünf Killer bevor.

THRILLER MIT POTENTIAL

Durch die spektakuläre und filmreife Präsentation mit guter Technik bei der Grafik sowie dem ausgereiftem Gameplay scheint Acclaim mit Shadow Man wieder einen absoluten Superhit zu landen. Freuen dürfen sich darauf nicht nur Be-



BLUTIGE PRÄSENTATION



Düster und schaurig ging es zu bei der Präsentation von Shadow Man in London. Die Schar der Journalisten wurde in die Londoner Unterwelt geführt, um den mächtigen Schattenmann zu treffen. Zunächst wurden die Ahnungslosen in weiße Overalls verpackt. Dann folgte ein Alptraum-Szenario: Nebel und eine ohrenbetäubende Soundkulisse sorgten für Serien von Gänsehäuten. Aus den Tiefen des Gewölbes ertönte die Stimme des Shadow Mans. Zwei riesige Leinwände zeigten

Szenen aus dem Game. Aus den Wänden schlugen Flammen, als Höhepunkt ging ein Stuntman in Flammen auf. Dabei bemerkten die Teilnehmer verwundert ein stetiges Tropfen von der Decke. Zurück im Tageslicht stellte sich dann heraus, daß es sich dabei um Blut handelte... Horror pur. Danach ging es aber (zum Glück) „normal“ weiter. Der Leiter der Produktentwicklung von Iguana, Jason Falcons (Foto), demonstrierte den sichtlich Geschockten die Konsolen-Version von Shadow Man.



Die Grafik von ShadowMan zeichnet sich durch einen hohen Detailreichtum aus.



Die Endstation dieses Zuges ist leider in keinem Fahrplan der Deutschen Bahn zu finden.



Der Teddybär spielt in dem Voodoo-Abenteuer immer wieder eine wichtige Rolle.



Grinsend: Gevatter Tod lauert in Shadow Man in beinahe jeder Ecke auf Mike.

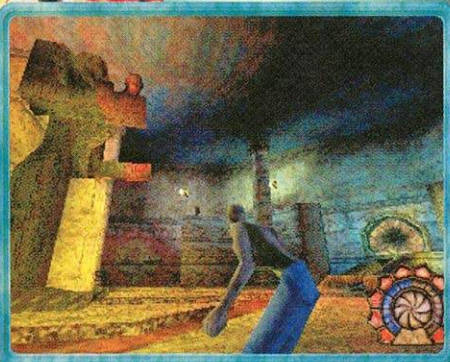
sitzer des Nintendo 64, sondern auch PC-User und PlayStation-Spieler. Viel Liebe zum (allerdings recht blutigen) Detail und einer fesselnden Story machen Shadowman zu einem echten Thriller mit Knüller-Potential. Dank der Expansion-Pak-Unterstützung (für eine HiRes-Auflösung) und einem mit 256 MBit prall gefüllten Modul erwartet den Spieler ein Spielerlebnis mit garantierter Gänsehaut.

Shadow Man verbindet auf einzigartige Weise klassische Elemente aus dem Action-Adventure und bettet diese in eine tolle Story ein, die jede Menge Atmosphäre und Dichte bietet. Das Horrorfeeling ist garantiert, Schock- und Grafikeffekte sorgen für aufgestellte Nackenhaare.

Shadow Man wird es für PC und die Konsolen geben. Einheitlich soll Shadow Man im September erscheinen. Allerdings: Klar ist schon jetzt, daß bei diesem Spiel das Blut schon fast aus der Hülle tropfen wird. Als Vorlage dienten immerhin auch solche Schocker wie „Das Schweigen der Lämmer“ oder „Sieben“. Die unserer Redaktion bei einer Präsentation in London gezeigte Version ist jedenfalls äußerst blutig. Daher ist Shadow Man auch eher an ältere Spieler adressiert und nicht für zu junge Spieler geeignet. Abzuwarten bleibt dann allerdings auch, inwieweit die in Deutschland erscheinende (blutleere) Version die Atmosphäre und das Flair des Titels aufrechterhalten kann.

Uwe Oster

Hersteller: Acclaim
Veröffentlichung: September '99



Solch hell beleuchtete Szenen findet man im Horror-Game Shadow Man nicht so oft.

Uwe Oster

>> Gruselig und spannend: Shadow Man sorgt für Gänsehaut. Story und Gameplay schaffen eine (blutig-gruselige) Horror-Atmosphäre. <<



In der Kirche solltet Ihr der mächtigen Voodoo-Priesterin Nettie unbedingt einen Besuch abstatten. Sie ist die Drahtzieherin im Hintergrund des Horror-Spektakels.



Die schaurigen Gegner scheinen dem Alptraum eines Psychopathen entsprungen zu sein.



Brutale Ballerorgien wechseln sich im Spiel mit kniffligen Passagen im Tomb Raider-Stil ab.



Düster, geheimnisvoll und beängstigend — manche Szenen erzeugen echte Beklemmung.



Die Gegner beenden ihr untotes Dasein mit spektakulären Effekten.

EURE TOP 10

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



1 METAL GEAR SOLID
KONAMI **PS**
(10) Der PlayStation-Agententhiller von Konami stürmte die Charts

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

2
(1)



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

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

4
(3)



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

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

6
(4)



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

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

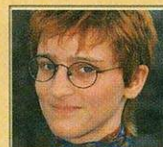
8
(7)



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

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

10
(9)



PATRIZIA STAJER
REDAKTEURIN

1

PIZZA SYNDICATE
SOFTWARE 2000 **PC**

2

GEX 3
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 **PS**

2

DIABLO 2
BLIZZARD/CENDANT **PC**

3

SPACE INVADERS
MIDWAY **ARCADE**

US-CHARTS

PC



1

SIMCITY 3000
MAXIS

2

SID MEIERS ALPHA CENTAURI
FIRAXIS

3

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3
UBI SOFT

4

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR
MICROSOFT

5

HAL-LIFE
CENDANT

PS



1

WCW/NWO THUNDER
THQ

2

FROGGER
HASBRO INTERACTIVE

3

SYPHON FILTER
989 STUDIOS

4

GRAN TURISMO
SONY

5

CRASH BANDICOOT 2
SONY

N64



1

MARIO PARTY
NINTENDO

2

ZELDA: OCARINA OF TIME
NINTENDO

3

INDIZIERT

4

CASTLEVANIA
KONAMI

5

SW: ROGUE SQUADRON
NINTENDO

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

Ruff&Tumble	Seite 10
Saboteur	Seite 11
Quake 3 - Arena	Seite 12
Aqua	Seite 12
Omega Boost	Seite 13
Aliens vs. Predator	Seite 16
Deer Hunter 2	Seite 16
Recoil	Seite 17
Castlevania	Seite 18
Street Fighter Alpha 3	Seite 19
Street Fighter II Coll. 2	Seite 20

1

eure hits

TOP
10



1.	Metal Gear Solid	PS
2.	Tomb Raider III	PC/PS
3.	Turok 2	N64/PC
4.	Star Wars: Rogue Squadron	N64/PC
5.	Apocalypse	PS
6.	Mission: Impossible	N64
7.	Tekken 3	PS
8.	Forsaken	N64/PS/PC
9.	Colony Wars - Vengeance	PS
10.	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
Descent 3	PC	Mai '99
Bugs Bunny Lost in Time	PS	Mai '99
G-Police 2	PS	25. Juni '99
King Pin	PC	Mai '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

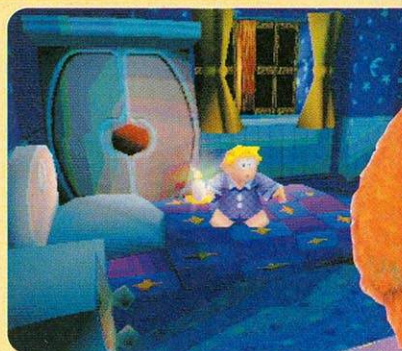
referenz

TOP
10



1.	Metal Gear Solid	PS
2.	Tomb Raider III	PS/PC
3.	Turok 2	N64/PS
4.	Half-Life (dt.)	PC
5.	Unreal	PC
6.	Forsaken	PS/N64/PC
7.	Dark Project	PC
8.	Tekken 3	PS
9.	Colony Wars - Vengeance	PS
10.	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.



Das wird keine ruhige Nacht. Alpträume stören den Schlaf des kleinen Ruff.



RUFF & TUMBLE



In diesem neuen Jump&Run werden Alpträume wahr

Den Titel verdankt das knallige Jump&Run aus dem Hause Eurocom seinen beiden Hauptfiguren. Die Geschwister Ruff und Tumble wollen eigentlich nur schlafen, doch die zwei fiesen Gestalten NiteKap und Threadbear bereiten den beiden schlimme Alpträume.

Nur wenn sie den Kampf gegen die Bösewichter gewinnen, ist für Ruff und Tumble noch an Schlaf zu denken. Auf über 18 Levels in sechs Spielwelten, die optisch einiges zu bieten haben, stürzen sich die Geschwister ins Abenteuer. Die Reise beginnt im Schlafzimmer und führt an mittelalterlichen Burgfassaden, grellen Techno-Stages, altertümlichen Tempeln und Piraten-Hochburgen vorbei.

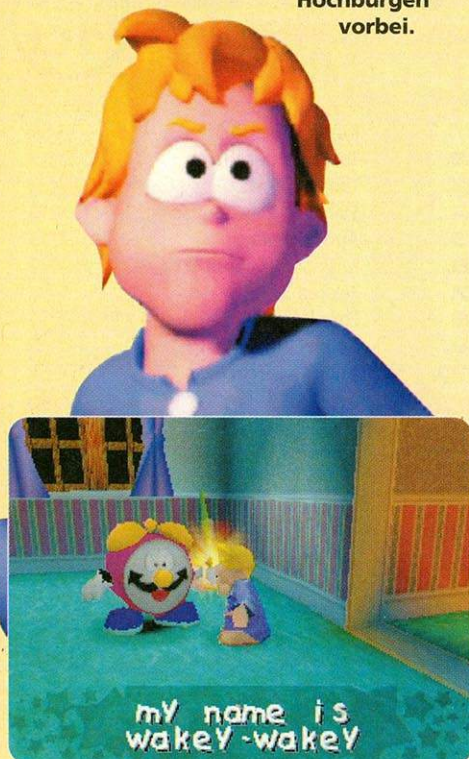
Zwar macht es keinen Unterschied, mit welcher Figur Ihr Euch ins Getümmel stürzt, aber für Abwechslung ist trotzdem gesorgt. Das Entscheidende am Gameplay ist nämlich das Verwandlungssystem, mit dem Ihr Ruff und Tumble in einen kampferprobten Ninja, ein witziges Monster, den unverwundbaren Kasper oder einen Roboter umwandeln könnt. Mit welcher Figur Ihr die besten Chancen gegen die Monster habt, die Euch unterwegs begegnen, müßt Ihr schon selbst herausfinden. In der Endversion soll der Wechsel zwischen den Identitäten eine noch größere Rolle spielen, indem er stärker ins Leveldesign einbezogen wird. Die Spielstufen sind recht linear angeordnet, doch einige Orte könnt Ihr erst verlassen, nachdem Ihr genug von den entsprechenden Symbolen aufgesammelt habt. Mit der tollen Grafik und dem ansprechenden Gameplay könnte Ruff&Tumble durchaus zum Hit werden. Bleibt abzuwarten, wie es sich gegen die starke Konkurrenz von Mario, Banjo und Co. durchsetzt.

Patrizia Stajer

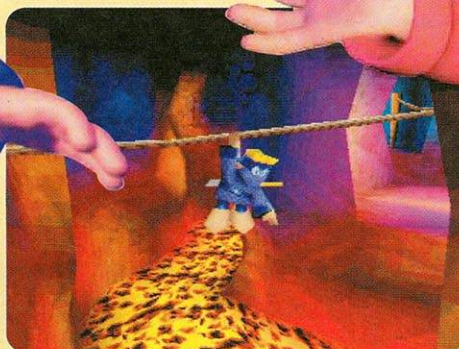
Hersteller: GT Interactive
Veröffentlichung: 3. Quartal '99



Auch Ruff bleibt von den Skeletten nicht verschont. Oder räumen die sich diesmal selbst aus dem Weg?



Eine Begegnung der ganz besonderen Art: Was der freundlich grinsende Wakey-Wakey wohl mitten in der Nacht von Ruff will?



Jede Figur hat besondere Fähigkeiten, die Ihr ausnützen müßt. Der Ninja ist vor allem geschickt beim Klettern an den Seilen.



Jetzt wird es eng. Gleich zwei Monster haben es auf Tumble abgesehen. Ob er sich noch einmal retten kann?

SABOTEUR

Das fernöstliche Prügel-Adventure legt Wert auf unkomplizierte Action.



Mit dem Schwert kennt Shin sich aus. Jeder seiner Hiebe zieht eine transparente Spur nach sich.

Ein ganzes Jahr lang haben sich die 14 Programmierer von Tigon mit dem technischen Rahmen von Saboteur herumgeschlagen, jetzt teilen sie vor allem an der Realisierung des Gameplays. Im Mittelpunkt von Saboteur steht Ninjitsu Shin Legaga. Der Großvater des mutigen Schwertkämpfers wurde von der mysteriösen G.E.N.E.-Kooperation getötet, seine Schwester von ihr gekidnappt. Das schreit nach Rache. Zusammen mit seinem treuen Kampfhund macht sich Shin an die Aufgabe, die Menschheit vor G.E.N.E. zu retten. Dank der unkomplizierten Steuerung könnt Ihr ohne großes Training gleich so richtig loslegen.

Euer Held verfügt über eine große Auswahl an Aktionsmöglichkeiten. Hindernisse läßt er mit einem lockeren Sprung hinter sich oder er klettert eine ganze Wand empor. Doch seine eigentliche Stärke liegt im Schwertkampf. Je öfter Ihr die Angriffstaste drückt, desto gekonnter werden die Samuraischwertattacken.

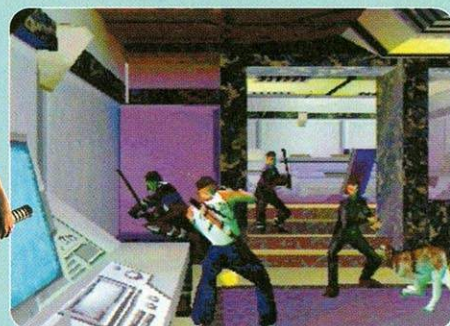
Aber auch ohne Schwert kann sich Shin durchsetzen. Seine Tritt- und Griff-techniken machen manchem Gegner schwer zu schaffen. Wenn ein ganzer Pulk von Bösewichtern angreift, müßt Ihr blitzschnell entscheiden, mit wem Ihr es zuerst aufnehmen wollt. Der Schwerpunkt von Saboteur liegt ganz klar auf dem schnellen Gameplay. Bei der Gestaltung der dreidimensionalen Umgebung muß man deshalb einige Abstriche hinnehmen. An den Figuren soll bis zur Veröffentlichung noch gefeilt werden, so daß deren Gliedmaßen nicht mehr ganz so plump wirken.

Patrizia Stajer

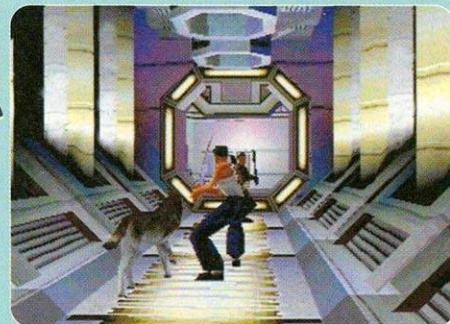
Hersteller: Tigon Software
Veröffentlichung: 3. Quartal '99



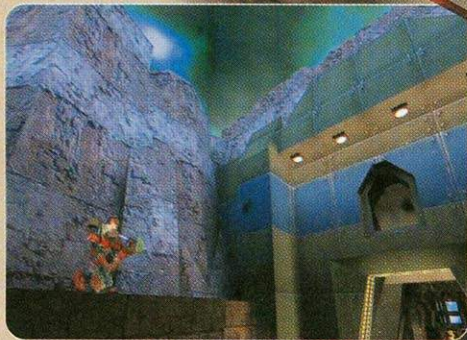
Held Shin in scheinbar auswegloser Lage: am Boden und von feindlichen Kämpfern umzingelt.



Die reale Vorlage für die Umsetzung des Kampfstils des Titelhelden Ninjitsu Shin Legaga liefert die Ninjitsu-Technik.



Bei seinem Rachefeldzug bekommt es Shin mit bewaffneten Wachposten, Ninjas und schweigenden Kraftprotzen zu tun.



Quake 3 spielt sich in Innenräumen ab. Die wenigen Freiluftabschnitte sind nur Verbindungen zwischen den Räumen.

QUAKE 3 ARENA

**Einsam und alleine vor dem PC?
Das gehört mit diesem
3D-Spiel der Vergangenheit an.**

Einen neuen Weg gehen id Software und Stardesigner John Carmack mit Quake 3 Arena: Das Spiel wird keinen klassischen Einzelspieler-Modus enthalten.

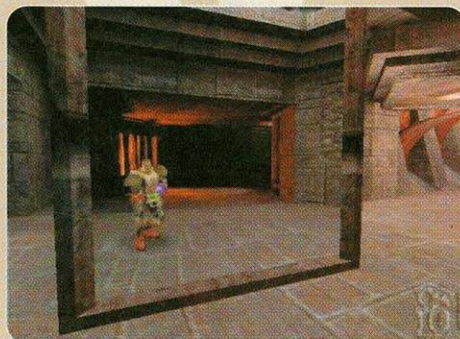


Als Spieler ist man nicht auf ein bestimmtes Aussehen festgelegt, sondern kann aus verschiedenen Figuren wählen.

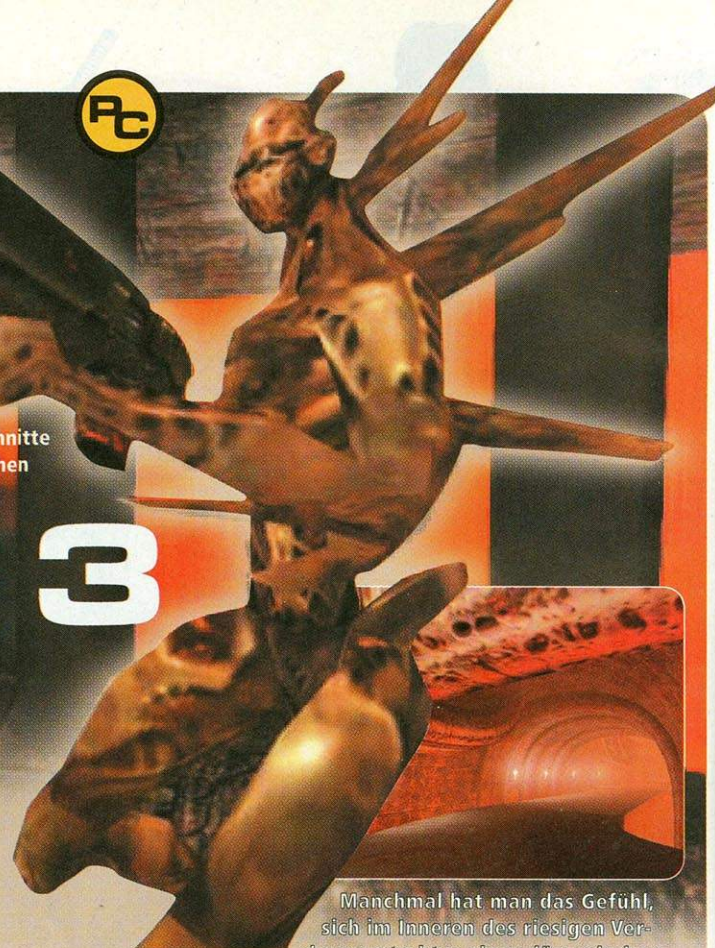


Aufwendige Lichteffekte und detaillierte Grafiken machen die drei Szenarien von Quake 3 Arena sehenswert.

Stattdessen wird man sich seine Adrenalinstöße in heißumkämpften Turnieren mit echten oder simulierten Menschen holen. Die Multiplayer-Variante, sonst nur eine Zugabe, steht ganz klar im Mittelpunkt von Quake 3 – weltweit im Internet, im Netzwerk oder im Mehrspieler-Modus vor einem PC. Folgerichtig gibt es keine ausführliche Hintergrundstory, sondern alles dreht sich um den Kampf Spieler gegen Spieler. Sollten einmal nicht genügend menschliche Gegner zur Verfügung stehen, schlüpfen sogenannte Bots in deren Rolle. Diese vorprogrammierten Computerwesen sollen im fertigen Spiel menschliche Verhaltensweisen an den Tag legen. John Carmack hat übrigens auch an Neueinsteiger gedacht. Wer noch nie in einem 3D-Actionspiel im Internet geぞckt hat, kann in der Solovariante des Mehrspielermodus erste Erfahrungen sammeln. Nach erfolgreichen Übungseinheiten soll ein ins Spiel eingebautes Werk-



Geplant ist auch ein Level mit Spiegeln an der Decke, über die man sehen kann, wo die anderen Spieler sich aufhalten.



Manchmal hat man das Gefühl, sich im Inneren des riesigen Verdauungstraktes eines dämonischen Wesens zu bewegen.



Im Zuschauermodus können passive Spieler das Kampfgeschehen beobachten und ihre Favoriten per Tastendruck anfeuern.

zeug helfen, einen Server im Internet zu finden, auf dem eine Quake 3-Partie läuft. Um in den drei Szenarien von Quake 3 bestehen zu können, muß man allerdings ständig auf der Hut sein. Das Spiel ist unheimlich schnell. Ihr müßt immer in Bewegung bleiben, Eure Umgebung genau nach Gegnern absuchen und neue Ausrüstungsgegenstände finden. Zwei weitere Neuheiten lassen für das fertige Spiel einiges erwarten. Im Zuschauermodus soll man die Gefechte anderer Spieler live und hautnah miterleben und die Kämpfer sogar anfeuern können. Die brandneue Grafikengine macht es außerdem möglich, daß runde Oberflächen geschaffen werden.

Patrizia Stajer

Hersteller: id Software
Veröffentlichung: September '99

>> Rayman bekommt einen Nebenbuhler: Der Hauptdarsteller des neuen Action-Adver
zehn umfangreiche Szenarien. >> In der Gerüchteküche rumort es. Angeblich soll
Ein Nebensatz im aktuellen Geschäftsbericht von Eidos Interactive läßt ankling

OMEGA BOOST



Ein bislang streng geheimes Projekt präsentierte Sony Computer Entertainment auf der Tokyo Game Show. Die Programmierer von Polyphony Digital, die auch für den Hit Gran Turismo verantwortlich



Wenn Ihr einen Feind entdeckt habt, solltet Ihr ihn so schnell wie möglich mit dem Quadrat markieren. Der Lock On ist damit aktiviert und die Missile sucht ihr Ziel selbständig.

sind, arbeiten zur Zeit an Omega Boost.

Die Hauptrolle in diesem Weltraum-Shooter spielt ein schwer bewaffneter Kampfboter. In der Ego- oder Verfolger-Perspektive macht Ihr Euch auf die Suche nach feindlichen Weltraumstationen und Robotern.

Die Steuerung von Omega Boost ist ziemlich ausgeklügelt und etwas gewöhnungsbedürftig. In der Trainingsoption mit diversen Übungseinheiten kann man sich damit vertraut machen. Die Grafik der Demo-Version hinterläßt bereits jetzt einen guten Eindruck. Die düstere, kalte Atmosphäre wird permanent durch tolle Lichteffekte und satte Explosionen unterbrochen. Ballerfreunde, die auf größere Spieltiefe verzichten können, sind mit diesem futuristischen Shooter sicher gut beraten.

Hersteller: Polyphony Digital
Veröffentlichung: Juni '99

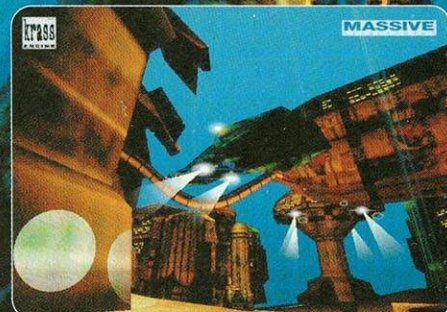


Auch Eure Feinde sind nicht untätig; um ihren Geschossen ausweichen zu können, müßt Ihr ständig in Bewegung bleiben.



Erfolgreich absolvierte Missionen könnt Ihr euch in der Replay-Funktion aus sechs verschiedenen Blickwinkeln noch einmal ansehen.

AQUA



Für die Grafik versprechen die Entwickler allerlei technische Feinheiten – unter anderem Lichteffekte, Reflexionen und Schatten, die in Echtzeit berechnet werden.

Alle, die endlich mal wieder abtauchen wollen und verzweifelt auf den Nachfolger von Schleichfahrt warten, können aufatmen. Die ersten Bilder und Infos sind eingetroffen. Und die Entwickler haben sich Großes vorgenommen: Lichteffekte, Reflexionen und Schatten, die in Echtzeit berechnet werden, eine physikalisch korrekte Simulation der Unterwasserverhältnisse, Zwischensequenzen in 3D, Force-Feedback-Unterstützung, etliche Mehrspielermodi und Musikunterstützung im MP3-Standard.

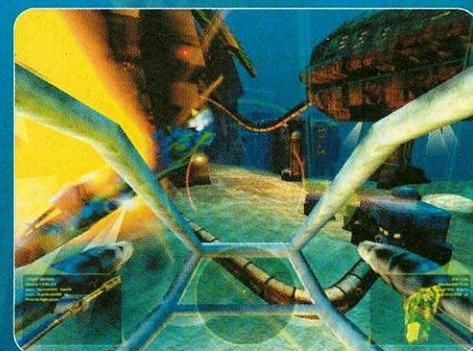
Unter dem Arbeitstitel Aqua erwartet Euch eine riesige Unterwasserwelt. Um von einem Ende der Unterwasserwelt zum anderen zu kommen, dauert es immerhin fünf Stunden. Beim Vorgänger war das noch in zwei Minuten zu schaffen.

Die Geschichte des Söldners Emerald „Dead Eye“ Flint

Die Wasserschlacht geht weiter.

aus Schleichfahrt wird in Aqua fortgesetzt. Der Frieden in der Unterwasserwelt hat nur kurz angehalten. Entsetzliche Kreaturen bedrohen die Menschen und nur Flint mit seinem bewaffneten U-Boot kann helfen. Und er hat viel zu tun. Für Vernichtungsschläge, Sabotageakte und Aufklärungsmissionen ist er alleine verantwortlich.

Hersteller: Massive Developments
Veröffentlichung: Dezember '99



Möglich ist auch die Fahrt aus der Ego-Perspektive. Am linken Bildrand seht Ihr ein Feindschiff explodieren.

NUR WENIGE DURFTEN BISHER
DIE *MILLENNIUM FALCON* FLIEGEN.



87%



9 VON 10
PUNKTEN



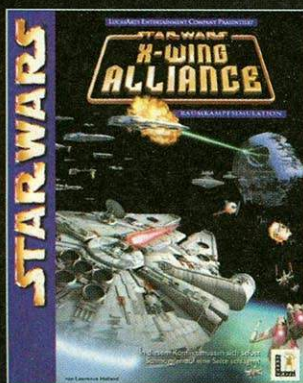
88%



88%



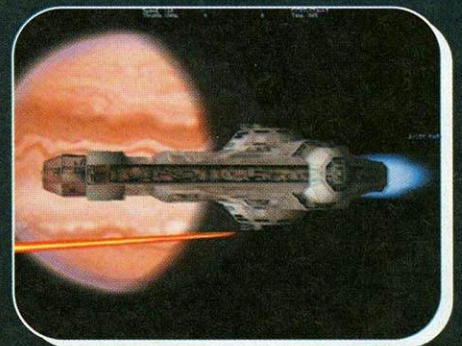
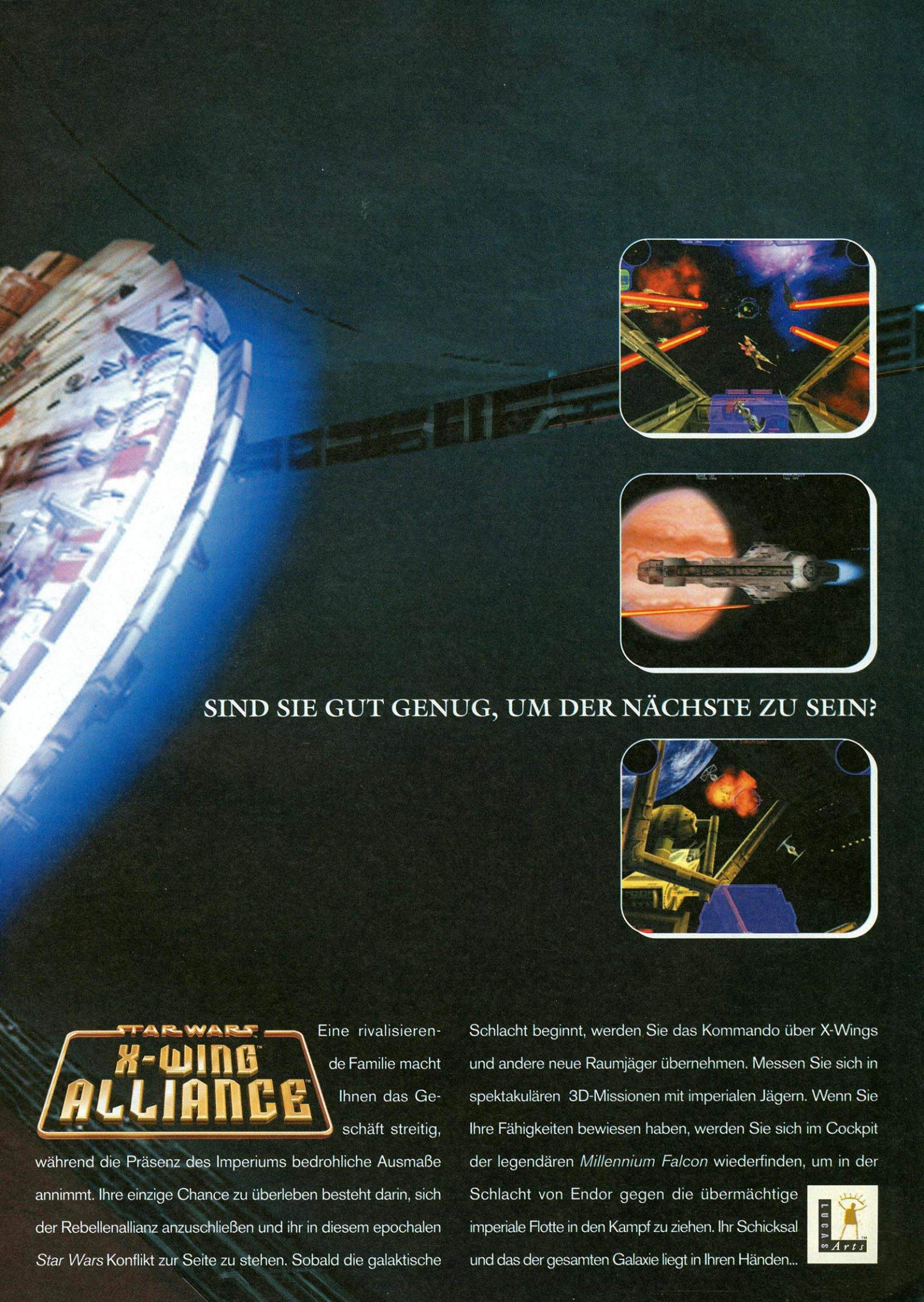
85%



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

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax. 0 21 31 / 60 71 11

© Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization.
Herstellung und Vertrieb durch THQ.



SIND SIE GUT GENUG, UM DER NÄCHSTE ZU SEIN?



STAR WARS X-WING ALLIANCE

Eine rivalisierenden Familie macht Ihnen das Geschäft streitig,

während die Präsenz des Imperiums bedrohliche Ausmaße annimmt. Ihre einzige Chance zu überleben besteht darin, sich der Rebellenallianz anzuschließen und ihr in diesem epochalen *Star Wars* Konflikt zur Seite zu stehen. Sobald die galaktische

Schlacht beginnt, werden Sie das Kommando über X-Wings und andere neue Raumjäger übernehmen. Messen Sie sich in spektakulären 3D-Missionen mit imperialen Jägern. Wenn Sie Ihre Fähigkeiten bewiesen haben, werden Sie sich im Cockpit der legendären *Millennium Falcon* wiederfinden, um in der Schlacht von Endor gegen die übermächtige imperiale Flotte in den Kampf zu ziehen. Ihr Schicksal und das der gesamten Galaxie liegt in Ihren Händen...



ALIENS VERSUS PREDATOR

3D-SCHOCKER FÜR HARTGE-SOTTENE ACTION-FREAKS



ALIEN

In Zickzacklinien bewegt er sich teuflisch schnell durch alle Levels und klettert an Wänden und Decken entlang. Seine Umwelt nimmt er verzerrt wie durch eine Fischaugen-Kamerallinse wahr. In absoluter Finsternis hat der Alien allerdings keine Sichtprobleme. Dank eines Schwarzweiß-Modus kann er sich auch im Dunklen orientieren. Ausschließlich im Nahkampf kann er mit Klauen, Schwanz und Gebiß seine Feinde niederstrecken. Ist er verwundet, kann sein ätzendes Blut den Gegnern den Tod bringen.



Der Alien ist nur sehr schwer zu besiegen. Mit einem einzigen Schwanzhieb kann er seine Gegner töten. Und selbst wenn er getroffen ist, ist sein ätzendes Blut gefährlich.

Als Alien könnt Ihr an der Decke auf Eure Feinde lauern und Euch blitzschnell auf sie fallen lassen.

Mit Unreal oder Half-Life kann es das neue Alien-Spiel nicht ganz aufnehmen. Freunde der Alien- und Predator-Filme werden daran aber wohl trotzdem nicht vorbeikommen.

Die Hintergrundstory des Spiels orientiert sich zwar an diesen Filmen, eigentlich ist sie aber nebensächlich. Wie es sich für einen Ego-Shooter gehört, geht es in Alien vs. Predator eben primär darum, zu rennen, zu schießen und die Gegner aus dem Weg zu räumen. Trotzdem ist für Abwechslung gesorgt.

Ihr könnt nämlich in die Rolle von drei verschiedenen Spielfiguren schlüpfen, die ihre jeweiligen Besonderheiten haben: der Space Marine, der Predator und der Alien. Jeder hat seine eigene Kampftechnik und sieht die Welt aus ganz eigener Sicht und Perspektive. Klingt gut? Hat aber seine Tücken. Besonders frustrierend ist die fehlende Speicherfunktion. Selbst der niedrigste Schwierigkeitsgrad ist eine echte Herausforderung, so daß es doppelt ärgerlich ist, wenn man nur am Ende einer Mission abspeichern kann. So hat man ganz selten eine Chance gegen die übermächtigen Alienhorden und verliert schnell die Lust weiterzuspielen. Damit haben sich die Entwickler keinen Gefal-

len getan. Die Levels sind optisch schön anzuschauen, aber leider alle ziemlich gleich. Genauso konventionell präsentiert sich die gesamte Grafik, die es allerdings trotzdem schafft, eine gruselige Atmosphäre zu erzeugen. Granaten, die in den Schlachten abgefeuert werden, hinterlassen deutliche Spuren an den Wänden und die vielen kleinen Lämpchen, die wenigstens für etwas Licht in den dunklen Gängen sorgen, können im Kampf zerstört werden, was für den Alien ein taktischer Vorteil ist.

Vor allem die je nach Spielfigur unterschiedliche Sichtweise und die verzerr-

Q U I C K C H E C K



RECOIL

PC Killer-Roboter beherrschen die Erde, nur eine kleine Gruppe widersteht sich noch. Mit einem einzigen Panzer nehmt Ihr den Kampf gegen die übermächtigen Maschinen auf. In der Ich-Perspektive oder als Verfolger müßt Ihr das Kampfgefährt durch sechs umfangreiche Kampagnen steuern. 18 Waffen von der Laserkanone bis zur Na-

palmbombe stehen Euch dabei zur Verfügung. Allerdings werden die Kämpfe durch unfreiwillige Fahrfehler und Probleme beim Zielen unnötig erschwert. Grund: Der Panzer wird mittels Richtungstasten, der Geschützturm davon unabhängig mit der Maus gesteuert. Die Grafik kann bei den Explosionen überzeugen, vor allem die Lichteffekte

sind sehenswert. Ja mehr Waffen im Laufe des Spiels zum Einsatz kommen, desto opulenter werden sie. Dafür sind die Levels etwas kantig geraten.

Hersteller:Electronic Arts
Genre:Action
Preis:ca. DM 80,-
Veröffentlichung:Erhältlich

spielesspass 72%

Patrizia Stajer



>> Alien versus Predator ist nichts für zarte Gemüter. Auch bei Spielen am PC entwickelt sich die gruselige Atmosphäre der Kinofilme. <<



Nur der Marine verfügt über ein größeres Waffenarsenal. Sehr wirkungsvoll ist die Smartgun.

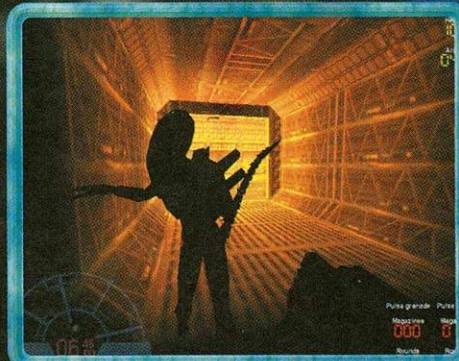


Die Grafik von Alien ist ziemlich konventionell, auf spektakuläre Effekte wartet man vergeblich.

te Optik des Alien werten die Grafik deutlich auf. Wem die optische Umsetzung noch nicht gruselig genug ist, der sollte auf den Sound achten. Mit seinen spannungsgeladenen Effekten sorgt er auf jeden Fall für Gänsehaut.

Leider ist der tolle Soundtrack nicht separat abspielbar. Zumindest bei der Atmosphäre kann Alien versus Predator also mit dem Referenzspiel Unreal mithalten. In allen anderen Punkten bleibt es aber hinter dem Genrespitzenreiter und auch hinter Half-Life zurück.

Patrizia Stajer



In sechs Szenarien könnt Ihr euch als Alien, Marine oder Predator heftige Schlachten liefern.

spielspass

79%

Alien vs. Predator

Hersteller: Rebellion/Electronic Arts
Veröffentlichung: Mai '99
Preis: ca. DM 80,-
Spieler: 16 Internet/Netz., 2 Modem/seriell
Genre: Action

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Drei verschiedene Spielfiguren, leistungsfähige Gegner-KI, beängstigende Atmosphäre

- Levels wenig abwechslungsreich, Handlung, Zwischensequenzen und Speicherfunktion fehlen

Altersfreigabe:
Unbeschränkt

Grafik: 80%

Sound: 86%



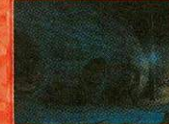
PREDATOR

Er schleicht schneller als sein menschlicher Gegner durch die Gänge und kann sich seiner Umgebung chameleonhaft angleichen. Besonders fies: Wenn er will, kann sich der Predator unsichtbar machen. Seine Beute ist dann fast chancenlos. Zu seiner Ausrüstung gehören Sciencefiction-Kampfgeräte, seine klingenbewehrte Hand sowie eine bumerangartige Wurf Scheibe. Durch einen einzigen Hieb mit seiner Klaue macht er seinen Feinden den Garaus. Bei bestimmten Missionen hilft er sich mit Kletterhaken weiter.



SPACE MARINE

Der typische Underdog muß sich auf seine Waffen verlassen können. Der Marine kann auf alle genretypischen Waffen, ein Nachtsichtgerät und Leuchtkugeln zurückgreifen. Besonders effektiv ist der Granatwerfer. Ein Bewegungsmelder warnt ihn rechtzeitig vor Angreifern. Nicht ganz so gut ist die Sicht des Marine. Er tappt durch dunkle Gänge und in völliger Finsternis hilft nur noch eine der Phosphorkerzen weiter, von denen der Kämpfer einen unbegrenzten Vorrat hat. In einigen Missionen hilft ihm ein Düsenrucksack, um sich aus dem Staub zu machen.



Nur wenn man eine Phosphorackel entzündet, sieht man in den dunklen Gängen seine Feinde.

QUICKCHECK



DEER HUNTER 2



Der erste Teil stand in den amerikanischen Hitlisten monatelang an der Spitze, doch beim Spielen von Deer Hunter 2 entschlüsselt sich dieser Erfolg nicht. Das Gameplay reißt nicht gerade vom Hocker und die Grafik ist mehr als schlecht. Mit dem Geländewagen begibt man sich in eines von zwölf Jagdrevieren der USA und

versucht mit 15 verschiedenen Hilfsmitteln (Fernrohr, Hirschtröte, Tarngeweih...), das Getier aus dem Wald zu locken, um es dann abzuknallen. Als Belohnung darf man die Trophäe in Empfang nehmen. Das wird ziemlich schnell langweilig. Zudem dauert es oft recht lange, bis man die ersten Spuren der Beute im Matsch erkennt. Die Land-

schaften sind völlig einfallslos und pixelig, Details nicht vorhanden. Den Rest gibt einem die triste Geräuschkulisse aus Gekeuche und Ästernackeln.

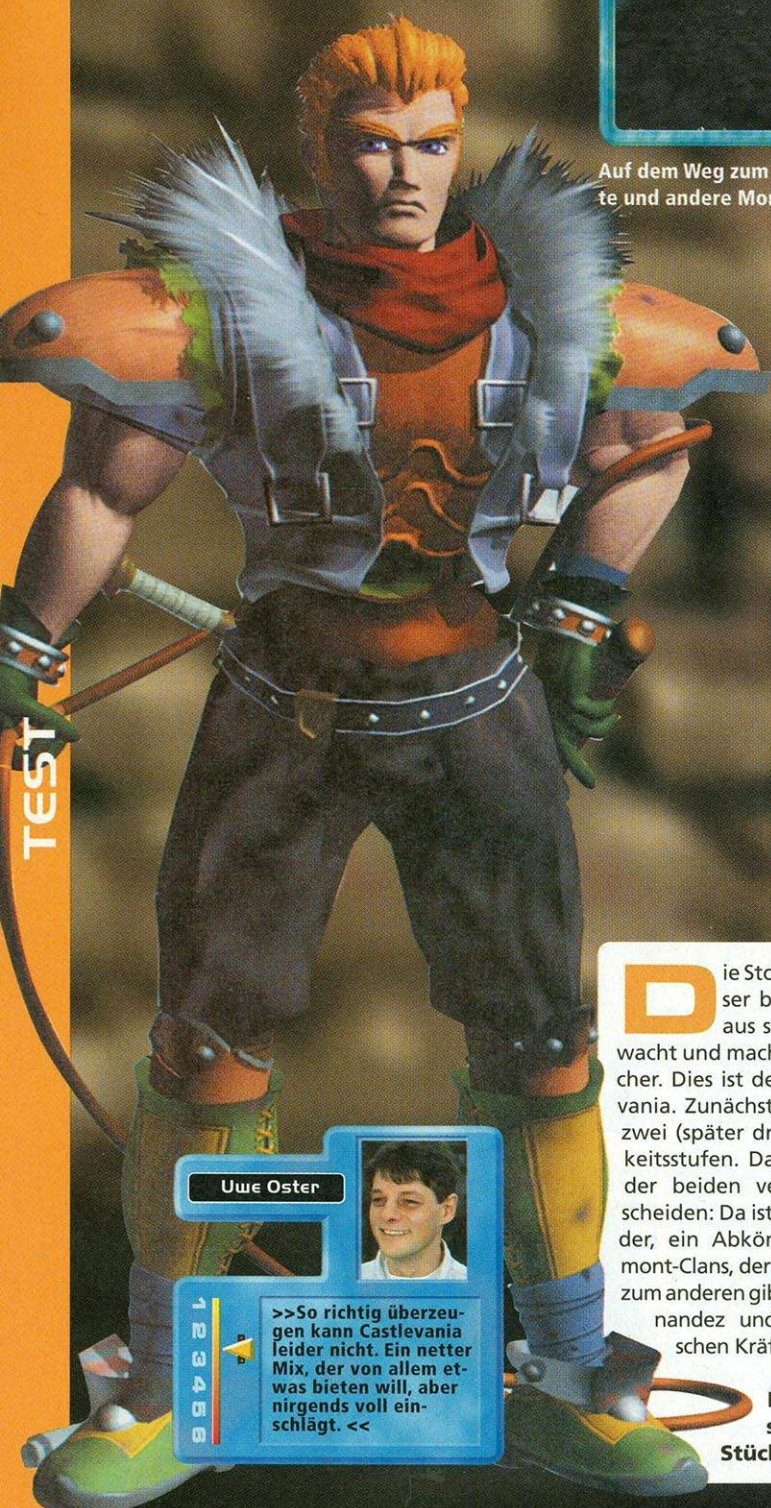
Hersteller: GT Interactive
Genre: Action
Preis: ca. DM 50,-
Veröffentlichung: Erhältlich

spielspass

25%

TEST

QUICKCHECK



Uwe Oster



>>So richtig überzeugen kann Castlevania leider nicht. Ein netter Mix, der von allem etwas bieten will, aber nirgends voll einschlägt. <<



Auf dem Weg zum Fürsten der Nacht sind Skelette und andere Monster zu überwinden.



Skeleton Bikers From Hell – an knackigen Gegnern wird einiges geboten.



„Posten laden“ - was uns Konami mit diesem Begriff wohl sagen will?

Die Story des Spiels: Vlad Tepes - besser bekannt als Graf Dracula - ist aus seinem 100jährigen Schlaf erwacht und macht erneut Transsylvanien unsicher. Dies ist der Ausgangspunkt für Castlevania. Zunächst habt ihr die Wahl zwischen zwei (später drei) verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Dann müßt ihr euch für einen der beiden verfügbaren Charaktere entscheiden: Da ist zum einen Reinhardt Schneider, ein Abkömmling des berühmten Belmont-Clans, der peitschenschwingend kämpft, zum anderen gibt es die blauhaarige Carrie Fernandez und ihre eindrucksvollen magischen Kräfte.

Die Jagd auf den blutrünstigen Grafen beginnt ein Stück von Draculas Schloß ent-

fernt im Wald der Stille. Wenige Meter vom Startpunkt entfernt könnt Ihr gleich die neue Fertigkeit Klettern testen. Auf einem Felsen befindet sich eine Feuersäule, die sich, wenn sie zer schlagen wird, auflöst und versteckte Items freigibt. Marschiert Ihr weiter, findet Ihr ein am Boden liegendes Skelett - Gelegenheit für eine der zahlreichen Zwischensequenzen des Spiels.

Diverse Monster erwarten Euch auf Euren Wegen, aber auch Items, Nahrung und Power-Ups, die Euch auf dem weiteren Weg helfen, gilt es zu finden. Mit der Zeit werden auch Eure Waffen stärker. Reinhardts Peitsche gewinnt deutlich an Reichweite und Carries magische Projektile können mit einem Angriff sogar gleich mehrere Gegner ausschalten. Recht früh findet

QUICKCHECK



CHARLIE'S BLAST TERRITORY

Spielespass 71%

N 64 Charlie, ein bulliger Sprengstoffexperte hat alle Hände voll zu tun, um die Dämme des fieslen Königs zu zerbomben und das Regenbogen-Tal zu befreien. In sechs verschiedenen Regionen (von der Wüste bis zum Sumpf) versucht der Spieler, die einzelnen Sprengkörper so nahe am Zünder zu platzieren, daß sie allesamt in

einer Kettenreaktion zur Zerstörung der Insel führen. Erschwert wird die Arbeit des Helden durch Kakteen oder einbrechende Bodenplatten. Im Mehrspielermodus gibt es diverse Extras wie Eisbomben, die den Kontrahenten vorübergehend einfrieren. Unspektakuläre Puzzelei mit Bomberman-Anleihen; die triste Grafik und das

gemächliche Gameplay lassen den letzten Knobel-Kick vermissen, allein im Mehrspielermodus kommt verhaltene Freude auf.

Hersteller:Kemco
Genre:Denkspiel
Preis:99,90 DM
Veröffentlichung:April '99

CASTLEVANIA

Nach dem Erscheinen der US-Version von Castlevania gibt es nun auch eine PAL-Version mit teils deutschen Texten.



Der zweite Abschnitt erinnert am ehesten an frühere Castlevanias.



Blauhaarig und voller magischer Kräfte präsentiert sich Carrie Fernandez.



Ein unfreundlicher Geselle: Das Skelett will unserem Helden Reinhardt Schneider ans Leder.

TEST

man auch Zweitwaffen-Extras, die mehr Schaden anrichten können. Das Ziel der Vampirjäger ist das Schloß des Dracula. Bis dahin ist es aber ein weiter Weg. Es gilt, mehrere Kletter- und Sprungeinlagen erfolgreich zu meistern und natürlich auch die garstigen Monster auszuschalten, auf die man unterwegs immer wieder trifft.

Am Schloß angekommen, werden die Türme erklettert, um das Tor zu öffnen. Zahlreiche Fallen in den Treppenhäusern sorgen für Nervenkitzel. Nun geht es in den Schloßgarten und in das Horrorhaus des Vampirs. Nach endlosen Abenteuern mit Skeletten, Hunden, einem irren Frankenstein-Verschnitt und anderen unfreundlichen Gesellen folgt irgendwann auch der große Showdown mit Dracula selbst.

Am grundsätzlichen Gameplay hat sich bei der Konvertierung ins PAL-Format nichts geändert. Die wichtigste Neuerung aber sind die deutschen Bildschirmtexte. Die Menütexte sind allerdings nach wie vor in Englisch. Die Übersetzung glänzt auch nicht unbedingt, wenn beispielsweise aus „Power-Up“ „Posten laden“ wird. Grafisch hat Castlevania ebenfalls einige Schönheitsfehler. Das Rumble Pak wird weiterhin nicht unterstützt. Ein wenig fehlt es auch an Atmosphäre. Der Sound hingegen ist so ziemlich das Highlight des Spiels und kann mit ebenso schönen wie unauffälligen Hintergrundmusikstücken genauso überzeugen wie die (leider noch immer) englische Sprachausgabe. Castlevania ist dennoch ein solides, makellos spielbares Jump & Run und bietet viel Spielspaß.

Uwe Oster

spielespass

83%

Castlevania

Hersteller:Konami
Veröffentlichung:Mai '99
Preis:ca. DM 129,-
Spieleranzahl:1
Genre:Jump&Run

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+

Ein abwechslungsreicher Genre-Mix

-

Die Technik kann nicht so voll überzeugen

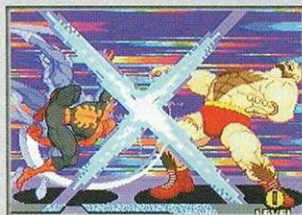
Alters-freigabe:

n.n. bekannt

Grafik: 63%

Sound: 76%

QUICKCHECK



STREET FIGHTER ALPHA 3

PS

Nach dem Kräfteressen der Street-Fighter-Garde gegen die X-Men müssen sich Capcoms Raufbolde in spektakulären Auseinandersetzungen gegen eine Auswahl von Marvel-Helden à la Spiderman, Hulk & Co. bewähren. Mittels sechs Aktionstasten zelebriert Ihr die hohe Kunst des Kampfes, zu der natürlich auch bra-

chiale Specialmoves gehören. Da man stets im Duett agiert, habt Ihr mittels einer Tastenkombination die Möglichkeit, zu zweit gleichzeitig den Gegner aufzumischen. Im Spielmodi Crossover wechselt Ihr sogar per Tastendruck zwischen den beiden Kombattanten hin und her. Aber es gibt noch mehr: Sehr nett ist nämlich auch die Spielform

spielespass

78%

Hero-Battle, in der die beiden Parteien getrennt gegeneinander antreten, bis eine Seite schließlich über keinen Kämpfer mehr verfügt.

Hersteller:Capcom/Virgin
Genre:Beat 'em Up
Preis:DM 99,-
Erscheinungstermin:Mai '99

QUICKCHECK

LODE RUNNER 3D

Mit Lode Runner 3D steht jetzt die Wiedergeburt eines Klassikers an. Infogrames verpaßte dem Veteranen ein neues Gewand.



Die Eisdecke schmilzt schon nach einem Schuß, wächst aber rasch wieder nach also: Eile tut not.



Die Lavasäulen erzeugen gefährliche Explosionswellen. Befindet Ihr Euch in deren Radius, bleibt nur ein Paar rauchender Schuhe von euch übrig.



Ob Eisblock oder Kopfsteinpflaster – auf jedem Gestirn findet Ihr andere Elemente, die mit der Pistole oder – wie hier – einer Bombe weggesprengt werden können.

Loderunner war in den 80er Jahren ein beliebtes Videospiel. Die Mischung aus Puzzle- und Actionelementen wird nun von Infogrames wiederbelebt. Die Dreidimensionalität soll Lode Runner 3D in die modernen Konsolenzeiten verhelfen.

In Lode Runner 3D geht es darum, vor den Häschern des roten Abtes davonzulaufen. Gleichzeitig soll man alle goldenen Symbole aus der jeweiligen Spielstufe einkassieren.

Zwar erhielt Lode Runner 3D für die N64-Neuaufgabe eine neue Geschichte, das erprobte Gameplay wurde jedoch grundsätzlich nicht verändert. In jedem Abschnitt auf den fünf Planeten müßt Ihr Gold einsammeln, die bö-

sen Verfolger austricksen und Plattformen mittels zerstören. Gemeinerweise wachsen diese jedoch schnell wieder nach. Also hat man kaum Zeit, um in den 3D-Konstruktionen vorwärts zu kommen. Erst wenn Ihr alle Goldstücke eingesackt habt, öffnet sich ein Teleporterfeld und es geht ab in einen neuen Abschnitt. Aber auch da gibt es Tücken: Explosionsfelder, Bohrköpfe und diverse Transporter, die euch kreuz und quer durch das weitläufige Areal schicken, erschweren das Fortkommen. Die Grafik ist nicht umwerfend, aber ordentliche Effekte und nette Rätsel sorgen für Spaß und Spannung. Der Schwierigkeitsgrad steigt mit den insgesamt 100 Levels gut an und ist eine Herausforderung für Rätselfans. Fazit: Solide gemacht.

Uwe Oster

spielesspass **73%**

Loderunner

Hersteller: Infogrames
Veröffentlichung: Mai '99
Preis: ca. DM 120,-
Spieler: 1
Genre: Action

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Solide umgesetzte Neuaufgabe mit kniffligen Aufgaben, nette Effekte, spannend



Grafik ist nur mittelmäßig, der Sound wirkt einen auch nicht unbedingt um

Altersfreigabe:
Unbeschränkt

Grafik: **68%**

Sound: **61%**

QUICKCHECK



STREET FIGHTER II COLLECTION 2



Dieser Silberling appelliert an alle fanatischen Street-Fighter-II-Fans und Videospielnostalgiker. Gleich drei Ur-Versionen von Capcoms Mutter aller Prügelspiele wurden auf die CD-ROM gebrannt: Street Fighter II – World Warrior (die erste Street-Fighter-II-Version überhaupt), die Champion Edition mit anwählbaren Endgeg-

nern sowie die Turbo-Hyper-Fighting-Version mit noch mehr Spieltempo. Damit der Ausflug in die SFII-Vergangenheit auch bildet, statten die Designer die Oldie-Kollektion mit vielen Hintergrund-Informationen aus. Außerdem gibt es neuerdings eine Trainingsoption, die Shortcut-Funktion, um die Nachladezeiten zu minimieren, sowie

kräftiges Schütteln via Dual-Shock-Controller. Trotz netter Ideen und feiner Effekte, die Grafik und der Sound sind einfach nur schlecht.

Hersteller: Capcom/Virgin
Genre: Beat 'em Up
Preis: DM 99,-
Erscheinungstermin: Mai '99

spielesspass **32%**

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!

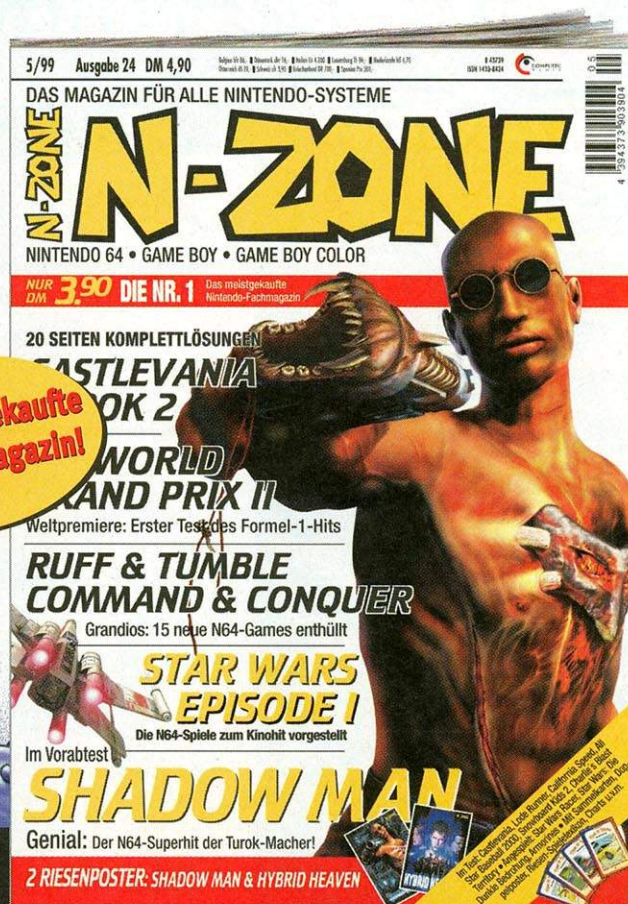
N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

Ich wollt, ich wär' ein WaveRacer.

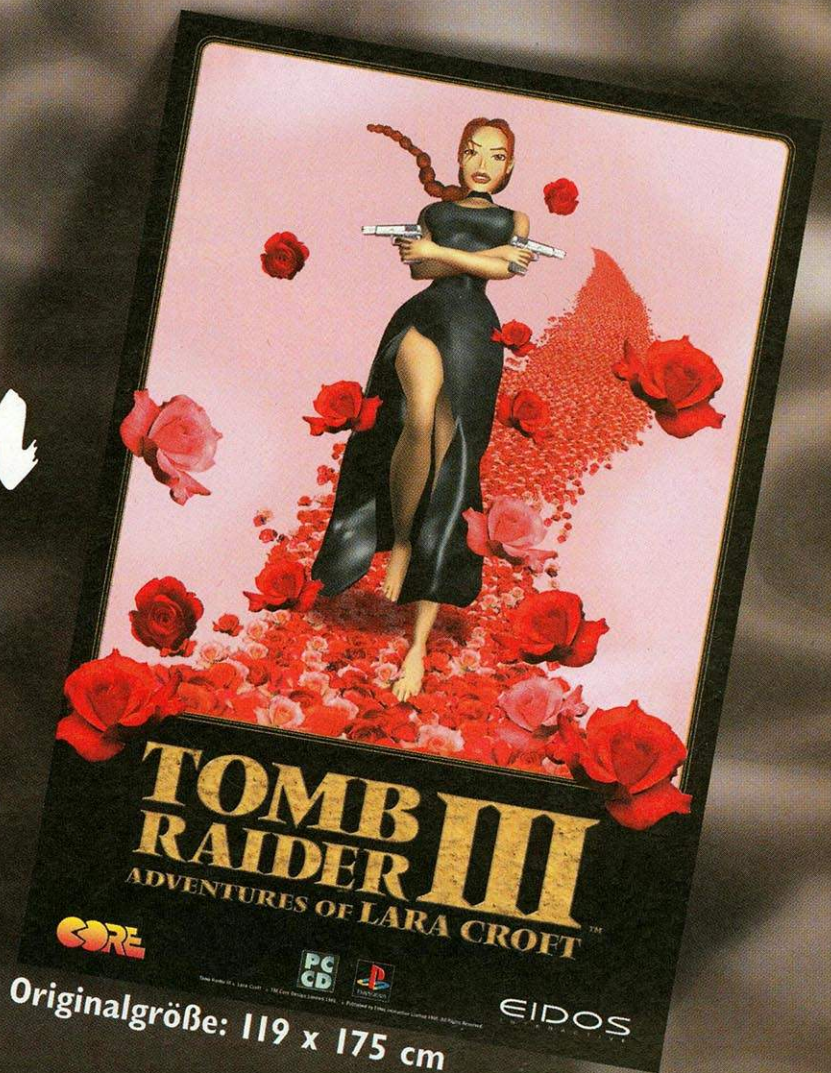


Das meistverkaufte
Nintendomagazin!

Illustration: O. Schneider



Rosen pflastern ihren Weg...



Originalgröße: 119 x 175 cm



Wer jetzt GAMES AND MORE
im Abo testet, erhält das
abgebildete Lara Croft-
Originalplakat als kosten-
lose Prämie (Lieferung
in einer Versandrolle)!

Da die Auflage limitiert ist,
gilt das Angebot nur,
solange der Vorrat reicht!

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

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

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

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

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

Datum, Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

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



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 und pfiffige Aufgaben zu bewältigen. Hier können sich alle cleveren Sherlock Holmes, Elfen, Zwerge und Magier nach allen Regeln der Kunst austoben.



inhalt

5
SEITEN

Diablo 2	Seite 24
Vampire	Seite 25
Lands of Lore 3	Seite 26
Verrat in der verbotenen Stadt	Seite 28
Baldur's Gate Add-On	Seite 29
EverQuest	Seite 29

release

Discworld Noir	PS/PC	12. Mai '99
Goemon 2	N64	April '99
Guardian's Crusade	PS	März '99
Soulblighter	PC	Juni '99
Techno Mage	PC	Juli '99
Quest for Glory 5	PC	April '99
Shadow Man	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 Spielmarkt kommen.

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 Adventure 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.	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 Adventures 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 Abenteuer und Action bieten.

VAMPIRE: THE MASQUERADE



Der erste Blick auf das neue Rollenspiel macht Lust auf mehr.

Eines der erfolgreichsten Pen-&Paper-Rollenspiele liefert die Vorlage für Vampire: The Masquerade. Kalifornische Software-Entwickler haben sich die Lizenzrechte an Vampire gesichert. Die Programmierer von Nihilistic wollen die Gameplay-Features und Themen, die dem erfolgreichen Rollenspiel zugrunde liegen, in die PC-Version übernehmen. Freunde des Rollenspiels werden also alle Elemente, an denen sie bereits im Pen-&Paper-Spiel ihren Spaß hatten, wiederfinden. Deshalb ist auch eine enge Zusammenarbeit mit White Wolf, die Vampire erfunden haben, geplant.

Im Moment stehen die Mitarbeiter von Nihilistic zwar erst am Anfang und viele Fea-

tures stehen noch in Frage. Doch schon die ersten Infos über das Spiel klingen sehr vielversprechend. Vampire soll auf mehreren Ebenen erlebbar sein, die eindringliche Handlung und eine stimmungsvolle Grafik versprechen großen Spielspaß.

Die Vampirwelt präsentiert sich abwechslungsreicher als erwartet. Statt auf Levels bewegt man sich in Welten, die aus miteinander verknüpften Bereichen zusammengestellt sind. Hier trifft man seine Feinde oder NPCs. Die Story, die die sogenannten „Chronicles“ zusammenhält, rankt sich um den Helden Christoph. Mit ihm können mehrere Spieler als Party zusammenarbeiten. Geplant sind auch Multiplayer-Chronicles, die auf Mehrspieler-Partien ausgerichtet

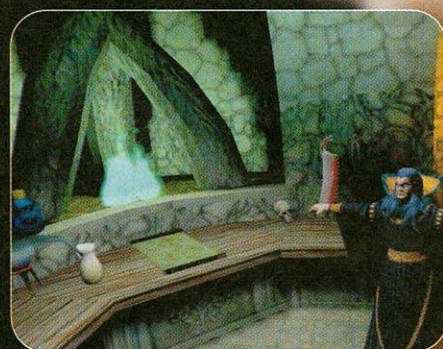
und kampforientierter sind. Als Besonderheit haben die Entwickler vorgesehen, daß mehrere tatsächlich existierende Örtlichkeiten aufgesucht werden können. So soll man im mittelalterlichen Prag, im London der Neuzeit oder im Wiener Stephansdom spielen können. Die ersten Eindrücke von Vampire waren optisch überzeugend. Schon jetzt, im Pre-Alpha-Stadium, kann die Leistungsfähigkeit der Vampire-3D-Engine beeindrucken. Vor allem bei den detaillierten Texturen, dem farbigen Licht und dem realistisch animierten Faltenwurf der Kleidung kommt dies zum Tragen.

Patrizia Stajer

Hersteller:Nihilistic/Activision
Veröffentlichung: 4. Quartal 1999



Inventar, Zaubersprüche und Quests könnt Ihr über das Interface am unteren Bildschirmrand verwalten. Außerdem habt Ihr hier auch Zugriff auf die Mitglieder Eurer Party.



Obwohl die Entwickler erst mit der Arbeit begonnen haben, beeindruckt die 3D-Engine schon in der ersten Version von Vampire.



Die Kameraperspektive, aus der Ihr das Geschehen verfolgt, könnt Ihr frei wählen.

Nicht mehr lange müßt Ihr auf das 3D-Action-Adventure Soul Reaver von Eidos Int nehmen. Die Veröffentlichung des Adventure-Spiels ist für das 2. Quartal '99 g zung von Michael Endes Kultbuch Die unendliche Geschichte. Im August soll The

DIABLO 2

Zahlreiche Neuerungen machen den zweiten Teil von Diablo noch besser.

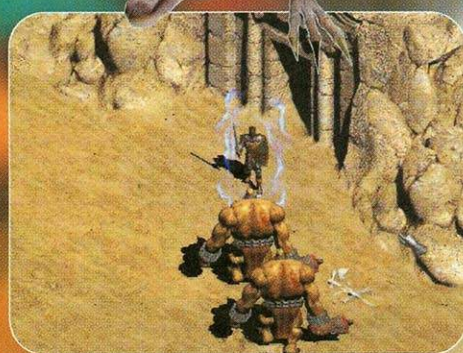
Zwar steht der Erscheinungstermin noch nicht genau fest, aber auf jeden Fall noch in diesem Jahr wird sich die Fangemeinde von Diablo mit dem Nachfolgespiel vergnügen können.

Zusätzliche Strategie- und Rollenspiелеlemente werden den zweiten Teil noch interessanter machen. Aufgabe ist es, die Schreckensherrschaft der drei Erzteufel Diablo, Mephisto und Baal zu beenden.

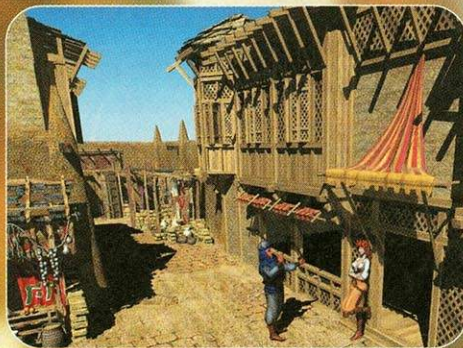
Die drei Dämonen, die in Seelensteinen gebannt waren, konnten sich befreien und sind nun gefährlicher als jemals zuvor. Die Story unterteilt sich in vier Akte, für die jeweils ein eigener Grafikstil entwickelt wurde. Doch die Abschnitte stehen nicht unverknüpft nebeneinander. Mit jeder Deiner Taten prägt sich Dein Ruf, der auch in den folgenden Akten eine Rolle spielt. Die fünf völlig neuen Klassen in Diablo 2 besitzen individuelle Fähigkeiten, die von anderen Charakteren nicht erworben werden können.

Neben den Eigenschaftswerten können diesmal auch die Fertigkeitswerte der Figuren trainiert werden. Und während echte Aufträge im ersten Teil weitgehend fehlten, werden in der Fortsetzung pro Akt ein halbes Dutzend wichtige plus etliche optionale Quests zur Verfügung stehen.

Auch die Steuerung wurde verbessert. Waren in Diablo sehr schnelle Finger an der Maus gefragt, geht es jetzt etwas ruhiger zu. Statt für jeden Waffenhieb extra zu klicken, kann man nun einfach die Taste gedrückt halten. Ebenfalls optimiert wurde die Grafikeengine. Die Licht- und Transparenzeffekte sind realisti-



Bei Diablo 2 müßt Ihr Eure Maus nicht mehr so malträtieren. Statt mehrmals zu klicken, reicht es nun, die Taste gedrückt zu halten, damit Eure Spielfigur mehrmals mit dem Schwert zuschlägt.

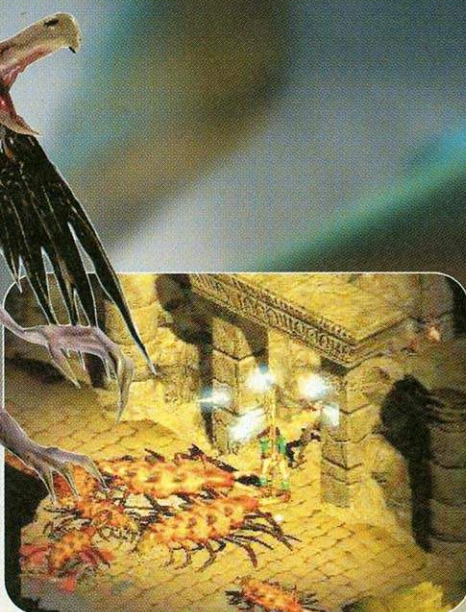


Die Story von Diablo ist in vier Akte unterteilt. Für jeden von ihnen haben die Programmierer einen eigenen Grafikstil entwickelt.

scher und in der fertigen Version sollen vielleicht auch Wettereffekte zu sehen sein.

Patrizia Stajer

Hersteller:Blizzard/Cendant
Veröffentlichung:3. Quartal '99



Die neue Grafikeengine hat Blizzard für realistischere Licht- und Transparenzeffekte für 3D-Karten optimiert.

ALLE NEUERUNGEN VON DIABLO 2 IM ÜBERBLICK:

- 5 Klassen (Barbar, Hexe, Nekromant, Paladin, Amazone)
- 3 Fertigkeitsbereiche pro Klasse
- Levels laden dynamisch
- Epische Story in 4 Akten auf 4 CDs
- NSCs als Partymitglieder
- Verbesserte Lichteffekte dank Unterstützung von 3D-Karten
- Neue Monstertypen mit eigener KI
- Monster wachsen in Monstergeneratoren nach
- Charaktere können rennen
- Mana und Lebenskraft regenerieren sich
- Größere, lebendige Oberwelt
- Wechsel von Tag und Nacht in Echtzeit
- Tragbare Lichtquellen wie Fackeln
- Verbesserte Steuerung
- Ausgeprägtere Story und RPG-Elemente
- Ausrüstung der Charaktere sichtbar
- 3 zusätzliche Ausrüstungsarten (Gürtel, Stiefel, Handschuhe)
- 8 Spieler im Battle.net
- Battle.net-Server sollen Cheats verhindern
- Tauschmenü für Gegenstände
- Gildenhallen für Diablo-2-Clans

...ractive warten. Als Raziel werdet Ihr die Verfolgung des Vampirs Lord Kain auf-
plant. >> Das Münchner Discreet Monsters-Team arbeitet zur Zeit an einer Umset-
EAL Neverending Story auf der Berliner Funkausstellung präsentiert werden.<<

LANDS OF LORE 3

Der Vorgänger Lands of Lore 2 zeigte Licht und Schatten. Mit dem Nachfolger steht nun eine Fassung in den Ladenregalen, die sich wie ein ungeschliffener Edelstein mit kleinen Fehlern präsentiert.



Die doppelköpfigen Säbelzähntiger der vereisten Odnis wirken auf den ersten Blick zwar in ihrer Größe und Geschwindigkeit sehr imposant, stellen für Copper aber keine allzu ernst zu nehmenden Gegner dar.



Die Gilden stellen lebenswerte magische Begleiter zur Verfügung, die euch bei den Abenteuern beschützen oder in Kämpfe eingreifen.



Mit einem Klick auf den Rucksack holt man sich das Inventar auf den Bildschirm – gleichzeitig verkleinert sich die Darstellung der 3D-Welt. Die Gegenstände, die Copper mitführt, lassen sich in den Fächern frei platzieren. Bei geschlossenem Inventory erlaubt eine Scrollfunktion den Zugriff auf alle Elemente.

Copper LeGre ist der Held der Geschichte. Doch ein Held mit Tücken, denn er steht im Verdacht, seinen Vater, den berühmten Heerführer Eric, sowie seine Brüder kaltblütig ermordet zu haben. Von diesem Verdacht muß er sich reinwaschen. Doch nicht nur das, denn in der Umgebung der Stadt Gladstone haben sich mysteriöse Dimensionstore geöffnet, die die Stadt und ihre Bewohner bedrohen. Durch eines der Tore drangen schon blutrünstige Reißhunde in die Welt ein und stahlen Copper brutal seine Seele. Um seine Seele wiederzufinden, muß Copper in die fremde Dimension eindringen und den Kampf aufnehmen. Und nur wenn es ihm gelingt,





In der dschungelartigen Ru-Loi-Welt machen Copper ätzende Säurefelder zu schaffen, mit denen er durch Anwenden von Felshaut und Entgiftungszauber fertig wird.



Bereits am Anfang entpuppt sich der gesichtslose Jakel als ziemlich unverlässlicher Geselle – mit ihm wird Copper später noch hart aneinandergeraten.

spielspass

84%

Lands of Lore 3

Hersteller: Westwood/EA
Veröffentlichung: Erhältlich
Preis: ca. DM 80,-
Spieleranzahl: 1
Genre: Rollenspiel

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Viel Atmosphäre, Spielwitz und Abwechslung, guter Sound



Grafik nicht zeitgemäß, zu wenig rollenspieltypische Elemente

Alters-

freigabe:
Ab
12
Jahren

Grafik: 74%

Sound: 87%

TEST

die Höllentore dauerhaft zu schließen, kann er die Katastrophe von sich und seinem Land abwenden...

Ganz allein sollte Copper aber nicht beginnen. Mehr oder weniger wohlmeinende und ehrenhafte Bürger Gladstones bieten ihm Rat und Hilfe an. Vier Gilden hat Copper zur Auswahl, deren spezielle Vorteile ihm helfen können. So bietet zum Beispiel die Gilde „Der Eiserne Ring“ als Kriegergilde die stärksten Kämpfer. Die Talamari haben sich hingegen ganz der Magie verschrieben. Daneben gibt es noch die Diebesgilde Das Bacchanal und den Orden Der Finken, eine Kleriker-Gilde. Dabei lohnt es sich durchaus, mehrere Varianten auszuprobieren, auch wegen der

verschiedenen Aufgaben, die man zu erfüllen hat.

Auf seinen Streifzügen durch die Wälder rund um Gladstone trifft Copper auf die Dimensionstore. Die Welten, auf die unser Held trifft, dürften erfahrenen LoL-Kennern gar nicht so unbekannt vorkommen. Gerade die Vulkanhöhlen und das vereiste Ödland werden von Jump&Run-Elementen beherrscht, wie man sie in einem Rollenspiel eigentlich nicht erwarten würde. Auch die faszinierende Unterwelt mit ihren Salons, Standuhren und Gärten weckt Erinnerungen an Klassiker wie Gremlins Realms of the Haunting. Bietet die Vulkanwelt noch nicht viele Überraschungen, so ändert sich das aber mit fortschreitender Spieldauer deutlich. Die Vielfalt der Gegner kann sich sehen lassen, um-

fangreiche Zauberspruch-Möglichkeiten und eine Wüstenwelt im Stile von C&C sorgen für zusätzliche Motivation.

Leider ist Lands of Lore 3 technisch nicht ganz auf der Höhe der Zeit. Die 3D-Grafik wirkt etwas veraltet. Schon die Polygone der Landschaften wirken sehr klobig. Ein echtes Ärgernis stellen die pixeligen Charaktere dar, die Copper unterwegs trifft. In der Nahansicht erkennt man kaum noch individuelle Züge und die Personen verschwimmen zu einem Farblecks. Fast peinlich wirken die Animationen von Coppers Gesprächspartnern. Meist rudern sie für wenige Sekunden hektisch mit den Ar-



Sobald Ihr Mitglied einer Gilde geworden seid, erhaltet Ihr auch Zugang zu den Räumen der jeweiligen Gildenhalle.



Die kleine Griselda, hier magische Begleiterin von Copper, unterstützt den Helden tatkräftig beim Kampf gegen eine Horde Zombies.



Bevor sich Copper auf der Suche nach seiner Seele auf Abenteuerreise begibt, sollte er sich entscheiden, bei welchen der vier Gilden von Gladstone er Mitglied werden will. Dadurch erwirbt er spezielle Fähigkeiten, die er im Lauf des Spiels durch zunehmende Erfahrung immer weiter ausbauen kann.



Seltsames geht vor in Gladstone: Bei Coppers Rückkehr bietet die Stadt ein Bild der Zerstörung, die Bewohner legen ungewöhnliche Verhaltensweisen an den Tag und Ungeziefer macht ihm das Leben zur Hölle.

Uwe Oster



>>Nicht der absolute Superrenner, aber solide gemacht und für Fans sicherlich sehr empfehlenswert. Der Genre-Mix ist auch interessant. <<

men, nicken mal mit dem Kopf und wiederholen diese Bewegungsabläufe dann so lange, bis das Gespräch beendet ist.

Wenig zu meckern gibt es hingegen bei der akustischen Komponente von Lands of Lore 3. Jede Örtlichkeit hat einen eigenen Soundtrack erhalten. Dabei geht es von mittelalterlicher Flötenmusik über Lautenklänge bis zu dröhnenden Orgeltönen in der Unterwelt. Und: Je dramatischer das Geschehen wird, umso eindringlicher erklingt die Musik. Viel Mühe steckte man auch in die Sprachausgabe. Leider ist aber auch hier ein kleiner technischer Schwachpunkt: Lautstärke und Textverständlichkeit sind in Relation zur Hintergrundmusik immer wieder Schwankungen unterworfen.

Im Grunde bietet Lands of Lore 3 ein gut durchdachtes Benutzer-Interface. Alle wichtigen Dinge sind über die Menüleiste leicht anwählbar. Als etwas umständlich aber empfindet man das Auswählen von Zaubersprüchen, die nicht in den ersten fünf Positionen abgelegt sind, oder die Anwahl von Gegenständen aus dem Inventory. Gut gelöst ist das Aufzeichnungssystem mit seinen Registern. Schnell hat man so Zugriff auf die Automap und Infos zu allen wichtigen Aspekten der Welt von Gladstone. Auch die Steuerung über Maus und Tastatur geht gut von der Hand. Nur bei den Sprüngen hätte ein wenig mehr Übersichtlichkeit gut getan.

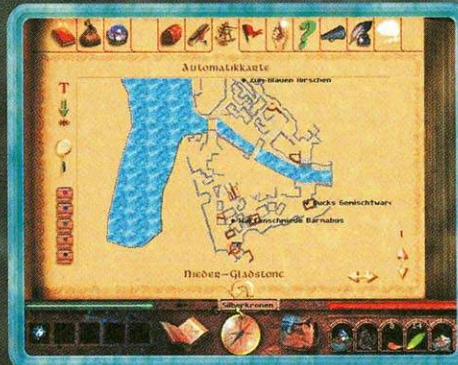
Wie schon mit den Vorgängerversionen werden richtige Hardcore-Rollenspieler mit Lands of Lore 3 nicht so ganz glücklich werden. Es

gibt keine Charaktergenerierung, Copper hat auch nur magere vier Eigenschaftswerte. Über die Gilden läßt sich da jedoch etwas verändern. An interessanten Quests herrscht allerdings kein Mangel, wenn auch manche gar nicht spielentscheidend, aber als Zwischenunterhaltung cool sind. Im Grunde steht Lands of Lore ein wenig zwischen Rollenspiel und Adventure und hat zudem noch Elemente eines klassischen Jump&Run-Spiels. Anfänger finden einen leichten Einstieg ins Spiel. Wer Lands of Lore 2 oder King's Quest VIII mochte, wird sicher auch viel Freude an Lands of Lore 3 haben. Trotz der Schwächen in manchen Bereichen besticht das Spiel mit viel Atmosphäre, einer gesunden Portion Witz und einer Menge Abwechslung.

Uwe Oster



In den Vulkanhöhlen gibt's ein Wiedersehen mit dem Drarakel. Erst jetzt begreift Copper eigentlich so richtig die Zusammenhänge und erfährt, was er zu tun hat, um seine Seele wiederzufinden und Gladstone vor dem drohenden Verderben zu retten.



Die stufenlos zoombare Automap in den Zeichnungen protokolliert genau mit, welchen Locations Ihr schon einen Besuch abgestattet habt, und bewährt sich besonders in den labyrinthartig angelegten Teilen der anderen Dimensionen.



Jede Dimension wartet in Lands of Lore 3 mit ganz charakteristischen Gegnern auf: In der Unterwelt trifft Copper auf die Geister böser Verstorbener, die dem Helden bei ihren Angriffen permanent Mana entziehen und so seine Zauber- und Heilungskräfte schmälern.

QUICKCHECK



Verrat in der verbotenen Stadt

Ort und Zeit der Handlung ist Peking im 18. Jahrhundert. In Verrat in der verbotenen Stadt gilt es, in der berühmten Stadt einen Mordkomplott aufzuklären. Cryo strickte dieses Spiel nach dem selben Muster wie vorher bereits

Versailles und Das Grab des Pharaos. Reichhaltige und sicher interessante Informationen zur kulturellen Vergangenheit Chinas werden dabei allerdings mit leider nur mickrigen Puzzles vermischt, die bereits mehrfach strapa-

spielspass 50%

zierte Omni-3D-Grafik-Engine sorgt an allen Örtlichkeiten für freien Rundumblick.

Hersteller: Ravensburger/Cryo
Genre: Adventure
Preis: ca. DM 80,-
Veröffentlichung: Erhältlich

BALDUR'S GATE ADD-ON

Baldur's Gate, eines der besten Rollenspiele, hat Nachschub bekommen. Anfang Mai erscheint ein cooles Add-On zu dem Erfolgsspiel.

Uwe Oster



>> So wird das Abenteuer noch schöner. Das Add-On vergrößert nicht nur die Schwertküste, sondern auch den Spielspaß ungemein. <<

Man muß nicht einmal Baldur's Gate voll durchspielen, um das Add-On genießen zu können. Auch wenn man bereits die Landkarte der Schwertküste in- und auswendig kennt, findet man bei der Add-On-CD „Legenden der Schwertküste“ nun wieder viel Neues zu entdecken. Also gilt es, sich mental auf eine noch größere Welt vorzubereiten und loszulegen. Das Add-On Sword Coast ist ein nachträglich eingefügter Bestandteil von Baldur's Gate. Vier zusätzliche Felder werden damit in die Gesamtkarte integriert. Somit lassen sich die Charaktere und Spielstände erhalten. Und für Einsteiger in das Spiel ist das Add-On auch kein Problem: Sie beginnen einfach in einer etwas größeren Welt ihr abenteuerliches Leben.

nen so mehr als 89.000 Abenteurerpunkte sammeln und so auch in höhere Stufen aufsteigen. Um das umzusetzen, enthält das Add-On auch über 20 neue Zaubersprüche für Magier und Priester. Daneben gibt es auch einige neue Monster und magische Gegenstände in den neuen Karten. Die neuen Zaubersprüche stehen allerdings (folgerichtig) auch den Gegnern zur Verfügung.

Zwei weitere Videos sorgen als Zwischensequenzen für gewohnte Qualität und Spielvergnügen. Interplay kündigt darüber hinaus an, noch im Sommer ein weiteres Add-On zu veröffentlichen. Grafik, Sound und Steuerung bleiben durch das Add-On unverändert. Das Add-On ist zwar nicht so preiswert, die Ausgabe lohnt sich aber. Zum einen verlängert das Add-On den Spielspaß und bietet erfahrenen Helden weitere Ausbaumöglichkeiten, zum anderen findet man in der Verpackung auch eine Landkarte der Schwertküste, die bisher in der deutschen Version von Baldur's Gate fehlte.

Uwe Oster



spielspass

90%

Baldur's Gate Add-On

Hersteller: Interplay
Veröffentlichung: Mai '99
Preis: ca. DM 39,-
Spieleranzahl: 6 Sp. Internet/Netzwerk
Genre: Rollenspiel

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Noch mehr Spielspaß und Abenteuer für die Fans von Baldur's Gate



Der Preis erscheint etwas zu hoch

Altersfreigabe:

Ab 12 Jahren

Grafik: 85%

Sound: 81%

Wer neben Baldur's Gate auch das Add-On besitzt, hat einige Vorteile. Denn die Helden kön-



Neue Zaubersprüche und Gegenstände leisten auch gegen bereits bekannte Monster wie den Ankheg gute Dienste.



Im Add-On finden sich wieder allerlei abwechslungsreiche Hintergründe, wie dieser blubbernde Säuresumpf.



In den vier neuen Sektoren sind auch Dungeons und der Turm eines Zauberers enthalten, dessen Schergen hier angreifen.



Q U I C K C H E C K

EverQuest



Im virtuellen Königreich von EverQuest tummeln sich Monster und Abenteurer. Wie Meridian59 und Ultima Online ist auch EverQuest ein Online-Rollenspiel im Internet. Der Spieler schlüpft in die Rolle einer der insgesamt zwölf Rassen wie die eines Elfen, Zwergen, Menschen oder

Hobbit. Gemeinsam mit anderen Spielern durchstreift er die Welt von EverQuest, löst Rätsel, bekämpft Monster, treibt Handel, schließt sich einer Gilde an und vieles mehr. Die rund 100 Zonen von EverQuest bieten 14 Städte und Hunderte von computergesteuerten Charakteren (NPCs). Die Steuerung ist

gut und anfangersfreundlich, der Start mit dem ersten Charakter allerdings auch nicht gerade leicht.

Hersteller: Sony
Genre: Rollenspiel
Preis: ca. DM 100,-
Veröffentlichung: Erhältlich

spielspass

69%



Hef
verpaßt?

07/99



08/99



09/99



Kein
Problem!

Die letzten
drei Ausgaben von
GAMES AND MORE
einfach nach-
bestellen...

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

Hiermit bestelle ich:

☐ GAMES AND MORE 07/99	zu DM 3,90	
☐ GAMES AND MORE 08/99	zu DM 3,90	
☐ GAMES AND MORE 09/99	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!

onlinegames

Multiplayer-Kult

z.B.: Meridian 59, Subspace

gamesnews

Latest news der Spiele-Szene

gameschat

Der ultimative Zocker-Chat

freegames

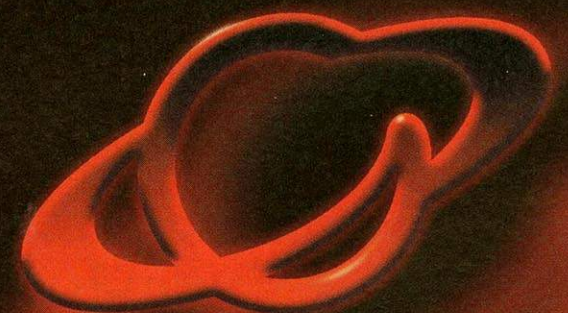
Spiele für umsonst

gamesmags

Homepages der führenden
PC-Spielemagazine

www.gamesonline.de

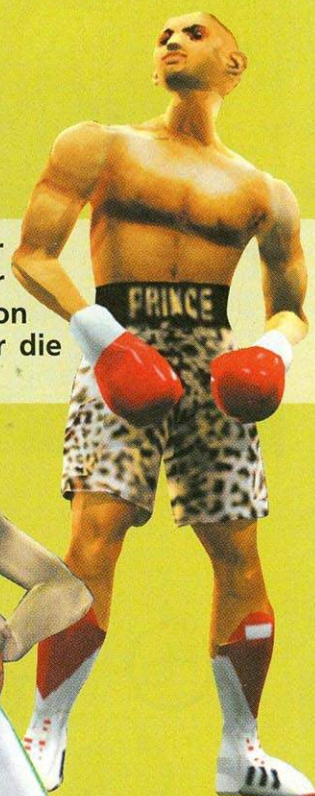
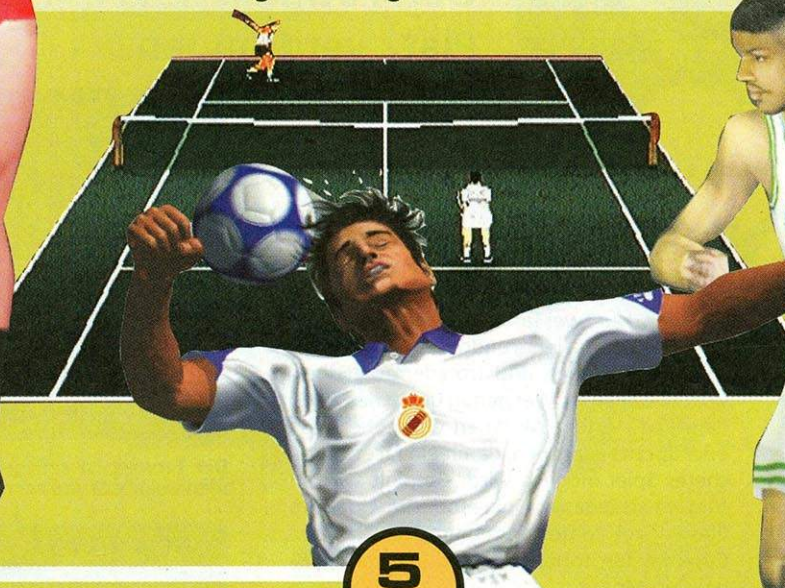
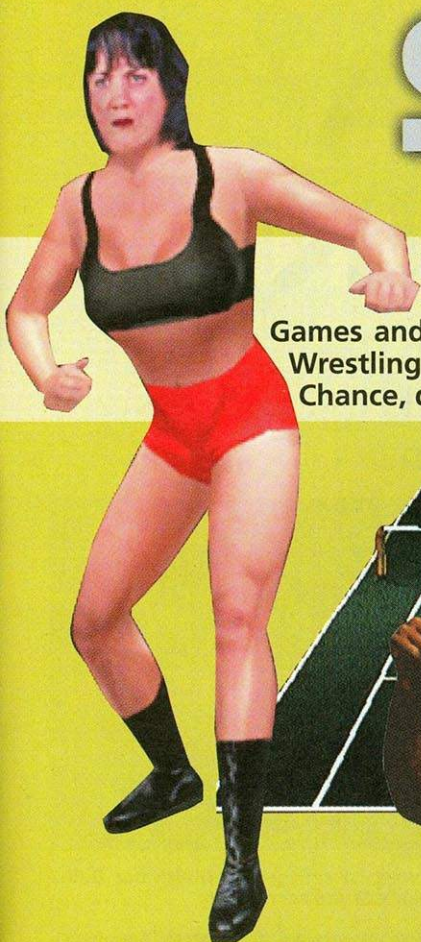
games, games, games



games
online

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

UEFA Striker	PS	Seite 32
Snowboard Kids 2	N64	Seite 36
Milo's Astro Lanes	N64	Seite 36
All Star Baseball 2000	N64	Seite 37
Brian Lara Cricket	PC	Seite 37
Viva Fußball	PC	Seite 38
Fußballfieber	PC	Seite 38
UEFA Championsleague	PC	Seite 47
Jack Nicklaus Golf	PC	Seite 47

release

All Star Baseball 2000	N64	Mai '99
All Star Tennis '99	N64	Mai '99
NBA Pro 99	PS/N64	Mai '99
Anna Kurnikowa's Tennis	PS	Mai '99
NHL Pro 99	PS/N64	28. Mai '99
No Fear Mountain Biking	PS	28. Mai '99
Prince Naseem Boxing	PS/PC	2. Quartal '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.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

FIFA 99	PC/PS/N64
WCW/nWo Revenge	N64
NHL 99	PC/PS/N64
1080° Snowboarding	N64
NBA Live 99	PC/PS/N64
NBA Jam 99	N64
Cool Boarders 3	PS
NFL Quarterback Club 99	N64
ISS 98	N64/PS
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



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

FIFA 99	PS/PC/N64
NHL 99	PC/PS/N64
NBA Live 99	PC/PS/N64
Links LS 1999	PC
1080° Snowboarding	N64
WCW/nWo Revenge	N64
All Star Baseball 99	N64
NBA Jam 99	N64
NFL Quarterback 99	N64
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.

UEFA STRIKER

Anstoß zum Duell:
UEFA Striker will FIFA vom ersten Platz verdrängen.



FIFA von Electronic Arts bekommt Konkurrenz: Infogrames arbeitet zur Zeit zusammen mit Rage an der Fußballsimulation UEFA Striker. Die Firma Rage dürfte Fußballfans noch von der Striker-Serie bekannt sein.

Ebenso wie das Konkurrenzprodukt besitzt UEFA Striker die Originallizenzen der UEFA und kann so die Originalnamen der Mannschaften und Spieler verwenden. Geplant sind 51 europäische Nationalteams, die ihre Spiele in sechs Stadien austragen werden.

Die Fußballarenen sind zwar nicht authentisch, werden aber nach aktuellen Maßstäben programmiert. Anfänger sollen es bei UEFA Striker leicht haben. Die Steuerung wird ein-

fach zu handhaben, die Spieler sowohl analog als auch digital zu dirigieren sein. Nur zwei Tasten werden am Anfang benötigt, um alle Grundbewegungen ausführen zu können und trotzdem die Übersicht zu behalten. Wer genug geübt hat, kann dem Pad weitere Aktionen wie hohe Pässe oder Sprints zuordnen, damit ein facettenreicheres Spiel möglich wird. Gespielt wird in fünf verschiedenen Spielmodi: im Liga-, im Classic-, im Match-, im European-Nations-Cup-, im Territories-Cup- und im International-Cup-Modus.

Doch die Programmierer haben eine Hürde eingebaut: Bevor Ihr überhaupt mit Eurer Mannschaft antreten dürft, müßt Ihr einen Trainer-Test ablegen. Nur dann werdet Ihr für das Spiel zugelassen.

Gegenüber den Konkurrenzprodukten soll die Künstliche Intelligenz besonders ausgetüftelt sein, da Infogrames die KI für das Entscheidende an einer Simulation hält.

Patrizia Stajer

Hersteller: Rage/Infogrames
Veröffentlichung: Sommer



Der Torwart ist chancenlos. Gleich hat Deine Mannschaft Grund zum Jubeln.



Die Spieler sind analog und auch digital steuerbar, so daß Anfänger keine Probleme haben.



Der Einstieg in das Spiel fällt leicht. Schnell könnt Ihr den Gegner mit gekonnten Pässen ausspielen.



Auch Begegnungen in den Wintermonaten werden bei UEFA Striker realistisch umgesetzt.



>> Im Herbst will Electronic Arts WCW Mayhem von Kodiak Interactive Software veröffentlichen. Die Besonderheit an diesem Wrestling-Spiel: Ihr könnt Eure Gegner auch im Gang oder in der Umkleidekabine in den Schwitzkasten nehmen. <<

MAXIMUM FUN ▶

COMPUTEC
SOFTWARE

Add-On für Racing Simulation 2

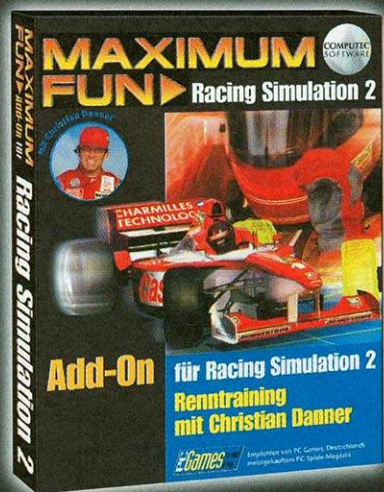
Racing Simulation 2 is a trademark of UBI SOFT ENTERTAINMENT 1998

mit Christian Danner



Renntraining mit Christian Danner

> **Tips & Tricks in Bild und Ton von Profi-Rennfahrer Christian Danner** > **Alle Strecken der kompletten Saison in Fullscreen-Video** > **Jeder Kurs aus der Cockpit-Perspektive mit einer optimalen Runde im Überblick** > **Zusätzliche Überholsequenzen und Fahrtrips für jede knifflige Stelle** > **Mehrere Ghosts für alle Strecken mit absoluten Bestzeiten** > **Alle offiziellen Updates und Patches** > **Game-Service-Client zum Spielen von Racing Simulation 2 im Internet** > **Setup-Tips und Setups zum Einfügen in das Spiel** > **Aktuelle Daten über Bestzeiten und Rundenrekorde** >> **ab jetzt im Fachhandel erhältlich!**



Add-On für Racing Simulation 2

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95

PC Games

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



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



SNOWBOARD KIDS 2

Noch nicht genug vom Winter?
Dann nichts wie rauf auf die Bretter.



SPIELSPASS

74%

Snowboard Kids 2

Hersteller: Atlas
Veröffentlichung: tba.
Preis:
Spieleranzahl: 1-4
Genre: Snowboarding

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Viele witzige Extras, Boss-Gegner, je mehr Spieler, desto größerer Spielspaß



Optisch nicht ganz zeitgemäß, Sound könnte besser sein

Altersfreigabe:

Unbeschränkt

Grafik:

72%

Sound:

73%

Wann Ihr auch in Deutschland mit den Snowboards über die Pisten brettern könnt, steht noch nicht fest. Wir haben für Euch aber schon einmal die US-Version von Snowboard Kids 2 getestet. Trotz neuer Fahrer und Strecken reicht das neue Spiel von Atlas aber nicht an 1080° Snowboarding heran. Zwar fällt die Wertung diesmal höher aus als beim ersten Teil (70%), aber zum Genre-Spitzenreiter (86%) fehlen immer noch mehr als 10 Prozentpunkte. Daran wird sich wahrscheinlich auch in der deutschen Version nichts ändern.

Trotzdem kann man auch mit Snowboard Kids 2 seinen Spaß haben. Und der wird umso größer, je mehr Spieler zum heißen Ritt antreten. Sechs Snowboarder jagen im zweiten Teil des Fun-Racers über neun mehr oder weniger typische Snowboard-Kurse.

Nicht immer müßt Ihr nur im Schnee Euer Können zeigen. Mit dem Brett macht Ihr im Lauf des Spiels auch ein kunterbuntes Schloß oder eine riesige Raumstation mit Beschleunigungsfeldern unsicher.

Ähnlich wie bei Mario Kart gibt es unterwegs viele effektive Extras zu finden, zum Beispiel einen Vereisungsschuß oder eine Bombe. Vor allem wenn Ihr den Propellerantrieb einschaltet, werden Eure Gegner Augen machen.

Ein besseres Brett finanziert Ihr Euch durch Münzen und spektakuläre Tricks. Optisch allerdings präsentiert sich Snowboard Kids 2 nicht auf dem neuesten Stand. Da hätten die Programmierer noch etwas feilen können. Mit den witzigen Extras und den Boss-Gegnern sorgen die Kids mit ihren Brettern auf jeden Fall für gute Laune vor dem Bildschirm.

Patrizia Stajer



Ladet Eure Freunde ein, um Snowboard Kids 2 zu spielen. Denn mit der Zahl der Spieler nimmt auch der Spaß zu. Auf dem Splitscreen könnt Ihr dann sehen, wer von Euch der bessere Boarder ist.



Lustige Extras und Boss-Gegner sorgen bei Snowboard Kids 2 für Abwechslung.



Milo's Astro Lanes



Etwas ungewöhnlich ist das Ganze schon. Oder wärt Ihr darauf gekommen, Bowling und Minigolf zu einem futuristisch aussehenden Spiel zu mischen? Es hätte vielleicht auch gar nicht sein müssen. Denn der Spielspaß hält sich bei Milo's Astro Lanes in Grenzen. Ziel ist es, Eure außerirdischen Ge-

genspieler durch höhere Punktzahlen aus dem Turnier zu kugeln, mit Kunstwürfen einen Bonus zu erspielen und dadurch Zutritt zu neuen Bahnen zu bekommen. Eure Kugel könnt Ihr vergrößern, multiplizieren oder auf andere Art verändern. Und mit den eingesammelten Extras könnt Ihr die anderen

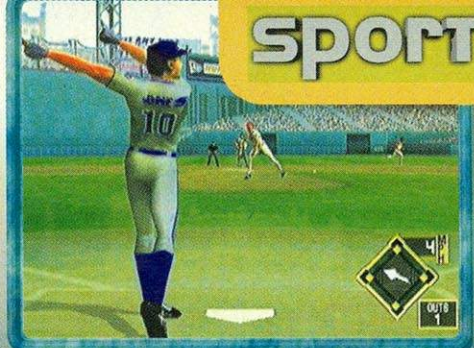
Spieler aus der Fassung bringen, indem Ihr deren Ball verdampft, verkleinert oder wild umherhüpfen laßt.

Hersteller: Crave Entertainment
Genre: Bowling
Preis: ca. DM 129,-
Veröffentlichung: tba.

SPIELSPASS

52%

ALL STAR BASEBALL 2000



Mit der sehenswerten Grafik von All Star Baseball kann kaum ein anderes Spiel mithalten.

Spielepass

86%

All Star Baseball 2000

Hersteller: Acclaim
Veröffentlichung: Anfang Mai '99
Preis: DM 109,90
Spieleranzahl: 1-4
Genre: Sportspiel

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Geniale Grafik, Gameplay gegenüber dem Vorgänger verbessert, überarbeitetes Batting-System



Baseball bleibt Baseball

Altersfreigabe:

Unbeschränkt

Grafik: 90%

Sound: 85%



Das war nichts! Den dritten Strike akzeptieren die Schlagmänner nur unter lautem Protest.

Wer bisher nichts mit Baseball am Hut hatte, wird seine Meinung jetzt vielleicht ändern.

Die ersten Eindrücke hatten viel versprochen und All Star Baseball 2000 kann dies auch halten. Ein Platz in der ersten Liga der US-Sport-Spiele ist damit sicher. Auch wenn Baseball bei uns nur eine Randsportart ist.

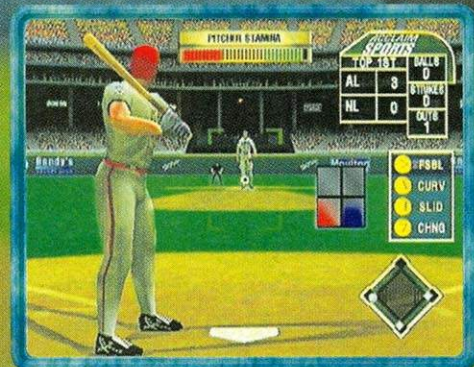
Vielleicht gibt es ja bald ein paar neue Fans, wenn Ihr das Spiel ausprobiert habt. Wie schon beim Vorgänger könnt Ihr wieder mit allen Original-Spielern der US-Ligen auf die Bälle klopfen. Dies geschieht entweder im

Rahmen der Saison oder in den Playoffs. Das Spielgeschehen selbst wirkt überaus authentisch.

Dafür sorgen der gegenüber der ersten Version verbesserte Kommentar und vor allem die 400 zusätzlichen Animationsphasen. Auch an der Intelligenz der CPU-Spieler wurde weiter gefeilt.

Das Batting-System, das jetzt auch eine Übersicht über frühere Pitches enthält, erlaubt zudem eine bessere Kontrolle am Schlagmal. Die Verbesserungen im Gameplay und die tolle Atmosphäre beim Spiel machen All Star Baseball zu einem sehenswerten Sportspiel. Und die Grafik ist sogar vom Allerfeinsten.

Patrizia Stajer



Das Batting-System wurde gegenüber dem Vorgänger überarbeitet und ist nun noch besser.



Da steckt Power drin. Ein Blick auf die Arme von Mark McGwire läßt den Gegner Böses ahnen.

Brian Lara Cricket

Spielepass

36%



Eines hat Brian Lara Cricket mit dem oben besprochenen All Star Baseball 2000 gemeinsam: Beide Sportarten sind bei uns in Deutschland nicht sonderlich populär. Während die Baseball-Umsetzung aber in allen Bereichen überzeugen kann, ist das Krocket-Spiel eine totale Enttäuschung.

Auf der Minusseite zu verbuchen sind die schlechte Steuerung, die öden Hintergrundbilder und die popeligen Animationen. Etwas aufgewertet wird Brian Lara Cricket durch die authentischen Kommentare aus dem Off, die 16 möglichen Kameraperspektiven und ganz nett gestaltete Spielerfiguren.

Doch an der schlechten Gesamtwertung für das Spiel kann das auch nichts mehr ändern.

Hersteller: Codemasters
Genre: Sportspiel
Preis: ca. DM 80,-
Veröffentlichung: Erhältlich

TEST

quickcheck

WM-Spaß mit
nostalgischem
Touch

VIVA FUSSBALL



Mit VIVA Fußball könnt Ihr auf eine Zeitreise gehen. Wenn Ihr Mannschaften aus den Jahren vor 1967 einlaufen laßt, werden die Spiele im historischen Schwarzweiß-Modus gezeigt.



Wenn Ihr Euch für eine Mannschaft aus den 1.000 Teams entschieden habt, könnt Ihr endlich Eure Spieler einlaufen lassen.



Bis Ihr bei VIVA eine Rote Karte bekommt, müßt Ihr dem Schiri schon einiges bieten. Normales Tackling ist kein Problem.

Nachdem wir in der letzten Ausgabe die PlayStation-Umsetzung getestet haben, ist nun die PC-Version an der Reihe. Fast 1.000 Nationalkader, die an den Weltmeisterschaften und Qualifikationsrunden zwischen 1958 und 1998 teilgenommen haben, stehen Euch bei VIVA mit den Originalspielern zur Verfügung. Die Regeländerungen wurden historisch korrekt übernommen. Mit Hilfe der einfachen Menüs ist es aber auch kein Problem, aus den vielen Teams Eure Lieblingsmannschaft auszuwählen und taktisch einzustimmen.

Spielerisch liegt VIVA klar vor UEFA Champions League 98/99, die Optik ist hingegen etwas bescheidener geraten. Spieler und Stadien müssen mit weniger Texturen auskommen und wirken so nicht ganz realistisch.

Die Animationen sind manchmal etwas abgehackt, dafür kommen auch bei VIVA fünf

Kameras zum Einsatz. Die Steuerung ist am Anfang etwas gewöhnungsbedürftig, im Spielverlauf lernt man ihre Qualitäten aber zu schätzen. Ein 10-Tasten-GamPad ist vorausgesetzt. Die Länge der Pässe wird durch die Dauer des Buttondrucks festgelegt. Da bleiben Fehlpässe und andere Schwierigkeiten zu Beginn nicht aus. Standardsituationen werden mit einem Balkenmenü ausgeführt. Mit etwas Übung bekommt man die Steuerung in den Griff und kann dann das komplette Spielfeld sehr gut ausnutzen. Sogar Flugkopfbälle und Direktabnahmen sind dann kein Problem mehr. Der Schwerpunkt wurde auf den strategischen Aspekt gelegt. Während die Stürmer nur selten in Aktion treten, wird das Mittelfeld wirklich gefordert. Im Kasten sorgt ein beweglicher Keeper für Sicherheit. Auf Tastendruck läuft er aus dem Tor heraus. Und wer seine Mannschaft zum Sieg geführt hat, der darf sogar die Jubelposen der Spieler selbst bestimmen.

Patrizia Stajer

Spielespass

76%

VIVA Fußball

Hersteller:Crimson/Virgin Interactive
Veröffentlichung:Erhältlich
Preis:ca. DM 70,-
Spieleranzahl: 4. Sp. PC, Netzwerk, Internet
Genre:Fußball

164

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Innovative Steuerung, alle Nationalteams seit 1958, Originalnamen, Schwarzweiß-Modus

- Optik könnte besser sein, Steuerung am Anfang gewöhnungsbedürftig, Animationen etwas abgehackt

Altersfreigabe:
Unbeschränkt

Grafik: **67%**

Sound: **65%**

QUICKCHECK



Ab und zu fragt man sich, warum manche Computer-Spiele überhaupt entwickelt werden und auf den Markt kommen und wen sie ansprechen sollen. Beim Spielen von Fußballfieber haben wir keine Antworten auf diese Fragen gefunden. Die Point-and-Klick-Steuerung per Maus ist total

mißraten, die Spieler stolpern unbeholfen über den Rasen, an richtiges Fußballspielen ist nicht zu denken. Da vergeht auch jedem die Lust, sein Team noch selbst zu editieren. Wer das Spiel besitzt, kann es höchstens noch als Bildschirmschoner einsetzen. Dementsprechend schlecht fällt die Wertung aus.

Selber Fußball spielen oder live im Stadion dabei zu sein bringt auf jeden Fall deutlich mehr Spaß.

Hersteller:TopWare
Genre:Sportspiel
Preis:DM 19,95
Veröffentlichung:Erhältlich

Spielespass

2%

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99

Zweikampfschwächen verhindern den Aufstieg in die 1. Liga.

spielspass

72%

UEFA Champions League

Hersteller: Silicon Dreams/Eidos
Veröffentlichung: ca. DM 80,-
Preis:
Spieleranzahl: 4 Sp. PC, Netzwerk, Internet
Genre: Fußball

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Aktuelle Mannschaften in Originalbesetzung, ansprechende Grafik, einfache Steuerung



Schlechte Zweikampf-Möglichkeiten lassen keinen Spielfluß aufkommen

Altersfreigabe:

Grafik: 72%

Unbeschränkt

Sound: 63%



Noch steht es 0:0 zwischen Dynamo Kiew und Bayern München, doch das wird sich mit diesem Elfmeter wohl ändern.

Beim Duell mit Viva Fußball zieht UEFA Champions League 98/99 den Kürzeren. Vor allem die dürrtigen Zweikampf-Möglichkeiten der Meister-Kicker trüben den Spielspaß. Ein Pluspunkt von UEFA Champions League sind dagegen die aktuellen Spielerkader.

Ihr könnt die 24 Originalmannschaften der aktuellen Saison gegeneinander antreten lassen. Hierfür wurden sogar alle Spielernamen korrekt recherchiert.

Komplettiert wird das Feld durch 16 historische Clubmannschaften wie die Münchner Kicker von 1974 oder die legendäre Mannschaft von Ajax Amsterdam um Johan Cruyff. Bevor der Anstoß erfolgt, könnt Ihr über ein Menü die Spielstärke der gegnerischen Mannschaft Eurem Können anpassen. Und dann kann es losgehen. Von Anfang an hat man mit der frei belegbaren Steuerung von UEFA Champions League keine großen Probleme. Mit einem 8-Tasten-Gamepad gelingen saubere Pässe zwischen den Spielern. Schwächen haben die Teams beim Freilaufen, so daß vor allem lange Pässe für Raumgewinn sorgen. In Sekundenbruchteilen muß man sich für die Schußstärke und -richtung entscheiden. Bei Standardsituationen wie Freistößen wird die Flugrichtung des Balles mit



Hilfe von Pfeilen bestimmt. Im weiteren Spielverlauf zeigt sich dann schnell

das große Problem von UEFA: das mangelhafte Zweikampfverhalten der Kicker. Ein Trainingslager wäre dringend angesagt, um die Zweikampf-Möglichkeiten zu verbessern. Schon simples Tackling wird mit gelben Karten und Platzverweisen bestraft.

Gegen die Angriffe des Computergegners kann man sich so nicht zur Wehr setzen. Das sorgt schnell für Frust vor dem Bildschirm. Optisch hingegen brauchen sich die Championsleague-Spieler nicht zu verstecken.

Die 3D-Effekte sind technisch sauber und vor allem bei höherer Auflösung zeigt sich, daß die UEFA-Kicker ihren VIVA-Kollegen vom Styling her überlegen sind. Die Spieler sind weich animiert und die Schatten detailliert ausgearbeitet. Mit Hilfe der individuell einstellbaren Kameras kann man die Aktionen der Mannschaften immer gut im Auge behalten. Wer sich die besten Szenen noch einmal anschauen will, wird an der guten Replay-Funktion seine Freude haben. Dagegen ist das Geschwätz der beiden Kommentatoren ziemlich nervig.

Patrizia Stajer



Bei Freistößen und anderen Standardsituationen bestimmt man durch einen verstellbaren Pfeil die Flugrichtung des Balles.



Gelbe und Rote Karten vom Schiedsrichter bekommt Ihr des Öfteren zu sehen. Schon ein harmloses Tackling wird bestraft.

Q U I C K C H E C K

Jack Nicklaus 6

spielspass

74%



Gegen das Spiel seines Kollegen Tiger Woods und die Konkurrenz von Links LS 99 hat Jack Nicklaus auch mit dem sechsten Teil seiner Golfserie keine Chance. Spielerisch landet Golden Bear Challenge nur auf dem dritten Platz. Dabei läßt sich alles gut an. Die optional 3D-beschleunigte Grafik

mit polygonmodellierten Spielern und die 3D-Objekte können durchaus mit dem hohen Standard in diesem Genre mithalten. Auch die vier Original-Kurse sowie die vielen Schlagvarianten stehen der Konkurrenz in nichts nach. Und doch fehlt der Jack Nicklaus Golden Bear Challenge das Wichtigste: eine prä-

zise Steuerung. Wenn man beim Putten einfach keine Chance hat, vergeht der Spielspaß nun mal recht schnell.

Hersteller: Activision
Genre: Sportspiel
Preis: ca. DM 90,-
Veröffentlichung: April '99

TEST

QUICKCHECK

Doping für Deine PlayStation!

PlayStation Zone - starkes Heft plus Wahnsinns-CD



Dopingkontrolle!

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

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

Suchtgefahr!

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

Herzflimmern!

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

Geheimlabor!

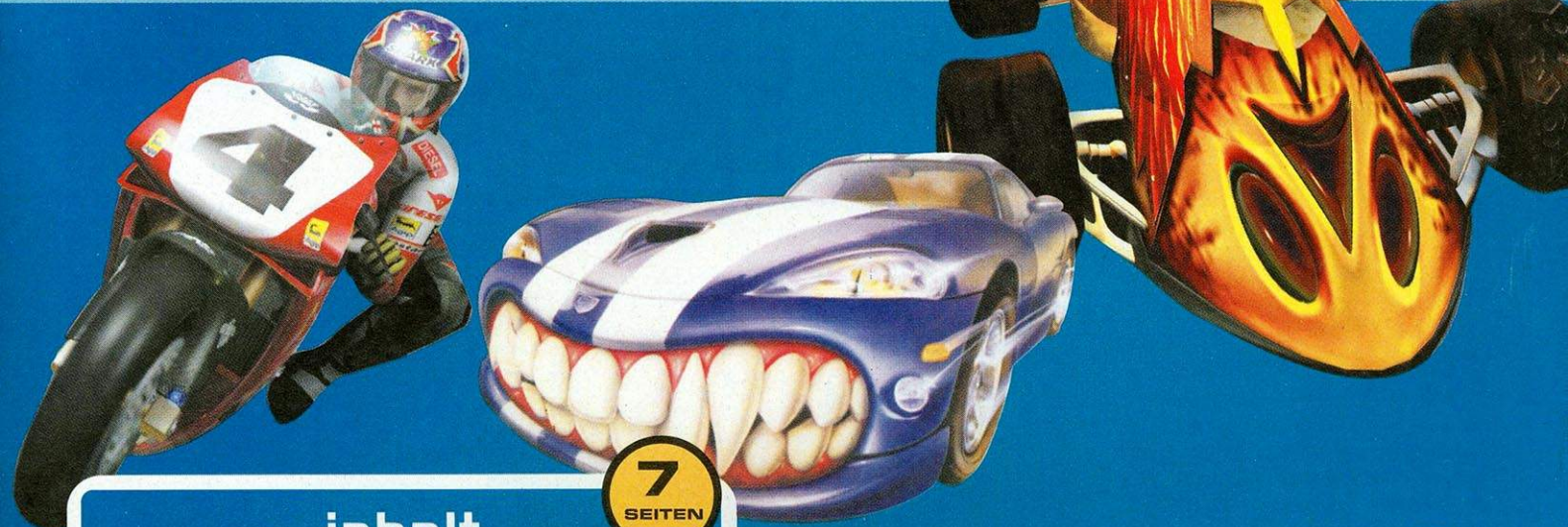
Work in Progress -
der Blick in die
Entwicklungs-
Labors der
Hersteller.
Bilder zu über 15
Top Secret Games
in der Vorschau.
First View -
Screenshots zu
den neuen Games
in einer spannen-
den On-Screen-
Show.

Mehr Heft - mehr Fun!

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

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 des Wagens, tretet das Gaspedal durch und los geht's!



inhalt

7
SEITEN

Speed Freaks	Seite 50
Gran Turismo 2	Seite 51
TOCA 2 Touring Cars	Seite 52
Nascar Revolution	Seite 52
Star Trek: Starship Creator	Seite 52
Need for Speed 4	Seite 54
California Speed	Seite 56

release

Nascar Revolution	PC	April '99
TOCA 2	PC	April '99
Ridge Racer Type 4	PS	16. April '99
Sports Car GT	PS	22. April '99
MicroMachines 64	N64	23. April '99
Racing Simulation 2	PS	30. April '99
Le Mans 24	PS	Mai '99
California Speed	N64	15. Mai '99
Driver	PS	27. Mai '99
F-1 World Grand Prix II	N64	Juni '99
V-Rally 2	PS	Juni '99
Star Wars: Pod Racer	PS/N64/PC	1. Juni '99
Gran Turismo 2	PS	September '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
2. F-Zero X
3. V-Rally Edition 99
4. TOCA 2
5. Need for Speed 3
6. Formel 1 98
7. F-1 World Grand Prix
8. Test Drive 5
9. TOCA Platinum
10. Top Gear Overdrive

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

PS
PC
PS
N64
PS
PC
N64
PS/PC
PC/PS
N64

Die Rennspiele und Simulationen 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.

SPEED FREAKS

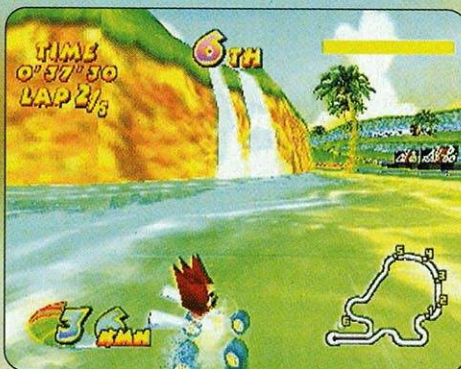


Gelungener Funracer aus Skandinavien

Die skandinavische Softwareschmiede Funcom will mit Speed Freaks das Genre der Funracer aufmischen und den Konkurrenten wie Micro Machines V3 gehörig zu setzen. Folgerichtig steht das witzige Gameplay und nicht eine realistische Simulation des Rennens im Vordergrund. Die neun Fahrer, mit denen Ihr Euch hinter Steuerklappen könnt, sind in vier verschiedene Gewichtsklassen eingeteilt. Und das Gewicht der Fahrer macht sich während der Fahrt deutlich bemerkbar. So hat der übergewichtige Thor Vorteile in den Kurven, verliert aber bei vereister Piste leichter die Bodenhaftung. Im Turniermodus bietet Ihr Euch mit Euren fünf Konkurrenten heiße Rennen in drei verschiedenen Cups mit je vier unterschiedlichen Pisten.

Vom Stadionrundkurs über eine Stadtrundfahrt, eine Rallye durch den Dschungel bis hin zum Nachtrennen ist alles geboten. Dabei müßt Ihr Euch nicht nur auf das Fahren konzentrieren, sondern auch möglichst viele der Goodies, die auf der Strecke herumliegen, ausnutzen.

Zum einen gibt es große Kisten, die mit Waffen oder Öl gefüllt sind, zum anderen Speed-Boni,



Jetzt wird's feucht! Wer durch einen Fahrfehler im Wasser landet, verliert wertvolle Zeit und kann sogar völlig untergehen.

die Euren Vorrat an Turboschüben erhöhen. Zusätzlich gibt es Beschleunigungsfelder und etliche Abkürzungen. Die Steuerung ist recht handlich, neben Gas und Bremse verfügt Ihr noch über eine Slide-Funktion, die Ihr mit L1 und R1 ausführt. Etwas problematisch sind die Kurven, in denen die Fliehkräfte zum Tragen kommen. Bei der Gestaltung der Strecken und der Figuren wurde viel Mühe ins Detail gesteckt. Einziger wirklicher Nachteil von Speed Freaks ist, daß es keine Konkurrenz durch CPU-Gegner gibt. Da müßt Ihr halt auf einige Freunde und den Mehrspieler-Modus zurückgreifen.

Patrizia Stajer

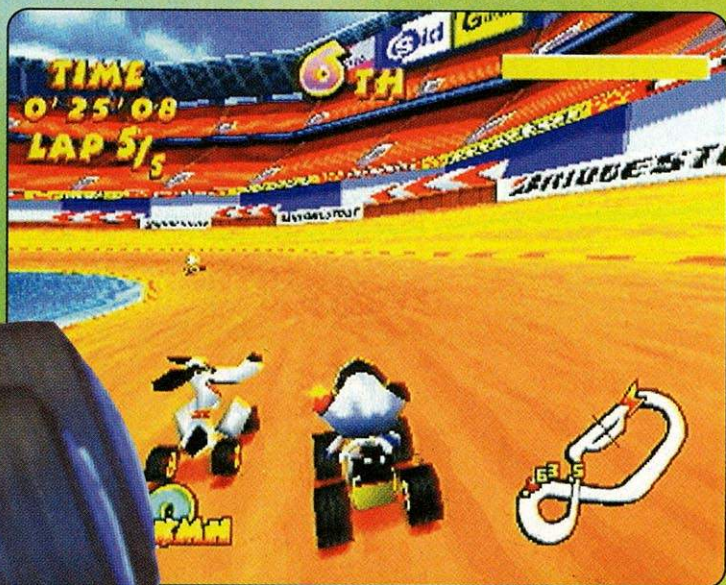
Hersteller: Funcom
Veröffentlichung: Juni '99



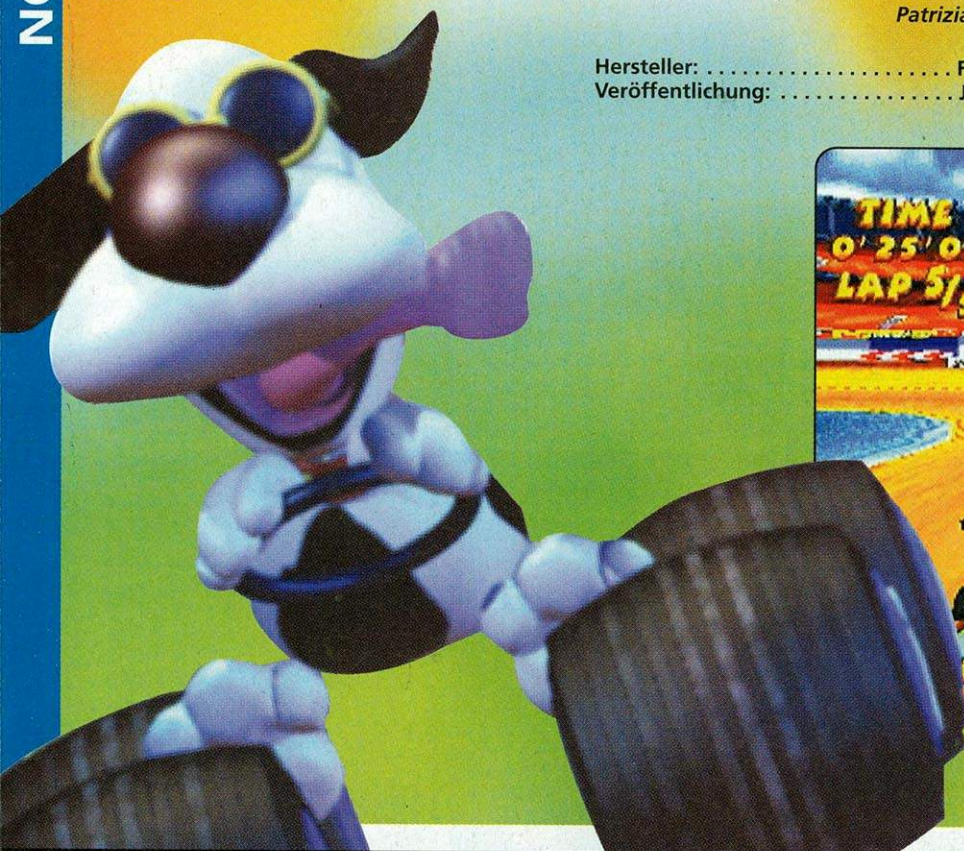
Bei der Umgebung wurde viel Mühe in die Detailarbeit gesteckt. Das Riesenrad am Rand der Strecke dreht sich sogar.



Nicht nur im Stadion dreht Ihr bei Speed Freaks Eure Runden. In der Lava-Welt bekommt Ihr feuerspeiende Berge und Lava zu sehen.



Bei Speed Freaks geht es zur Sache. Eine Chance hat nur, wer gut fährt und genügend Goodies aufsammelt.



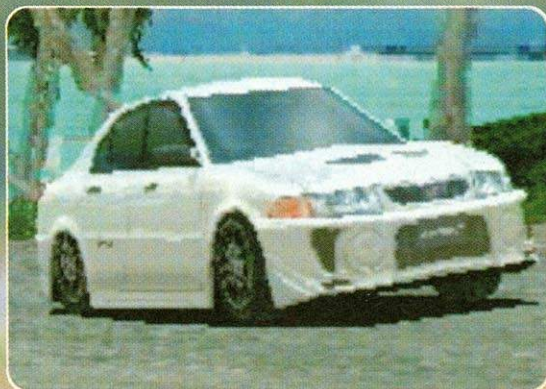
Bald könnt Ihr mit V-Rally auch auf dem PC so richtig Vollgas geben. Im Mai will bringen. >> Ende April soll es ein Tuningpaket für Nice 2 geben, unter anderem mit Demolition Racer. Pitbull Syndicate arbeitet an dem ungewöhnlichen Rennspiel mit

GRAN TURISMO 2



Endlich erste Bilder und Infos zum Nachfolger des Rennspiel-Hits

Der Erfolgstitel Gran Turismo hat sich weltweit über sechs Millionen mal verkauft. Kein Wunder, daß SCEE diese Erfolgsstory fortschreiben möchte. Im Juni wird es in Japan soweit sein, die Deutschen müssen sich allerdings noch bis September gedulden. Wichtigste Neuerung im Gameplay von Gran Turismo 2 ist, daß die Wagen diesmal auch auf Strecken, die nicht asphaltiert sind, Staub aufwirbeln. Damit wagt sich Gran Turismo an den Rallyesport heran, um auch Spielen wie Colin McRae Rally und V-Rally Konkurrenz zu machen.



Die Darstellung der Fahrzeuge ist ebenso wie im ersten Teil sehr gut gelungen.

Durch weitere Motorsportarten wie Tourenwagenrennen wird das Gameplay des Vorgängers zusätzlich aufgestockt. Fast logisch erhöht sich damit auch die Zahl der Strecken, von denen Ihr fast doppelt so viele wie im ersten Teil zur Verfügung haben werdet. Interessant klingen auch die „Von-A-Nach-B-Kurse“, die eine Abwechslung zu den Standardrundenkursen bieten sollen.

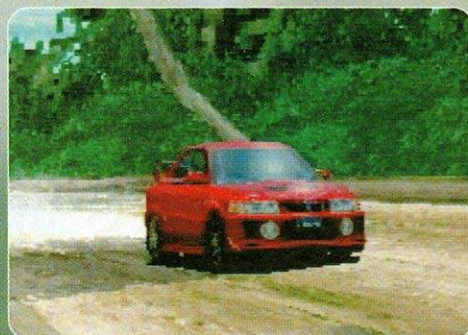
Nachdem die halbe Rechnerpower für die noch realistischere Fahrphysik benutzt wird und der Rest für die Darstellung der Wagen nötig ist, wird es nicht möglich sein, noch mehr Fahrzeuge als bisher an den Start gehen zu lassen. Genauere Informationen über den Fuhrpark gibt es noch nicht, aber bei 400 Wagen wird für jeden etwas dabei sein. Nachdem sich der Streckenbelag geändert hat, wird im zweiten Teil von Gran Turismo auch die Tuning-Option wichtiger. Ob endlich auch spektakuläre Unfälle inklusive sichtbarer Schäden an den Wagen zu sehen sein werden, können wir Euch noch nicht sagen. Vermutlich werden hier aber wie üblich die Automobil-Hersteller etwas dagegen haben. Aber auch ohne Blechschäden ist Gran Turismo 2 ein sicherer Hit-Tip.

Patrizia Stajer

Hersteller: SCEE
Veröffentlichung: .. September '99



Genauso wie im ersten Teil von Gran Turismo gibt es in den Replays tolle Glanzeffekte auf den Wagen.



Auf den Rallye-Kursen wird es staubig. Die Effekte dabei sehen schon jetzt sehr gut aus.



Eine wichtige Neuerung bei Gran Turismo 2 sind die Strecken, die nicht asphaltiert sind.



Neue Fahrzeuge wie der Mini Cooper sorgen für frischen Wind – zum Beispiel auch unter Palmen.

Infogrames das bisher nur auf der PlayStation umgesetzte Rennspiel auf den Markt. sechs neuen Strecken und fünf weiteren Fahrzeugen. Kräftig scheppern wird es bei 16 Fahrzeugen und 12 Kursen, das im Herbst erscheinen soll. >>

TOCA 2 TOURING CARS

Racing Simulation 2 und Colin McRae Rally bekommen Konkurrenz.



Wenn Ihr die Qualifikationsrunde überstanden habt, könnt Ihr Euren Wagen der Strecke und Eurem Fahrstil anpassen.

Spielepass 86%

TOCA 2

Hersteller:Codemasters
Veröffentlichung:Erhältlich
Preis:ca. DM 90,-
Spieleranzahl:8 Netzw., Internet, 4 PC
Genre:Rennsimulation

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Authentische Fahrzeugphysik, präzise Steuerung, sehr gute Gegner-KI, anspruchsvolle Originalstrecken

- Hoher Schwierigkeitsgrad, Hintergründe sind etwas trist

Altersfreigabe:
Unbeschränkt

Grafik: **84%**

Sound: **75%**



Wer zu rasant fährt, kann sich nicht mehr auf der Strecke halten und wirbelt Staub, Dreck und Gras auf.

PS-POWER

Nicht nur mit diesen Wagen könnt Ihr im Meisterschaftsmodus kräftig Gas geben:



Vauxhall Vectra
Motor: 4-Zylinder In-Line, 16V, Quer
Motortyp: Spieß
Antrieb: Front
Leistung: 295 PS, 8.400 U/Min.



Nissan Primera
Motor: 4-Zylinder In-Line, 16V, Quer
Motortyp: Pudd Engine Developers
Antrieb: Front
Leistung: 297 PS, 8.300 U/Min.



Volvo S40
Motor: 5-Zylinder In-Line, 20V, Quer
Motortyp: TWR
Antrieb: Front
Leistung: 290+ PS, 8.500 U/Min.



Renault Laguna
Motor: 4-Zylinder In-Line, 16V, Quer
Motortyp: Sodemo
Antrieb: Front
Leistung: 296 PS, 8.250 U/Min.



Ford Mondeo
Motor: V6, 26V, Quer
Motortyp: Cosworth
Antrieb: Front
Leistung: 295 PS, 8.500 U/Min.



Honda Accord
Motor: 4-Zylinder In-Line, 16V, Quer
Motortyp: Neil Brown
Antrieb: Front
Leistung: N/A

Fans von schnellen Autos und spannenden Rennen können sich freuen. TOCA 2 komplettiert die Riege der hochwertigen PC-Rennspiele.

Die Umsetzung der britischen Tourenwagenmeisterschaft (BTCC) ist absolut gelungen. Originalstrecken, Originalwagen, Originalwerbung und die echten Könnern am Steuer lassen vor dem Bildschirm schnell realistische Rennatmosphäre aufkommen.

Zur Wahl stehen mehrere Spielmodi. Im Arcaderennen „Herausforderung“ müßt Ihr in einer bestimmte Zeit einen vorgegebenen Checkpoint erreichen. Beim Zeitfahren ist die Uhr Euer Gegner, es gilt, so viele Runden wie möglich zu absolvieren. Gleich gegen neun Fahrzeuge des gleichen Bautyps müßt Ihr Euch in der Konstrukteurs-Meisterschaft behaupten. Highlight ist jedoch die BTCC-Meisterschaft. In jeder der drei Schwierigkeitsstufen

NASCAR REVOLUTION

Spielepass 63%



PC In Deutschland dürfte es NASCAR Revolution nicht leicht haben. Zum einen ist die Fangemeinde der in Amerika äußerst beliebten NASCAR-Rennen hierzulande nicht gerade groß, zum anderen kann die PC-Version des Rennens spielerisch nicht völlig überzeugen. Technisch gibt es hingegen nichts an NASCAR Revolution

auszusetzen. Dank guter 3D-Karten-Unterstützung und einer schnellen Grafikengine präsentiert sich NASCAR von der Technik her überzeugend. Ganz anders die Steuerung. Sie ist zu ungenau und das Fahrverhalten der Wagen ist äußerst schwammig. Die Rennen sorgen deshalb nicht gerade für großen Spielspaß. Ein Lichtblick ist der gut ge-

lungene Mehrspielermodus, an dem zumindest echte Nascar-Fans ihre Freude haben werden. Der Rest wird auf andere Rennspiele zurückgreifen.

Hersteller:Electronic Arts
Genre:Rennsimulation
Preis:ca. DM 80,-
Veröffentlichung:April '99



Bis zu vier Spieler können im Mehrspielermodus am Splitscreen ihr Fahrkönnen messen. Noch größer wird das Fahrerfeld im Netzwerkbetrieb, hier können sogar bis zu acht Piloten gegeneinander antreten.



stehen vier Ren-
nen auf dem Programm. Nach einer
Qualifikationsrunde startet Ihr in ei-
nem Sprintrennen und nach einem weiteren
Qualifikationsrennen in der Hauptveranstal-
tung. 15 Wagentypen stehen für die Fahrer zur
Verfügung. Besonders begehrte Flitzer wie der
Jaguar XJ 220 oder das Cabrio AC Superblower
müssen hingegen erst freigespielt werden.

Jedes Fahrzeug zeigt sein charakteristi-
sches Fahrverhalten und ein individuelles
Motorgeräusch. Die Optik steht dem in
nichts nach. Transparenz- und Lichteffek-
te, feine Texturen sowie deutlich sichtba-
re und realistische Schäden bieten etwas
für das Auge. Der Kühler raucht, Scheiben
bersten, die Motorhaube fliegt weg. Ech-
ter geht es nicht mehr.

Genauso realitätsnah ist die Steuerung. Sie ist
sehr feinfühlig und erfordert einige Übung.
Wenn man sie beherrscht, wird man dann aber

auch für ge-
konntes Fahren belohnt. Wirklich toll ist das
Force-Feedback-Verhalten der Lenkhilfen.
Fährt man über die Seitenbegrenzung, so
holpert der Wagen, und wenn man ins Kies-
bett gerät, wird man sogar richtig durchge-
schüttelt. Und das kommt auf den 18
Strecken, die man gut im Kopf haben sollte,
immer mal wieder vor. Wer sein Auto und die
Gegner beherrscht, kann sich weitere ab-
wechslungsreiche Bonusstrecken erspielen.
Um so weit zu kommen, müßt Ihr allerdings
Eure Konkurrenten, die versuchen, Euch aus-
zubremsen, zu schneiden oder von der
Straße zu drängen, immer im Blick behalten.
Die vielen Perspektiven inklusive Seiten-
blicke und Rückspiegel machen das möglich.
Außerdem hat Codemasters einige verrückte
Extras, mit denen gute Leistungen belohnt
werden, im Spiel versteckt. Niedrige Schwer-
kraft oder doppelte Geschwindigkeit er-
höhen den Spaß noch einmal.

Patrizia Stajer



Der Sieger des Rennens erhält einen Pokal und Glückwünsche von Gegnern und Publikum.



In einigen Kurven bietet sich ein Überholmanöver
geradezu an. Doch rücksichtsloses Fahren wird
mit Strafpunkten oder Disqualifikation bestraft.



Ein zu hohes Risiko zahlt sich nicht aus. Ein sol-
cher Dreher kostet wertvolle Zeit und die Kon-
kurrenz freut sich.

STARSHIP CREATOR



Die Idee ist gut, doch leider ist
die Umsetzung nicht gelungen.
Mit Starship Creator kann man
seine eigenen Star Trek-Raumschiffe
kreieren und anschließend den Welt-
raum erforschen. Leider beschränken
sich die eigenen Aktionen darauf, in
unendlich vielen und karg gestalteten

Auswahlmenüs Schiffstypen, Equip-
ment und Crewmitglieder auszu-
suchen. Hat man seinen Sternkreuzer
komplett und darf zu den Missionen
starten, bleibt meist nur die Statisten-
rolle. Einfluß auf das Spiel hat man
kaum. Irgendwann bekommt man das
Ende der Mission mitgeteilt und kann in

die Werkstatt zurückkehren. Außer
Bastlern hat daran keiner Spaß.

Hersteller:Simon&Schuster
.....Interactive
Genre:Simulation
Preis:ca. DM 50,-
Veröffentlichung:Erhältlich

spielespass

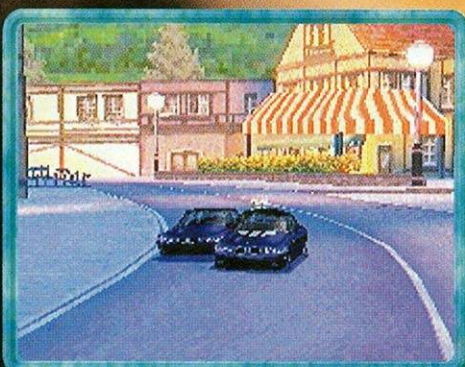
27%



Gleich kracht es. Doch Schäden an den Fahrzeugen gibt es nicht zu sehen. Aus Imagegründen haben die Hersteller das nicht zugelassen.



Am Anfang stehen nur drei Kurse zur Verfügung. Doch im Spielverlauf könnt Ihr weitere erspielen, unter anderem einen Kurs auf Eis und Schnee.



Dank der realitätsnahen Umgebung hat man beim Spielen manchmal das Gefühl, auf einer echten deutschen Bundesstraße unterwegs zu sein.



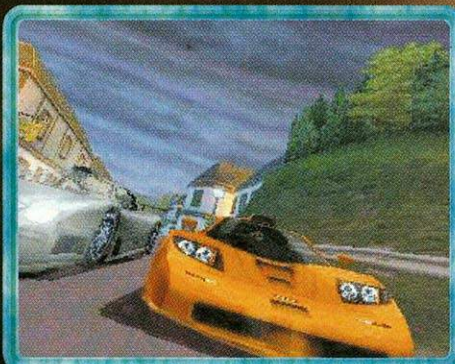
Die Ordnungshüter sind gnadenlos. Verkehrsrowdys werden von mehreren frisierten Polizeifahrzeugen verfolgt. Ihr könnt aber auch die Seite wechseln und selbst in einen Polizeiwagen steigen.

Electronic Arts hat sich selbst die Meßlatte ziemlich hoch gelegt. Schon Need for Speed 3 war keines der schlechtesten Rennspiele. Und auch die Konkurrenz hat ja einiges zu bieten, wie Gran Turismo, Ridge Racer Type 4 oder Test Drive 5 zeigen. Doch der vierte Teil von Need for Speed kann diesen Titeln durchaus Paroli bieten.

Nachdem Euch zum ersten Mal in der NFS-Serie ein Render-Intro auf das Spiel einstimmt, sind im Startmenü zunächst nur drei Kurse wählbar. Doch nach erfolgreichen Rennen ändert sich dies schnell. Bonusstrecken und zusätzliche Fahrzeuge warten als Belohnung.

Aber auch ohne den Mercedes CLK-GTR und den McLaren F1 GTR, die Ihr Euch erst erspielen müßt, kann sich der Fuhrpark von Ridge

Racer sehen lassen. Zur Wahl stehen der Mercedes SLK 230, ein BMW Z3 Roadster, ein Camaro Z28, ein Firebird, ein Aston Martin D87, ein Jaguar XKR und ein Ferrari F50. Da sollte doch für jeden Hobbyrennfahrer das Traumaauto dabei sein. Besonders Spaßig ist der Modus „Verfolgungsjagd“, in dem Euch frisierte Polizeifahrzeuge über die Strecke hetzen, wenn Ihr allzu rowdyhaft fahrt. Schäden an Euren Rennern sind übrigens auch nach den heftigsten Kollisionen kaum zu sehen, die Automobilhersteller haben auf diesen Punkt aus Imagegründen bestanden. Ihr könnt aber auch selbst in die Rolle der Gesetzeshüter schlüpfen und am Steuer des BMW M5 den Rasern hinterherjagen oder sie durch Straßensperren aufhalten. Grundsätzlich sind bei der neuesten Version von Need for Speed alle Spielmöglichkeiten im Ein-Spieler- und im Zwei-Spieler-Modus anwählbar.



Technisch ist Need for Speed 4 dank toller Grafikeffekte und tadelloser 3D-Engine ein Highlight.



Ist der schwarze Renner zu schnell gewesen oder startet er ein Überholmanöver durch's Bankett?

NEED FOR SPEED 4

BRENNENDER ASPHALT

Cooler Schlitten und tolle Strecken – Teil 4 der Rennserie gibt kräftig Gas.

SIMULATIONEN

Spielepass 89%

Need for Speed

Hersteller: Electronic Arts
Veröffentlichung: ca. DM 99,-
Spieleranzahl: 1-2
Genre: Rennspiel

N64
PS
PC
GB
CGB
DC

+ Abwechslungsreiche Spielmodi, toller Zwei-Spieler-Modus, 3D-Engine ohne Aussetzer, cooler Fuhrpark

- Grafik pixeliger als bei Konkurrenzspielen, im Zwei-Spieler-Modus ist der Grafikaufbau deutlich sichtbar

Altersfreigabe:
Unbeschränkt

Grafik: **85%**
Sound: **78%**

Bei der Masse von Spielmodi, unter anderem zehn verschiedene Turniere, wird es bestimmt keinem langweilig. Zudem muß man auch seine wirtschaftliche Situation im Auge behalten.

Um Eure Renner aufzumotzen oder Euch neue Flitzer leisten zu können, müßt Ihr Euch das nötige Kleingeld in den Rennen zusammenfahren. Gerade diese zusätzlichen Tuning-Möglichkeiten tragen auch zum Langzeit-Spielspaß bei. Die Steuerung der Fahrzeuge ist aufgrund der präzisen Analog-Unterstützung und der Dual-Shock-Unterstützung absolut realistisch. Und auch bei der Gestaltung der Strecken wurde Wert auf detailgetreue Realitätsnähe gelegt. Grafische Highlights wie Lens-Flare-Effekte oder romantische Sonnenuntergänge bieten zusätzlich etwas fürs Auge.

Patrizia Stajer

DER FUHRPARK



Chevrolet Corvette
Preis: DM 60.800
Motor: OHV V8
Hubraum: 5.672 ccm
PS: 345 bei 5.200 U/min
Höchstgeschwindigkeit: 298 km/h
0-100 km/h: 4,7 s



Polizei-BMW M5
Preis: n/a
Motor: 32 Ventile, V8
Hubraum: 4.941 ccm
PS: 400 bei 6.600 U/min
Höchstgeschwindigkeit: 250 km/h
0-100 km/h: 5,0 s



Aston Martin DB7
Preis: ca. 200.000 DM
Motor: 24 Ventile, Reihen-6-Zylinder-Motor
Hubraum: 3.239 ccm
PS: 335 bei 6.000 U/min
Höchstgeschwindigkeit: 280 km/h
0-100 km/h: 5,6 s



Mercedes SLK 230
Preis: n/a
Motor: 16 Valve, In-Line 4
Hubraum: 2.295 ccm
PS: 193 bei 5.300 U/min
Höchstgeschwindigkeit: 243 km/h
0-100 km/h: 7,1 s (7,3 s Automatikgetriebe)



Lamborghini Diablo SV
Preis: ca. DM 297.000
Motor: 48 Ventile, V12
Hubraum: 5.707 ccm
PS: 529 bei 7.100 U/min
Höchstgeschwindigkeit: ca. 340 km/h
0-100 km/h: 3,8 s



Jaguar XKR
Preis: ca. 147.000 DM
Motor: 32 Ventile, V8
Hubraum: 3.966 ccm
PS: 370 bei 6.150 U/min
Höchstgeschwindigkeit: 264 km/h
0-100 km/h: 5,2 s



Pontiac Firebird
Preis: n/a
Motor: OHV, 90-Grad V8
Hubraum: 5.665 ccm
PS: 305 bei 5.200 U/min
Höchstgeschwindigkeit: n/a
0-100 km/h: n/a



Chevrolet Camaro
Preis: n/a
Motor: 5.7L V8
Hubraum: 5.672 ccm
PS: 305 bei 5.200 U/min
Höchstgeschwindigkeit: n/a
0-100 km/h: 5,1 s



BMW M5
Preis: n/a
Motor: 32 Ventile, V8
Hubraum: 4.941 ccm
PS: 400 bei 6.600 U/min
Höchstgeschwindigkeit: 250 km/h
0-100 km/h: 5,0 s



BMW Z3 2.8
Preis: ca. DM 60.000
Motor: 24 Ventile, Reihen-Motor, 6 Zylinder
Hubraum: 2.793 ccm
PS: 200 bei 5.300 U/min
Höchstgeschwindigkeit: 215 km/h
0-100 km/h: 6,3 s (6,7 Automatik-Getriebe)



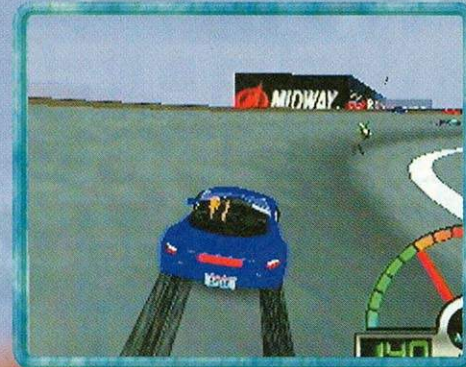
Die Dual-Shock-Funktion des Pads vermittelt das Gefühl in einem echten Boliden zu sitzen.



TEST

CALIFORNIA SPEED

Geschwindigkeitsrausch ohne Tücken



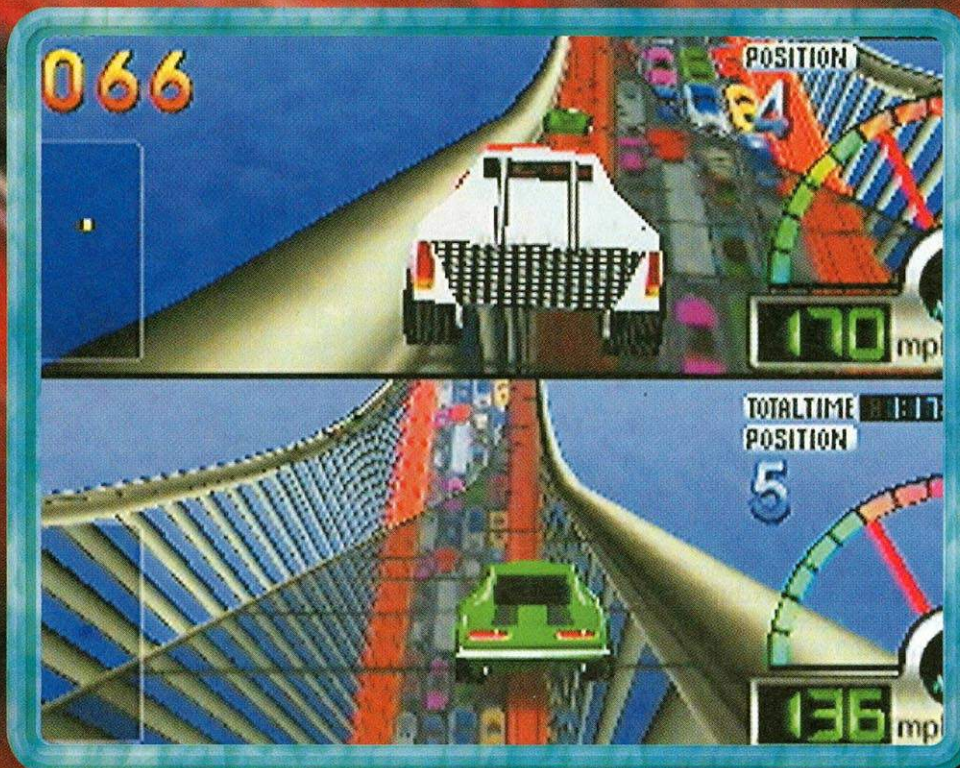
Die gefährlichen Steilkurven im Geheimkurs Fuji erfordern großes fahrerisches Können.



Nervenkitzel total in San Francisco. Wer bei der aufregenden Berg- und Talfahrt in der Achterbahn die Nerven behält, wird dafür belohnt.



Für alle, die auf außergewöhnliche Fortbewegungsmittel stehen, gibt es auch einen Golf-Caddy, mit dem man sich ins Rennen stürzen kann.



Auch so kann man den Rest des Feldes auf der Golden Gate Bridge gekonnt überholen. Die Fahrer, die ihr so locker hinter Euch laßt, werden ihren Augen kaum trauen.

Spielespass

72%

TOCA 2

Hersteller: Midway
Veröffentlichung: 15. Mai '99
Preis: ca. DM 120,-
Spieleranzahl: 1-2
Genre: Rennspiel

64

PS

PC

GB

CGB

DC

+

Witzige Strecken mit vielen Abkürzungen und Verzweigungen, fetzige Musik

-

Angestaubte Technik, Spieliefe fehlt, pures Tempogelbe

Altersfreigabe:
Unbeschränkt

Grafik: 71%

Sound: 73%

Nicht viel Neues bietet die Spielhallen-Umsetzung California Speed. Den Genre-Spitzenreitern wird Midway damit sicher keine Angst einjagen. Wer zwischendurch mal schnell auf das Gaspedal treten will, kann aber mit California Speed trotzdem seinen Spaß haben. Bei den 21 Autos, die im Fuhrpark auf Dich warten, ist für jeden etwas dabei. Wer auf viel Ladefläche Wert legt, wählt den bulligen Pick-Up, Cabrio-Freunde entscheiden sich für den riesigen Straßenkreuzer. Und wer es ausgefallen mag, nimmt im Golf-Caddy Platz. In den drei Rennserien, die aus den Klassen Light, Sport und Heavy bestehen, gilt es mindestens den dritten Platz zu belegen. Denn nur dann darf man auch in der nächsten Rennwoche starten.

Großes Ziel aller Fahrer ist jedoch der Gewinn des California Cup. In den engen und hügeligen Straßen von San Francisco wird Dir alles abverlangt. Als ob das noch nicht genug wäre, mußt Du Dein Können am Steuer auch noch bei einer wilden Achterbahnfahrt unter Beweis stellen.

Da kommen nur die Besten durch! Und die werden auch belohnt - mit fünf Extrakursen. Auf realistisches Fahrverhalten der Renner braucht man bei California Speed allerdings nicht zu hoffen.

Lenkung und Beschleunigung verhalten sich bei allen Wagen annähernd gleich. Leider! Dafür kannst Du fast immer Vollgas geben. Nur in extrem engen Kurven empfiehlt es sich, den Fuß kurz vom Gas zu nehmen.

Die Steuerung von California Speed ist keine Herausforderung. Kollisionen mit Hindernissen oder dem Gegenverkehr wirken sich kaum auf Deine Zeiten aus. Durch Hindernisse fährt Dein Wagen problemlos hindurch. Vorsichtig muß man jedoch bei Berührungen mit dem Fahrbahnrand sein. Das kann etliche Plätze kosten. Auf Spieltiefe muß man bei California Speed also verzichten. Aber Fahren mit dem Bleifuß kann ja auch Spaß machen - genauso wie der fetzige Soundtrack und die variantenreichen Strecken.

Patrizia Stajer

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.



12
SEITEN

inhalt

Command & Conquer	Seite 58
Pharaoh	Seite 59
Braveheart	Seite 60
Streetwars	Seite 61
Submarine Titans	Seite 61
Warzone 2100	Seite 62
Jagged Alliance 2	Seite 64
Commandos -	
Im Auftrag der Ehre	Seite 66
Die Siedler 3 Mission-CD	Seite 67
Der Korsar	Seite 68
Imperialismus 2	Seite 68
Machines	Seite 69
North vs. South	Seite 69



1

eure hits

TOP
10



1.	Populous: The Beginning	PC/ PS
2.	Die Siedler 3	PC
3.	Command & Conquer 2	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
Jagged Alliance 2	PC	Mai '99
C&C 3: Tiberian Sun	PC	Juni '99
Warzone 2100	N64	April '99
Braveheart	PC	Juni '99
Siege	PC	Juni '99
Star Trek: Birth of Federation	PC	April '99
StarCraft 64	N64	August '99
Warhammer:		
40.000 Rites of War	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 Spielesystem auf den Spielemarkt 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.	Star Craft	PC
6.	Commandos	PC
7.	WarCraft II	PC/ PS
8.	Incubation	PC
9.	Command & Conquer 2	PC/ PS
10.	Worms	PC/ PS

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

N64

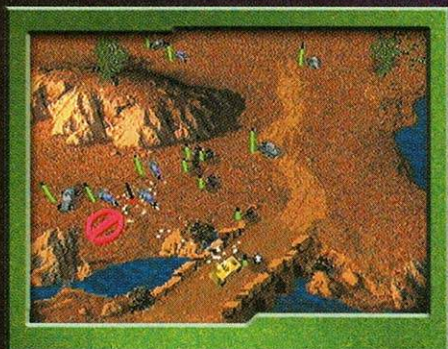
COMMAND & CONQUER



PC-Besitzer kennen C&C. Nun erobert Command & Conquer auch das Nintendo 64.



In nicht allzu ferner Zukunft bedroht eine üble Terroristengruppe die Welt. Zwei Machtblöcke gibt es noch: Die NOD, die in ihrem faschistischen Größenwahn die Welt erobern wollen, und die GDI (Globale Defensive Initiative), deren Aufgabe es ist, NOD



Auf der Suche nach geeigneten Bauplätzen erschließen die Truppen neue Landschaftsschnitte.



Es gibt eine ganze Reihe verschiedener Gebäudetypen. Allerdings kann man sie nur mit genug Tiberium auch bauen.



Panzerfahrzeuge gehören natürlich auch auf dem N64 ebenso zu einem erfolgreichen Kriegseinsatz wie gut ausgerüstete Bodentruppen.

zu stoppen. In diesem Konflikt dreht sich alles um Tiberium, einen Rohstoff, der dringend benötigt wird, kostbar und selten ist. Aus Tiberium werden neue Systeme, Einheiten und Waffen erstellt. Außerdem gilt es als eine Art Währung. Zunächst platziert man sein Headquarter an einer geeigneten Stelle. Dann sollte man sofort einen Sammler losschicken, der das seltene Mineral sichert. Dann gilt es, die eigene Umgebung zu erkunden und Einheiten herzustellen. Fühlt man sich stark genug, kann man die weitere Umgebung erkunden. Und irgendwann trifft man dann auch auf den Gegner. Im Gegensatz zur PC-Version werden die Aktivitäten der verfeindeten Truppen auf dem N64 in 3D dargestellt. Ungewiß ist im Moment noch, ob durch die Expansion-Pak-Unterstützung auch eine höhere Auflösung erreicht werden wird.

Habt Ihr eure Basis nun also zu einer stattlichen Größe ausgebaut und wollt nun endlich expandieren, erforscht Ihr zunächst unbekanntes Terrain. Dies ist in von den Programmierern gewollten Nebel gehüllt. Erst mit dem weiteren Vorstoß in

das Gelände werden die neu entdeckten Gebiete der Karte richtig sichtbar.

Mit Hilfe der Controller-Knöpfe soll eine Vielzahl von Befehlen und Aktionen rasch und einfach ausführbar sein. Eine spezielle Sound-Kompression bietet zudem eine umfangreiche Sprachausgabe. Interessant wird sicher auch die Frage sein, wie ein Mehrspieler-Modus realisiert werden kann. Aufgrund der technischen Möglichkeiten kommt dabei eigentlich nur ein Splitscreen-Modus in Betracht. Ob die hart umkämpften Erdteile mittels eines Rumble Paks beben werden, ist ebenfalls noch ungewiß. Gewiß ist jedoch, daß sich Echtzeit-Strategen schon sehr auf C&C für das N64 freuen. Erste Bilder lassen auf abwechslungsreiche Missionen im bewährten C&C-Stil schließen.

Uwe Oster

Hersteller: Nintendo
Veröffentlichung: Juli '99



Neue Aufträge erhält man beim Briefing. Ist der Auftrag erfüllt, warten weitere harte Nüsse darauf, geknackt zu werden.



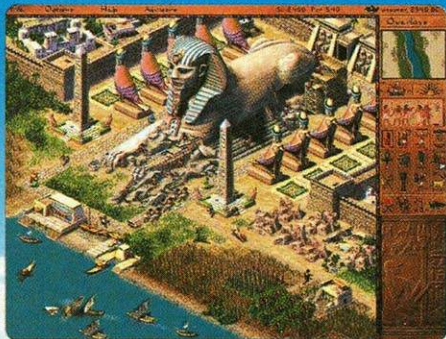
PHARAOH

Ein neues Städtebauspiel steht an: Pharaoh entführt die Spieler in das „alte Land am Nil“, in eine Zeit der Götter und des kulturellen Aufbruchs.

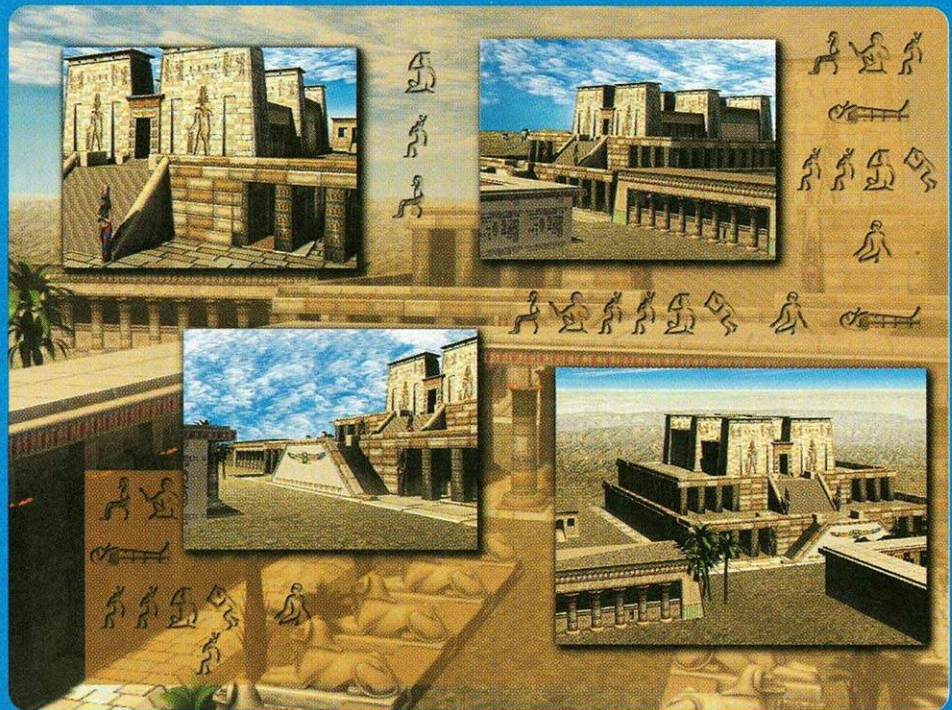
Cesar 3 begeistert noch immer die Herzen der Strategiefans, da kündigt Impressions schon einen neuen Titel an. Pharaoh soll alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen. Unter der Leitung von Produzent Eric Oullette arbeitet zum Großteil das gleiche Team, das auch schon Caesar 3 entwickelte, an Pharaoh.

Ort der Handlung ist Ägypten, das Land der Pharaonen und der Pyramiden. Der zeitliche Rahmen der Handlung ist, wie bei den anderen Titeln auch, festgelegt. Man durchlebt die alte, mittlere und neue ägyptische Zeit zwischen 2900 und 700 vor Christus. Zu Beginn sind die Nilbewohner noch ein recht unbedeutendes Völkchen. Man erlebt aber die Kämpfe, die Fluten und die Entwicklung mit, die diese Kultur zu einer der ersten Hochkulturen der Menschheit gemacht haben.

Auf den ersten Blick ist die Ähnlichkeit mit Caesar 3 unverkennbar. Das erfolgreiche Spielprinzip wird übernommen



Berühmt bis heute: die Sphinx, Zentrum ägyptischer Kultur der Frühzeit.



Militärische Aufgaben müssen gelöst, aber auch Monumentalbauten wie Paläste und Amphitheater errichtet werden.

und auch die gleiche Grafikengine benutzt. Man plant und baut seine Städte aus, verdient sich sein Geld mit dem Handel und kämpft gegen andere Nationen. In der Rolle des Königs übernimmt man auch diverse Missionen und muß Monumente errichten. Nach 50 Jahren allerdings sollte man seine Ziele erreicht haben, denn dann wird der König das Zeitliche segnen. Nachfolger wird einer der Söhne, den man schon zu Lebzeiten zum Erben bestimmt.

Pharaoh soll mehr Wert auf militärische Aktionen legen. So wird es unter anderem auch coole Seekämpfe geben. Die Steuerung soll noch verbessert werden und eine frei einstellbare Menüleiste soll das Spielen ebenfalls erleichtern. Auch am Mehrspieler-Modus wird kräftig gearbeitet. Bis Pharaoh erscheint, wird es allerdings noch etwas dauern. Fakt ist aber, daß Impressions mit Pharaoh ein tolles

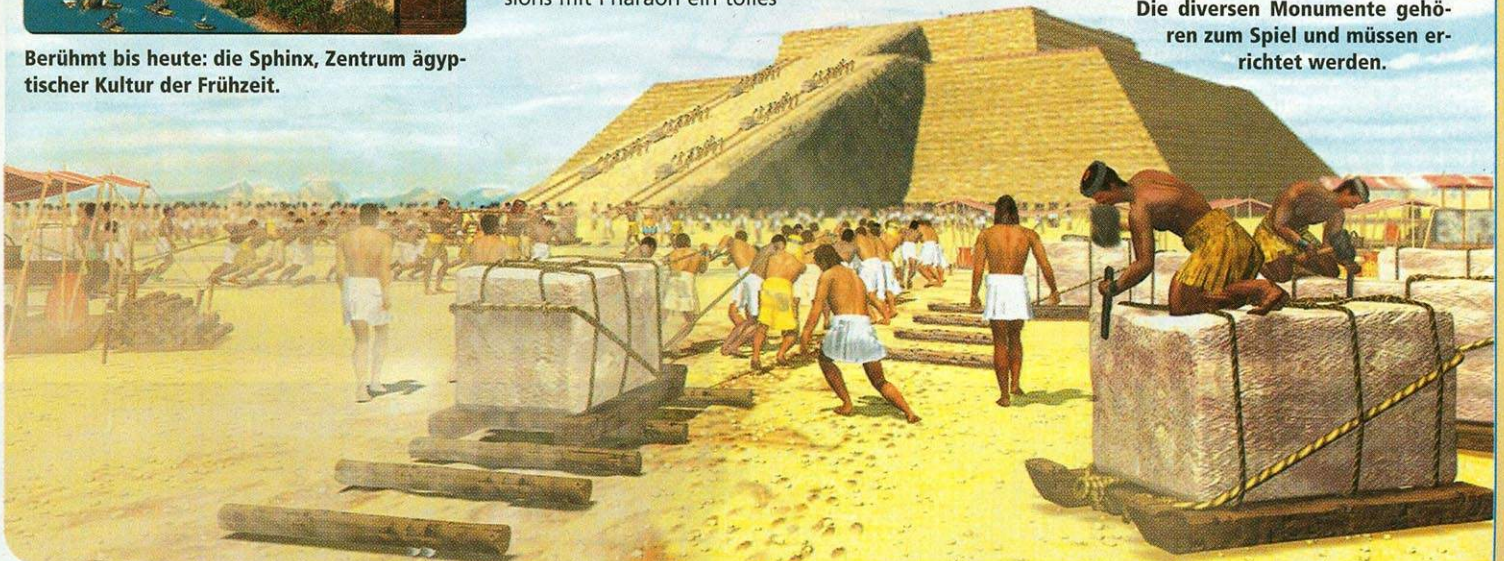
Spiel erstellt, das an den Erfolg des Vorgängers sicher anknüpfen kann.

Uwe Oster

Hersteller: Impressions/Cendant
Veröffentlichung: Ende 3. Quartal '99



Die diversen Monumente gehören zum Spiel und müssen errichtet werden.



BRAVEHEART



Die Umsetzung des Kinofilms verspricht packenden Strategiespaß.

Nebel über dem schottischen Hochland. Kampfgetümmel und Schlachtenlärm. Du bist der Führer eines der 16 großen schottischen Clans. Deine Aufgabe ist es, die tyrannische Herrschaft des englischen Königs Edward „The Longshanks“ zu beenden und Schottland zu befreien. Endlich hat auch Mel Gibson als Braveheart den Weg auf den PC-Bildschirm gefunden. Und die ersten Eindrücke versprechen viel. Wie Du an Dein Ziel kommst, bleibt Dir überlassen. Entweder Du versuchst es auf die harte Tour, eroberst Clan für Clan und zerschlägst die englischen Streitkräfte. Oder Du setzt Dein politisches Geschick ein und schließt Allianzen, um die Neubesetzung des britischen Throns zu erzwingen. Doch auch die wirtschaftliche Lage Deines Clans darfst Du nicht aus den Augen verlieren. Die Dörfer und das Hinterland müssen so verwaltet werden, daß eine leistungsfähige Wirtschaft entsteht und lebenswichtige Güter in ausreichenden Mengen produziert werden. Nur dann ist auch die Versorgung Deiner Truppen an der Front sichergestellt. Über die Menüs und Optionen sowie eine Landkarte kannst Du Deine Vorgehensweise genau planen. Besonders faszinierend an Braveheart ist die 3D-Echtzeitansicht der Kampfszenen. Aus der Übersichtskarte kannst Du direkt ins 3D-Kampfgeschehen überwechseln und selbst eingreifen. Dank der Polygongrafik sind alle denkbaren Perspektiven, Blickwinkel und Zoomstufen möglich. Die Grafik von Braveheart ist beachtlich. Die gesamte britische Insel wird bis auf 50 Meter maßstabsgetreu simuliert. Dazu wurden sogar echte Satellitendaten in die Grafikengine eingearbeitet. Und das fertige Spiel wird noch mehr optischen Genuß bieten. Bei bestimmten Ereignissen wird man über fünf Minuten an Video- und Audiosequenzen aus dem Kinofilm zu sehen bekommen. Außerdem wird es möglich sein, historische Schlachten nachzuspielen.

Patrizia Stajer

Hersteller: ... Red Lemon/Eidos Interactive
Veröffentlichung: Juni '99



Auch das Wetter beeinflusst das Spielgeschehen. Im typischen schottischen Regen ist es nicht so leicht, die Übersicht zu behalten.



Bei den Kämpfen geht es ganz schön zur Sache. Blut wird aber im fertigen Spiel wohl nicht fließen.



Der Kinofilm lieferte die Vorlage für das Braveheart-Spiel. Bei Edward I. wurden die Gesichtstexturen direkt aus dem Film übernommen.



Du bildest mit Deinen Clan-Mitgliedern Formationen und rüstet sie mit einer Auswahl aus 15 verschiedenen Waffen aus.



Solche Informationen sind wichtig, um das Spielziel zu erreichen. Hier sind die Handelswege der Karawanen dargestellt.

>> Erst im Sommer wird die Mission-CD zu Knights & Merchants auf den Markt kommen. Ein Editor für das Spiel. Damit soll man alle Einheitenwerte wie Hitpoints, zweite Teil von Worms nicht auf der PlayStation umgesetzt wurde, könnt Ihr Euch

STREET- WARS

Als böser Bube in den Straßen der Großstadt versuchst Du, zu Geld zu kommen.

Aller Anfang ist schwer, auch bei Streetwars. Zu Beginn des Spiels stehen Euch nur bescheidene Mittel zur Verfügung: wenig Startkapital, vier Bauarbeiter und eine kleine Baufläche. Ob Ihr es schafft, Euch so weit hochzuarbeiten oder hocharbeiten zu lassen, daß Ihr die Herrschaft über die ganze Stadt übernehmen könnt? Wie beim inoffiziellen Vorgänger Constructor geht es bei dem neuen Strategie-Spiel von Infogrames darum, Häuser und Geschäfte zu errichten, die konkurrierenden Unternehmer zu übervorteilen, möglichst viel Geld zu scheffeln und am Ende die Macht in der Stadt zu ergreifen. Für die ille-

galen Aktionen könnt Ihr in die Rolle eines Mafioso schlüpfen, der für Euch die Konkurrenz aus dem Weg räumt. Neu an Streetwars ist, daß es richtige Spielziele geben wird. Insgesamt fordern je zehn Missionen in fünf Städten Euer ganzes Können. Das Geld, das Ihr dabei gewinnt oder auch verliert, nehmt Ihr mit in die nächste Mission. Überarbeitet wurden die Steuerung der Einzelfiguren und



Auf die bombenfarbene Grafik des Vorgängers wurde bei Streetwars zum Glück verzichtet.

die gesamte Menüstruktur. Die Grafik ist nicht mehr ganz so bunt wie bei Constructor. Ob Streetwars genauso erfolgreich sein wird wie der Vorläufer, wird sich aber erst nach ausführlichen Tests zeigen.

Patrizia Stajer

Hersteller: Studio3
Veröffentlichung: November '99

SUBMARINE TITANS

Dinge konzentrieren wollen, sind die computergesteuerten Handlanger eine große Hilfe. Die Automatikfunktion kann das volle Kommando übernehmen oder nur einzelne Aufgaben erfüllen. Wer es ganz genau machen will, kann sogar die Skripts für die

Computerassistenten selbst programmieren. Besonderen Wert haben die Programmierer auf den Mehrspielermodus gelegt. Bis zu 24 Spieler und acht Computergegner können sich gleichzeitig unter Wasser tummeln. Die Streitmächte können dabei nicht nur gegen die Konkurrenz vorgehen, sondern auch die Landschaft mit ihren Waffen bearbeiten, um zum Beispiel Durchgänge zu schaffen. Wem die vorgegebenen Missionen nicht genug



Kampf unter Wasser: Nachdem ein Komet die ganze Erde überschwemmt hat, bekriegen sich die Überlebenden der Katastrophe.

sind, der kann sogar eigene Ereignisse in einem Drehbuch definieren. Ein bißchen feilen müssen die Programmierer jedoch noch an der etwas statischen Optik. Meeresgetier, das für mehr Leben im Wasser sorgt, soll auf jeden Fall noch nachgeliefert werden.

Patrizia Stajer

Hersteller: Megamedia
Veröffentlichung: 4. Quartal '99

StarCraft unter Wasser, so könnte man stark verkürzt das Spiel von Megamedia beschreiben. Aber Submarine Titans schafft es durchaus, ein eigenes Profil zu entwickeln. Nicht nur die Tiefen der See, sondern auch besondere Gameplay-Elemente unterscheiden Submarine Titans von StarCraft & Co. Besonders für Leute, die sich erst einmal langsam in das Spiel einfinden möchten oder sich auf die wesentlichen

>> Bullfrog plant noch vor dem Erscheinen von Dungeon Keeper 2 in diesem Sommer Schwindigkeit, Angriffsstärke usw. beliebig manipulieren können. >> Nachdem der auf der Konsole bald mit dem dritten Teil namens Worms Armageddon vergnügen.<<

WARZONE 2100

Ein Horror-Szenario, wie es zu Zeiten des Kalten Krieges oft gezeichnet wurde, wird in Warzone 2100 erschreckende Wirklichkeit: die Welt nach dem Atomkrieg.

Schnittig: Die Droiden gehören zur technischen Ausstattung.



Warzone 2100

Hersteller: Eidos
Veröffentlichung: Erhältlich
Preis: ca. DM 80,-
Spieleranzahl: 8
Genre: Echtzeitstrategie

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Innovatives 3D-Design und coole Features im Spiel machen Warzone 2100 rundum interessant



Story und Missionen dürften mehr Abwechslung und Atmosphäre bieten

Alters-freigabe:
ab 12 Jahren

Grafik: 80%

Sound: 78%



Warzone 2100 glänzt unter anderem durch sein aufgeräumtes Interface: Mit einem Rechtsklick auf eine Einheit öffnet man ein Pop-Up-Menü, mit dem man differenzierte Einstellungen zu Schußweite, Rückzugsverhalten bei Schaden u.v.m. vornehmen kann.



In der Schlacht fliegen die Fetzen. Die Effekte bei den Explosionen sind toll gemacht.

Uwe Oster



>> Ein wenig mehr Abwechslung bei den Missionen wäre nicht übel gewesen. Dennoch: ein solides Spiel mit guten Ideen und Features. Das 3D-Design bietet coole Perspektiven. <<

Ein technischer Defekt in einer Satelliten-Verteidigungsanlage ist Auslöser für eine Verkettung von Ereignissen, in deren Verlauf die Erde fast zerstört wird. Atombomben landen auf Washington DC., Peking und Moskau. Eine Höllenmaschine setzt sich in Gang. Städte werden zerstört, ganze Landstriche atomar verseucht. Die Menschheit steht vor ihrer endgültigen Vernichtung...

Hier beginnt Warzone 2100. In dem Echtzeitstrategiespiel von Eidos gilt es, den kümmerlichen Resten der Menschheit das Überleben zu sichern. Fast alles ist zerstört. Klar, daß um die wenigen Güter, Ressourcen und intakten Landstriche erbittert gekämpft wird. Warzone 2100 gliedert sich in drei große Kampagnen (Wüsten-, Stadt- und Rocky-Moun-

tains-Szenario), die jeweils aus mehreren, miteinander verknüpften Missionen zusammengesetzt sind. Eine Basis muß errichtet werden, Bodenschätze werden abgebaut und Technologien und Einheiten müssen entwickelt werden. Die meisten Aktionen einer Kampagne finden auf einer Karte statt, die nach und nach um neue Bereiche erweitert wird. Also braucht man in der Regel auch nur eine Basis. Es gibt jedoch auch Einsätze auf anderen Karten. Hierzu fliegt man seine Truppen zum Ziel. Dort können sie aber nur Verteidigungsanlagen errichten. Der Nachschub muß also von der Heimatbasis aus sichergestellt werden.

Das frei dreh-, kipp- und zoombare 3D-Terrain der Warzone-Karten hat großen Einfluß auf das Geschehen. So lassen sich Höhenunter-



Nicht immer muß der Auslieferungspunkt für neue Einheiten so direkt neben der Fabrik liegen, man kann ihn auch ganz nach Belieben auf der Karte platzieren.



Die Karten wirken etwas trist. Auflockernde Elemente wie Vegetation sucht man vergebens. Dafür bieten die wuchtigen Explosionseffekte des Schlachtengetümmels aber was fürs Auge.



Haben die Forschungsstationen erst einmal die nötige Vorarbeit geleistet, steht zum Design der Einheiten eine große Zahl verschiedener Waffensysteme, Fahrgestelle, Chassis etc. zur Verfügung.

schiede strategisch clever ausnutzen, wenn man eine im Tal gelegene gegnerische Basis über Hügel hinweg mit Mörsern angreift. Auch auf die Fortbewegung der Einheiten hat das deutliche Auswirkungen: Kettenfahrzeuge kommen auf dem hügeligen Gelände bestens voran, während normale Radfahrzeuge ihre Stärken erst auf den Straßen richtig zeigen können. Mit den Möglichkeiten, die ein echtes, flüssig dreh- und zoombares 3D-Terrain eröffnet, kann Warzone 2100 gegenüber anderen Echtzeitstrategietiteln glänzen. Weitere gute Ideen und Features machen das Spiel noch interessanter. Kleines Manko: Das Spiel hätte wesentlich mehr Atmosphäre, wenn es auch Vegetation und Ähnliches gäbe. Hier war man leider sehr sparsam. Die Landschaften sind einfach trist und öde.

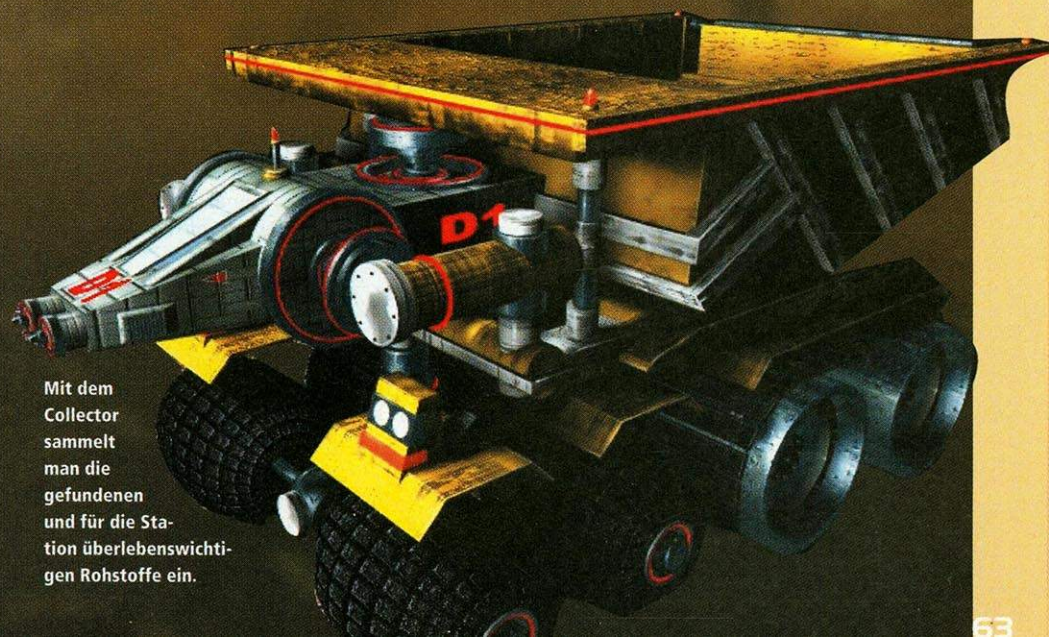
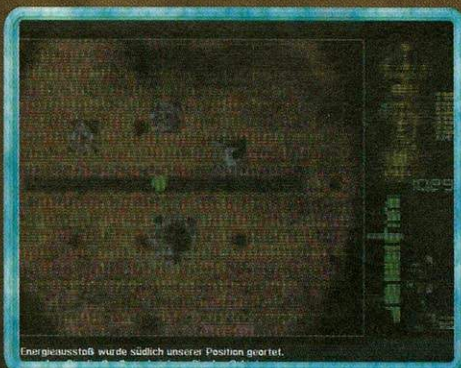
Uwe Oster



Je nach Jahreszeit verändert sich auch das Aussehen der Oberfläche. Das erzeugt ein wenig Atmosphäre, aber Vegetation fehlt leider.



Ein Schneesturm im Winter - man kämpft nicht nur gegen die Robot-Gegner sondern auch gegen die Unbill des Wetters.



Mit dem Collector sammelt man die gefundenen und für die Station überlebenswichtigen Rohstoffe ein.

Allzu viel Aufwand hat Pumpkin bei den Missions-Briefings nicht betrieben: Ziemlich schnörkellos und grafisch nicht sonderlich ansprechend wird man in seine Aufträge eingeführt.

JAGGED ALLIANCE II

Schon der Vorgänger sorgte für lang anhaltenden Spielspaß. Jagged Alliance 2 setzt aber noch kräftig einen drauf. Was dabei herauskam, ist ein Spiel mit totaler Langzeitmotivation.



WiSim: Die Mine der Stadt kann nun ausgebeutet werden. Im Inventory sammelt ihr Gegenstände auf, die sich auch in einigen Sektoren verschern lassen. So finanziert ihr weitere Einsätze.



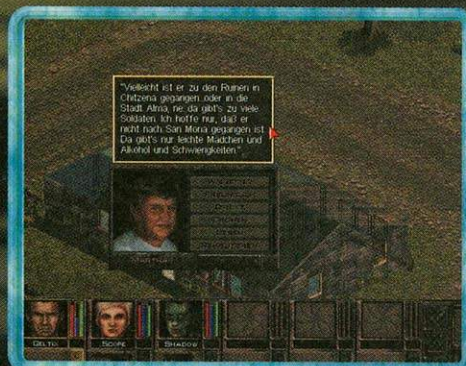
Reingehen - Zuschlagen - Rausgehen. Mit mehr Spielerfolg wird's immer schwerer.



Jedes Teammitglied hat spezielle Fähigkeiten, aber auch seine Macken.



Strategie: Drei Söldner erhalten den Marschbefehl in den letzten Sektor, der noch vom Feind gehalten wird. Der Angriff erfolgt von Süden, im Sektor eine gute Startposition.



Rollenspiel: Der letzte Gegner ist ausgeschaltet und die Söldner können sich in Ruhe mit der Zivilbevölkerung unterhalten. Diese Frau vermißt ihr Kind. Vielleicht finden die Söldner es später.

In Arulco herrscht ein brutales Militärregime. Das Land wird ausgeplündert, die Bevölkerung unterdrückt. Der ehemalige Monarch des Landes, Enrico Chivaldori, plündert seine letzten Ersparnisse und beauftragt einen Söldner, sich in seinem Heimatland um die Junta und deren Anführerin Deidrana zu kümmern. Eine Story demnach, die viel Raum gibt für ein cooles Abenteuer. Also auf nach Arulco! Hier beginnt das Spiel. Der moderne Söldnerführer von heute benutzt Internet und Laptop zur Einsatzplanung. Eine freundliche eMail der Firma Psych Pro Inc. schickt unseren Anführer in die Bananenrepublik. Aus einer ganzen Reihe erfahrener Söldner stellt er sein Team zusammen. Wichtig ist dabei, daß er auf die verschiedenen Stärken und Schwächen der Teammitglieder achtet. Am Anfang ist es noch recht einfach. Die über 200 Karten müssen erobert werden und zunächst ist der

Gegner noch überrascht. Doch mit jedem Erfolg wird es schwerer.

Neben der Hauptaufgabe, der Befreiung des Landes, fragen auch viele Bewohner um Hilfe und kleinere Zwischenaufträge können erledigt werden. Diese Zusatzaufträge bringen Anerkennung beim Volk und lassen die Kasse klingeln. Die Kampfhandlungen finden im rundenbasierten Modus statt.

Das Grundprinzip des Vorgängers wurde im Wesentlichen beibehalten. In der Neuauflage von Jagged Alliance stehen nun aber auch einige neue interessante Kampfmöglichkeiten zur Verfügung, die die taktischen Komponenten des Spiels viel stärker in den Vordergrund rücken. Eure Söldner können nun kriechen, geduckt laufen und auch Flachdächer erklimmen. Gewehrgranaten und Betäubungspfeile ge-

Uwe Oster



>> Schon der erste Teil begeisterte. Jagged Alliance 2 verspricht noch viel mehr Langzeitmotivation und Herausforderungen für Strategie-Fans. <<



Aufbaustrategie: Zum Schutz der Stadt bilden die Söldner Zivilisten zu Milizen aus. Nach langem Training stehen in jedem der fünf Sektoren 20 gut ausgebildete Soldaten zur Verteidigung bereit.



Die Gespräche der Teammitglieder und der Einheimischen sind teils echt witzig.



Taktik: Unbemerkt rennen die drei auf das Haus zu und klettern auf das Flachdach. Die Dachkante bietet im Liegen hervorragende Deckung, stellt aber im Knien kein Hindernis dar.

hören nun zur Ausstattung der Teams. Die Steuerung mit wenigen Tasten sowie der Maus ist denkbar einfach und klar gegliedert. Über drei Spieloberflächen kann man in Jagged Alliance 2 sämtliche Aktionen ausführen. Trotz der relativ niedrigen Auflösung (640x480 Pixel) ist die Grafik erstaunlich detailliert. Was Jagged Alliance 2 ein wenig fehlt, sind flüssige Animationen. Gerade Explosionen und die Bewegungen der Charaktere wirken etwas abgehackt. Störend wirkt sich das allerdings kaum aus, einfach deshalb, weil das Spiel selbst so fesselnd ist. Der Sound allerdings ist wirklich vom Feinsten. Absoluter Clou sind dabei wieder die Kommentare der Söldner und einiger ausgewählter Zivilisten. Lob gebührt auch TopWare, denn die übersetzte deutsche Sprachausgabe steht der englischen absolut in nichts nach.

Uwe Oster



Adventure-Story: Im Palast erhält Deidrana die Nachrichten. Sofort ordnet sie einen Gegenangriff an. In den nächsten Stunden dürften jede Menge Feinde in der Umgebung eintreffen.



spielspass

90%

Jagged Alliance II

Hersteller: Sir-Tech/TopWare
Veröffentlichung: Erhältlich
Preis: ca. DM 90,-
Spieleranzahl: 1
Genre: Strategie

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Tolle Atmosphäre, Langzeit-
spaß und tolle Mischung
der Elemente WiSim und
Rollenspiel



Flüssige Animationen fehlen,
Mehrspielermodus wird wohl
erst mit Zusatz-CD Deadly
Games 2 nachgeliefert

Alters-
freigabe: ..
**noch
nicht
geprüft**

Grafik: **76%**
Sound: **82%**

COMMANDOS — IM AUFTRAG DER EHRE

Keine Atempause für wahre Helden: Acht neue und spannende Aufgaben gilt es mit der neuen Zusatz-CD zu lösen.



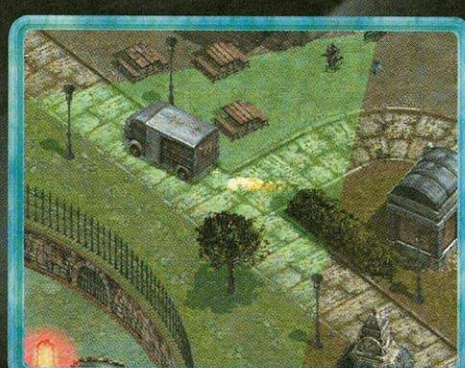
Ein Level im Überblick, die Zoomfunktion macht's möglich. Eure Leute müssen hier die Flugzeug-Prototypen der Deutschen in die Luft jagen.



Die Marionettenfunktion: Der Green Beret hat einen Soldaten überwältigt. Nun kann er ihn an eine beliebige Position schicken, muß ihn aber mit der Waffe in Schach halten.



Mit der Zigaretzenschachtel wird dieser „Kollege“ angelockt. Sobald er sich wieder auf den Rückweg macht, wartet die scharfe Klinge des Green Beret auf ihn.



Unter dem Geheule der Alarmsirenen stürzen die feindlichen Soldaten auf den Lieferwagen zu. Doch zu spät, Eure Mannen entfliehen aus dem Zoo – der zweite Level ist geschafft.



Am Ende jedes Levels gibt's wie gewohnt ein Ranking und das begehrte Paßwort.



spielspass

90%

Commandos — Im Auftrag der Ehre

Hersteller: Pyro Studios/Eidos
Veröffentlichung: Mitte April '99
Preis: ca. DM 60,-
Spieleranzahl: 1-6 Sp. Netzwerk, Internet
Genre: Echtzeitstrategie

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Zusätzliche Features und knackige Aufträge sorgen für Spaß und Abwechslung



Steuerung, teilweise mit Shortcuts, ist etwas gewöhnungsbedürftig

Alters-
freigabe:
**Ab 16
Jahren**

Grafik: **86%**
Sound: **75%**

Für eine Zusatz-CD ungewöhnlich: Im Auftrag der Ehre benötigt nicht das Hauptprogramm. Am Spielprinzip von Commandos hat sich nichts geändert.

Als Oberbefehlshaber schickt Ihr bis zu sechs Elitekämpfer in die acht abwechslungsreichen Aufträge. Mal gilt es, wichtige Dokumente zu stehlen, dann sollen Flugzeuge oder ein Eisenbahngeschütz sabotiert oder gefangene Kameraden befreit werden. Anders als bei Echtzeitstrategiespielen wie etwa Command & Conquer rüstet Ihr Euch hier nicht zum Frontalangriff, sondern operiert vornehmlich im Untergrund.

Möglichst lautlos müssen gegnerische Patrouillen und Sicherungssysteme ausge-



trickst werden, unterschiedliche Lösungsansätze sowie die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten und Fähigkeiten Eurer Commandos machen den Reiz des Spiels aus. Ihr habt es nicht nur mit riesigen Einsatzgebieten

zu tun, auch die Anzahl der feindlichen Soldaten wurde massiv erhöht. Zwar kann man bei Im Auftrag der Ehre aus zwei Schwierigkeitsgraden wählen, dennoch ist das Spiel wesentlich kniffliger als der Vorgänger. Obwohl die Pyro Studios noch immer keine 3D-Karten-Unterstützung anbieten, können sich die Levelgrafiken der stufenlos zoombaren Karten sehen lassen.

Uwe Oster

DIE SIEDLER 3

MISSION-CD

Noch bevor die Gold-Version erscheint, bringt Blue Byte eine coole Zusatz-CD.



Munter und fleißig: Die Arbeiter sorgen für den Aufschwung und Fortschritt.

Mit der Missions-CD spendiert Blue Byte insgesamt 24 neue Missionen, die sich auf drei Kampagnen, für jedes Volk eine, aufteilen. Jede Kampagne ist in eine kurze Hintergrundgeschichte eingebunden. Die neuen Einsätze erweisen sich als sehr spannend.

Man muß nicht nur stur Gegner beseitigen, um zur nächsten Karte vorzurücken, sondern oftmals wird man mit neuen Zielen konfrontiert.

So muß man z. B. ein befreundetes Volk beschützen oder bestimmte Waren produzieren und ausliefern. Dabei wurde der Schwierigkeitsgrad deutlich angehoben. Die leichteste Zusatzmission hat dabei ungefähr den gleichen Schwierigkeitslevel wie die schwierigste der Vollversion. Eine echte Herausforderung also für die Fans. Neben den Kampagnenmissionen erfreuen weitere zehn Einzelspieler-



Die Soldaten der drei Völker: Schon das Zusehen, wenn die über die Karte wuseln, macht tierischen Spaß.

und 23 Mehrspielerkarten das Siedler-Herz. Und wem das noch nicht genügt, der kann sich beim Missionseditor kräftig austoben. Siedler-Anfänger allerdings werden mit der Missions-CD nicht sonderlich glücklich werden. Da gilt: Erst einmal Erfahrungen in der Vollversion sammeln und sich dann erst an der Mission-CD die Zähne ausbeißen.

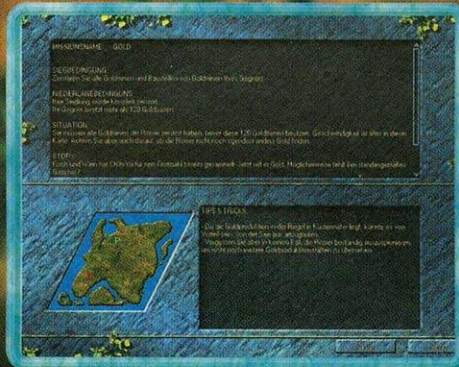
Uwe Oster



Die Erkunder klären die Umgebung auf und liefern wichtige Hinweise.



Auf dieser Insel werden unsere Ägypter keinerlei Bodenschätze finden, also benötigt möglichst schnell eine Schiffswerft.



Vielschichtige Aufträge: Hier müßt ihr unter Zeitdruck Goldminen lahmlegen, bevor die Römer über 120 Barren produziert haben.



In vielen Missionen werdet Ihr immer wieder vom Feind angegriffen und müßt Eure Wirtschaft parallel zur Soldatenproduktion hochziehen.



Gerade wenn die Eisenproduktionskette noch nicht steht, sind die Zaubersprüche der Priester oftmals die letzte Hoffnung gegen feindliche Übergriffe. Mit denen muß man immer rechnen!



spielspass

91%

Siedler III – Mission CD

Hersteller: Blue Byte
Veröffentlichung: Erhältlich
Preis: ca. DM 30,-
Spieleranzahl: 8 Sp. / 20 Sp. Internet, Modem
Genre: Aufbaustrategie

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Anspruchsvolle Missionen und der Missionseditor sorgen für Spielspaß. Ein Paket mit Rasse und Klasse.

- Höllisch schwer zu meistern, für Siedler-Anfänger zu hart.

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren

Grafik: **90%**

Sound: **84%**

DER KORSAR

Die Herren der sieben Meere rüsten zur Schlacht. Aber nicht nur Säbelrasseln, sondern auch cleveres Wirtschaften ist gefragt.



Die gut durchdachte Menüstruktur macht die Steuerung beinahe zu einem Kinderspiel.



Wer Waren billig kauft und teuer verkauft, kommt auch schnell zu dringend notwendigem Geld.



Unser Handelskontor Puerto Rico wird von Piratenschiffen angegriffen. Sowohl die Festung als auch zwei Schiffe nehmen den Feind unter Beschuß.



Zu Gefechten auf hoher See kommt es sehr häufig, gerade die Computergegner sind in der Regel alles andere als friedlich. Wird ein feindliches Schiff gerammt, kommt es zur Kaperung, in die beliebig viele Schiffe mit eingreifen können.

TEST

Welcher Junge träumte nicht einmal davon, Freibeuter oder Korsar zu sein? Über die Meere zu segeln, nichtsahnenden Kaufmannsleuten aufzulauern und sie um ihr Geld zu erleichtern. Bei Der Korsar habt Ihr die Möglichkeit dazu.

In fünf verschiedenen Seegebieten könnt Ihr Eure schwarze Flagge hissen. 24 Missionen mit unzähligen Zusatzaufträgen erwarten Euch.

Ihr verdingt Euch unter französischer oder englischer Flagge und seid Euren Königen treu und ergeben. Dafür werdet Ihr mit lukrativen Aufträgen belohnt. Gegnerische Schiffe und

auch Piraten, die die Weltmeere unsicher machen, sind Euer Ziel. Die Computergegner agieren überraschend intelligent, also sollte man sich in den Übungsmissionen schon gut mit der sehr realistischen Steuerung des Schiffes vertraut machen. Der Korsar lockt jedoch nicht nur mit fetzigen Seeschlachten. Auch im Handel muß man sich beweisen. Die Herausforderungen sind also so weit wie die Weltmeere selbst und langanhaltender Spielspaß ist garantiert. Leider haben es die Programmierer nicht mehr geschafft, einen Mehrspielermodus einzubauen. Aber dieser soll höchstwahrscheinlich in Form eines Patches oder einer Zusatz-CD noch nachgereicht werden.

Uwe Oster

spielesspass **76%**

Der Korsar

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

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Gute Steuerung, nette Story, intelligente Computergegner

- Mehrspielermodus fehlt leider, die Grafik ist nur Mittelmaß

Altersfreigabe:
Ab 12 Jahren

Grafik: **62%**

Sound: **70%**

QUICKCHECK

quickcheck



Imperialismus 2



Das rundenbasierte Aufbaustrategiespiel Imperialismus konnte vor gut einem Jahr als eine witzige und gelungene Mischung aus Civilization, Risiko und Colonization die Strategiefans wirklich begeistern. Klar, daß dann irgendwann an einem Nachfolger gearbeitet wird, um an diese Erfolge anzuknüpfen. Allerdings ist es bei Imperia-

lismus 2 fragwürdig, ob der jetzt erschienene brandneue Nachfolger mit seinen leider nur spärlichen Innovationen an die Erfolge des ersten Teils wirklich anschließen kann. Insgesamt bietet die Neuauflage von Imperialismus nämlich zu wenig Neues, um wirklich zu überzeugen. Im Mehrspielermodus (Internet/Netzwerk) können bis zu 6 Spie-

ler mitspielen. Fazit: Sehr nett für absolute Genre-Fans, aber leider nicht sehr viel Neues im Vergleich zum erfolgreichen Vorgänger.

Hersteller:SSI/TLC
Genre:Strategie
Preis:ca. DM 90,-
Veröffentlichung:Erhältlich

spielesspass **77%**

Einst reisten vier unbemannte Raumschiffe ins All, um neue Welten zu entdecken und auszubauen. Einige Jahrhunderte später treffen die Roboter wieder aufeinander und die ehemaligen Verbündeten sehen ineinander nur noch Konkurrenten. Es entbrennt der Krieg der Roboter. Zu Beginn gilt es, einfache Waffen und Fahrzeuge zu entwickeln.

Zivile und militärische Forschung sind dabei langfristig der Schlüssel zum Sieg. Rohstoffe müssen erschlossen werden und ständig besteht Nachfrage nach Maschinen und Waffen.

Zusätzliche Missionen sorgen für langen Spielspaß und Abwechslung. Mit emotionsloser Computerstimme bestätigen die Roboter erteilte Befehle. Ohne Order bleiben die Blechkrieger unbeweglich stehen. Machines verzichtet hier auf witzige Details, wie sie fast jedes Echtzeitstrategie-Spiel enthält: Gemeint sind das Muskeltraining der C&C-Soldaten oder die rauchenden Roboter von Z. Himmel, Gebäude und Einheiten sind aber immerhin detailliert texturiert, nur der Boden bleibt immer etwas verschwommen. Nach längerer Eingewöhnung geht die Steuerung leicht von der Hand, auch wenn die winzigen Knöpfe des Seitenmenüs ein Ärgernis bleiben. Eine effektivere Nutzung des obligatorischen und in Machines größtenteils leeren Menübalkens wäre aber leicht möglich gewesen.

Uwe Oster

MACHINES

Echtzeitstrategie mit coolen Features bietet Machines. Der Krieg der Roboter ist eine Herausforderung an die menschlichen Strategen.



Die klassische Ansicht jedes Echtzeitstrategie-Spiels leistet auch in Machines gute Dienste.



spielspass

81%

Machines

Hersteller:Charybdis/Acclaim
Veröffentlichung:Ende April '99
Preis:ca. DM 90,-
Spieleranzahl:4 Sp. Internet, Netzwerk
Genre:Echtzeitstrategie

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Solides Spiel mit innovativen Features, überzeugendes Missionsdesign und optische Darstellung

- Nur wenig Atmosphäre, Animationen, zu kleine Knöpfe wirken doch ziemlich störend

Altersfreigabe:
Ab 12 Jahren

Grafik: **79%**

Sound: **68%**

TEST



Mit der ausgewählten Bodenkamera ist die Sichtweite zwar insgesamt größer, aber man blickt leider immer nur in eine Richtung.



Strategisch ist es eher selten sinnvoll, einen Roboter selbst zu steuern, viel Spaß macht es aber von Zeit zu Zeit trotzdem.

QUICKCHECK

North vs. South



Interactive Magic wagte sich an einen Strategie-Klassiker. Wie im Original greift man in den Bürgerkrieg zwischen den Nord- und Südstaaten der Vereinigten Staaten von Amerika ein, hier in zehn historischen Schlachten. Vom kurzweiligen Spielprinzip des Vorgängers ist allerdings nur sehr wenig übrig geblieben, die

nervige und aufwendige Verschieberei der Truppen steht wie schon bei Sid Meiers Gettysburg sehr im Vordergrund. Das ist für ein richtig gutes Game halt einfach etwas zu wenig. Richtige Hardcore-Strategen mit guten Englischkenntnissen können Probe spielen, der Rest pfeift aber wohl eher auf den Yankee Doodle. Das Thema Bürger-

krieg in den USA allerdings ist grundsätzlich sicher für Strategiefans sehr interessant und könnte inhaltlich und spieltechnisch mehr hergeben.

Hersteller:Interactive Magic
Genre:Rundenstrategie
Preis:ca. DM 70,-
Veröffentlichung:Erhältlich

spielspass

60%

QUICKCHECK

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 Briefe ungekürzt abdrucken, aber alle Einsendungen werden sorgfältig gelesen und soweit wie möglich auch hier auf der Leserbriefseite beantwortet. Persönliche Antwortschreiben sind uns allerdings leider nicht möglich. Schickt Euren Brief oder Eure Postkarte an:

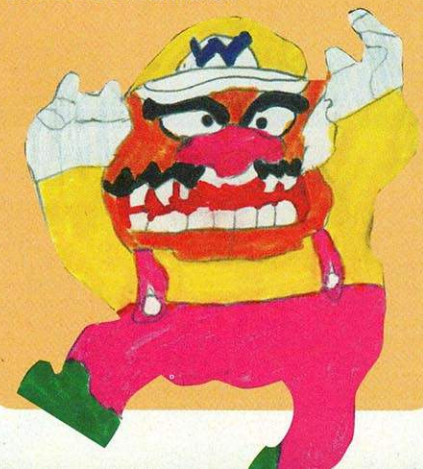
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion GAMES AND MORE
Kennwort LESERBRIEFE
Roonstr. 21
90429 Nürnberg



Mario

Von Thomas Zieger stammt dieser Mario. Auch ihm herzlichen Dank für das Bild und die viele Mühe beim Zeichnen. Wir freuen uns immer wieder, wenn uns Bilder erreichen, und wenn es geht, drucken wir sie auch immer gerne ab

Dieses Bild sandte uns:
Thomas Zieger
Poetenweg 65
06773 Gräfenhainichen



PlayStation

Ich bin etwas verunsichert. Eigentlich wollte ich mir eine PlayStation kaufen, da ich der Auffassung bin, daß es dort die beste Spieleauswahl gibt. Da es aber in ungefähr zwei Jahren eine neue PlayStation geben soll, habe ich folgende Fragen: Lohnt es sich noch, eine PlayStation zu kaufen? Werden auch weiterhin Spiele für die alte PS programmiert?

Claudia Reuther

Hallo Claudia,
Du kannst ganz beruhigt sein. Laut Sony wird die neue PlayStation abwärtskompatibel sein. Im letzten Heft haben wir ausführlich darüber berichtet. Wenn die neue PS auf den Markt kommt, wirst Du also alle alten Spiele behalten können. Allerdings wird dann wohl niemand mehr Spiele für die alte Konsole programmieren. Neuerscheinungen kommen dann für die PlayStation 2.

Posterwünsche

Ich habe ein paar Fragen an Euch: Wann macht Ihr mal ein Metal Gear Solid-Poster? Wieso habt Ihr so wenige Witze in der Zeitschrift? Wieso kommt Games and More nur alle 14 Tage?

Manuel Cryns

Hallo Manuel,
Uns erreichen immer viele Posterwünsche. Klar, denn die Motive der Spiele sehen meist ja auch super aus. Wir bemühen uns, alle Wünsche zu erfüllen, aber da wir nur ein Poster pro Heft bringen können, kann das manchmal etwas dauern. Witze haben wir keine mehr in der Zeitschrift, weil wir meinen, es ist besser, mehr Infos und Tips zu veröffentlichen. Dies wollten auch fast alle Leser so haben. Games and More erscheint im Unterschied zu anderen Zeitschriften 14-tägig. Noch häufiger wäre das aber nicht zu machen. Denn so ein Heft zu erstellen kostet ja auch viel Zeit.

Mehr Tips

Ich finde die Games and More echt super. Die Zeitschrift hat das gewisse Etwas. Ich finde es besonders gut, daß sie alle 14 Tage erscheint. Könnt Ihr vielleicht noch mehr Tips und Tricks bringen?

Konstantin Pötschke

Hallo Konstantin, vielen Dank für das Lob, sowas hört man auch gern einmal. Noch mehr Tips und Tricks sind derzeit allerdings nicht vorgesehen. Der Heftumfang steht fest und wir müssen den Platz aufteilen. Da wir auch immer möglichst viele Spiele vorstellen wollen, können wir Tips und Tricks nur in dem jetzigen Umfang veröffentlichen.

Cheats gesucht

Ich habe verschiedene Spiele, bei denen ich einfach nicht weiterkomme. Könnt Ihr mir keine Cheats schicken?

Marcel Glod

Hallo Marcel, leider können wir solche Wünsche nicht persönlich erfüllen. Aber wir bemühen uns, bei den Tips und Tricks immer möglichst viele verschiedene Tips zu bringen, damit für jeden etwas dabei ist.

Turok 2

Ich finde Euer Heft echt klasse. Die Tests und Tips und Tricks sind wirklich super. Aber ich habe ein paar Fragen an Euch: Wieso gibt es eigentlich mehr Spiele für PS und PC als für N64? Wieso erscheint Games and More nicht wöchentlich? Gibt es bei den Tips auch Kom-

ANNO 1602



Ich heiße Michael und bin ein großer Fan Eurer Zeitschrift. Könnt Ihr mir nicht bitte Informationen zum Spiel DSF Ski Extreme Edition 99 schicken, da ich es zum Geburtstag bekomme? Könntet Ihr mir auch Informationen zu Anno 1602, Industriegigant und Bleifuß schicken?

Michael Rupp

Hallo Michael, erst einmal Gratulation zum Geburtstag. Leider können wir Dir nicht persönlich Tips schicken. Aber zum Beispiel zu Anno 1602 findest Du schon in diesem Heft einige Tips.

plettlösungen? Ich suche nämlich eine Lösung zu Turok 2.

Denis Brokop

Hallo Denis! Wie viele Spiele es für ein System gibt, hängt immer von den Käufern ab. Wenn mehr Leute eine PlayStation oder einen PC besitzen, werden auch mehr Spiele produziert. Das ist in der Wirtschaft immer so. Die Games and More erscheint nicht wöchentlich, weil das zeitlich gar nicht zu schaffen wäre. So eine Zeitschrift zu erstellen kostet eben auch viel Zeit. Außerdem erscheinen nicht so viele Spiele, um eine Zeitschrift im Umfang von Games and More jede Woche erscheinen zu lassen. Komplettlösungen gibt es ab und zu auch mal bei den Tips. Aber wir haben nicht endlos viel Platz und wir möchten natürlich auch möglichst viele verschiedene Tips veröffentlichen.

Welche Seite

Könnt ihr nicht eine reine Witzseite machen? Und es wäre auch schön, wenn Ihr in Euren Heften größere Poster bringen würdet, die auch nicht von beiden Seiten bedruckt sind. Man weiß nie, welche Seite man aufhängen soll. Werdet Ihr auch mal Lösungen per Post verschicken?

Sascha Wolff

Hallo Sascha! Also, das mit den Postern ist ein echtes Problem. Wer die Wahl hat, hat die Qual. Wir bekommen nur so viele Posterwünsche, da sind wir sehr froh, daß wir beide Seiten bedrucken können, weil wir so mehr Poster bringen können, als wenn nur eine Seite bedruckt wäre. Aber wenn Du nicht weißt, welche Seite die schönere ist, frag einfach Deine Freunde um Rat. Tips usw. per Post können wir leider nicht verschicken, aber wir bemühen uns, hier an dieser Stelle möglichst viele Fragen zu besprechen, und wir versuchen auch immer, möglichst viele verschiedene Tips zu veröffentlichen, damit für jeden etwas dabei ist.

Verpixelt

Ihr habt neulich mal den Ausdruck „verpixelt“ gebraucht. Was ist damit eigentlich gemeint?

Wilhelm Klipp

Hallo Wilhelm! Verpixelt bezieht sich auf die grafische Auflösung. Eine Spielfigur zum Beispiel sieht sehr schön aus, wenn man nicht diese kleinen, vier-eckig wirkenden Pixel sieht. Fallen die aber sehr stark auf, spricht man dann öfter von „verpixelt“.

Wann kommt Dreamcast

Ich möchte mir gern eine Dreamcast-Konsole kaufen. Wann kommt die nach Deutschland? Könnt Ihr mir noch ein paar Informationen geben?

Mathias Bischoff

Hallo Mathias, im letzten Heft haben wir ausführlich zu den neuen Konsolen geschrieben. Da wirst Du sicher alle benötigten Informationen erhalten haben. Der Dreamcast-Deutschlandstart ist für September '99 geplant.

Lara forever

Beinahe täglich trudeln bei uns Lara-Bilder ein. Viele Leser geben sich unheimlich viel Mühe mit den Bildern und leider können wir gar nicht alle veröffentlichen. Aber wir tun unser Bestes! Auch Andre Brumbach ist ein absoluter Lara-Fan. Sein eingeschicktes Bild war noch viel größer, aber aus Platzgründen können wir hier nur einen Ausschnitt abdrucken. Dennoch, vielen Dank fürs Bild!

Dieses Bild sandte uns:
Andre Brumbach
Bertold-Brecht-Straße 2
84920 Höchstadt

Kleinanzeigen

Schon aufgrund meines ersten Briefes wißt Ihr, wie gut ich die Games and More finde. Könnt Ihr nicht auch einen Kleinanzeigenteil machen? Ich würde so etwas echt gern in meiner Lieblingszeitschrift sehen.

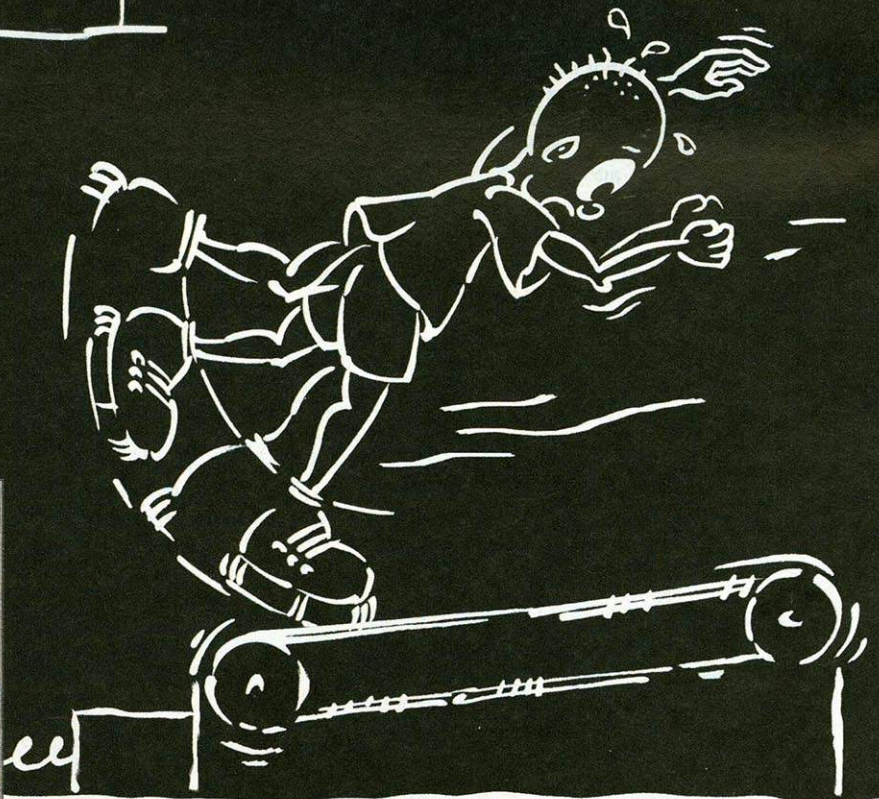
Andreas Kühl

Hallo Andreas! In einer der nächsten Redaktionskonferenzen werden wir sicher über diesen Wunsch reden. Ob überhaupt und wie schnell man aber einen solchen Kleinanzeigenteil bringen kann, können wir noch nicht sagen. Da bitten wir noch um etwas Geduld.



NEULICH IM FITNESS-STUDIO...

Have
fun,
baby!

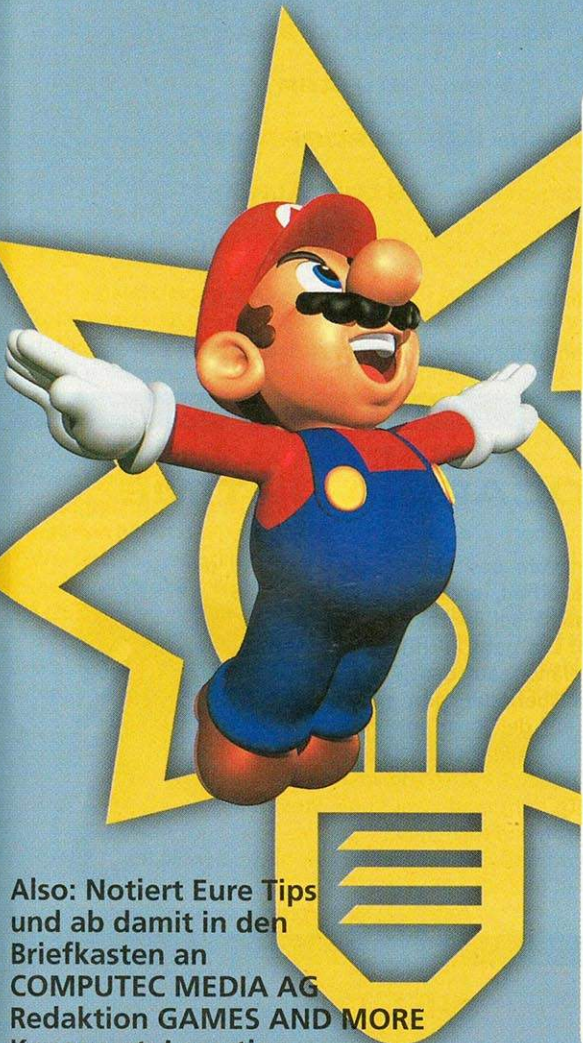


! Jetzt noch rasanter!
! Jetzt noch fetter!
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!

TIPS + TRICKS

Du hast ein Paßwort herausgefunden oder einen geheimen 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



hot-lines

Acclaim 0180-5335555 24h/Tag www.acclaim.de	Mattel 069-95307380 www.mattelmedia.com Mo-Fr 9 ⁰⁰ -21 ⁰⁰
Activision 0190-510055 Mo-So 16 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.activision.de	Max Design 0043-368724147 Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Art Department 0234-9320550 Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.artdepartment.de	MicroProse 01805-252565 Mo-Fr 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰ www.microprose.de
Ascaron 05241-966690 Mo-Fr 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰ www.ascaron.de	Microsoft 0180-5672255 Mo-Fr 8 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.microsoft.com/germany/support
Attic 07431-54305 Mo-Fr 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ , 13 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.attic.de	Mindscape 0208-9924114 Mo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.mindscape.com
Blue Byte 0208-4502929 Mo-Do 15 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Fr 15.30-19.30 www.bluebyte.de	Navigo 089-32473151 Mo, Mi, Fr 13 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.navigo.de
Capstone 040-391113 Mo-Do 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ www.capstone.de	NEO 0043-16074080 Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.neo.at
Cendant Software 06103-994040 Mo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.cendantsoft.de	Nintendo 0130-5806 Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.nintendo.de
Cyro Interactive 05241-953539 Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ , Sa/So 14 ⁰⁰ -16 ⁰⁰ www.cyro-interactive.de	Psynosis 01805-214433 Mo-Fr 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ www.psynosis.com
Disney Interactive 069-66568555 Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Sa 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.disney.de/DisneyInteractive	Ravensburger 0751-861944 Mo-Do 16 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.ravensburger.de
Egmont Interactive 01805-258383 Mo-Do 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ www.egmont.de	Sega 040-2270961 Mo-Fr 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.sega.de
Eidos Interactive 01805-223124 Mo-Fr 11 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.eidos.de	Sierra 06103-994040 Mo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.sierra.de
Electronic Arts 0190-900030 24h/Tag www.electronicarts.com	Software 2000 0190-572000 Mo-Do 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Fr 10 ⁰⁰ -14 ⁰⁰ www.software2000.de
Empire 089-85795138 Mo-Fr 9 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ www.kochmedia.com	Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com 0190-578578 Mo-Fr 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Greenwood Entertainment 0234-9645050 Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.greenwood.de	Sony PlayStation (techn. Hilfe) 01805-766977 Mo-Fr 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
GT Interactive 01805-254391 Mo-So 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ www.gtinteractive.de	Sunflowers 0190-510550 Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.sunflowers.de
Hasbro 01805-202150 Mo-So 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ www.hasbro.com	Take 2 0180-5304525 Mo-Fr 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰ www.take2.de
Ikarion Software 0241-4701520 Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.ikarion.de	THQ/Softgold 02131-965111 Mo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.thq.de
Infogrames 0190-510550 Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.infogrames.de	TLC Tewi 089-61309235 Mo-Fr 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.learningco.de
Innonics 0511-33613790 Mo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.innonics.de	TopWare 0621-48286633 Mo-Fr 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.topware.de
Interactive Magic 01805-221126 Mo-Fr 17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ www.imagicgames.de	Ubi 0211-3380030 Werktags 9 ⁰⁰ -16 ⁰⁰ www.ubisoft.de
Konami 069-95081288 Mo-Fr 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.konami.com	Virgin 040-39101300 Mo-Do 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ www.virgininteractive.de
Magic Bytes 05241-953333 Mo-Fr 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.magic-bytes.de	

inhalt

7
SEITEN

Anno 1602Seite 79	Rapid RacerSeite 76
Castlevania – Symphony of the NightSeite 74	RaymanSeite 80
Colin McRae RallySeite 76	Rollercoaster TycoonSeite 75
Dark ProjectSeite 77	Spider PlatinumSeite 77
Destruction Derby – PlatinumSeite 74	StarCraft: Brood WarSeite 78
Destruction Derby 2Seite 74	Test Drive 5Seite 79
EliminatorSeite 75	Tomb Raider 3Seite 77
Formel 1 – PlatinumSeite 74	Turok 2 (US)Seite 77
Formel 1 '98Seite 76	Vigilante 8Seite 77
Need for Speed 3Seite 74	WarCraft 2Seite 78
Pitfall 3DSeite 74	Wild 9Seite 74
Porsche Challenge – PlatinumSeite 77	Worms ArmageddonSeite 80
Power StoneSeite 79	Zelda – Ocarina of TimeSeite 74

top-cheat



SIMCITY 3000

Wenn Ihr in Eurer Stadt eine Feuerwa-
che besitzt und es brennt, schickt mit Hil-
fe des Feuerwehrsymbols die Feuerwehr
zur Einsatzstelle. Durch unaufhörliches
Klicken auf die Brandstelle werden jetzt
zum Nulltarif Hunderte von Lösch-Hub-
schraubern zur Unglücksstelle gerufen.





FORMEL 1 - PLATINUM

Die Eingabe der folgenden Cheats erfordert ein gutes Timing. Halte im Race-Qualify-Schirm die Select-Taste gedrückt und gib dann rasch Folgendes ein:

Buggy-Modus Rechts, Oben, ▲, Links, Oben, ●, ▲

Motorrad-Modus Unten, Oben, ■, ▲, Rechts, Oben, ●, ▲

Lava-Modus ●, ■, Oben, Rechts, Rechts, ■, X

Glibber-Modus Links, ■, Oben, Unten, Unten, Rechts, ■, ●, ●

Bonus-Strecke Links, ■, ■, ▲, ▲, ■, Oben, Rechts



CASTLEVANIA - SYMPHONY OF THE NIGHT

Sobald Du das Spiel einmal durchgespielt hast, kannst Du folgendes als Namen eingeben:

Mit Belmont Richter spielen **RICHTER**

99 Luck-Points und Lapis Lazuli **X-XIV"Q**

Neue Rüstung **AXEARMOR**



WILD 9

99 Leben

Im Centerspace-Level ist in der Nähe der ersten Brücke, die Dir den Blick auf Wex versperrt, ein 1-up versteckt. Spring nach oben und sammle es auf. Drücke Start und dann Select, um den Level abzubrechen. Gehe noch einmal in den Centerspace-Level und das 1-up ist wieder gesetzt. Wiederhole den Trick, bis Du die gewünschte Lebenszahl – maximal 99 – zur Verfügung hast.



DESTRUCTION DERBY 2

PASSWORT

EFFEK

ToNyPaRk Abspann und FMV-Sequenz werden gezeigt

CREDIT! Cartoons der Programmierer

MACSRPROO Alle Strecken und Arenen freigeschaltet



DESTRUCTION DERBY- PLATINUM

Diese Cheats mußt Du als Namen für die Wreckin' Race Championship eingeben:

REFLECT! Bonusstrecke

DERBYMAN Rauchende Gegner

!DAMAGE! Unverwundbarkeit



PITFALL 3D

Im Paßwort-Screen mußt Du Folgendes eingeben:

10 Leben **GIVEMELIFE**

99 Leben **STEVECRANEME**

Großer Kopf **BIGHEADHARRY**

Bonus-Spiel **CRANESBABY**

2D-Harry **2DHARRY**

Schwebender Held **ZEROGHARRY**

Kommentare aus **STOPTALKING**

Cutszenen ansehen **PITFALLCOMIC**

Movies ansehen **PLAYMOVIES**

Zum Endkampf springen **BESTFORLAST**



ZELDA - OCARINA OF TIME

Wenn man vom Besitzer der Lon-Lon-Farm die Milchflasche erhält, erzählt der Farmer, daß man die Flasche bei ihm billig wieder auffüllen kann. Das geht auch kostenlos! Auf dem Gelände, auf dem sich die Pferdekoppel befindet, gibt es ein Gebäude, das auf der Karte mit einem kleinen Kästchen unten links kenntlich gemacht ist – es sieht aus wie ein Turm. Wenn man dieses Gebäude betritt, sieht man zwei Kühe. Stellt man sich in das Stroh und spielt ihnen "Eponas Lied" vor, geben sie einem kostenlos Milch. Beim Farmer hätte man 30 Rubine bezahlen müssen.



NEED FOR SPEED III

Ein kleines Easteregg für Need for Speed III: Wenn man im Menü statt einem der bekannten Cheatcodes TDRIVE eingibt, kommt man in einen besonderen Rennmodus. Hier sind alle Autos gleich und unheimlich kantig. Ob das eine kleine Anspielung auf die Konkurrenz sein soll?





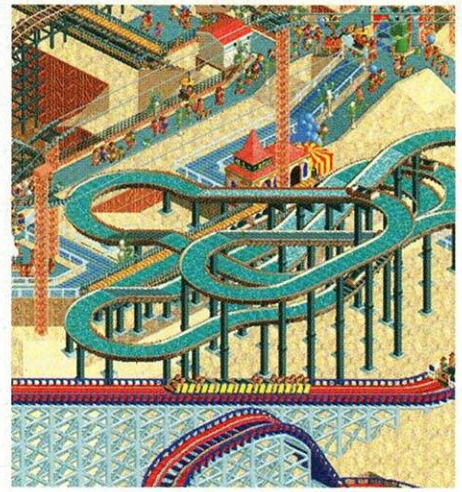
ROLLERCOASTER TYCOON



Mit einem kleinen Trick könnt Ihr Euch bei Rollercoaster Tycoon die Kassen füllen. Baut dafür einfach eine Attraktion, die Unmengen von Besuchern anlockt (z. B. den Rollercoaster) und baut vor das Gerät einen möglichst großen Eingangsbereich. Nun klickt Ihr auf den Rollercoaster und stellt unter Optionen „Synchronize with adjacent station“ ein. So fahren die Wagen nicht mehr, aber die Attraktion bleibt geöffnet. Wartet jetzt, bis die Warteschlange wirklich lang ist. Dann könnt Ihr den Eintrittspreis heraufsetzen (z. B. auf \$ 25) und „Synchronize with adjacent station“ wieder ausschalten. Ab jetzt könnt Ihr Euch entspannt zurücklehnen und beobachten, wie die Kassen klingeln.

Um den Achterbahnen einen zusätzlichen Kick zu verpassen, sollte man den Streckenverlauf so gestalten, daß es viele nahe beieinander liegende Passagen gibt. Schrauben und Loopings werden von den Gästen am besten angenommen.

Nutzt die Möglichkeiten von Tunneln. Laßt einen Zug mit hoher Geschwindigkeit tief in einen Tunnel rasen, um bei der Ausfahrt aus dem Tunnel eine komplizierte Konstruktion aus Loopings, Schrauben und Kurven folgen zu lassen. Baut Wege so, daß sie direkt neben oder über den Fahrstrecken liegen. Dadurch bekommen sowohl der Weg als auch die Attraktion eine höhere Erregungsrate.



Laßt Eure Monorail an möglichst vielen Attraktionen vorbeifahren, um das Interesse der Insassen an diesen Geräten zu wecken. Nutzt die Möglichkeiten der Landschafts- und Themengestaltung. Selbst das einfache Autofahren kann dadurch zu einem tollen Erlebnis werden.

Und wenn Euch einmal langweilig sein sollte, könnt Ihr immer noch versuchen, eine der schwimmenden oder fliegenden Enten anzuklicken. Das ist zwar nicht ganz einfach, lohnt sich aber!



ELIMINATOR



Level- und Boß-Anwahl

Level 1	GOTHLAND
Level 1 Boß	HOPALONG
Level 2	REDWORLD
Level 2 Boß	BERNIHOT
Level 3	CHEMWRS
Level 3 Boß	ITSCRATE

Level 4	INDEPTH
Level 4 Boß	OCTOPUSI
Level 5	MARSADAY
Level 5 Boß	MEANMECH
Level 6	FRSTBYTE
Level 6 Boß	FLOPPSIE
Level 7	INCATOMB
Level 7 Boß	VENOMGUY
Level 8	DARKVOID
Level 8 Boß	THEQUEEN

Weitere Cheats

Geheimer Level	WAKYLEVL
Unverwundbarkeit	CLEVALAD
Primärwaffen maximal	GUNCRAZY



Sekundärwaffen maximal

Cadillac-Schiff

Jedes Zeitsymbol gibt 10 Minuten

Erhöhter Schwierigkeitsgrad

MAXMEOUT

NEWWEELS

WAITABIT

TOUGHGUY

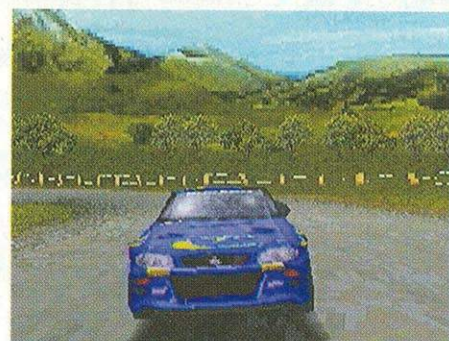


COLIN MCRAE RALLY



Wenn Du das richtige Paßwort als Fahrernamen eingegeben hast, verschwindet es und Du kannst Deinen Namen eintragen.

FAHRERNAME	EFFEKT
Peasouper	Nebel
Backfeet	Der Co-Fahrer fährt
Buttonbash	Pedalwagen-Modus
Trolley	Vierrad-Antrieb
Forklift	Hinterreifen-Lenkung
Heliumnick	Beifahrer mit Pieps-Stimme
Directorcut	Veränderte Replays
Moreoomph	Doppelte Power



Die Kameraführung in den Replays betont durch den entsprechenden Cheat die Action.



RAPID RACER



Mit einem Außenbordmotor am Bürgel kannst Du das Entenrennen fahren.

Gib als Fahrernamen folgende Paßwörter ein:

FAHRERNAME	EFFEKT
"frac"	Alle versteckten Kurse
"quak"	Boote werden im Spiel Enten
(Leerstelle beachten!)	
"prim"	Gespiegelte Kurse
"Winr"	Du wirst Nr. 1, wenn Du pausierst
"Hurr"	Hurricane-Motorboot
"Bxtr"	Charaktere aus Porsche Challenge
"boa"	Alle Boote anwählbar



Bitte nicht vergessen, daß viele Codewörter mit einer Leerstelle beginnen.

"day"	Alle Kurse bei Tageslicht
"nit"	Alle Kurse bei Nacht



FORMEL 1 '98



Wer sucht, der findet abseits der Bonusstrecke sogar Bridgestone-Werbung.

Um zwei neue Strecken freizuschalten, mußt Du diese Paßwörter eingeben, indem Du den Fahrernamen wie folgt änderst. Die neuen Strecken erscheinen dann bei der Streckenauswahl rechts am Ende der bekannten Liste.

Maximus-Strecke	GO COWS
Stunt-Strecke	CHEESY POOFS



Um die Cheats zu aktivieren, mußt Du die Fahrernamen ändern.



TUROK 2 (US)

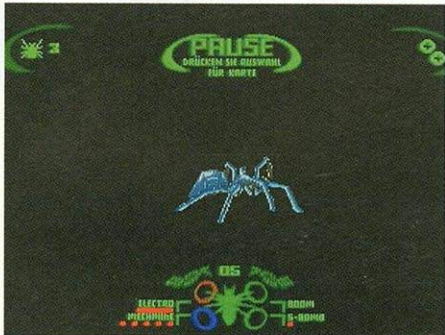


Hier einige Cheats für besonders abgefahrene Effekte:

Große Hände und Füße	STOMPEN
Große Köpfe	UBERNOODLE
Blackout-Modus	LIGHTSOUT
Gouraud-Modus	WHATSATEXTUREMAP
Pen-and-Ink-Modus	IGOTABFA
Dünne, große Feinde	HOLASTICKBOY
Kleine Feinde	PIPSQUEAK



SPIDER - PLATINUM



Die Verwandlung der Spinne ist im Pause-Modus möglich.

Halte das Spiel an und gib **▲, ●, ■** und **▲** ein, um Spider in ein Ei zu verwandeln.

Pausiere und gib dann **▲, X, X, X, ■, X, ●, ▲, X, ▲** und **■** ein, um Waffen und Energie aufzuladen.



PORSCHE CHALLENGE - PLATINUM

Gib im Titelbild diese geheime Tastenkombination ein, um die Ausfahrt mit dem Porsche noch abwechslungsreicher zu gestalten:

Spiegel-Modus	Links + ■ , Unten + ▲ , Rechts + ●	Pieps-Stimme	Oben, s, Oben, s
Interaktive Strecken	Unten + Start, Oben + Start, Select, Start	Hyper-Wagen	Select + ● , Select + ■ , Select + ● + ■
Längere Strecken	Oben + Select, Unten + Select, Start, Select	Unbegrenzte Versuche	L1 + L2, R1 + R2 + I
Alle Autos springen	Oben + ● , Oben + ■ , Oben + ● , Oben + ■ , Oben + ● , Oben + ■ , Oben + ●	Unsichtbare Autos	● + n, L2 + R2, ● + ■ , L1 + R1, ● + ■
Schlußbilder	● , ■ , Links + Select, Rechts + Select	Verrückte Gegner	Oben, Links, Rechts + Select
Fischaugen-Perspektive	■ + ▲ + ■ , L1, L2, R2, R1	Schwarzer Porsche	Rechts + ● , Links + ■ im Practice-Modus + Select
		Testfahrer	Links + ■ , Rechts + ● + Select



VIGILANTE 8

Gib im Paßwort-Bildschirm Folgendes ein:

Extremer Schwierigkeitsgrad

HARDEST OF ALL

Unverwundbarkeit

I WILL NOT DIE

Reduzierte Erdanziehung

REDUCE GRAVITY

Derselbe Charakter

SAME CHARACTER

IM 2P-MODUS

Keine Gegner

GO SIGHTSEEING

Monster-Truck-Reifen

MONSTER WHEELS

Stärkere Homing-Missiles

DEADLY MISSILE

Alle Charaktere, Levels und das Alien

WMNNWLHTSCUCLH

Filme ansehen

SEE ALL MOVIES



DARK PROJECT

Die Pfeilfallen kann man sich selbst zunutze machen: Wenn die Pfeile auf eine Holzwand oder einen Balken treffen (wie z. B. in dem Hüter-Gebäude im Level „Die zerfallene Kathedrale“), wirft man einen schweren Gegenstand (Schutt o. ä.) so auf den Auslöser, das er halb darauf liegt. Nun wird die Falle unendlich lange immer und immer wieder ausgelöst. Mit diesem Trick kann man bis zu 999 Breitkopfpfeile bekommen.



TOMB RAIDER III

Wenn man in Lara's Haus mit dem Buggy fährt, kann man nach den Schanzen in der Höhle den Hügel ganz links mit Vollgas hochfahren. Fahren Sie dort in den Gang und Sie kommen in der Rechtskurve kurz vor dem Ziel wieder heraus.



WARCRAFT 2



Diese Meldung seht Ihr bestimmt gerne: Der Cheat-Mode ist aktiviert.

Levelcodes:

TIDES OF DARK-MENSCHEN

- | | |
|-----------|------------|
| 1. HLLBRD | 8. TYRHND |
| 2. MBSHTM | 9. BTTLTD |
| 3. HSTHSH | 10. PRSNRS |
| 4. TTCKNZ | 11. BTRYLN |
| 5. HTLBRD | 12. BTTLTC |
| 6. DNLGZ | 13. SSLTNB |
| 7. GRMBTL | 14. GRTPRT |

TIDES OF DARK-ORCS

- | | |
|-----------|------------|
| 1. ZLDR | 8. RNSTNT |
| 2. RDTHLL | 9. RZNGFT |
| 3. RCSTHS | 10. DSTRCT |
| 4. SSLTNH | 11. DDRSSQ |
| 5. RCTLBR | 12. TMBFSR |
| 6. BDLNDS | 13. SGFDLR |
| 7. FLLFST | 14. FLLFLR |

BEYOND THE DARK PORTAL-MENSCHEN

- | | |
|-----------|------------|
| 1. LLRSJR | 7. DTHWNG |
| 2. BTTLFR | 8. CSTFBN |
| 3. NCMRNT | 9. HRTFVL |
| 4. BYNDTH | 10. BTTLFH |
| 5. SHDWSS | 11. DNCFTH |
| 6. FLLFCH | 12. BTTRTS |

BEYOND THE DARK PORTAL-ORCS

- | | |
|------------|------------|
| 1. OSLYRFT | 7. SSFZRT |
| 2. SKLLFG | 8. SSLTNK |
| 3. THNDRL | 9. DPTMBF |
| 4. RFTWKNN | 10. LTRC |
| 5. DRGNSF | 11. YFDLRN |
| 6. NWSTRM | 12. DPDRKP |

Cheats:

- | | |
|-----------------|---|
| VLDZ | 5.000 Einheiten Öl |
| MKTS | Schnelleres Bauen |
| DCKMT | Alle Upgrades |
| NSCRN | Gesamte Karte |
| GLTRG | Erhöhung der Rohstoffe |
| TSGDDYTD | Unverwundbarkeit, höhere Angriffsstärke |



STARCRAFT: ZERG-KAMPAGNE



Die beiden folgenden Cheatcodes werden im Chatfenster eingegeben:

RADIO FREE ZERG

Neues Musikstück für die Zerg-Kampagne

OPHELIA

Schaltet alle Missionen frei, so daß sie im Hauptmenü angewählt werden können



ANNO 1602 — NEUE INSELN, NEUE ABENTEUER



Wenn man die Savegames mit dem Szenarioeditor der Zusatz-CD-ROM bearbeitet, kann...

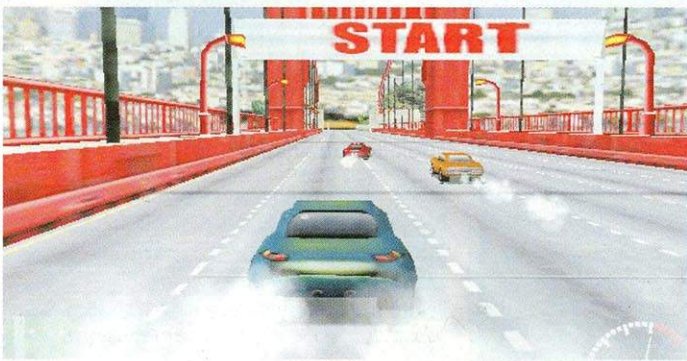
Wer hätte das gedacht: Wenn man ein beliebiges Savegame von Anno 1602 aus dem Verzeichnis SAVEGAME in das Verzeichnis EIGENE SZENARIEN verschiebt und die Dateierweiterung von .GAM in .SZS umbenennt, kann man den Spielstand mit dem Szenarioeditor beliebig verändern. Wenn man alle Veränderungen vorgenommen hat, schiebt man den Spielstand einfach wieder in das Verzeichnis SAVEGAME zurück und ändert die Dateierweiterung in .GAM zurück.



....man ohne Probleme die schönsten Siedlungen auf seinen Inseln erstellen.



TEST DRIVE 5

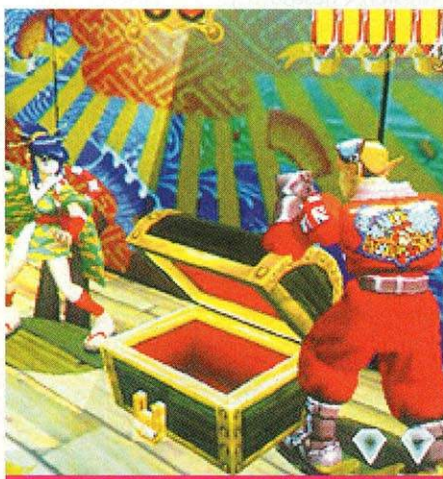


Wenn Ihr einige Dateien umbenennt, könnt Ihr eine große Anzahl von geheimen Wagen aktivieren.

Um einige geheime Autos in Test Drive 5 zu aktivieren, muß man wie folgt vorgehen: Im Test-Drive 5-Verzeichnis findet sich ein Unterverzeichnis mit dem Namen CARS. In diesem finden sich verschiedene Dateien mit der Erweiterung .ZIP, die für die verschiedenen Autos des Spieles stehen. Wenn man nun der .ZIP-Datei eines geheimen Wagens den Namen eines bereits freigeschalteten gibt, kann man diesen Wagen fahren. So kann man z. B., nachdem man die Datei DAY.ZIP in VIP.ZIP umbenannt hat, statt der Viper ein Daytona-Fahrzeug fahren. Wenn man wissen will, welches Auto sich hinter welcher .ZIP-Datei verbirgt, öffnet man die Datei einfach mit WinZip oder einem anderen ZIP-Viewer. Hier finden sich einige Screenshots und die Datei CONFIG.NFO, in der sich der Name des Fahrzeugs befindet.



POWER STONE



Zusätzliche Kämpfer

Um den Endgegner Kraken anwählen zu können, mußst Du das Spiel mit jedem der Standardcharaktere durchspielen. Valgus kannst Du steuern, wenn Du Power Stone danach nochmals mit Kraken beendest. Schaffst Du es dann mit Valgus, das Spiel innerhalb von 20 Minuten ohne Einsatz von Continues durchzuspielen, kannst Du auch auf den letzten Endgegner, den mutierten Valgus, zugreifen.

Zusätzliche Optionen

Nach dem ersten Durchspielen erscheint im Hauptmenü der Menüpunkt „Extra Option“, in dem Du unter anderem zusätzliche Gegenstände aktivieren kannst. Für jedes Durchspielen gibt es anfangs zusätzliche Items, u. a. einen Bo, ein Maschinengewehr und eine Strahlenpistole.





RAYMAN



Mit dem Masterpaßwort schaltest Du alle Stufen frei.....und es gibt nur noch lächelnde Gesichter auf der Landkarte und vor dem Fernseher.

Level-Paßwörter:

Traumwald
38WRPNQ29X

Musikwelt
L044Z5QN9M

Die blauen Berge
B0D4?M739P

Die Bilderstadt
49DN?XF!NF

Skops Höhle
DCT4GX754F

Mr. Darks Schloß
NW?WDX9!DQ

Spice Mamas Krater
JW4WG1PMS7

Moskito
L04JPN6NHM

Mr. Sax
B0D4?MF2HK

Mr. Stone
BH44?M7!WF

Pirate Mama
49DN?XF!NF

Space Mama
4NBN?X7CWF

Skops
NWTDDMF3D6

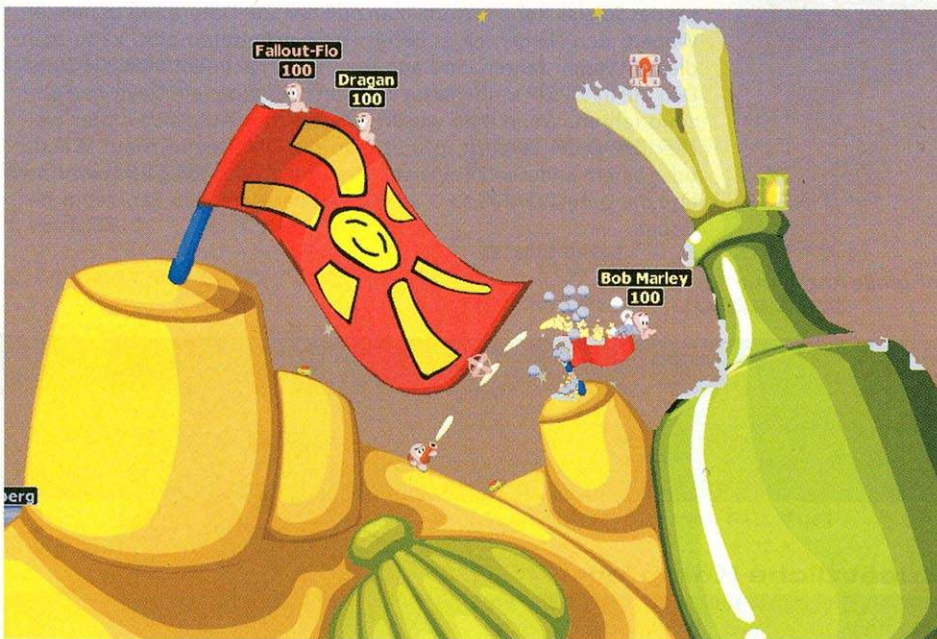
Masterpaßwort:

Um die Endsequenz zu sehen und ein Stadium zu erreichen, in dem alle Levels vollständig gelöst und somit anwählbar sind, mußt Du WLGWNV9F46 als Paßwort eingeben.

Start-Animation:

Drücke im Ladebildschirm, sobald Du die PlayStation gestartet hast und das PlayStation-Logo auf schwarzem Untergrund erscheint, die R1- und R2-Tasten und halte sie gedrückt. Dann kannst Du in einer Animationssequenz sehen, wie Rayman aus seinen Bestandteilen zusammengesetzt wird.

WORMS ARMAGEDDON



Es gibt eine ganz einfache Möglichkeit, den Elite Rank im Death-Match gegen den Computer zu erreichen. Man erstellt dazu genau zwei Teams, die nicht vom Computer gesteuert werden. Nun startet man ein Deathmatch gegen den Computer. In der ersten Runde muß man nur gegen drei Würmer kämpfen. Wenn man diese besiegt hat, fängt man, ohne das Deathmatch-Menü zu verlassen, ein weiteres Duell an. In diesem kämpft man wiederum nur gegen die drei Würmer. Das kann man dann solange wiederholen, bis man den Elite-Rang erreicht hat. Dies ist zwar mit Arbeitsaufwand verbunden, aber für das Extra lohnt es sich auf jeden Fall.

Die folgende Tabelle gibt eine kleine Übersicht, welche Extras im Spiel wie aktiviert werden können. Teilweise müssen die Extras danach aber noch im Optionsmenü eingeschaltet werden:

AUFGABE

Gold im Basic-Training

Gold im Super Sheep Racing

EXTRA

Würmer bluten

Aqua Schaaf (Sumperschaaf, das auch schwimmen kann)

Gold in Euthanasia	Bogen-Power-Up
Gold in Rifle Range	Gewehr-Power-Up
Gold in Artillery Range	Granaten-Power-Up
Gold in Crazy Crates	Alle Waffenkisten enthalten Schafe
Elite Rang im Deathmatch	Unsichtbarkeit und unendlich Energie im Multiplayer-Match
Mission 4 geschafft	Lasergewehr
Mission 8 geschafft	Jetpack
Mission 13 geschafft	Schnell laufen
Mission 16 geschafft im Netzspiel	Unsichtbarkeit
Mission 20 geschafft Schwerkraft	Niedrige
Mission 25 geschafft Landschaft	Unzerstörbare
Mission 33 geschafft be-Power-Up	Bananen-Bombe



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, 6: 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
Shadow Man	☐	☐	☐	☐
Aliens versus Predator	☐	☐	☐	☐
Castlevania	☐	☐	☐	☐
Baldur's Gate Add-On	☐	☐	☐	☐
Need for Speed 4	☐	☐	☐	☐
Warzone 2100	☐	☐	☐	☐
Jagged Alliance 2	☐	☐	☐	☐
Commandos	☐	☐	☐	☐
Die Siedler 3	☐	☐	☐	☐
Lode Runner 3D	☐	☐	☐	☐
Lands of Lore 3	☐	☐	☐	☐
TOCA 2	☐	☐	☐	☐
California Speed	☐	☐	☐	☐
Der Korsar	☐	☐	☐	☐
Machines	☐	☐	☐	☐

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: 10/99)

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

1
 2
 3
 4
 5

TOP 5 ACTION

1
 2
 3
 4
 5

TOP 5 STRATEGIE/WISIM

1
 2
 3
 4
 5

TOP 5 RENNSPIELE

1
 2
 3
 4
 5

TOP 5 SPORTSPIELE

1
 2
 3
 4
 5



Schicke 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:

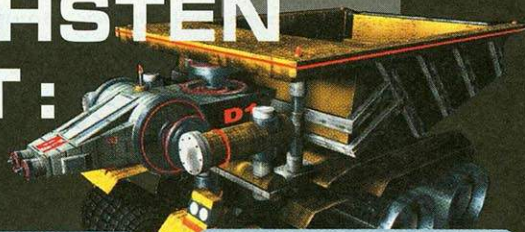
Straße:

Wohnort:

Telefonnummer:

ab
12.5.99
im
Handel

UND IM NÄCHSTEN HEFT:



**F1 WORLD
GRAND PRIX 2**



WARZONE 2100

Eigentlich sollte es noch eine Weile dauern, bis die Formel-1-Boliden an den Start gehen, doch die Programmierer von Nintendo waren schneller als erwartet. Wir sagen euch, ob das realitätsnahe F1 World Grand Prix 2 das Zeug zum Hit hat und Racing Simulation 2 in Schach halten kann.

Die PC-Version haben wir Euch bereits vorgestellt, im nächsten Heft ist die Umsetzung auf der PlayStation an der Reihe. Nach unserem Test werdet Ihr wissen, ob es Warzone 2100 gelingt, Command & Conquer von der Spitze der bisherigen Referenzliste zu verdrängen.



**RC STUNT
COPTER**



**UNREAL TOUR-
NAMENT**

Die Helikopter kommen! David Perry, der auch für Cool Spot und Earthworm Jim verantwortlich war, läßt uns ab Juli bei RC Stunt Copter an den Steuerknüppel. In unserem ausführlichen Test werdet Ihr erfahren, ob Ihr mit der Heli-Simulation von Shiny Entertainment so richtig abheben könnt.

Mit Unreal hat Epic Games Maßstäbe im grafischen und spielerischen Bereich gesetzt. Nun wollen die Entwickler mit Unreal Tournament zum ersten Mal ein reines Multiplayer-Spiel auf den Markt bringen. Wir hoffen, Euch im nächsten Heft bereits genauere Infos präsentieren zu können.

AUSSERDEM

IMPRESSUM

SO ERREICHST DU UNS



**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

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

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR:

Hans Ippisch V.i.S.d.P.
Thomas Borovskis

REDAKTION:

Patrizia Stajer
Uwe Oster

SPIELETTIPS

Florian Weidhase
Florian Brich

LAYOUT

Nero A. Kaiser
Sabine Klier
Hans Strobel

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
Jens Klüver -348

ANZEIGENDISPOSITION:

Andreas Klopfer -140

ONLINEWERBE- FLÄCHENVERKAUF:

Susanne Szameitat-142

ANZEIGENMARKETING:

Monika Fleenor -345

ASSISTENZ DER ANZEIGEN

Claudia Rudolph -345
Ina Schubert -346

ANZEIGENPREISE

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.11.1998

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: ÖS 290,-

DRUCK:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/PRESSEPOST:

GAMES AND MORE wurden folgende ISSN und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

ISSN: 1437-0875
VKZ: B 48211

Das Kampfjet-Action-Spiel Ace Combat bekommt Konkurrenz. Wir testen Eagle One - Harrier Attack. >> Alles über das neue Jump&Run Bugs Bunny Lost in Time >>> Tolles Poster >> Ausführliche Tips und Tricks zu den neuesten Spielen <<

DAS LEBEN IST EIN GAME.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

- > ALLE GP-RENNSTRECKEN WELTWEIT
- > 11 TEAMS MIT 22 FAHRERN
- > GRAND PRIX REGLEMENTS
- > SETUP-STEUERUNG
- > EXAKTE STRATEGIE-PLANUNG
- > KOMPLETTE MEISTERSCHAFT
- > KARRIERE-MODUS
- > RETRO-MODUS
- > 3D-SOUND- UND LICHTEFFEKTE
- > MULTIPLAYER-MODUS
- > FORCE-FEEDBACK-EFFEKT



Racing 2

SIMULATION

WWW.UBISOFT.DE

JETZT ERHÄLTlich
FÜR



DEMNÄCHST AUCH
FÜR



Jetzt macht jeder sein Rennen.

WER SICH SONNTAGS NICHT MEHR ÜBER FAHRFEHLER IM LIEBLINGSTEAM ÄRGERN WILL, GEHT JETZT SELBST AN DEN START. MIT RACING SIMULATION 2. DAS IST DIE ULTIMATIVE RENNsimulation VON UBI SOFT, DIE SIE MITTEN INS COCKPIT SETZT. ECHTE GRAND PRIX REGLEMENTS, DURCHDACHTE REIFENTAKTIK, PERFEKTE SET-UP STEUERUNG UND EXAKTE STRATEGIE-PLANUNG SORGEN DAFÜR, DASS SICH BIS ZU 22 FAHRER AUF EINER VON 17 RENNSTRECKEN EIN HEISSES RENNEN LIEFERN. UND SIE SIND EINER DAVON. AUF RACING SIMULATION 2, SO SPANNEND UND SCHNELL, WIE NOCH NIEMALS ZUVOR.

IN KOOPERATION MIT:



DIE LEIDENSCHAFT. DER RUHM. DER FUSSBALL.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE®

SAISON 1998/99

OFFIZIELLES VIDEOSPIEL DER UEFA CHAMPIONS LEAGUE

UEFA CHAMPIONS LEAGUE. Schon der Name verspricht die Leidenschaft und das Flair europäischen Spitzenfußballs. Und nun gibt Ihnen UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1998/99 für PlayStation und PC CD-ROM die Möglichkeit, jeden spannenden Augenblick bis hin zum Herzschlagfinale zu genießen.

- Das Offizielle Videospiel der UEFA CHAMPIONS LEAGUE-Saison 1998/99. Mit den original Mannschaften, Spielernamen, Logos und Sponsoren der Saison
- Enthält alle früheren Gewinner des Wettbewerbs von den Anfängen im Europapokal der Landesmeister bis hin zum aktuellen Wettbewerbsmodus

- Mehrere Spielmodi inklusive UEFA CHAMPIONS LEAGUE, Freundschaftsspiel, eigener Turniere und einzigartiger CHAMPIONS LEAGUE-Szenarien
- Erleben Sie die einmalige Atmosphäre in den faszinierendsten Stadien Europas
- Echtzeit-Kommentar zu den rasanten Spielszenen
- Realistische Spielerdarstellung durch hochauflösende Grafik und detaillierte Motion-Capture-Animationen
- Aktuelle Statistiken der Saison 1998/99, präsentiert im hochklassigen Stil der UEFA-Fernsehberichterstattung

DAS SPIEL.



Silicon
Dreams

www.eidos.de

EIDOS
INTERACTIVE

Alle Namen, Abbildungen ebenso wie Vereinsnamen und Logos (Vereinswappen) sind Eigentum der entsprechenden Vereine. Die UEFA trägt keine Verantwortung für unautorisiertes Kopieren von Vereinsnamen oder Logos durch Dritte. Alle UEFA-Logos und die Bezeichnung "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" sind registrierte Handelsnamen. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der UEFA darf keiner der Handelsnamen reproduziert werden. Alle UEFA-Rechte sind vorbehalten. Publikation durch Eidos Interactive Ltd. © & Entwicklung durch Silicon Dreams Studio Ltd 1999. Das Symbol "PC" und "PlayStation" sind geschützte Markennamen der Sony Computer Entertainment Inc.