

13/99

alle 14
Tage neu!nur
3,90
DMGAMES
AND MORE

GAMES

AND MORE

JETZT NEU!

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

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • PC • DREAMCAST

E3 LOS ANGELES

Aktuell: Alle Spielehits und brand-
neue Informationen von der ameri-
kanischen Megamesse



METAL GEAR SOLID 2

Genial: Komplett neue
VR-Missionen für den
Nr.1-Hit!



Die PlayStation-Sensation:

GRAN TURISMO 2

Großer Vorabtest & Exklusiv-Interview

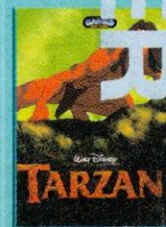


SPYRO THE DRAGON 2

Erstmals gespielt: Die neuen
Abenteuer des drolligen
PlayStation-Stars

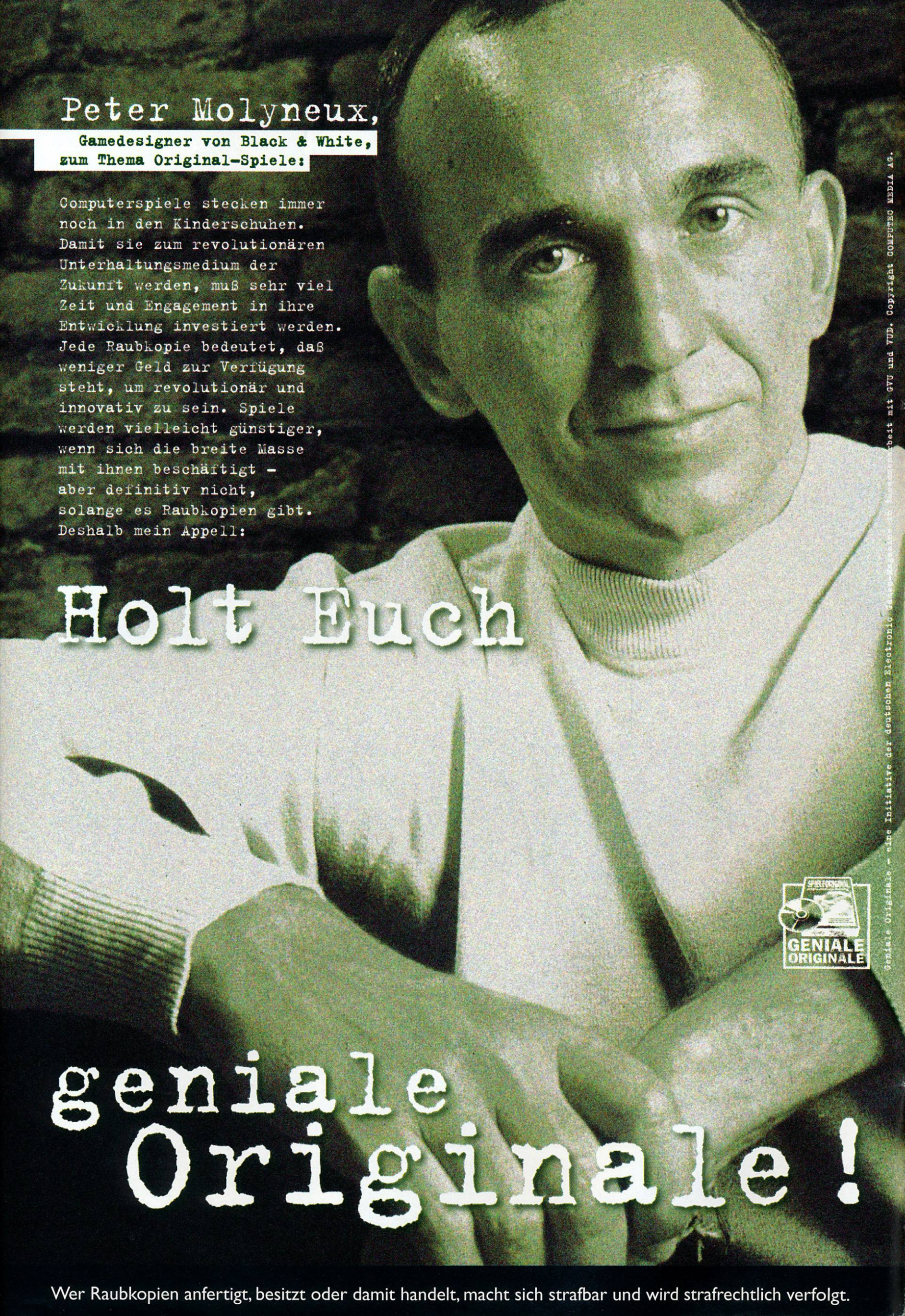


Mit
Doppel-
poster
Tarzan &
Gran Tu-
rismo 2



4 394821 103900

13

A close-up, black and white portrait of Peter Molyneux, a man with short hair, looking directly at the camera with a slight smile. He is wearing a light-colored, ribbed turtleneck sweater. The background is dark and out of focus.

Peter Molyneux,

Gamedesigner von Black & White,
zum Thema Original-Spiele:

Computerspiele stecken immer noch in den Kinderschuhen. Damit sie zum revolutionären Unterhaltungsmedium der Zukunft werden, muß sehr viel Zeit und Engagement in ihre Entwicklung investiert werden. Jede Raubkopie bedeutet, daß weniger Geld zur Verfügung steht, um revolutionär und innovativ zu sein. Spiele werden vielleicht günstiger, wenn sich die breite Masse mit ihnen beschäftigt - aber definitiv nicht, solange es Raubkopien gibt. Deshalb mein Appell:

Holt Euch

geniale
Originale!



Wer Raubkopien anfertigt, besitzt oder damit handelt, macht sich strafbar und wird strafrechtlich verfolgt.



Seite
4



Seite
48



DIE HIGHLIGHTS DER E3

Auf der amerikanischen Spielemesse gab es viel zu sehen. Wir zeigen Euch Bilder von den Spielen, auf die Ihr schon lange wartet.

4 special

- 4 E3: Ausflug ins Spieleparadies
- 6 E3: Die Highlights im Überblick
- 7 E3: Nintendo Dolphin
- 8 Donkey Kong 64

II action

- 12 Metal Gear Solid VR-Missions
- 14 Tomorrow Never Dies
- 16 Dino Crisis
- 17 RE3: Nemesis
- 18 Spyro the Dragon 2
- 18 Tarzan
- 19 Fighting Force 2
- 19 Fear Factor
- 20 Bugs Bunny auf Zeitreise
- 20 Ancient Evil
- 21 Army Men 2
- 22 Um Jammer Lammy

23 adventure

- 24 System Shock 2
- 26 Outcast
- 27 Discworld Noir

29 sport

- 30 WCW Mayhem
- 31 Get Bass
- 32 NBA Pro 99
- 32 Actua Pool
- 33 Puma Street Soccer
- 33 Baseball Edition 2000

37 rennspiele + simulationen

- 38 Wip3out
- 48 Gran Turismo 2
- 50 Rollcage Extreme
- 51 Rally Championship 99
- 52 Crash Team Racing
- 53 Formel 1 '99
- 54 Official Formula One
- 56 Fleet Commander
- 57 N.I.C.E. 2 Tune-Up
- 57 Thrust, Twist & Turn

59 strategie + denkspiele

- 60 Wheel of Time
- 62 Shadow Company
- 64 Star Trek: Birth of the Federation
- 64 Golden Nugget 64
- 65 Premier Manager '99

73 tips + tricks

rubriken

- 10 Charts
- 39 Poster
- 66 Leserbrief
- 69 Hotlines
- 81 Zeugnis
- 82 Impressum
- 82 Vorschau

GRAN TURISMO 2

Der erste Teil war ein absoluter Hit und auch der Nachfolger hat das Zeug dazu. Bei uns gibt es brandneue Infos und Bilder.

Actua Pool	32
Ancient Evil	20
Army Men 2	21
Baseball 200	33
Bugs Bunny auf Zeitreise	20
Crash Team Racing	52
Dino Crisis	16
Discworld Noir	27
Donkey Kong 64	8
Fear Factor	19
Fighting Force 2	19
Fleet Commander	56
Formel 1 '99	53
Get Bass	31
Golden Nugget 64	64
Gran Turismo 2	48
Metal Gear Solid VR-Missions	12
N.I.C.E. 2 Tune-Up	57
NBA Pro 99	32
Official Formula One	54
Outcast	26
Premier Manager '99	65
Puma Street Soccer	33
RE3: Nemesis	17
Rally Championship 99	51
Rollcage Extreme	50
Shadow Company	63
Star Trek: Birth of the Federation	64
Spyro the Dragon 2	18
System Shock 2	24
Tarzan	19
Thrust, Twist & Turn	57
Tomorrow Never Dies	14
Um Jammer Lammy	22
WCW Mayhem	30
Wheel of Time	60
Wip3out	38

SPYRO THE DRAGON 2

Der kleine lila Drache hat Fans auf der ganzen Welt. Und bald gibt es eine Fortsetzung seiner Abenteuer, auf die Ihr Euch freuen könnt.



Seite
18

E3: AUSFLUG INS SPIELEPARADIES

Wer von Computer- und Videospielen nicht genug bekommen kann, war auf der Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles gut aufgehoben. Mehr als 55.000 Fachbesucher drängten sich an den drei Tagen in den Messehallen.

Über 1.900 neue Spiele wurden vom 13. bis zum 15. Mai im sonnigen Kalifornien der Öffentlichkeit vorgestellt.

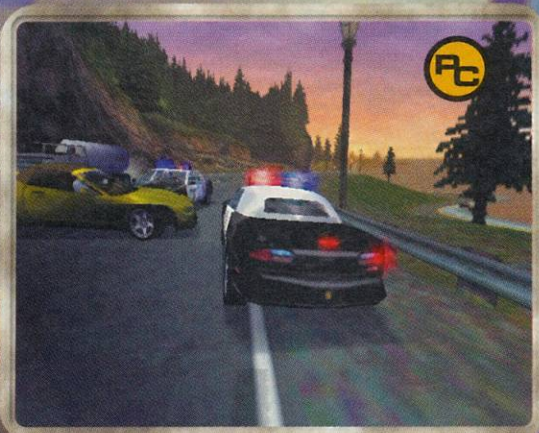
Darunter natürlich alle kommenden Highlights der Spielewelt. Viele Eurer Lieblingscharaktere werden in den folgenden Monaten ihren Auftritt auf den Bildschirmen der PCs und Konsolen haben. Der Trend geht nämlich dahin, bereits veröffentlichten Hits

einen zweiten oder dritten Teil folgen zu lassen. Freut Euch also auf Spyro The Dragon 2, Crash Team Racing oder Final Fantasy VIII.

Damit Ihr wißt, ob auch das von Euch am heißesten erwartete Spiel bald erscheint, haben wir die Highlights der E3 in einem Überblick zusammengestellt.

Natürlich wollen wir Euch auch die brandaktuellen Bilder der tollsten Spiele nicht vorenthalten. Viele der großen Firmen bemühen sich auch verstärkt darum, Lizenzen zu erfolgreichen Kinofilmen zu erwerben. Tarzan, James Bond, Batman und Donald Duck werden zum Beispiel bald in PlayStation-Spielen zu sehen sein.

Patrizia Stajer



PlayStation-Besitzer dürfen schon Gas geben, PC-User dürfen sich in Kürze auf von der Polizei überwachten Pisten begeben.



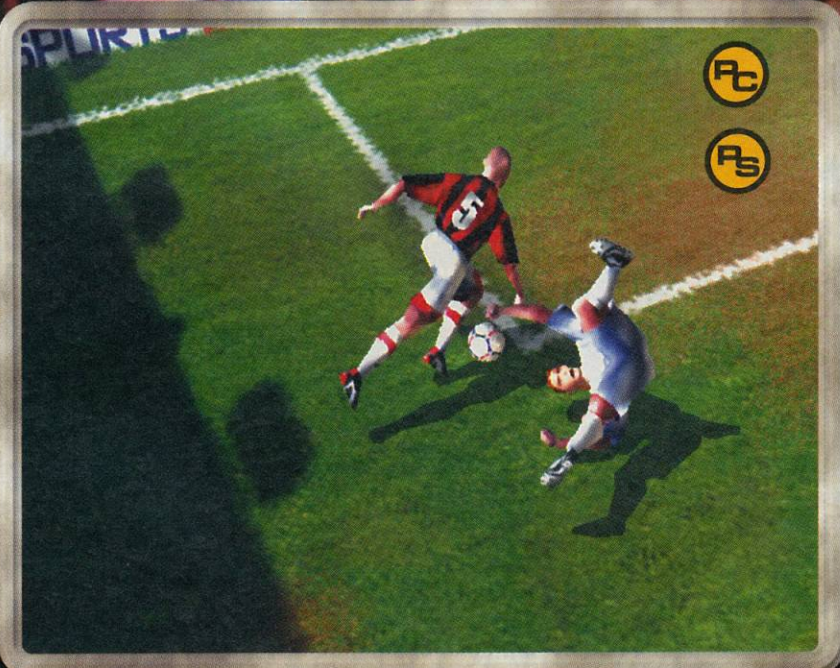
Eigentlich war Opposing Force nur als Zusatz-CD zu Half-Life gedacht, doch am Ende wurde sogar eine neue Hintergrundgeschichte entworfen.



Das PlayStation-Affenspektakel Ape Escape wird bereits im Juli auf den Markt kommen. Ein Termin den sich Jump'n'Run-Freunde vormerken sollten.



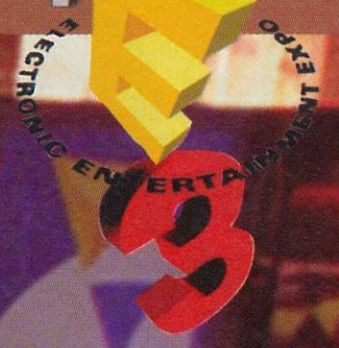
Croc 2 ist ein Beispiel dafür, daß viele Spiele, in deren Mittelpunkt eine beliebte Hauptfigur steht, einen zweiten Teil bekommen.



FIFA 99 ist das Sportspiel schlechthin. Kein Wunder, daß das Nachfolgespiel FIFA 2000 nicht nur von Fußballfans mit großer Spannung erwartet wird.



Gex: Deep Cover Gecko wird bald auch auf dem Nintendo 64 sein Unwesen treiben. Die grüne Gefahr wird dadurch sicher neue Fans hinzugewinnen.



Square arbeitet an der deutschen Version von Final Fantasy VIII, die im Winter auf der PlayStation erscheint. (Eine PC-Version folgt später)



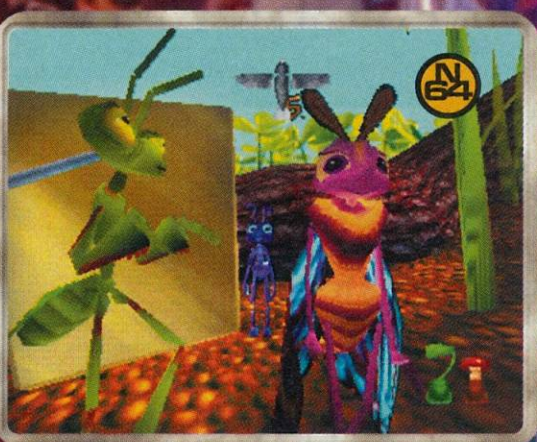
Seit mehr als zwei Jahren bastelt Ubi Soft jetzt schon an Rayman 2. Das fertige Spiel soll 13 komplett verschiedene Welten enthalten.



Der erste Teil von Diablo gehört zu den Referenzspielen im Bereich Adventure. Mal sehen, ob die Fortsetzung den Entwicklern genau so gut gelingt.



Bullfrog arbeitet im Moment an Theme Park World. Erwartungsgemäß dominierten auf der E3 im Strategiebereich eindeutig die Computerspiele.



Auf das Spiel zum Film wartet man schon lange. Doch von A Bug's Life gibt es nichts Neues. Die Veröffentlichung verschiebt sich ins Jahr 2000.



Bundesliga Stars ist das neue Fußball-Game von EA, das pünktlich zum Saison-Start im September erscheinen wird. FIFA 2000 kommt später!



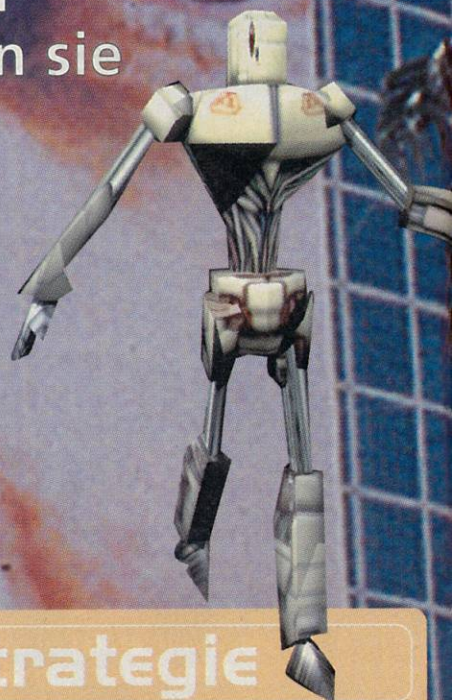
Einige Monate nach der PC- und PlayStation-Version folgt im September endlich die langerwartete Nintendo 64-Umsetzung.





E3: DIE HIGHLIGHTS IM ÜBERBLICK

Unmengen von neuen Spielen wurden auf der E3 präsentiert. Da ist es nicht leicht den Durchblick zu behalten. In unserer Zusammenstellung der Highlights erfahrt Ihr, welches die wichtigsten Spiele der kommenden Monate sind und wann sie voraussichtlich erscheinen.



sport



Titel	System	Veröffentlichung	Hersteller
FIFA 2000	PC/PS	.4. Quartal '99	EA
NBA Live 2000	PC/PS	.4. Quartal '99	EA
Bundesliga Stars	PC/PS	.September '99	EA
Tony Hawk's Pro Skater	PS	.Oktober '99	Activision
Tiger Woods 2000	N64/PC/PS	.3. Quartal '99	EA
Mario Golf	N64	.2. Halbjahr '99	Nintendo
WWF Attitude	N64/PS	.Juni '99	Acclaim
WCW Mayhem	N64/PS	.3. Quartal '99	EA
ISS 2000	N64/PS	.3. Quartal '99	Konami

strategie



Titel	System	Veröffentlichung	Hersteller
Theme Park World	PC	.3. Quartal '99	EA
Force Commander	PC	.3. Quartal '99	Lucas Arts
Dungeon Keeper 2	PC	.Juli '99	Bullfrog
Command & Conquer	N64	.Juli '99	Nintendo/Westwood
StarCraft 64	N64	.August '99	Nintendo/Blizzard

rennspiele



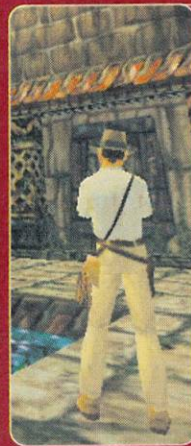
Titel	System	Veröffentlichung	Hersteller
Need for Speed 4	PC	.3. Quartal '99	EA
Gran Turismo 2	PS	.4. Quartal '99	SCEE
Crash Team Racing	PS	.Dezember '99	SCEE
Formel 1 '99	PS	.November '99	Psygnosis
World Driver: Champ.	N64	.3. Quartal '99	Nintendo
Racing Sim. 2	N64	.September '99	Ubi Soft
Star Wars Racer	N64/PS	.September '99	Lucas Arts
Destruction Derby 3	PS	.2. Quartal 2000	SCED
Wip3out	PS	.3. Quartal '99	Psygnosis
Rollcage Extreme	PS	.2. Quartal 2000	Psygnosis

action



Titel	System	Veröffentlichung	Hersteller
GTA 2	PC/PS	.Oktober '99	Take 2
Star Trek Voyager	PC	.2. Quartal 2000	Activision
Half Life Opposing F.	PC	.3. Quartal '99	Sierra
Resident Evil 3	PS	.November '99	Capcom/Eidos
Dino Crisis	PS	.15. Dezember '99	Capcom/Vision
Spyro the Dragon 2	PS	.November '99	SCEE
Donkey Kong 64	N64	.Dezember '99	Nintendo
Rayman 2	N64/PC/PS	.September '99	Ubi Soft
Jet Force Gemini	N64	.August '99	Nintendo
Tarzan	PS	.Oktober '99	Disney/SCEE
Tomorrow never dies	PS	.August '99	EA/Fox
Perfect Dark	N64	.November '99	Nintendo
Metal Gear Solid II	PS	.4. Quartal '99	Konami
Toy Story 2	N64/PS	.3. Quartal '99	Activision
Fear Factor	PS	.4. Quartal '99	Eidos

adventure



Titel	System	Veröffentlichung	Hersteller
Diablo 2	PC	.September '99	Blizzard
Vampire	PC	.1. Quartal 2000	Activision
Ultima Ascension	PC	.4. Quartal '99	EA
Might & Magic 7	PC	.3. Quartal '99	3DO
Crusaders of M&M	PS	.3. Quartal '99	3DO
Dragon Valor	PS	.1999	Namco/SCEE
Final Fantasy VIII	PC/PS	.3. Quartal '99	Squaresoft
Star Wars Adventure	PC/PS	.Juli '99	Lucas Arts
Indiana Jones	PC/PS	.Oktober '99	Lucas Arts
Tomb Raider IV	PC/PS	.November '99	Eidos
Alone in the Dark 4	PC/PS	.Ende '99	Infogrames

E3: NINTENDO DOLPHIN

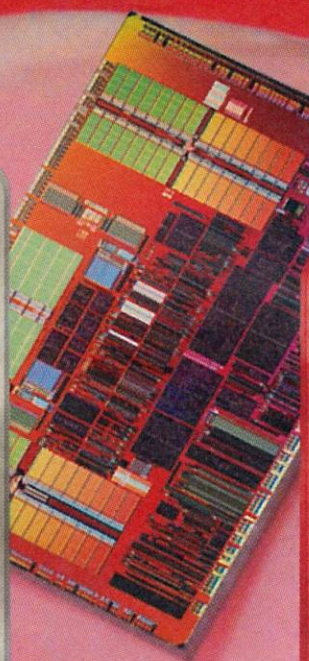
Am Tag vor der E3 enthüllte Nintendo erstmals seine Pläne zur neuen 128 Bit-Konsole! Wir waren dabei und haben die wichtigsten Infos für euch parat.



Stargast beim Pressetermin von Nintendo war Jake Lloyd, der Darsteller des jungen Anakin Skywalker aus dem neuesten Krieg der Sterne-Film Star Wars Episode 1: The Phantom Menace.



Auf der Nintendo-Pressekonferenz erläuterten Peter Main (rechts, Executive Vice President of Sales and Marketing, Nintendo America), Howard Lincoln (Mitte, Vorsitzender von Nintendo America) und John Kelly (links, General Manager IBM Microelectronics Division) die Pläne für die neue Konsole.



TECHNISCHE DATEN

HAUPTPROZESSOR

- IBM Gekko Prozessor (Erweiterung der IBM-Power-PC-Technologie)
- 400 MHz
- 0,18 Micron Kupfer Technologie

GRAFIK

- Grafikchip design von ArtX
- Produziert von NEC
- Mit 200 MHz getaktet
- Maximal 16 MB

SPEICHER

- Superschnelle DRAM-Technologie

SOFTWARE

- Abschied von der Cartridge-Technologie
- DVD-Technologie von Matsushita mit besonderem Kopierschutz

Ebenfalls auf der E3 präsentierte Nintendo der Öffentlichkeit erste Details zu ihrer mit Spannung erwarteten neuen Videospiel-Konsole Dolphin. Bereits Ende 2000 soll die 128-Bit-Konsole weltweit auf den Markt kommen. Der Elektronikgigant IBM, mit dem Nintendo zu diesem Zweck eine Allianz eingegangen ist, wird zu dem Projekt das Kernstück der Konsole, einen 400-MHz-Prozessor, beisteuern, der für mehr Power sorgen soll.

Vor allem Sony Computer Entertainment (SCEE) dürfte von diesen Ankündigungen wenig begeistert sein. Ihre PlayStation 2 wird dann weltweit – mit Ausnahme Japans, wo sie bereits Ende 1999 in den Läden stehen soll – nahezu zeitgleich mit der Dolphin-Konsole an den Start gehen.

Unter besonderen Zugzwang gerät Sony vor allem dadurch, daß mit dem neuen Nintendo DVD-CDs (Digital Versatile Discs) abspielbar sein werden, die eine viel größere Datenmenge als herkömmliche CDs speichern können. Damit verabschiedet sich Nintendo von der bisher genutzten Cartridge-Technologie.

Sony, das für die PlayStation 2 bisher keine DVD-Technik vorgesehen hatte, muß nachziehen, wenn es den Anschluß nicht verlieren möchte. Und Nintendo geht noch weiter. Durch ein Abkommen mit Matsushita Electric wird es wahrscheinlich auch möglich sein, mit dem DVD-Spieler des Dolphin DVD-Filme abzuspielen.

Will SCEE keine Niederlage riskieren, muß das Unternehmen seine Konsole ähnlich gut ausstatten. Zudem soll für das Nintendo Dolphin

ein äußerst wirksamer Raubkopierschutz entwickelt werden.

Während die Branche durch Nintendos Pläne aufgeschreckt wurde, können sich alle Fans auf die neue Technik freuen. Sie profitieren vom technischen Fortschritt. Ob der genannte Zeitrahmen jedoch eingehalten werden kann, bleibt abzuwarten. Terminverschiebungen sind in der Spielebranche ja keine Seltenheit.

Wie die Nintendo-Konsole am Ende wirklich aussehen wird, ist noch längst nicht klar. Viele wichtige Informationen werden von Nintendo wohl noch bewußt zurückgehalten, um die Spannung weiter zu erhalten. So war zum Beispiel über den geplanten Preis der Superkonsole noch nichts zu erfahren.

Patrizia Stajer

DONKEY KONG 64

Die Affen sind los!
Schnappt Euch eine
Banane und auf
ins Abenteuer!



Ein wirklich unfaires Duell. Donkey Kongs kleiner Verwandter wird sich ganz schön sputen müssen, um dem gefährlichen Ungetüm zu entkommen.



Die Affenbande muß viele lebensgefährliche Abenteuer überstehen. Doch der große Donkey Kong weiß natürlich, wie man sich wehren muß.



Die grafische Aufmachung des affenstarken Actionspiels von Rare ist einen Blick wert. Die Programmierer haben sich kräftig ins Zeug gelegt.

Es gibt Neues von Donkey Kong! Auf der E3 wurde das erste Mal eine spielbare Version des neuesten Top-titels von Nintendo und Rare präsentiert. Wir zeigen Euch brandheiße Bilder von den Abenteuern, die der schwergewichtige Affe und die anderen Mitglieder seiner Sippe erleben werden.

Zu Donkey und Diddy Kong gesellen sich diesmal noch Tiny, Chunky und Lanky Kong. Jeder der Affen hat bestimmte Fähigkeiten, die Euch als Spieler helfen werden, die anstehenden Herausforderungen zu meistern.

Einzeln müßt Ihr diese fünf Affen durch acht aufregende Welten steuern. Da jeder der Charaktere über andere Bewegungsabläufe verfügt, entdeckt Ihr jedesmal neue Gegenden, je nachdem, mit wem Ihr Euch auf den

Weg macht. Insgesamt wird es 109 Special Moves geben, die Ihr alle meistern müßt, um das Ende des Dschungelspiels zu erreichen.

Das erste Mal werden die eigentlich eher friedliebenden Dschungelbewohner auch zu Waffen greifen können, um im Kampf gegen die Kremlings zu bestehen. Verrückte Power-Ups wie Ananas-Werfer, Erdnuß-Pistolen und Frucht-Granaten sorgen bei den Kampfszenen garantiert für so manchen Lacher.

Natürlich fehlen auch lustige Jump&Run-Einlagen und die Münzen mit Donkey Kongs Initialen, die Ihr im Spiel aufsammeln müßt, nicht. Besonders viel Spaß verspricht das abgedrehte Lorenrennen in den Tiefen einer Mine, das sicher

eines der optischen Highlights von DK 64 werden wird. Versteckte Bonusräume, wie man sie aus den anderen Donkey-Kong-Spielen kennt, sorgen für immer neue Überraschungen und Langzeitspaß. Außerdem sind weitere 30 bis 40 Minispiele wie zum Beispiel ein Bootsrennen geplant. Seinen Wurzeln bleibt Donkey Kong aber trotzdem treu. Wie auch bei Donkey Kong Land und Donkey Kong Country geht es vor allem darum, nacheinander die einzelnen Levels zu absolvieren, wobei das Ziel springend, an einer Liane schwingend oder schießend erreicht werden muß.

Nachdem die Affen mit DK 64 endlich den Sprung in die 3D-Welt geschafft haben, er-

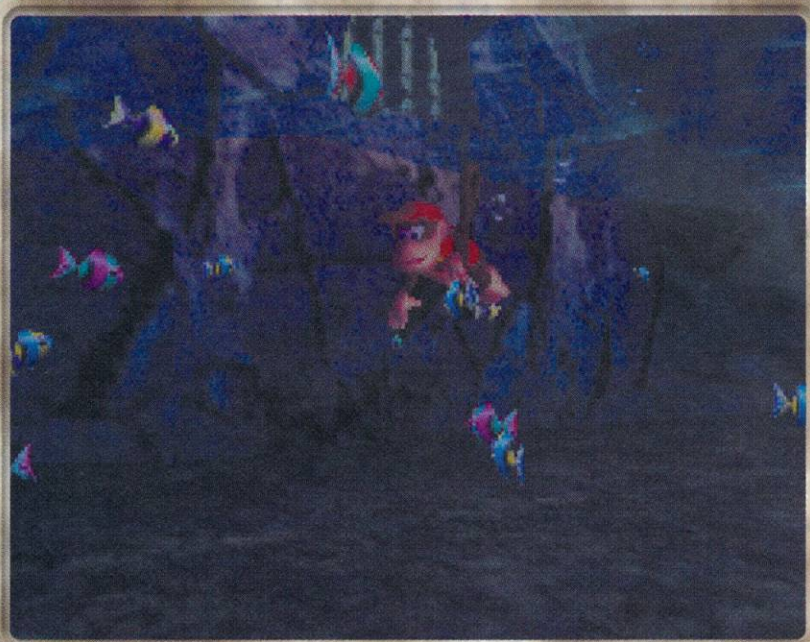




Neben den gewohnten Jump&Run-Elementen könnt Ihr Euch bei Donkey Kong 64 auch hinter das Steuer eines schnellen Flitzers klemmen.



Klein Diddy hebt ab. Jeder der fünf Affen in Donkey Kong 64 besitzt spezielle Fähigkeiten, die ihn von den anderen unterscheiden.



In den acht Welten von Donkey Kong 64 gibt es immer neue Gegenden zu entdecken. Hier seht Ihr Diddy Kong auf Unterwassertour.



In das Jump&Run-Spiel sollen bis zu 40 Minispiele eingeflochten werden, die für zusätzlichen und längeren Spielspaß sorgen.

strahlt das Spiel jedoch optisch in ganz neuem Licht. Schon auf den ersten Bildern war zu erkennen, daß die Hintergründe sehr gut umgesetzt sind. Feine Texturen lassen gerade den Dschungel sehr realistisch aussehen.

Zudem wird Donkey Kong 64 das erste Spiel sein, für das Ihr das N64-Expansion-Pak benötigt. Voraussichtlich wird dieses zusammen mit dem Spiel vertrieben werden. Die Amerikaner können sich bereits Ende November mit Donkey Kong und seiner Verwandtschaft auf den Weg in den Dschungel machen, wir müssen uns leider noch etwas länger gedulden. Aber das Warten wird sich lohnen!

Patrizia Stajer

Hersteller:Nintendo/Rare
Veröffentlichung:Dezember '99



Donkey Kong, unangefochtener Chef der Affensippe, lauert auf seine Feinde, die Kremlings.

Zu Donkey und Diddy Kong gesellen sich drei weitere Affen aus der Kong-Familie.



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

EURE TOP 10

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



UNSERE TOP 3

1 	1 (1) METAL GEAR SOLID KONAMI PS Das Agentenspektakel liegt in Eurer Gunst weiter ganz vorne.	
	ZELDA NINTENDO N64 Ocarina of Time behauptet sich hartnäckig auf Platz 2.	2 (2)
	3 (4) FIFA 99 ELECTRONIC ARTS PC PS N64 Noch ist es FIFA nicht gelungen; die ersten beiden zu verdrängen.	
	TUROK 2 ACCLAIM PC N64 Vor allem auf dem N64 gehört Turok zu den beliebtesten Spielen.	4 (6)
	5 (6) DIE SIEDLER III BLUE BYTE PC Erst abwärts, diese Woche wieder nach oben. Die Siedler im Aufwind.	
	TOMB RAIDER III EIDOS PC PS Und mit Lara geht es weiter nach unten. Zeit für Teil 4!	6 (5)
	7 (7) NEED FOR SPEED 3 ELECTRONIC ARTS PC/PS Der Neueinsteiger der letzten Ausgabe hat seinen Platz verteidigt.	
	HALF-LIFE SIERRA PC Das Action-Referenzspiel verdrängt als Neueinsteiger Tekken 3.	8 (-)
	9 (9) GRAN TURISMO SCEE PS Noch ist es dem Rennspiel nicht gelungen, weitere Plätze gut zu machen.	
	BANJO - KAZOOIE NINTENDO N64 Banjo und Kazooie wehren sich tapfer gegen den Abstieg aus den Charts.	10 (10)

 PATRIZIA STAJER REDAKTEURIN	1	MARIO PARTY NINTENDO N64
	2	WORMS ARMAGEDDON MICROPROSE PC
	3	GEX: DEEP COVER GECKO EIDOS PS
 UWE OSTER REDAKTEUR	1	DIE SIEDLER III BLUE BYTE PC
	2	NHL '99 ELECTRONIC ARTS PC PS N64
	3	PIZZA SYNDICATE SOFTWARE 2000 PC
 NERO A. KAISER DESIGNER	1	GRAN TURISMO 2 SCEE PS
	2	ANNO 1602 SUNFLOWERS PC
	3	SPACE INVADERS MIDWAY ARCADE
 SABINE KLIER DESIGNER	1	1080° SNOWBOARDING NINTENDO N64
	2	LAURA UBI SOFT PC
	3	DIDDY KONG RACING RARE N64

ENGLISCHE TOP-CHARTS

PC	PS	N64
1 CHAMPIONSHIP MANAGER 3 EIDOS	1 RIDGE RACER TYPE 4 NAMCO/SONY	1 STAR WARS: ROGUE SQUADRON LUCASARTS
2 STAR WARS: X-WING ALLIANCE LUCASARTS/ACTIVISION	2 METAL GEAR SOLID KONAMI	2 ZELDA: OCARINA OF TIME NINTENDO
3 ROLLERCOASTER TYCOON MICROPROSE	3 RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR THQ	3 FIFA '99 ELECTRONIC ARTS
4 CIVILIZATION: CALL TO POWER ACTIVISION	4 FIFA '99 ELECTRONIC ARTS	4 M MACHINES 64 CODEMASTERS
5 TOCA 2 TOURING CAR CODEMASTERS	5 CIVILIZATION 2 ACTIVISION	5 MARIO PARTY 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.



11
SEITEN

inhalt

Metal Gear Solid VR-Missions	PS	Seite 12
Tomorrow never dies	PS	Seite 14
Dino Crisis	PS	Seite 16
R E 3: Nemesis	PS	Seite 17
Spyro the Dragon 2	PS	Seite 18
Tarzan	PS	Seite 19
Fighting Force 2	PS	Seite 19
Fear Factor	PC	Seite 19
Bugs Bunny auf Zeitreise	PS	Seite 20
Ancient Evil	PC	Seite 20
Rmy Men 2	PC	Seite 20
Um Jammer Lammy	PS	Seite 20

release

Croc 2	PS	4. Juni '99
Bloody Roar 2	PS	Juni '99
Bugs Bunny auf Zeitreise	PS	Juni '99
Daikatana	PC	Juni '99
Goemon 2	N64	Juni '99
DN: Zero Hour	N64	Juni '99
Drakan	PC	Juni '99
Kingsley	PS	Juni '99
G-Police 2	PS	Juli '99
Unreal Tournament	PC	Juli '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.

eure hits

1



1.	1	Turok 2	N64/PC
2.	2	Tomb Raider III	PC/PS
3.	3	Metal Gear Solid	PS
4.	4	Tekken 3	PS
5.	6	Mission: Impossible	N64
6.	5	Unreal	PC
7.	7	Tomb Raider II	PC/PS
8.	8	Turok	N64/PC
9.	9	Half-Life (dt.)	PC
10.	10	Forsaken	N64/PS/PC

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.

referenz

1

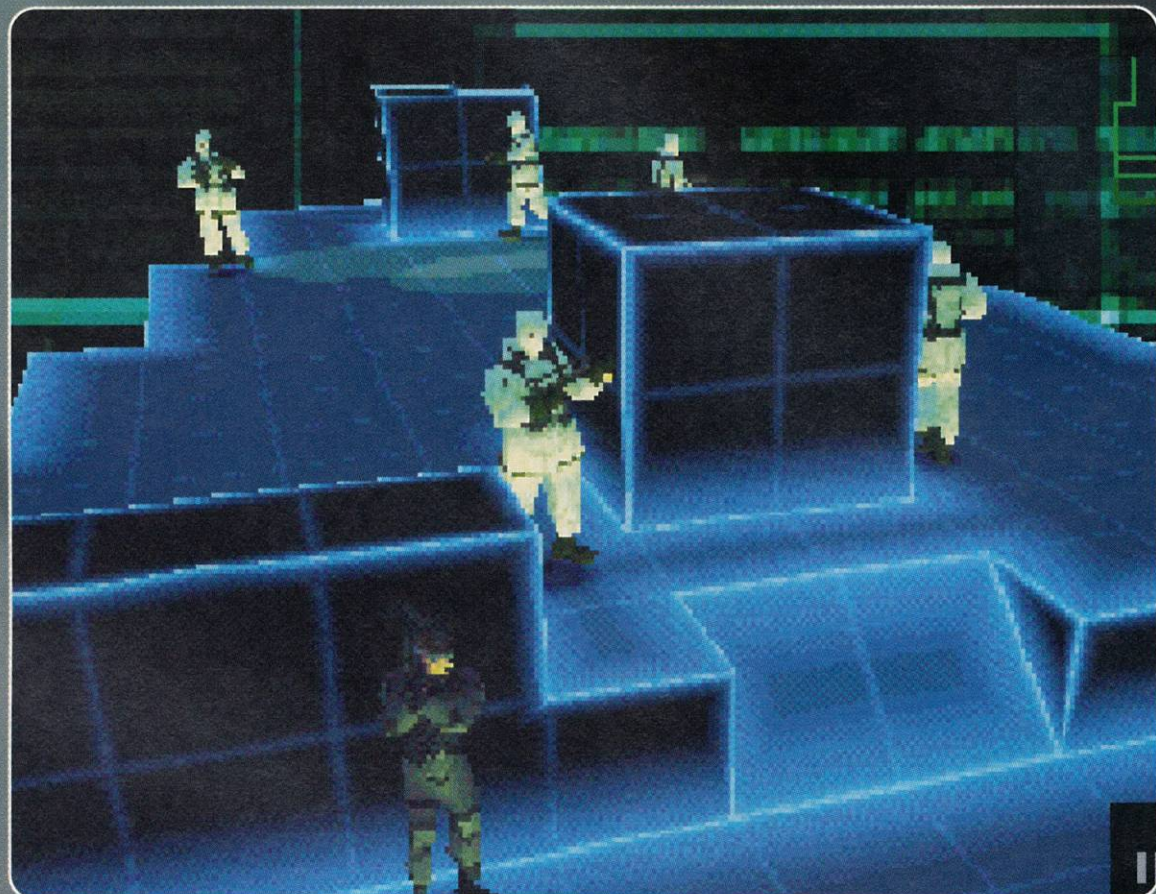
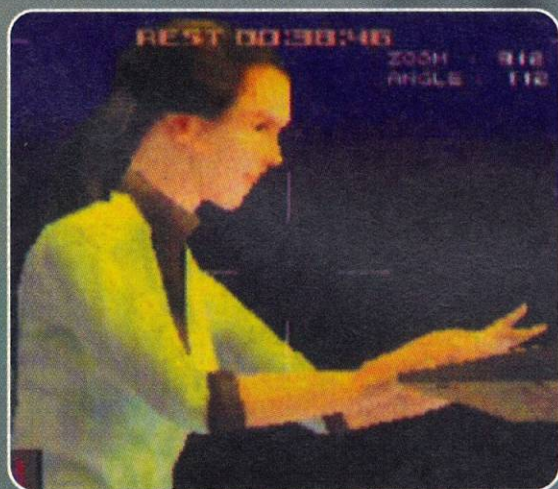


1.	1	Metal Gear Solid	PS
2.	2	Tomb Raider III	PS/PC
3.	3	Turok 2	N64/PS
4.	4	Half-Life (dt.)	PC
5.	5	Unreal	PC
6.	6	Forsaken	PS/N64/PC
7.	7	Dark Project	PC
8.	8	Tekken 3	PS
9.	9	Colony Wars – Vengeance	PS
10.	10	Apocalypse	PS

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.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

Snake kehrt zurück! Der Nummer 1-Hit von Konami erhält noch dieses Jahr eine packende Fortsetzung!



Auch bei den neuen Missionen greift Snake zur Kamera, um das Geschehen im Bild festzuhalten.

Wenn Ihr die Missionen lebend überstehen wollt, solltet Ihr äußerst vorsichtig zu Werke gehen und jeden Augenblick auf plötzliche und unerwartete Aktionen Eurer Gegner gefaßt sein.

Wenn Ihr die zehn Trainingsstufen von Metal Gear Solid bereits im Schlaf beherrscht, könnt Ihr Euch bald auf die VR Missions freuen. Im Mittelpunkt stehen dabei eine Unmenge neuer Trainingsmissionen und rätselhafte Mordfälle, die Ihr aufklären müßt.

Der Stil des Originalspiels wurde dabei beibehalten. Kein Wunder, nachdem Konami vor allem dank der spektakulären Präsentation der Abenteuer von Solid Snake mit dem Agentenspektakel den Referenzthron des Genres inne hat.

Die Spieler vor dem Bildschirm mußten beim Kampf gegen die Terroristengruppe um Anführer Liquid Snake und beim VR-Trainingsprogramm von Anfang an ihr Bestes geben, um alle Herausforderungen des Spiels zu meistern. Das Training in den Bereichen Tarnung und Taktik diente vor allem dazu, die Steuerung und Aktionsmöglichkeiten des knallharten Einzelgängers zu verinnerlichen. Der Schwierigkeitsgrad wuchs dabei ständig an und nur, wer eine Stufe erfolgreich abge-

schlossen hatte, wurde zum nächsten Abschnitt zugelassen. Die knapp bemessene Munition und das starre Zeitkorsett machten diese Aufgabe nicht gerade leichter. Nur echte Könner auf dem Gebiet der Spionage schafften es bis zum Survival-Mission-Modus, bei dem alle zehn Trainingsstufen in höchstens sieben Minuten zu absolvieren waren.

Mit den neuen VR-Missionen setzt Konami nun noch einen drauf. Gefragt sind vor allem Zielgenauigkeit und eine ausgeklügelte Taktik, um den lauernden Wachposten zu entgehen oder sie auf eine falsche Spur zu locken. Erstmals sind auch alle Waffen für den Spieler zugänglich, um die Missionen zu erfüllen. Selbst der Einsatz von Minen bleibt Euch nicht verwehrt.

Vornehmliches Ziel auf den verschiedenen Levels von VR Missions ist es, mit einem Granatwerfer weit verstreute Diamantenziele in möglichst kurzer Zeit zu zerstören. Bei den bereits bekannten Scharfschützensequenzen kommen alle Action-Fans wieder voll auf ihre Kosten. Snake hat nur eine Chance, wenn er schneller

und aufmerksamer ist als seine Feinde. Wer als erster schießt und am besten trifft, hat gewonnen.

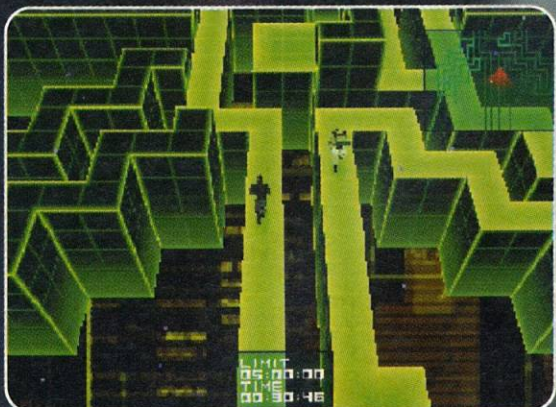
Neu ist auch eine Art Adventure-Mode, in dem Ihr Mordfälle aufklären und den Killer finden müßt. Gegenüber dem Originalspiel hat der Aktionsradius der Kämpfer stark zugenommen. Zum Beispiel könnt Ihr jetzt die gegnerischen Soldaten während eines Sprints mit Salven aus dem Maschinengewehr eindecken.

Um die Kämpfe etwas aufzulockern, wurden Videosequenzen über die Entstehung und die Entwicklung des Spiels eingefügt. Solid Snake kann außerdem sein Outfit wechseln und zum Beispiel im Smoking Stil beweisen. Auch die Kamera hat der Hobbyfotograf wieder zur Hand, um Bilder von Mei Ling oder Naomi zu schießen.

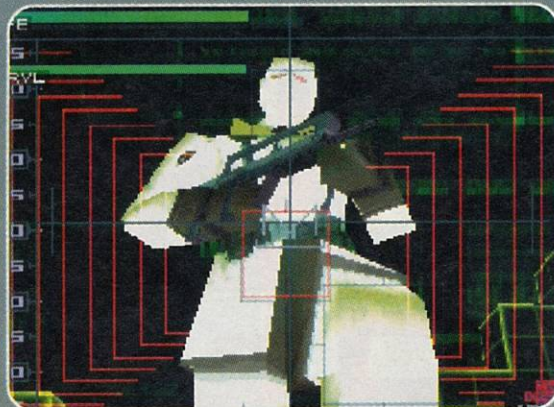
Patrizia Stajer

Hersteller:Konami
Veröffentlichung:4. Quartal '99

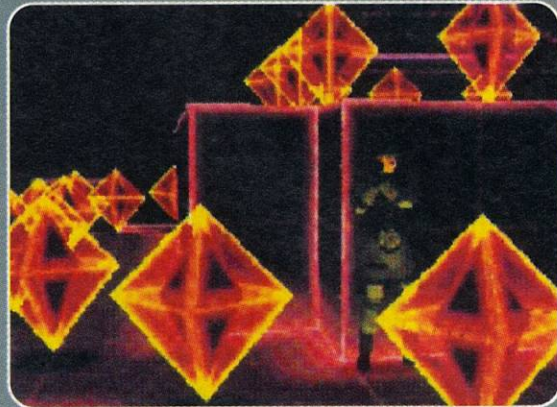
>>Taito bringt im Juni Psychic Force 2 für die PlayStation auf den Markt. Im I
figures. Auch die Hintergrundgeschichte wurde neu geschrieben. Die ersten Bil
besonderen Wert legen: Höhepunkt des Spiels wird sicher die Grafik. Tolle Lich



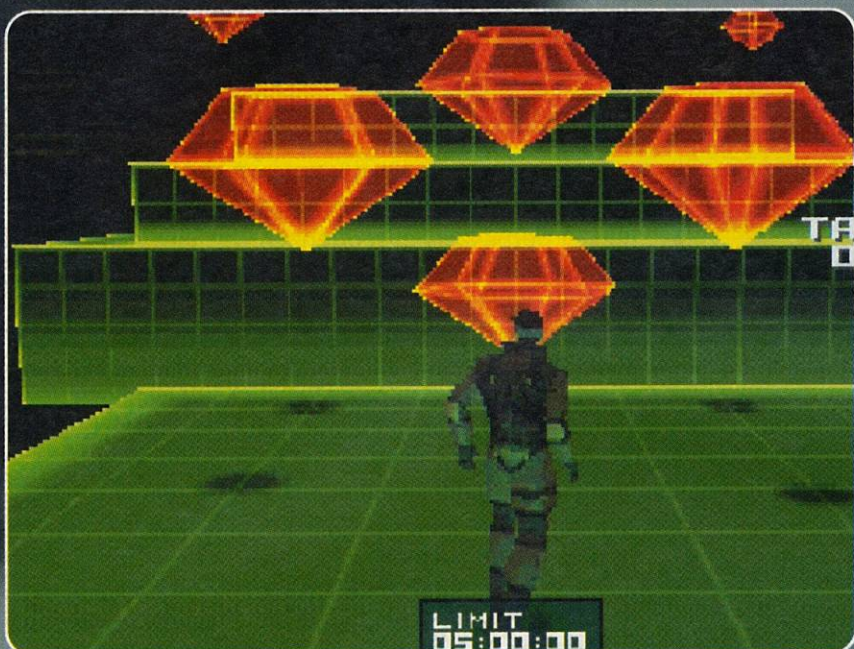
Die Fläche der Trainingsarenen ist großzügig bemessen. Manche Abschnitte erinnern an ein riesiges Labyrinth, in dem man sich verlaufen kann.



Noch hat die Wache nicht bemerkt, daß sie von der Bazooka eines feindlichen Agenten ins Visier genommen wurde. Gleich kann es zu spät sein.



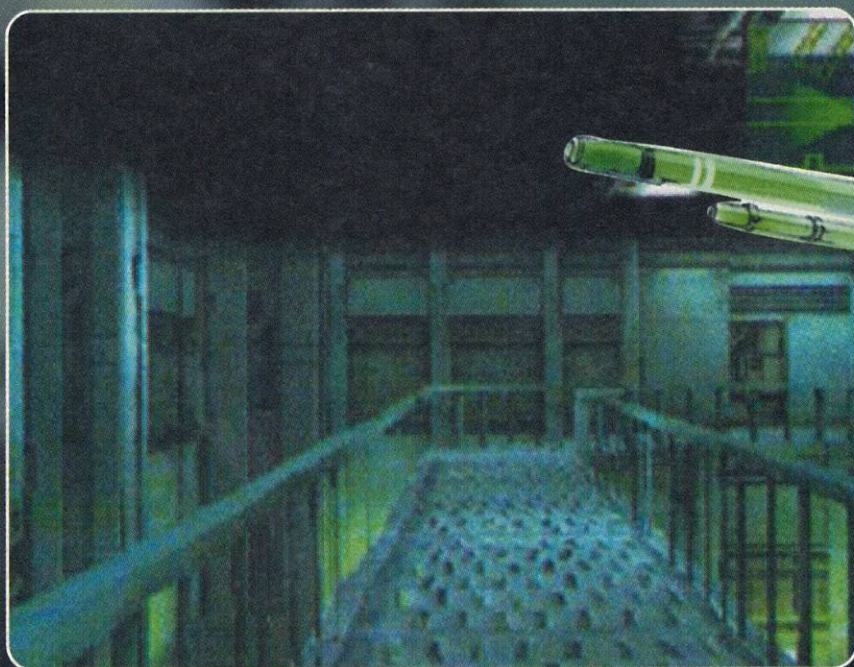
Die neuen Trainingsmissionen der Erweiterungs-CD werden auch Metal-Gear-erfahrene Spieler vor eine große Herausforderung stellen.



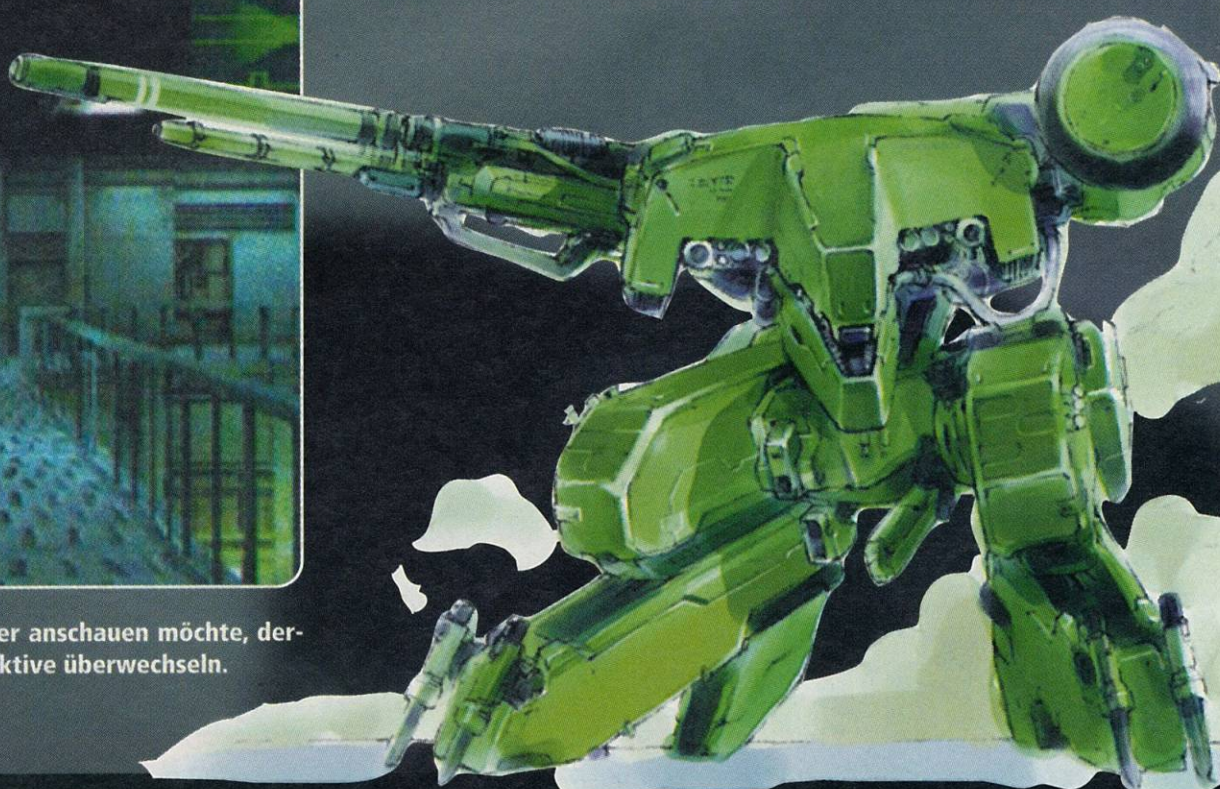
Erst wenn Ihr die Diamantenziele in der vorgegebenen Zeit komplett vernichtet habt, könnt Ihr den nächsten Abschnitt in Angriff nehmen.



Am unteren Bildschirmrand könnt Ihr sehen, wieviel Zeit Euch noch bleibt, um Eure Mission zu erfüllen. Diesmal hat Solid Snake gute Arbeit geleistet.



Wer sich das Geschehen von Zeit zu Zeit genauer anschauen möchte, der kann während des Spiels auch in die Ego-Perspektive überwechseln.



ttelpunkt des 3D-Beat-'em-Ups stehen mit Sonja, Brad und Yuen drei neue Haupt-
nd fresh...hot and fr
er des zweiten Teils von Psychic Force zeigten deutlich, worauf die Entwickler
effekte in allen Formen und Farben blenden einen vor dem Bildschirm geradezu.<<

action



TOMORROW NEVER DIES

Mein Name ist Bond –
James Bond

An der Handlung der echten James-Bond-Filme wird sich das Spiel nur am Rande orientieren. Allerdings kommen in den Zwischensequenzen kleinere Ausschnitte aus der Leinwandversion zum Einsatz.

Das Grundprinzip der Filme bleibt aber dennoch erhalten: Agent James Bond muß gegen einen mächtigen und durchgeknallten Gegner antreten. Sein Feind diesmal: der Medienmogul Elliot Carver, der den dritten Weltkrieg auslösen will.

Sein Ziel will er erreichen, indem er Chinesen und Briten gegeneinander aufbringt. 007 will das natürlich verhindern und die Menschen vor dem dritten Weltkrieg bewahren. Insgesamt vierzehn Missionen sind bei Tomorrow Never Dies zu bewältigen, wobei sich drei Spielkonzepte abwechseln: Actionsequenzen aus einer Tomb-Raider-ähnlichen Perspektive, Rennspieleinlagen und Passagen, bei denen Ihr auf Skiern Euer Können zeigen müßt. Bevor Ihr das Kontrollzentrum von Carver betreten könnt, müßt Ihr unter anderem einen Bazar, auf dem illegale Waffen ver-



Mit diesem Schuß wird der Soldat sicher einen Treffer landen. Doch mit Hilfe des Medipacks ist man gleich wieder auf der Höhe.

>> Im Bereich Beat'em Up sieht es auf dem N64 nicht gerade rosig aus. Umso erfreuen die ersten Ankündigungen nicht viel Neues. Die Fortsetzung soll sehr eng an Teil I geplant. Zur Auswahl stehen elf Kämpfer, die in einem ausgereiften Punktesystem



Ähnlich wie beim Klassiker MDK wird es auch im neuen James-Bond-Spiel Tomorrow Never Dies einen Sniper-Modus geben.

Die grafische Umsetzung des Agentenspektakels ist zum großen Teil gelungen. An einigen Stellen könnte man jedoch noch etwas feilen.

scherbelt werden, besuchen, Nachforschungen im Luxushotel Atlantic anstellen und Euch auf ein Stealth Boat begeben. Kleinere Taucheinlagen und rasante Fahrten mit dem edlen BMW 750i stehen ebenfalls auf dem Programm.

Auch im Spiel kann James Bond sich auf die Erfindungen von Q verlassen. Explodierende Manschettenknöpfe, Laser, winzige Sender, mit denen die Position der Gegner ausgemacht werden kann, als Skistock getarnte Raketenwerfer, Satellitenkameras und ein hochmodernes Kommunikationssystem verschaffen 007 den entscheidenden Vorteil.

Ohne diese Hightech-Ausrüstung hätte der Geheimdienstagent in den Kampfabschnitten, die das Spiel dominieren, auch kaum eine Chance. Insgesamt soll es 16 Waffen geben, die levelspezifisch angewandt werden müssen. Ganze Massen von Gegnern, die zum Teil auf Panzer, Flugzeuge und Boote zurückgreifen, stürzen sich auf den smarten Engländer. Durch lose in den Stufen platzierte Medipacks kann man seine Energie wieder auffrischen. Auch eine schöne Frau an James' Seite wird es natürlich geben. Auf einem Level ist sogar sie anstelle des Titelhelden steuerbar. Ein netter Gag ist auch die wahlweise transparente Darstellung des Protagonisten, die der besseren Übersichtlichkeit dient. Den Feinden entkommt man deswegen aber auch nicht leichter, für sie bleibt man nämlich sichtbar. Insgesamt ist die Grafik ganz in Ordnung, an manchen Stellen jedoch noch etwas pixelig.

Patrizia Stajer

Hersteller: Fox/Electronic Arts
Veröffentlichung: August '99



Wie immer ist James Bond mit den neuesten Erfindungen ausgestattet. Mit der Infrarotbrille behält er bei schlechter Sicht den Durchblick.



Bei einer der 14 Missionen müßt Ihr diesen Militärstützpunkt einnehmen. Das wird sicher keine ganz leichte Aufgabe für Euch.



Eine heiße Verfolgungsjagd auf Skiern darf bei James Bond natürlich auf keinen Fall fehlen.

icher, daß Imagineer an Fighters Destiny Teil 2 arbeitet. Allerdings versprechen angelehnt sein. Fünf Spielmodi - darunter ein Trainings- und ein Battlemode - sind gegeneinander antreten. Die Grafik sieht allerdings noch nicht so toll aus. <<

DINO CRISIS

Du spürst den heißen Atem eines riesigen Dinos im Nacken. Er macht Jagd auf Dich und bald wird er Dich haben. Nur noch wenige Meter liegen zwischen Dir und dem Ungetüm. Wirst Du es schaffen, ihm noch einmal zu entkommen?

In dieser Situation befindet sich Spezialagentin Regina im neuesten Action-Spiel von Capcom. Einst war die Insel Ibis ein wundervoller Flecken Erde, ein tropisches Paradies. Doch jetzt haben unheimliche Dinosaurier von ihr Besitz ergriffen.

Professor Kirk, Wissenschaftler und Genie, hat auf Ibis ein geheimes Labor eingerichtet. Er forscht nach dem „Prinzip der sauberen Energie“, einer Energiequelle, die auch auf der durch Umweltverschmutzung zerstörten Erde wieder neues Leben ermöglichen kann. Regina gehört zu einem Team von Regierungsagenten, die Kirk finden, ihn lebend zurückbringen und herausfinden sollen, ob es einen Zusammenhang zwischen seinen Experimenten und den Dinosauriern gibt. Keine leichte Aufgabe, denn die Dinos haben es auf die menschlichen Eindringlinge abgesehen. Ein ausgeklügeltes Waffensystem hilft Euch jedoch, gegen die Riesen zu bestehen. Damit Ihr Euch von den Gefechten erholen könnt, müßt Ihr ab und zu auch Eure Gehirnwindungen in Schwung bringen und zum Beispiel Schlüssel suchen oder spezielle Mixturen zusammenmischen.

Der Kopf hinter dem Spiel ist Shinji Mikami, der auch die Resident-Evil-Serie entwickelt hat. Ein wesentliches Element unterscheidet Dino Crisis jedoch von dem Horrorschocker: Das Dino-Abenteuer glänzt durch Echtzeitdarstellung.



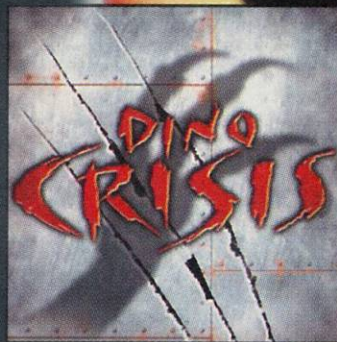
Regina, Hauptfigur von Dino Crisis, versucht, auf einer Karte den richtigen Weg zu finden.



Die Abenteuer auf der Insel wirken dadurch sehr lebendig und glaubhaft. Wir warten schon gespannt auf die deutsche Version des Survival-Horror-Spiels, das im Herbst in Amerika erscheinen soll.

Patrizia Stajer

Hersteller: **Capcom**
Veröffentlichung: **15. Dezember**



Das tropische Paradies ist nun von Dinos bevölkert und hat sich in einen düsteren und bedrückenden Schauplatz verwandelt.



Die Dinos kommen! In Dino Crisis begegnen Euch die schrecklichsten Ungetüme und nicht immer gehen die Kämpfe glimpflich aus.

Furchteinflößende Saurier verwandeln eine tropische Insel in einen Ort des Schreckens.

>> An einem neuen Action-Titel für das N64 arbeiten die Interactive Studios. Im Rollenspiel bieten. Im Mittelpunkt steht der Kampf gegen die böse Hexe Zordanth den abgesehen. Verteidigen können sie sich mit 40 verschiedenen Waffen. Daneb

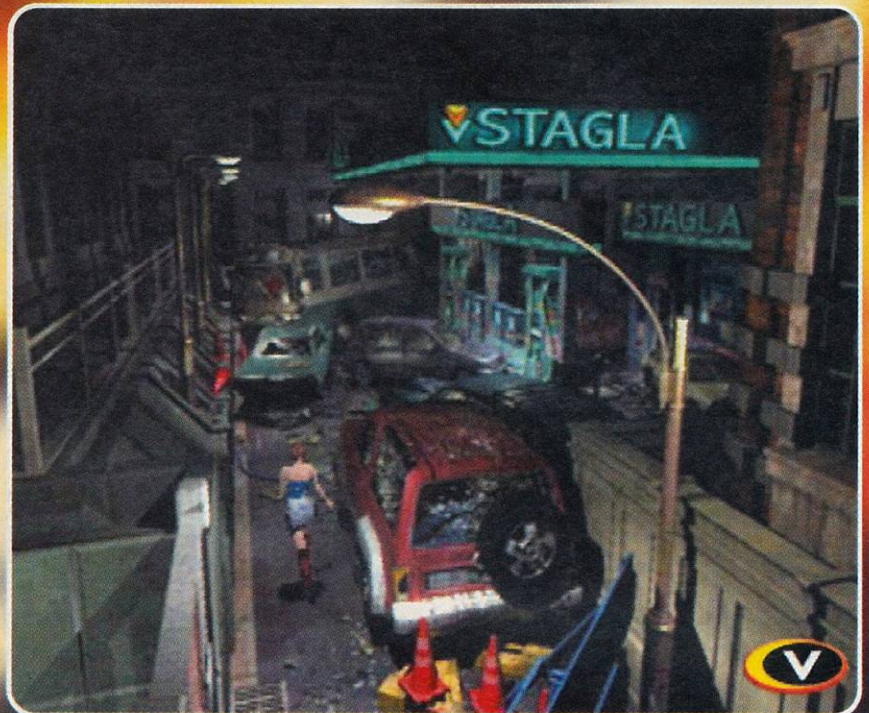
RE 3: NEMESIS



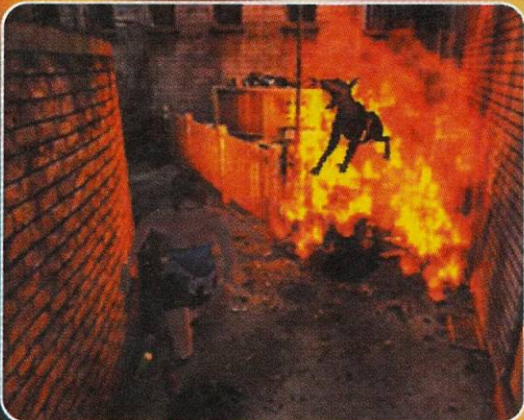
Der Kampf gegen die Zombies geht weiter.



Grafisch wurde RE 3: Nemesis überarbeitet. Die Umgebung sieht jetzt besser aus und die Explosionen sind wirklich sehenswert.



Auch der dritte Teil von Resident Evil spielt wieder in Raccoon City. Allerdings gibt es auch einige neue, unheimliche Stadtteile zu erkunden.



Das war's dann wohl. Für den gegrillten Hund gibt es keine Rettung mehr. Vor Feuer sollte man sich halt in Acht nehmen.



Unheimliche Begegnung in der Bar. Der Zombie läßt nicht locker und sein Gegner hat keine Chance, sich zu wehren.

Noch ein ganzes Stück gruseliger als Dino Crisis präsentiert sich ein weiteres neues Spiel von Capcom: RE 3: Nemesis. Die beiden ersten Teile des Horror-Schockers waren echte Verkaufsschlager.

Über neun Millionen Fans auf der ganzen Welt versuchten ihr Glück im Kampf gegen die Untoten von Raccoon City. Das bewährte Gameplay wurde durch einige neue Details aufpoliert und die Grafik einer Schönheitskur unterzogen.

Hauptfigur im dritten Teil ist Jill Valentine. Sie hat das Massaker im Landhaus überlebt und will auf schnellstem Wege die Stätte des Grauens verlassen. Inzwischen ist jedoch etwas Schreckliches geschehen: Die Einwohner der Stadt mutieren zu blutrünstigen Zombies. Auf ihrem Weg durch Raccoon City setzen die Untoten Jill heftig zu, schwer verletzt kämpft sie sich durch die Straßen. Das Blatt wendet sich zum Besseren, als ihr der junge Polizist Carlos Oliveira begegnet, der das Gemetzel ebenfalls lebend überstanden hat. Gemeinsam versuchen sie dem Grauen zu entfliehen.

Seinen Titel verdankt das Spiel dem gnadenlosen Nemesis, einem riesigen Zombie, der mit einer Panzerfaust hinter den Protagonisten her ist. Aufgrund seiner Schnelligkeit und Cleverness dürfte er der hartnäckigste und grausamste Gegner von Jill und Carlos sein.

Im Vergleich zu den vorangegangenen Folgen sind die Untoten in RE 3 noch einmal zahlreicher und widerstandsfähiger. Und wenn sie in ganzen Horden über die beiden Helden herfallen, lernt man es besonders zu schätzen, daß die Hauptfiguren schneller agieren und über zusätzliche Bewegungen verfügen. Wichtigste Neuerung ist hier die „Ausweich“-Funktion, mit der man den Zombies geschickt aus dem Weg gehen kann. Auch optisch hat sich bei RE 3 einiges getan: Die Bewegungsabläufe der Figuren wirken flüssiger, Wettereffekte und der Wechsel von Tag und Nacht geben dem Spiel einen realistischen Touch und die Hintergründe sind detaillierter dargestellt.

Patrizia Stajer

Hersteller: Capcom/Eidos
Veröffentlichung: November '99

gon Sword wird im Mittelalter spielen und einen Mix aus Action, Abenteuer und
Aber auch viele andere Gegner - insgesamt 50 - haben es auf die beiden Hel-
wird es auch Rätsel zu lösen geben. Wann das Spiel erscheint, ist unklar. <<



SPYRO THE DRAGON 2

**Der hilfsbereite
Drache stürzt sich in
neue Abenteuer.**

Spyro
kommt
zurück!

Eigentlich hat er sich nach seinem erfolgreichen Kampf gegen den gemeinen Gnasty Gnorc Urlaub verdient. Doch es kommt anders. Um ihn für seine Heldentaten zu belohnen, schicken ihn die Drachen von Artisan World nach Dragon Shores, der Küste der Drachenwelt, damit er sich am Strand erholen kann.

Als Spyro jedoch durch das Tor zur Dragon Shore schreitet, findet er sich in einem fernen Universum namens Avalar wieder. Dort herrscht der böse Hexer Ripto, der alle Einwohner von Avalar aus ihren Häusern vertrieben hat.

Spyro kann erst wieder nach Hause zurückkehren, wenn es ihm gelingt, gemeinsam mit den Avalars Ripto zu besiegen. Bei seinem Kampf gegen Ripto lernt Spyro viele neue Freunde kennen und durchquert unbekannte Welten. Bei Spyro 2 ist vieles größer als in Teil 1: Ihr trefft über 100 neue Charaktere, lernt 30 komplett neue Welten kennen und der kleine Drache hat viele neue Fähigkeiten,

die er im Spiel durch Power-Ups weiter aufwerten kann. Nachdem der lila Drache nun ein bißchen älter und erfahrener ist als bei seinem ersten Abenteuer, hat er auch mehr Vertrauen in sein Können. Schwimmen, Wände hinaufklettern oder eine Sprungattacke – für Spyro ist das kein Problem mehr.

Die wichtigste Neuerung bei Spyro 2 ist jedoch die veränderte Struktur des Gameplays. Während es im ersten Teil vor allem darum ging, auf allen Levels Schätze, Drachen und Eier zu sammeln, gilt es nun, auf jedem Level ein spezielles Ziel zu erreichen.

Um einen Talisman als Belohnung zu erhalten, muß man je zwei Aufgaben erfüllen. Die erste ist zwingend notwendig, um den Level zu beenden. Bei Erfüllung der zweiten Aufgabe erhält man eine Rune, die man braucht, um das Spiel abschließen zu können. So muß Du zum Beispiel ein Eishockeyspiel absolvieren oder beim Flug durch einen Tunnel riesige Spinnen aus ihren Netzen vertreiben. Es gibt also wieder viel zu tun für Spyro.

Patrizia Stajer

Hersteller: SCEE
Veröffentlichung: November '99



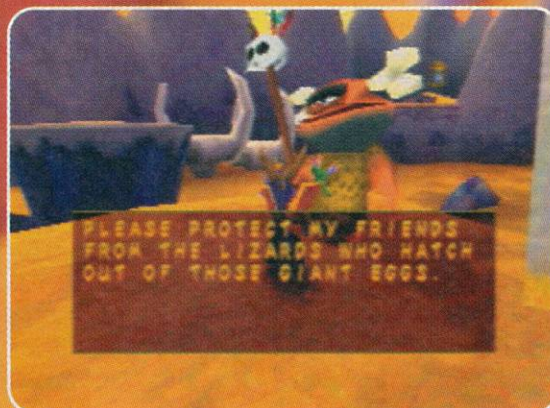
Spyro kann so gut Feuer speien wie ein großer Drache. Wenn er das Power-Up-System aktiviert, verfügt er sogar über eine Superflamme.



Nicht alle Figuren, die Spyro auf seiner gefährlichen Reise begegnen, führen Gutes im Schilde. Doch der lila Drache kann sich wehren.



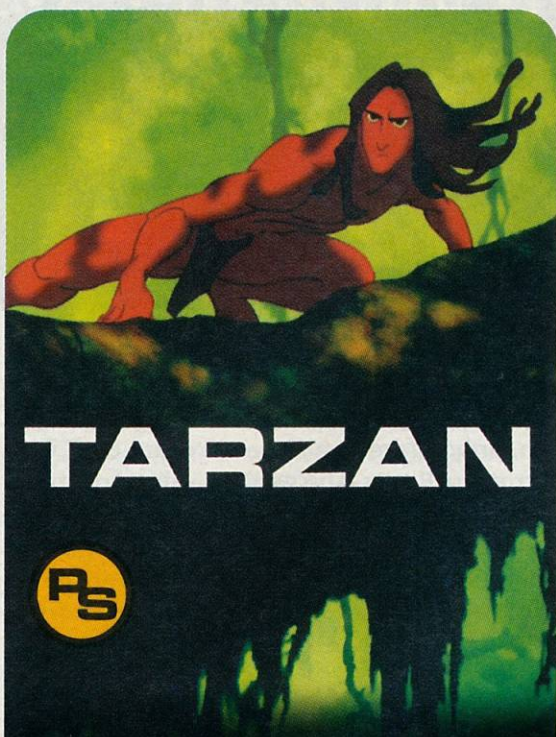
Unterwegs trifft Spyro über 100 neue Charaktere. Manchmal geben sie ihm Gegenstände, die ihm helfen, wieder nach Hause zu gelangen.



Spyro ist immer hilfsbereit. Viele Figuren fragen ihn im Spiel um Hilfe. Hier droht Gefahr durch Eidechsen, die aus riesigen Eiern schlüpfen.



>> Neuesten Gerüchten zufolge plant Konami eine Neuauflage von Metal Gear Solid Trainingsmodus, der aus 300 Abschnitten besteht. Gelingt es Euch, diese zu überwinden, ist ein neuer Modus geplant, in dem Ihr das Geschehen aus der Ego-Perspektive...



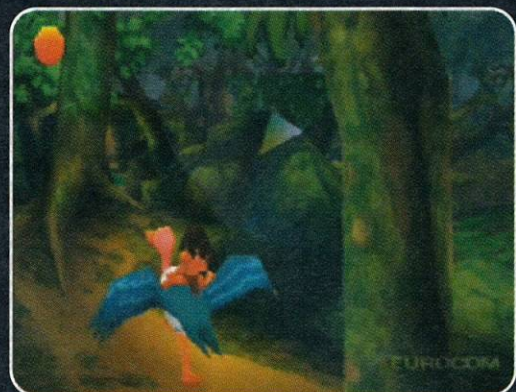
TARZAN



Die Popularität der Geschichte von Tarzan kennt keine Grenzen. In unzähligen Büchern, Filmen und Comics spielte der Held des Dschungels bereits die Hauptrolle. Vorlage für das Action-Spiel ist der neue Tarzan-Film von Walt Disney, der im Herbst in die Kinos kommt. Tarzan wurde im Dschungel von Affen großgezogen. Als eine Expedition ihr Lager in der Nähe aufschlägt, gerät seine Welt aus den Fugen. Er weiß nicht mehr, ob er zu den Affen oder den Menschen gehört. Als er sich in eine junge Frau namens Jane verliebt und herausbekommt, daß ein Mitglied der Expedition zur Gefahr für das Leben der Affen werden könnte, überschlagen sich die Ereignisse. Im Verlauf des Spiels haben Tarzan und seine Freunde viele Abenteuer zu überstehen. So müßt Ihr unter anderem einer Horde wilder Elefanten entkommen, mit Tarzans Schwester Terkoz das Lager der Menschen angreifen oder Euch im Kampf gegen den blutdürstigen Tiger Sabor beweisen.

Patrizia Stajer

Hersteller: SCEE
Veröffentlichung: Ende '99

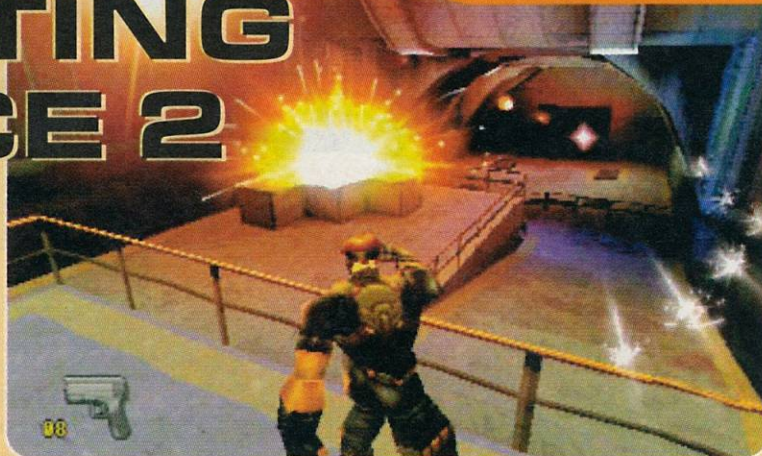


Tarzan kennt alle Tiere des Dschungels und hat viele Freunde. Bei seinen Abenteuern ist er auf deren Hilfe angewiesen.

FIGHTING FORCE 2



Sehenswerte Explosionen gehören auch zum Repertoire des Prügelspiels. Wenn Ihr eine Granate werft oder ein Benzinfäß trifft, gibt es einiges zu sehen.



Die deftige Prügelei geht in die zweite Runde.

Eigentlich sollte der zweite Teil des Prügelspiels erst auf der PlayStation 2 seinen Auftritt haben, doch jetzt kommt Fighting Force 2 bereits im Herbst dieses Jahres in die Läden. Gegenüber dem Vorgänger hat sich einiges geändert. Zum Beispiel gibt es mit Hawk nur noch eine Hauptperson. Im Tomb-Raider-Stil kämpft er sich durch die gut gemachten Levels. Es empfiehlt sich dabei, nicht nur auf die brutale Art

vorzugehen, sondern auch den Verstand einzuschalten. Nur dann kann man unbemerkt an den vielen Wachposten vorbeikommen. Neben den gewohnten Nahkämpfen und Feuergefechten wird es diesmal auch einen Scharfschützen-Modus geben. Das Waffensortiment von Hawk ist natürlich gut sortiert. Uzis, Schrotflinten und Raketenwerfer kommen bei den Kämpfen zum Einsatz. Manchmal werden auch einfach Einrichtungsgegenstände zur Waffe umfunktioniert.

Patrizia Stajer

Hersteller: Eidos
Veröffentlichung: 4. Quartal '99

FEAR FACTOR

Seid Ihr fit für den harten Söldneralltag?



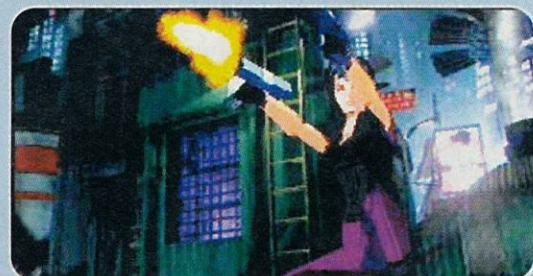
Im Söldneralltag findet man kaum Ruhe. Ihr müßt Informationen beschaffen, unliebsame Gegner aus dem Weg räumen oder am Steuer Eure Fahrkünste unter Beweis stellen.

findet, zu Eurem Vorteil ein. Vor allem beim Kampf ohne Waffen kommt es auf ein gutes Timing und die Karatekünste Eurer Spielfigur an. Eine große Rolle spielt auch der Adrenalinspiegel Eures Kämpfers. Nur wenn er hoch genug ist, könnt Ihr schnell reagieren und Schmerzen locker wegstecken. Beim Waffeneinsatz sind die Söldner besonders geschickt. So könnt Ihr auch während einer Bewegung feuern und mit einer Waffe in jeder Hand sogar gleichzeitig mehrere Ziele unter Beschuß nehmen.

Patrizia Stajer

Hersteller: Eidos
Veröffentlichung: 4. Quartal '99

Wer Resident Evil 1 und Metal Gear Solid gut findet, sollte sich den Titel Fear Factor merken. Das Actionspiel von Eidos soll nämlich eine Art Mischung aus diesen beiden werden. Die Aufgabe, die drei Söldner in Fear Factor gestellt bekommen, klingt zunächst einfach: Sie sollen eine bestimmte Frau finden, kidnappen und gegen Lösegeld wieder freilassen. Doch schon bald verstricken sich die Akteure in einem Netz von Morden und Intrigen. Wie bei den genannten Vorbildern ist die Szenerie des Spiels ziemlich düster. Ihr untersucht die verschiedenen Schauplätze und setzt Gegenstände, die Ihr Unterwegs



Bei Fear Factor könnt Ihr sogar auf verschiedene Ziele gleichzeitig schießen, wenn Ihr in jeder Hand eine Schußwaffe haltet.

die eine dritte CD enthalten soll. Die Zusatz-CD versorgt Euch mit einem VR-Stehen, werdet Ihr im eigentlichen Spiel mit neuen Ereignissen belohnt. Außerdem verfolgt Ihr die Gerüchte jedoch noch nicht bestätigen. <<

action

Holt Euch mit dem vorlauten Ha

BUGS BUNNY



Da ist Bugs Bunny wohl ein kleiner Fehler unterlaufen. Eigentlich wollte er nur nach Hause in seine Heimat Albuquerque, stattdessen landet der beliebte Hase in einem unbekannten Schuppen.

Bis dahin ist noch nichts Schlimmes passiert, doch dann entdeckt der neugierige Nager eine seltsame Maschine und kann die Pfoten nicht von ihr lassen. Damit beginnt eine abenteuerliche Reise, denn Bugs hat unwissentlich eine Zeitmaschine in Gang gesetzt.

In den sechs Zeitzonen, die Bugs Bunny unterwegs kennenlernt, lauern altbekannte Bösewichter, die um jeden Preis dessen Rückkehr in heimatische Gefilde verhindern wollen. Zu Beginn des Spiels bringt der Zauberer Merlin dem Mümmelmann die wichtigsten Tricks bei, damit er alle Herausforderungen auf seiner Reise bestehen kann. Die Levels sind jeweils in mehrere Abschnitte

unterteilt, in denen Ihr vor allem auf vier Arten von Pick-Ups achten solltet. Während einfache Karotten Bugs Bunny zusätzliche Energie geben, ermöglichen goldene Karotten Euch den Zutritt zu Bonus-Abschnitten. Allerdings nur, wenn Ihr eine vorgegebene Anzahl davon gesammelt habt. Uhren machen es möglich, daß Ihr ein neues Zeitalter erkunden könnt, und natürlich ist auch der vorlaute Hase ohne Geld aufgeschmissen.

In bester Jump&Run-Manier hüpfst Ihr durch die Gegend oder versucht mit Köpfchen Tresorkombinationen herauszubekommen oder andere Rätsel zu lösen. Der kleine Hase ist zudem sehr beweglich und beherrscht neben gekonnten Sprungeinlagen auch vorsichtiges Schleichen und Purzelbäume.



Je nach Spielsituation ändert sich die Kameraperspektive. Allerdings muß man des öfteren Korrekturen vornehmen, um den Überblick zu behalten.

Q U I C K C H E C K



ANCIENT EVIL



Ancient Evil erinnert in Aufbau und Optik an Diablo. Bei dem Spiel steuert man seinen Helden in isometrischer Perspektive durch verwinkelte Kellergewölbe, sammelt Gold und Ausrüstungsgegenstände und bekämpft eine Vielzahl von Monstern mit Schwert oder Magie. 30 Zaubersprüche stehen zur Verfügung, die allerdings

erst mit Hilfe von in der Gegend herumliegenden Runensteinen erzeugt werden müssen. Unterwegs begegnet man etwa 35 verschiedenen Monsterarten, die allerdings nicht besonders trickreich agieren, sondern meist plump auf den Helden losgehen. Perspektive und Maussteuerung fördern den Spielspaß nicht gerade. Zudem

machen es die hohen, halbtransparenten Mauern sehr schwer, Türen, Durchgänge und Gegenstände zu entdecken.

Hersteller: Infogrames
Genre: Rollenspiel
Preis: ca. DM 30,-
Veröffentlichung: Erhältlich

Spielespass 62%

sen die größten Karotten.



action

AUF ZEITREISE

Sogar am Steuer diverser Fahrzeuge macht er eine gute Figur. Bei all diesen Aktionen sind die Animationen sehr gut gelungen und die Kamera rotiert je nach Spielgeschehen um den Titelhelden.

Die Umgebung der verschiedenen Zeitabschnitte ist allerdings etwas unspektakulär gestaltet. Dafür sind die Levels nicht linear angeordnet, so daß Ihr ganz nach Lust und Laune zwischen Niemandsland, Steinzeit, Mittelalter, den 30er Jahren, der Piratenwelt und der Zukunft hin und her springen könnt.

Leider sind die Sprünge des Hasen aufgrund der schwammigen Steuerung von Zeit zu Zeit etwas unpräzise. Nett anzuhören sind hingegen die deutschen Texte, die bei den Zwischensequenzen Erinnerungen an die Loony-Tunes-Zeichentrickserie aufkommen lassen. Fans von Bugs Bunny und seinen Freunden werden mit dem Spiel auf jeden Fall ihre Freude haben.

Patrizia Stajer

BUGS BUNNY, DAS BEWEGUNGSTALENT

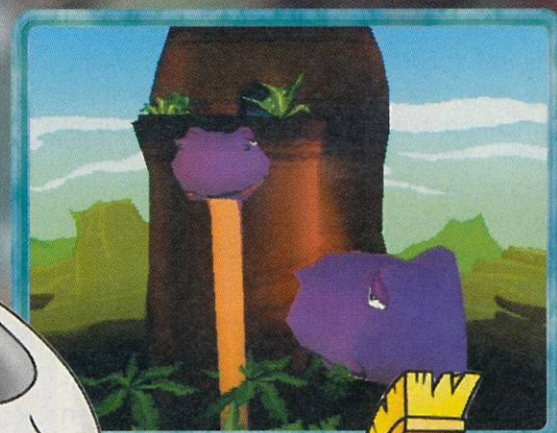
Der vorlaute Hase ist äußerst geschickt, er kann Tunnel graben (links), durch sonst unzugängliche Gegenden rollen (Mitte) und natürlich auch ganz vorsichtig herumschleichen (rechts).



Der Zauberer Merlin steht Bugs Bunny in den verschiedenen Zeitzonen mit Rat und Tat zur Seite.



So fängt alles an: Bugs Bunny gibt seiner Neugier nach und setzt die seltsame Maschine in Gang. Die unheimliche Reise durch die Zeit beginnt.



Auch so kann man einen Abgrund überwinden: von Dinosauriernase zu Dinosauriernase hüpfend.



Den geräuschempfindlichen Flugsaurier sollte man nicht beim Schlafen stören, sonst werden einem ganz schnell die Hasenohren langgezogen.

Spielespass 86%

Bugs Bunny auf Zeitreise

Hersteller: Infogrames
Release: Juni '99
Preis: ca. DM 99,-
Spieleranzahl: 1
Genre: Jump&Run

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Lustige Mischung aus Sprungeinlagen und kleinen Rätseln, gute deutsche Synchronisation

- Schwammige Steuerung, Technik nicht auf dem neuesten Stand

Altersfreigabe:

Unbeschränkt

Grafik: 78%

Sound: 78%

QUICKCHECK



ARMY MEN 2

Ihr steuert eine Armee kleiner, grüner Plastiksoldaten, die sich im Krieg mit ihren braunen und blauen Spielzeugkollegen befindet. Anführer der Truppe ist Lieutenant Sarge, dessen Rolle Ihr übernehmt. Schauplätze für die Gefechte sind so alltägliche Orte wie ein Vorgarten oder ein Küchentisch. Allerdings seid

Ihr ja nur spielzeugklein, so daß zum Beispiel eine heiße Herdplatte zur tödlichen Falle werden kann. Etwas heimischer fühlen sich die Soldaten da schon in ihrer Heimatwelt, in die sie von Zeit zu Zeit zurückkehren. Die Steuerung ist einfach, so daß es kein Problem ist, herumliegende Waffen und Power-Ups aufzusammeln. Ent-

täuschend ist die optische Umsetzung der originellen Spielidee. Für Gelegenheitsstrategen ist Army Men 2 trotzdem einen Blick wert.

Hersteller: 3DO
Genre: Strategie
Preis: ca. DM 80,-
Veröffentlichung: Erhältlich

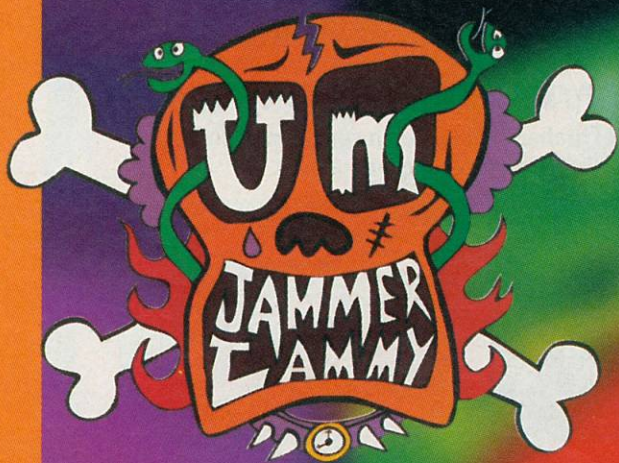
Spielespass 64%

TEST

QUICKCHECK

UM JAMMER LAMMY

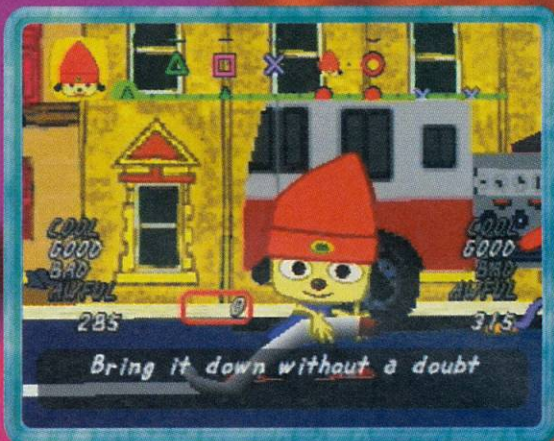
Schräge Töne und abgedrehte Spielfiguren



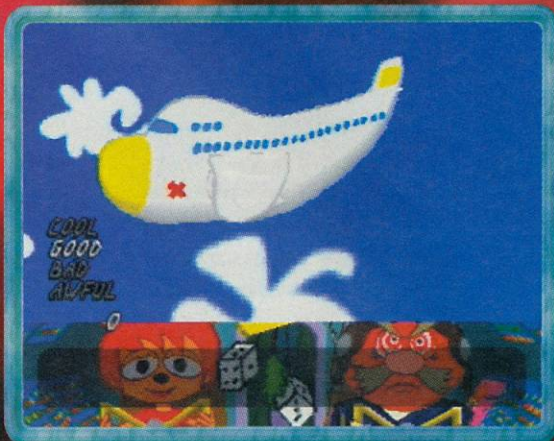
Anscheinend hat Lammy ihre Sache gut gemacht. Sie erhält Glückwünsche von allen Seiten.



Die Position des Gitarristen bei Milk Can soll neu besetzt werden. Auch Jungtalent Lammy bewirbt sich natürlich um die begehrte Stelle.



Parappa the Rapper ist Lammys Vorgänger. Im ersten Teil des Musikspektakels war er die Hauptfigur, aber er hat auch diesmal einen Auftritt.



Wie es sich für so ein lustiges Spiel gehört, ist auch die Grafik sehr bunt und abwechslungsreich. Das sorgt für gute Laune vor dem Bildschirm.



Die aufstrebende Gitarristin Lammy ist die Titelheldin von Um Jammer Lammy. Im Spiel muß sie viele haarsträubende Situationen überstehen.



sonst habt
Ihr auf höheren Spielstufen keine Chance.
Denn da wird es wirklich kompliziert.

Auf den ersten Blick wirken die sieben Abschnitte des Spiels etwas mager. Wenn man aber erstmal losgelegt hat, zeigt sich schnell, daß bei Um Jammer Lammy für reichlich Spielstoff gesorgt ist. Im Laufe des Spiels kann man nämlich etliche Team- und Duell-Modi freispielen. Und auch auf Parappa the Rapper müßt Ihr nicht verzichten.

Wer keine Lust mehr auf Lammy hat, kann das ganze Spiel nämlich auch mit Parappa, dem Rapper mit der roten Mütze, durchspielen. Logisch, daß sich dann die Musik ganz anders anhört. Als Krönung könnt Ihr die beiden Musikfreaks sogar gegeneinander antreten lassen. Dann wird sich zeigen, ob Rap oder Rock besser klingt. Schräg hört es sich auf jeden Fall an. Durch den neuen Zwei-Spieler-Modus wurde das Gameplay des Musikspiels auf jeden Fall gehörig aufgewertet. Und an den knallbunten Figuren kann man wirklich seinen Spaß haben.

Patrizia Stajer**Spielespass**

80%

Um Jammer Lammy

Hersteller: SCEE
Veröffentlichung: 6. August '99
Preis: ca. DM 99,-
Spieleranzahl: 1-2
Genre: Entertainment

n64

PS

PC

GE

CGE

DC

Neuer Zwei-Spieler-Modus, schräge Charaktere und abgedrehte Handlung, gute Grafik

Ein paar bekannte Songs hätten dem Spiel gut getan, auf die Dauer etwas nervig

Alters-
freigabe:
**Noch
nicht
bekannt**

Grafik: **75%**

Sound: **76%**

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 sämtlichen Regeln der Kunst austoben. Nur wer es schafft, sich in den Phantasiewelten zurechtzufinden, kann gewinnen.



inhalt

4
SEITEN

System Shock 2PCSeite 24

OutcastPCSeite 26

Discworld NoirPCSeite 27

release

DrakanPCJuni '99
TunguskaPSJuni '99
Might & Magic 7PCJuli '99
Septerra CorePCAugust '99
Shadow ManPS/N64August '99
Discworld NoirPS12. September '99
Dark MessiahPSSeptember '99
Techno MagePSSeptember '99
Hype: The Time QuestN64Dezember '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.

eure hits

TOP
10

1



1.	1	Zelda: Ocarina Of Time	N64
2.	2	Final Fantasy VIII	PS
3.	3	Baldur's Gate	PC
4.	4	Silent Hill	PS
5.	7	Final Fantasy VII	PS
6.	6	Super Mario 64	N64
7.	5	Banjo-Kazooie	N64
8.	8	Diablo	PC
9.	9	Fallout 2	PC
10.	10	Wild Arms	PS

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.

referenz

TOP
10

1



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

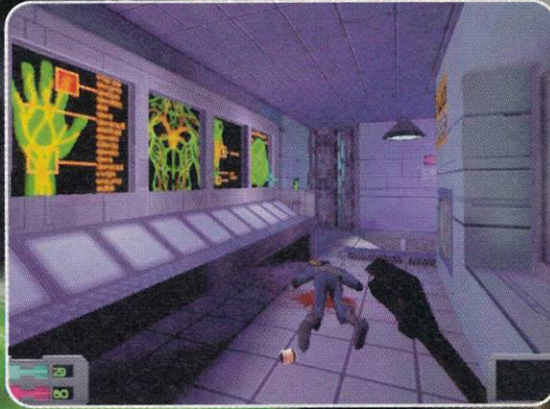
Die Adventures mit den besten Wertungen in Games and More? Hier seht Ihr alle unsere Highlights des Genres auf einen Blick. Damit Ihr wißt, welche Spiele Euch am meisten Abenteuer und Action bieten.

SYSTEM SHOCK 2

Das Adventure bietet Rollenspiel und Action in perfekter Kombination.



Anhand der „Kleiderpuppe“ rechts oben kannst Du Deine Spielfigur mit Ausrüstungsgegenständen, die im Inventar vorgegeben sind, ausstatten.

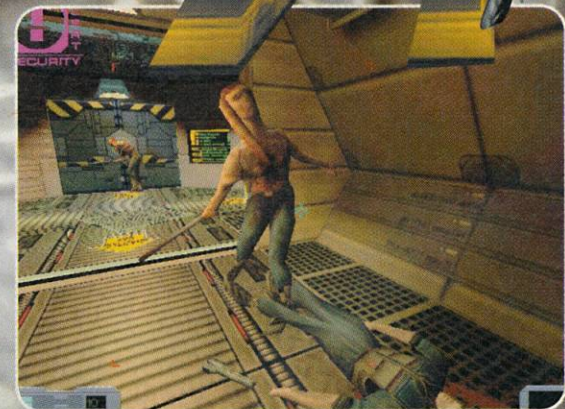


Die Räume in System Shock 2 wirken sehr düster und beklemmend. Die Grafik wurde überarbeitet, so daß sie nun sehr realistisch ist.

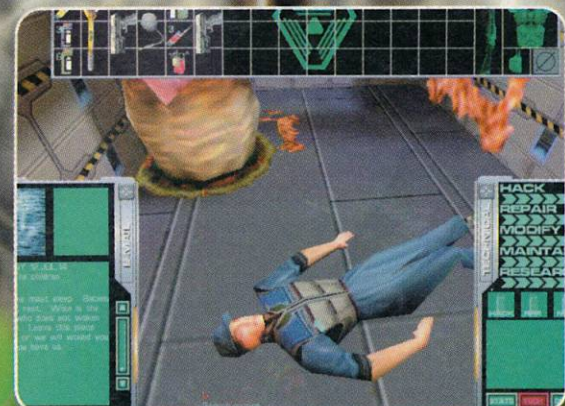


Als Techniker hat man die größte Chance, die Sicherheitsvorkehrungen im Raumschiff zu knacken und verschlossene Durchgänge zu öffnen.

Die Laser der Wachroboter können Euch gefährlich werden. Mit etwas Geschick könnt Ihr die Roboter aber umprogrammieren.



In den Räumen und Gängen des Raumschiffs solltest Du äußerst vorsichtig sein. Deine Gegner sind diesmal clever genug, um Schotten und Türen zu öffnen und Dich hinterrücks zu überfallen.



In dem Menü rechts siehst Du die Charaktereigenschaften Deiner Spielfigur. Links kommt gerade eine neue E-Mail für Dich an.

Die Mischung aus 3D-Action, Adventure und Rollenspiel fesselte vor fünf Jahren Fans auf der ganzen Welt vor den Bildschirm. Und schon bald wurden Rufe nach einer Fortsetzung laut. In diesem Jahr ist es soweit: System Shock 2 steht kurz vor der Fertigstellung. Soviel vorweg: Auch der Nachfolger des Klassikers ist nichts für zarte Gemüter.

Vor dem Computer packt einen die Angst, unheimliche Geräusche lassen ahnen, daß gleich etwas Schreckliches passiert. Die düstere Atmosphäre und die gefährlichen Gegner, die überall auf Euch lauern, tun ihr Übriges.

Zeitlich setzt der zweite Teil 35 Jahre nach dem Ende von System Shock ein. Shodan, der Supercomputer, gegen den man in der ersten Runde kämpfen mußte, ist wieder da. TriOptimum, die den Computer mit der netten Stimme entwickelt haben, basteln an einem Raumschiff, das mit Überlichtgeschwindigkeit fliegen kann. Die Erdregierung UNN (Unified National Nominate) steht diesem Vorhaben skeptisch gegenüber und läßt deshalb die Jungfernfahrt des Raumschiffs „Von Braun“ durch den Zerstörer „Rickenbacker“ überwachen. Kurze Zeit später betrittst Du als Spieler die Szene.

Etwas Entsetzliches muß passiert sein. Shodan hat das Commando über das Schiff und die Besatzung übernommen. Es gibt nur wenige Überlebende. Du selbst lagst eine Woche im Tiefkühlschlaf. Durch ein kybernetisches Implantat der Militärs wurden alle Erinnerungen aus Deinem Kopf gelöscht.

Deine erste Aufgabe ist es, herauszufinden, was passiert ist, während Du schließt. Zuerst aber mußt Du Deinen Spielcharakter festlegen. Je nachdem, ob Du in die Navy eintrittst, Deine Ausbildung bei den Marines absolvierst oder lieber Geheimagent wirst, stehen Dir verschiedene Fähigkeiten bei der Lösung des Rätsels zur Verfügung. Als navyerprobter Techniker weißt Du alles über das Hacken von Computern. Der Marine-Kämpfer ist im Umgang mit Waffen besonders geschult und der Agent verfügt über psionische Gedankenkräfte, mit denen er seine Umgebung beeinflussen kann.

Bei den anschließenden Trainingsmissionen kannst Du testen, wie die Waffen und Ausrüstungen bei den unterschiedlichen Charakteren funktionieren. Erst danach geht es richtig zur Sache. Oberstes Ziel in System Shock 2 ist das Überleben. Es empfiehlt sich vorsichtig, vorzugehen und Augen und Ohren offen zu halten.

Auch als Kämpfer sollte man also den Kopf einschalten. Vor allem, weil Deine Gegner ausgesprochen intelligent vorgehen. Hinter jeder Ecke kann ein Monster lauern. Die Hintergrundgeschichte von System Shock wird durch E-Mails, Logbücher der Besatzung und kurze Filme fortgeführt. Überraschungen gibt es reichlich. Und bei Deiner Entdeckungstour durch das Raumschiff wirst Du nicht nur in Kämpfe verwickelt, sondern mußt auch schwierige Rätsel lösen.

Patrizia Stajer

Hersteller: ... Looking Glass/Electronic Arts
Veröffentlichung:2. Quartal '99

>>TopWare Interactive arbeitet an Septerra Core. Das Rollenspiel im Stil von Elemente und Echtzeitstrategiekämpfe. Der Planet Septerra setzt sich aus sieben Im Mittelpunkt des Spiels steht ein riesiger Bio-Computer. Im August werdet Ih

Insgesamt gibt es 14 Grundmodelle, für die jeweils zwei bis vier Munitionsarten zur Verfügung stehen. Indem man Einstellungen wie die Feuerrate oder Magazingröße variiert, kann man die Waffen für das jeweilige Ziel einrichten.

DIE WAFFEN AUS SYSTEM SHOCK 2



EMP-GEWehr

Die magnetischen Impulse dieses Gewehrs stören elektrische Signale und Radiowellen. Droiden und Roboter kann man damit leicht ausschalten, organische Ziele bleiben jedoch unversehrt.



LASER RAPIER MARK IV

Der teure Laser, der eine Weiterentwicklung des Lasers ist, den TriOptimum vor der Zitadellen-Krise benutzt hat, verbraucht sehr viel Energie. Ihr solltet ihn nur im Nahbereich einsetzen.



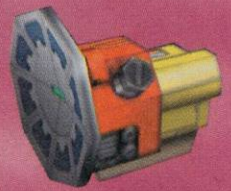
PISTOLE

Dies ist die Standardwaffe der UNN-Soldaten. Durch Munitionsarten wie Brandsätze oder Uran-kugeln wird ihre Durchschlagskraft erhöht, so daß man auch gepanzerte Roboter angreifen kann.



PSI-VERSTÄRKER

Dieses Gerät hilft Euch, Eure verschiedenen Psi-Kräfte zu bündeln und auf diese Weise zu verstärken. Entworfen wurde der Verstärker von der militärischen Entwicklungsabteilung TriOptimums.



STASIS-FELD-GENERATOR

Eigentlich wurden mit diesem Gerät Patienten in Narkose versetzt, in System Shock 2 könnt Ihr damit Eure Gegner für einige Zeit bewegungsunfähig machen.



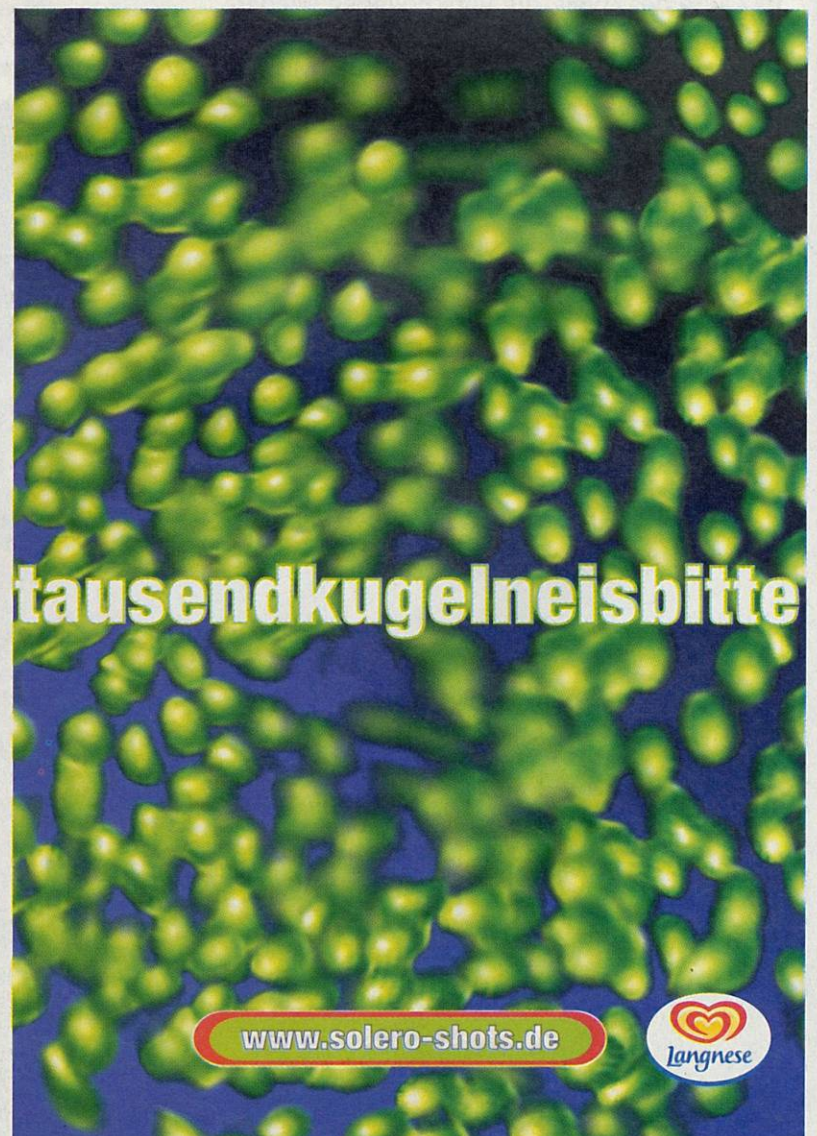
Die Protokoll-Droiden besitzen zwar keine Waffen, aber ihre Metallarme können gefährlich werden.



Der Roboter kommt Dir bedrohlich nahe. Es wird Zeit, den Laserstrahl auf das metallene Ungetüm zu richten, wenn Du noch entkommen willst.



Du solltest immer gut überlegen, welche Deiner Waffen Du benutzt. Wenn der abgegebene Schuß zu laut ist, können ihn Deine Feinde hören. Ehe Du dich versiehst, wird sich dann eine ganze Horde auf dich stürzen.



tausendkugeln eisbisse

www.solero-shots.de



Final Fantasy VII verknüpft Adventure-
welten zusammen, die Du erforschen mußt.
Euch auf die Reise begeben können. <<

OUTCAST

Wissenschaftler auf gefährlicher Mission



Inzwischen ist es ja fast normal, daß sich Erscheinungstermine immer wieder verschieben. Auch Cutter Slade, die Hauptfigur von Outcast, bleibt davon nicht verschont. Nachdem noch einige Fehler entdeckt wurden, wird Outcast erst im Juni auf den Markt kommen. Zuletzt wurde vor allem am Landschaftsdesign und den gesprochenen Texten gearbeitet.

Zur Story: Eine Sonde, die ursprünglich die Parallelwelt Adelpha erforschen sollte, schickt neben Bildern auch eine Bombe in Richtung Forschungslabor. Die Explosion dieser Bombe verursacht ein schwarzes Loch, das sich mit rasender Geschwindigkeit ausdehnt.

Cutter und sein Team sollen die Sonde reparieren, doch als der Wissenschaftler nach seiner Reise durch das schwarze Loch erwacht, ist er alleine. Seine Kollegen sind verschwunden. Cutter versucht nun im Laufe des Spiels, die Verschwundenen wiederzufinden und die Bedrohung für die Erde zu stoppen. Eine wichtige Rolle bei dieser Mission



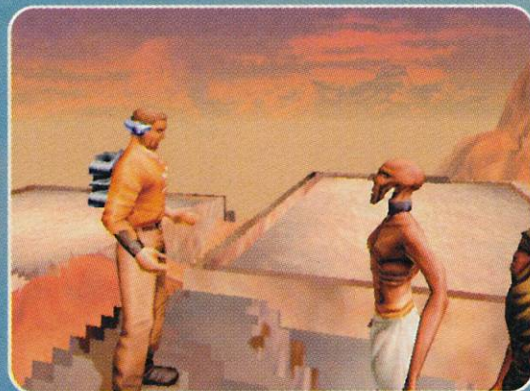
spielt die Kommunikation mit den Einheimischen, die Cutter unterwegs trifft. Um an Informationen zu kommen, muß er den Eingeborenen Gefälligkeiten erweisen. Dabei ist es nicht ganz einfach, mit den Leuten ins Gespräch zu kommen. Bis Ihr den Dialekt der Bauern versteht, vergeht einige Zeit.

Die sechs Welten sind nicht linear angeordnet, so daß nicht vorgegeben ist, in welcher Reihenfolge Ihr die verschiedenen Schauplätze erforscht. Mit Teleportern könnt Ihr Euch an alle gewünschten Orte versetzen.

Allerdings haben Eure Gegner etwas dagegen, daß Ihr auf ihrem Planeten auf Entdeckungsreise geht. Die KI Eurer Feinde ist um einiges höher als in Tomb Raider, an das Outcast auf den ersten Blick erinnert. Beim Gameplay ist also für Abwechslung gesorgt. Ihr müßt nicht nur Informationen sammeln und gegen bössartige Feinde kämpfen, sondern auch Gegenstände auflesen, die Ihr braucht, um im Spiel voranzukommen. Lediglich die Steuerung von Outcast kann noch nicht ganz überzeugen. Aber ein bißchen Zeit bleibt ja noch bis zur Veröffentlichung.

Patrizia Stajer

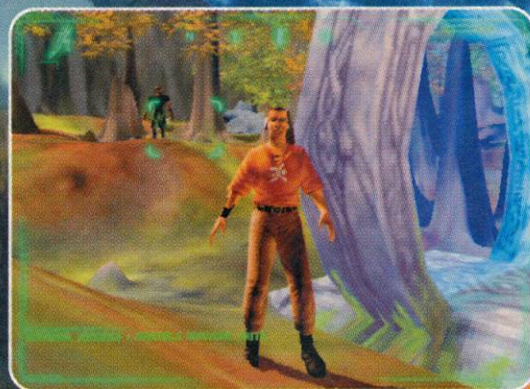
Hersteller: Infogrames
Veröffentlichung: Juni '99



Dialoge mit den Einheimischen spielen bei Outcast eine große Rolle. Nur dadurch bekommt Cutter die nötigen Informationen.



Die Welt von Adelpha ist in mehrere Kontinente aufgeteilt. Auch optisch sind die verschiedenen leicht zu unterscheiden.



Die Grafik ist toll. Die Explosionen erreichen fast die Qualität von Unreal und die Landschaften vermitteln eine große Tiefe.



Die Bewegungen von Cutter Slade sind sehr realistisch und glaubhaft. Sie erinnern an seine berühmtere Kollegin Lara Croft.

DIE HAUPTPERSON

Eine gewisse Ähnlichkeit mit Lara Croft ist nicht zu übersehen. Auch Cutter Slade ist gut trainiert: Die Figur kann ...



...laufen



...klettern



...schwimmen



...kriechen

>> Auch Simon the Sorcerer wagt jetzt den Sprung in die 3D-Welt. Im dritten Teil oder Puzzles lösen. Besonderheit an Simon 3D: Das Abenteuer soll nicht-linear auf. Geduld ist aber bis zur Veröffentlichung noch angesagt. Nach einigen Problemen weg

DISCWORLD NOIR



Carlotta von Überwald verändert Lewtons gesamtes Leben. Durch ihren Auftrag wird er in ein undurchschaubares Mordkomplott verstrickt.



Auch ein Golem mit leuchtenden Augen begegnet Euch bei der abenteuerlichen Reise durch Discworld. Da kann einem Angst und Bange werden.

Der dritte Teil der Saga über die unheimliche Scheibenwelt präsentiert sich in völlig neuem Outfit. Während die vorangegangenen Abenteuer in einer bunten Comicwelt spielten und an Gags und witzigen Anspielungen nicht gespart wurde, wirkt Discworld Noir 3 eher beklemmend.

Die Schauplätze sind durchweg dunkel und unheimlich. Ununterbrochen regnet, stürmt oder gewittert es. Bizarre Gestalten wie ein Risentroll, ein Werwolf oder ein Vampir bevölkern die scheibenförmige Welt.

Im Mittelpunkt der Geschichte steht der Privatdetektiv Lewton, der in seinem schäbi-

gen Büro seine Tage vergammelt und auf neue Aufträge hofft. Als Carlotta von Überwald in der Tür steht, scheint sich alles zum Besseren zu wenden. Doch weit gefehlt. Kurze Zeit später ist Lewton tief in ein Mordkomplott verwickelt. Der gesamten Scheibenwelt droht die Zerstörung. Rettung scheint nicht in Sicht. Doch Lewton will nicht kampflos aufgeben. Um das Unheil abzuwenden, muß der abgehalfterte Schnüffler jedoch im Laufe des Spiels sein ganzes Können beweisen.

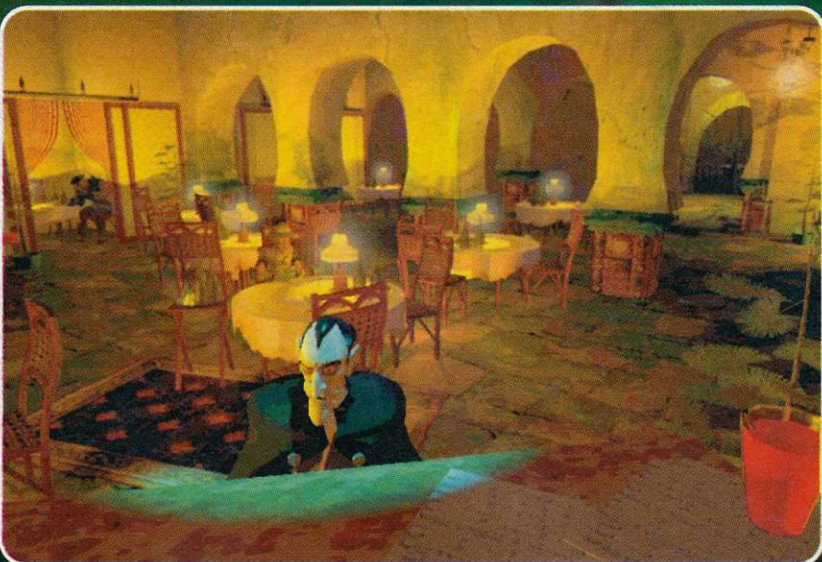
Als Spieler schickt Ihr die Hauptfigur durch die groteske Welt, sammelt Beweise und versucht in Gesprächen mit Verdächtigen und Zeugen wichtige Informationen zu erhalten. Doch die Intrige aufzudecken und zu erkennen, wer gut und wer böse ist, ist

nicht leicht – selbst für Kenner der ersten Teile.

Obwohl Terry Pratchett, Autor der Kultbücher, die den Discworld-Spielen zugrunde liegen, auch an der Entwicklung von Teil 3 beteiligt war, ist diese Folge nicht so eng an seine Bücher angelehnt wie ihre Vorgänger. Die Entwickler haben versucht, nicht nur das Konzept der Vorgänger zu kopieren, sondern durch die veränderte Optik und die vielen neuen Spielfiguren eine völlig andere Atmosphäre zu erzeugen. Bleibt abzuwarten, wie das neue Discworld Noir bei den Fans der Serie ankommt.

Patrizia Stajer

Hersteller: GT Interactive
Veröffentlichung: Juli '99



Bizarre Gestalten trifft Ihr in Discworld Noir immer wieder. Eine davon ist dieser traurig musizierende Vampir in dem leeren Restaurant.

Finstere Gestalten und düstere Atmosphäre sorgen für Gänsehaut.



des Adventures muß Simon vor allem Objekte und Schauplätze erforschen und Rätsel gebaut werden und wird dadurch auf unterschiedliche Weise lösbar sein. Ein bißchen n des Vertriebs kommt Simon 3D wahrscheinlich erst Ende des Jahres in die Läden. <<

> Anleitung zum
Glücklichsein.

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

Ab 23.6. für 5,99 DM am Kiosk.



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

4

SEITEN

WCW Mayhem	PS	Seite 30
Get Bass	DC	Seite 31
NBA Pro '99	PS	Seite 32
Actua Pool	PC	Seite 32
Puma Street Soccer	PS	Seite 33
Baseball Edition 2000	PC	Seite 33

release

All Star Tennis '99	N64	Juni '99
NHL Pro 99	PS	August '99
NFL Blitz	PS	1. Juni '99
WWF Attitude	N64	Juli '99
UEFA Striker	PS	September '99
Box Champions	PC	2. Quartal '99
Mario Golf	N64	2. Halbjahr '99
This is Football	PS	August '99
WWF Attitude	PS	Juni '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.

1 eure hits

TOP 10



1.	1	FIFA 99	PC/PS/N64
2.	2	NHL 99	PC/PS/N64
3.	3	NBA Live 99	PC/PS/N64
4.	4	1080° Snowboarding	N64
5.	5	FIFA 98	PC/PS/N64
6.	7	VIVA Fußball	PC/PS
7.	9	UEFA Champ. League 98/99	PC/PS
8.	8	ISS 98	PS/N64
9.	6	Cool Boarders 3	PS
10.	10	WCW/nWo Revenge	N64

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

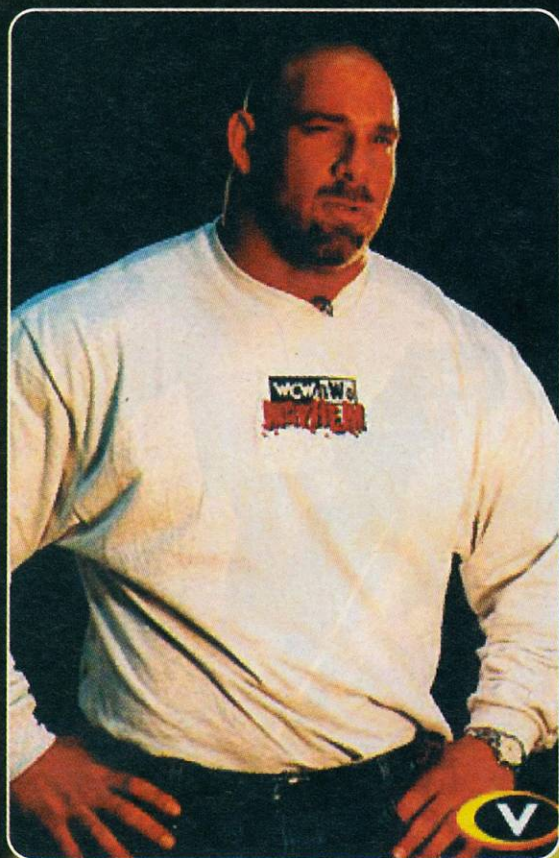
1 referenz

TOP 10



1.	1	FIFA 99	PS/PC/N64
2.	2	NHL 99	PC/PS/N64
3.	3	NBA Live 99	PC/PS/N64
4.	4	Links LS 1999	PC
5.	5	1080° Snowboarding	N64
6.	6	WCW/nWo Revenge	N64
7.	7	All Star Baseball 99	N64
8.	8	NBA Jam 99	N64
9.	9	NFL Quarterback 99	N64
10.	10	Cool Boarders	PS

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



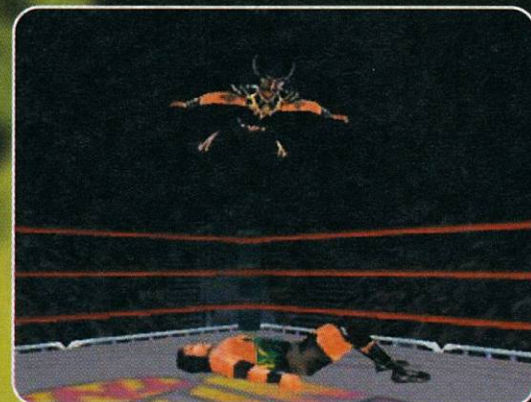
WCW MAYHEM



**Konkurrenz
belebt
das Geschäft.**



Die Kämpfer von WCW Mayhem werden sehr detailliert dargestellt. Auf der Kleidung der Wrestler sind sogar Aufschriften zu erkennen.



Bei WCW Mayhem gibt es echte Highlights aus der Szene zu sehen. Sogar High-Risk-Manöver japanischer Kämpfer fehlen nicht.

Die Auswahl an Wrestling-Spielen wird immer größer. Neuestes Projekt ist WCW Mayhem von Electronic Arts. Und was wir bis jetzt gesehen haben, sieht durchaus vielversprechend aus.

Bietet WWF Attitude noch 40 Kämpfer auf, sind es bei Mayhem jetzt schon 60. Dank der offiziellen Lizenz sind darunter natürlich auch die bekanntesten der WCW-Wrestler. Von Hollywood Hogan bis Sting ist alles dabei, was Rang und Namen hat.

Und wenn Euch das noch nicht genug ist, könnt Ihr Euch Euren eigenen Kämpfer basteln. Die Gestaltungsmöglichkeiten reichen

dabei bis ins Detail und beim Einzug in den Ring wird er sogar mit dem von Euch gewählten Namen angekündigt. Bei den Spiel-Modi hat sich Electronic Arts neben den Standardoptionen noch etwas Besonderes einfallen lassen: Im Party-Modus geht es heiß her, wenn gleichzeitig 16 Spieler an einem Handgemenge teilnehmen. Sollte ein Spieler ausgeknockt werden, wird er sofort durch einen Nachrücker ersetzt. Besonders beeindruckend ist die Schnelligkeit der Wrestler.

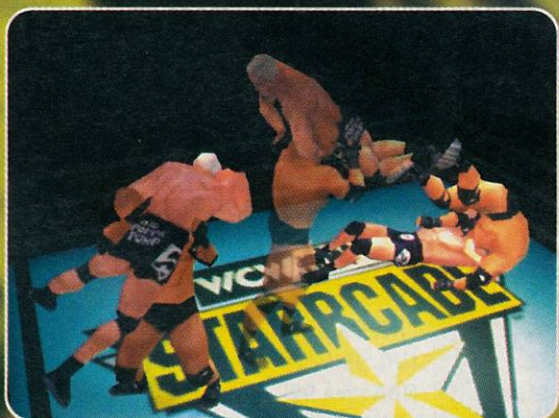
Grundlage für deren Bewegungen bilden 600 Motion-Capture-Animationen, die die Kämpfe äußerst realistisch aussehen lassen. Damit man bei den Ringszenen nicht den Überblick verliert, existiert ein dyna-

misches Kamerasystem, das das Geschehen aus dem günstigsten Blickwinkel verfolgt.

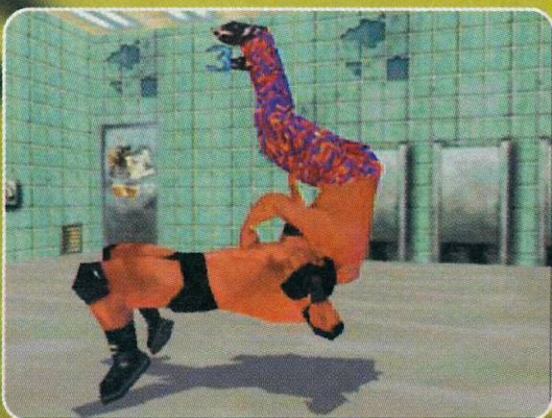
Das sogenannte Momentum-Meter zeigt Euch während der Kämpfe an, welcher Kämpfer zur Zeit in Front liegt. Aber auch außerhalb des Rings lassen es die Wrestler heftig krachen. Sogar in Umkleieräumen und Hallengängen kommt es zu Handgreiflichkeiten. Wer alleine keine Chance für sich sieht, kann sich zudem mit anderen Athleten zusammenschließen.

Patrizia Stajer

Hersteller: Electronic Arts
Veröffentlichung: Herbst '99



Bei solchen Aufnahmen könnt Ihr die Bewegungsabläufe während eines Kampfes noch einmal ganz genau nachvollziehen.



Die Wrestler geben keine Ruhe. Sogar in den Toilettenräumen können sie nicht voneinander lassen und gehen aufeinander los.



Beim Spiel von Electronic Arts fehlt dank Original-Lizenz keiner der Stars aus der Wrestlingsszene. Ihr habt die freie Auswahl.

>> Bei Acclaim Sports Soccer wird die Grafikengine von All Star Baseball zum E...
den 32 Teams mit über 700 Spielern auflaufen. 50.000 Animationen sollen die Be...
optischen Genuß machen. Eine Besonderheit ist der Editor, mit dem man seinen ei...

GET BASS

Angeln hat Euch noch nie interessiert?
Das kann sich ändern.



Für viele ist Angeln ja eher eine langweilige Angelegenheit. Die japanische Angelsimulation Get Bass beweist jedoch das Gegenteil.

Auch wer seine Freizeit normalerweise nicht damit verbringt, auf Fische zu lauern, kann mit Get Bass seinen Spaß haben. Und technisch ist das Spiel absolut überzeugend.

Ob Eure Angeltour erfolgreich ist, hängt davon ab, ob Ihr den richtigen Köder gewählt habt. Im Spielverlauf bekommt ihr zusätzlich Köder wie den Popper, der an der Wasseroberfläche schwimmt, hinzu. Wie im wahren Leben ist der Angelerfolg nur dem vergönnt, der mit Fingerspitzengefühl zwischen Leineeinholen und Leinegeben hin und her wechselt. Durch den Fishing-Controller, der nicht nur zwei Rumble-Motoren, sondern auch einen Sensor enthält, wirkt das Ganze sehr realistisch. Bewegt man den Controller, bewegt sich nämlich auch der Köder im Wasser.

Wehrt sich der Fisch standhaft gegen Eure Versuche, ihn an Land zu ziehen, und zerrt an der Angelschnur, dann vibriert der Controller.

Bei Get Bass könnt Ihr bei jedem Wetter und zu jeder Tages- und Nachtzeit dem Angelsport frönen. Die Umgebung bildet einen malerischen Hintergrund für den Kampf Mann gegen Fisch. Die Fischgebiete reichen von einer Schleuse bis zu einem Höhlengebiet.

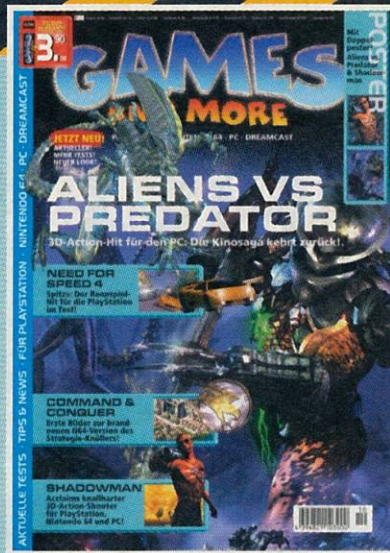
Patrizia Stajer

Hersteller: Sega
Veröffentlichung: Erhältlich (Japan)

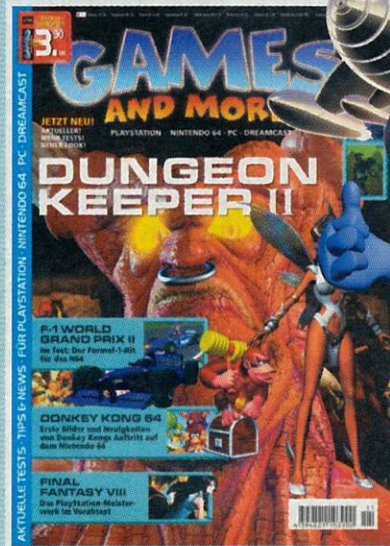


Die grafische Umsetzung der Wasserbewegungen und die Animationen der Fische sind die Highlights von Get Bass.

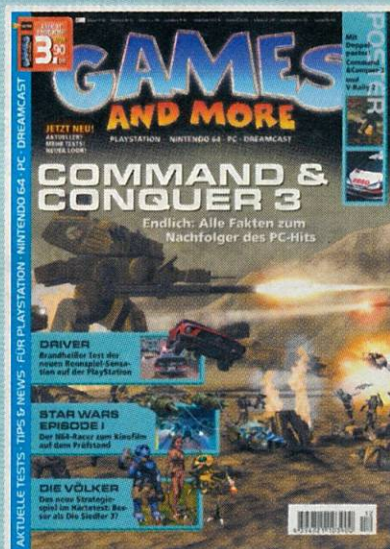
NEWS



10/99



11/99



12/99

Hefte verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von GAMES AND MORE einfach nachbestellen...

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

Hiermit bestelle ich:

☐ GAMES AND MORE 10/99	zu DM 3.90	
☐ GAMES AND MORE 11/99	zu DM 3.90	
☐ GAMES AND MORE 12/99	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!

NBA PRO '99

Konami gelingt es nicht, Electronic Arts auszuspielen.



Bei der 99er-Version der Basketballsimulation hat Konami vor allem das Allstar-Wochenende kräftig aufpoliert. Das Treffen der Besten wurde um einen Slam-Dunk-Vergleich erweitert. Die übrigen Spielmodi Freundschaftsspiel, Saison und Play-Off blieben hingegen weitgehend unverändert. Beim Slam-Dunk-Wettbewerb muß man sich als Spieler die Tastenkombination für ein gezeigtes Dunking merken und anschließend fehlerlos wiederholen.

Natürlich wurden die Spielerkader für NBA Pro '99 auf den aktuellen Stand der laufenden NBA-Saison gebracht. Während in der echten NBA jedoch die Play-offs bereits in der heißen Phase sind, könnt Ihr Euch bei der Basketballsimulation nochmals auf die Saisonspiele konzentrieren und fast alle Original-Spieler auf das Parkett schicken. Ein bißchen peinlich ist allerdings, daß ausgerechnet Glen Rice als Zugpferd des Titels noch immer im Dress der Charlotte Hornets aufläuft, obwohl er inzwischen für die Los Angeles Lakers spielt.

Die Spieler auf dem Feld lassen sich gut steuern und auch taktische Änderungen machen keine Probleme, dennoch könnte das Spiel-

geschehen manchmal etwas dynamischer wirken. Auch Zuschauer und Kommentator lassen sich von dem gemächlichen Spiel der Cracks anstecken und gehen mit ihren Reaktionen allzu sparsam um. Ein bißchen mehr Atmosphäre würde dem Spiel wirklich guttun.

Ein echtes Ärgernis sind die Aktionen des Schiedsrichters, der saubere Blocks bestraft und andere, wirklich unfaire Fouls übersieht. Wer darüber noch unbeeindruckt hinwegsieht, bekommt spätestens dann ein paar Zornesfalten auf der Stirn, wenn seine Spieler auch auf höheren Spielstufen immer wieder das Zeitlimit an der Freiwurflinie überschreiten.

Die grafische Darstellung der Spiele ist gegenüber der N64-Version etwas besser gelungen. Trotzdem haben die Basketballer immer noch ein kantiges Aussehen. Das fällt vor allem im Vergleich mit der wirklich gelungenen Animation der Aktionen am Korb auf. Gegen NBA Live von Electronic Arts ist NBA Pro aufgrund seiner Mängel auf jeden Fall chancenlos.

Patrizia Stajer

Spielepass 72%

NBA Pro '99

Hersteller: Konami
Veröffentlichung: Juni '99
Preis: ca. DM 99,-
Spieleranzahl: 1-8
Genre: Basketball

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Überzeugende Darstellung der Dunkings, ansprechender Slam-Dunk-Wettbewerb

- Unausgereiftes Gameplay, schwache Schiedsrichter, kantige Spieler

Alters-freigabe:
Unbe-schränkt

Grafik: 73%

Sound: 69%



Shaquille O'Neal gehört zu den ganz Großen des Basketballsports. Unter dem Korb ist er kaum zu stoppen, der Rebound ist eine leichte Beute.



Gut gelungen sind die Dunkings der Spieler. In der Replay-Funktion könnt Ihr besonders tolle Spielaktionen noch einmal ausführlich bewundern.

QUICKCHECK

ACTUA POOL

Spielepass 77%



P Nachdem Power Pool in der letzten Games and More im Test immerhin 69% erreicht hat, kann Actua Pool da noch einige Prozentpunkte drauflegen. Die Auswahl an Spielmodi ist groß. Zu den zehn angebotenen Varianten gehören unter anderem 9er Ball, 10er Ball, One Pocket, Bank und Killer. Auch die Umgebung

für die Partien am grünen Tisch bietet reichlich Abwechslung. Das Können der Computergegner nimmt mit den Schwierigkeitsstufen zu, läßt aber auch Einsteigern eine Chance. Wer erst einmal üben möchte, wird sich über die Trainingsspiele freuen, wo man Grundregeln und Stöße beigebracht bekommt. Die Steuerung über eine Menü-

leiste ist leicht zu handhaben. Nur die Regelung der Stoßstärke über die Maus ist nicht ganz gelungen. Die Grafik hingegen ist gut gemacht.

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

PUMA STREET SOCCER

Straßenfußball ohne großen spielerischen Anspruch



Der Stürmer setzt zum Schuß an. Ein Verteidiger ist weit und breit nicht zu sehen – der Torwart ist chancenlos. Dein Team gleicht damit aus.



Beim Torerfolg ist der Jubel groß! Wenn Eure Stürmer den Ball im Netz versenken, werdet Ihr mit einem Goal-Schrei belohnt.

Fußballkommentatoren und Experten erinnern sich immer gerne an die Zeit, als die großen Stars ihr Handwerk – oder besser gesagt: ihr Fußwerk – noch auf der Straße lernten. Heute jedoch gibt es diese typischen Straßenfußballer kaum noch. Einige der großen Sportartikelfirmen haben von Zeit zu Zeit versucht, mit aufwendigen Events diese Randsportart wiederzubeleben. So richtig gelungen ist es jedoch nicht. Trotzdem hat sich Infogrames an einem Street-Soccer-Spiel versucht und läßt seine Spieler an ungewöhnlichen Orten auflaufen.

Auf der Straße, am Hafen oder in einem Park treten Nationalmannschaften, die aus Phantasiespielern zusammengesetzt werden, gegeneinander an. Wer genug Tore schießt, wird im Laufe des Spiels mit weiteren Bolzplätzen ganz besonderer Art belohnt und darf auch einige Superstar-Spieler auflaufen lassen.

Jeder neue Ort wird in einem speziellen Render-Film präsentiert. Auf dem Spielfeld

selbst geht es mächtig zur Sache. Hohe Fußballkunst oder durchdachte taktische Spielzüge sind dabei nicht gefragt. Je drei Spieler plus Torwart rennen sich die Lunge aus dem Leib, ohne sich eine Pause zu gönnen. Das ständige Auf und Ab könnt Ihr aus verschiedenen Perspektiven verfolgen.

Bei Puma Street Soccer dürft Ihr keine große Spieltiefe erwarten, dafür ist die Steuerung so leicht zu handhaben, daß Ihr schon nach kürzester Zeit alle Modi ohne Probleme durchspielen könnt. Neben dem normalen Ligabetrieb gibt es die Pokalrunden und eine Puma-WM.

Lediglich Magerkost bekommt Ihr bei Grafik und Sound geboten. Die Reaktionen der Zuschauer sind unspektakulär und Kommentare Mangelware. Eine Konkurrenz für die Fußballspiele von Konami oder Electronic Arts, die auf dem grünen Rasen stattfinden, ist Puma Street Soccer damit nicht. Für ein schnelles Match zwischendurch ist das Spiel zwar durchaus zu gebrauchen, langanhaltender Spielspaß ist jedoch nicht gewährleistet.

Patrizia Stajer



spielespass

70%

Puma Street Soccer

Hersteller: Sunsoft
Veröffentlichung: n.n.b
Preis: ca. DM 99,-
Spieleranzahl: 1-8
Genre: Fußball

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Unkomplizierte Steuerung, einfaches Spielprinzip, witzige Spielorte



Eintöniges Gekicke ohne taktische Anforderungen, auf Dauer langweilig

Altersfreigabe:
Unbeschränkt

Grafik: **66%**

Sound: **60%**

QUICKCHECK



BASEBALL EDITION 2000



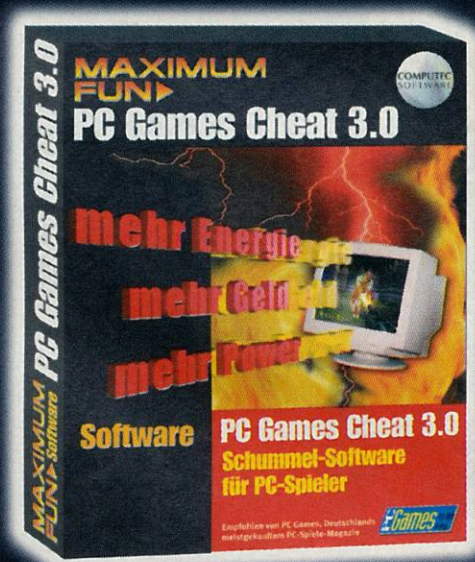
Die grundlegenden Aktionen des Baseball-Sports beherrschen die Spieler in Baseball Edition 2000 ganz gut. Alles, was ein bißchen komplizierter ist, stellt die Jungs auf dem Feld allerdings vor größere Schwierigkeiten. Während Schlagen und Werfen also funktioniert, ist das Erlaufen eines Balles eher Glückssache. Bis man das

Mitglied seines Teams gefunden hat, das am günstigsten zum Ball steht, muß man meist erst die komplette Mannschaft durchklicken. Hat der Spieler den Ball dann doch einmal erwischt, sieht es auch so aus, als ob er das Spielgerät zu einem Kollegen weiterwerfen würde, der Ball selbst ist jedoch nicht mehr zu sehen. Anscheinend

enttäuschen diese schlechten Aktionen auch das Publikum, denn bis auf ein leises Raunen sind keine Reaktionen zu hören.

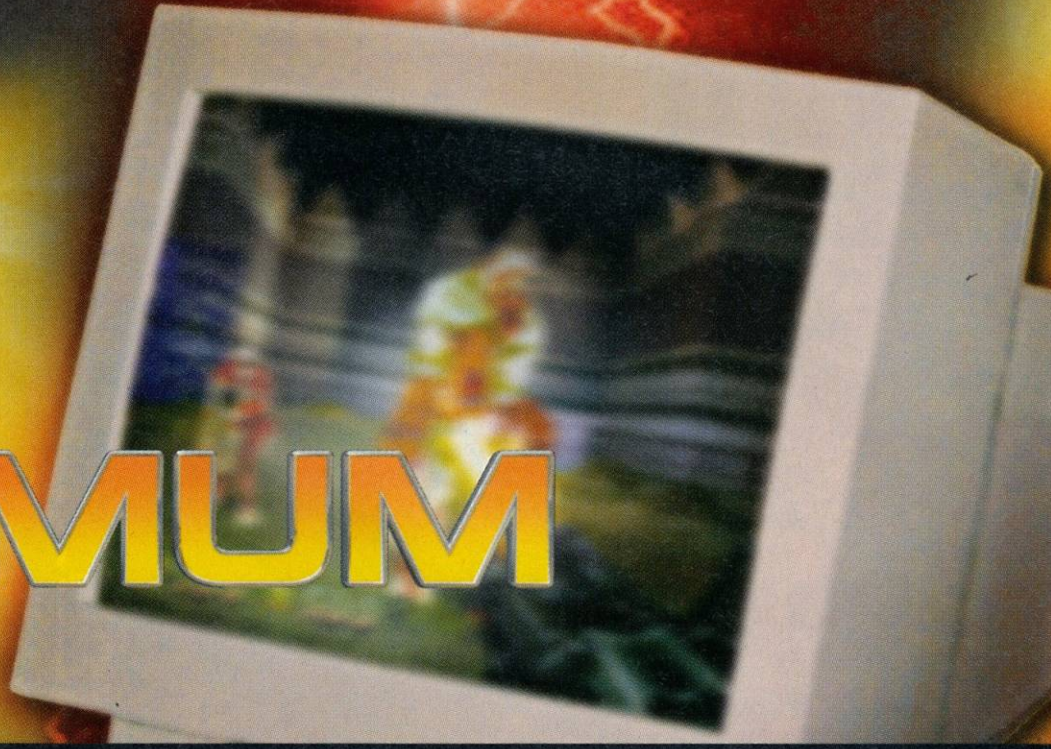
Hersteller: Interplay Sports
Genre: Sportspiel
Preis: ca. DM 80,-
Veröffentlichung: erhältlich

Achtung: Mogelpackung!



mehr Energie
mehr Geld
mehr Power

MAXIMUM
FUN ▶



Die ausgeklügelte Schummel-Software!

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

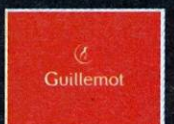
PC Games Cheat 3.0

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95



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





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

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

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

**PC Games – Damit Sie
wissen, was gespielt wird!**



RENNSPIELE + SIMULATIONEN

Ob im Formel-1-Boliden, am Steuer eines Rallyewagens oder auf einem superbike, bei den Rennspielen müßt Ihr zeigen, wie gut Ihr Euer Fahrzeug und die Rennstrecke beherrscht. Aber auch die anderen Fahrer solltet Ihr nie aus den Augen lassen. Also: Klemmt Euch hinters Steuer des Wagens, tretet das Gaspedal durch und los geht's!



inhalt

10
SEITEN

Wip3out	PS	Seite 38
Gran Turismo 2	PS	Seite 48
Rollcage Extreme	PS	Seite 50
Rally Championship '99	PC	Seite 51
Crash Team Racing	PS	Seite 52
Formel 1 '99	PS	Seite 53
Official Formula One Racing	PC	Seite 54
Fleet Commander	PC	Seite 56
N.I.C.E. 2 Tune Up	PC	Seite 57
Thrust, Twist & Turn	PC	Seite 57

release

Castrol Honda Superbike	PS	Juni '99
Star Wars: Racer	N64/PS	Juni '99
Racing Simulation 2	N64	Juni '99
F-1 World Grand Prix II	N64	Juni '99
V-Rally 2	PS	Juni '99
Rally '99	PC	2. Quartal '99
Le Mans 24	PS	September '99
Official Formula One Racing	PS	September '99
Loony Tunes Space Race	N64	September '99
Need for Speed 4	PC	4. Quartal '99
Gran Turismo 2	PS	4. Quartal '99
Grand Prix 3	PC	4. Quartal '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.	1	Need for Speed 3	PS/PC
2.	2	Gran Turismo	PS
3.	3	TOCA 2	PS/PC
4.	4	F-Zero X	N64
5.	5	V-Rally	N64/PS
6.	6	Need for Speed 4	PC/PS
7.	7	F-1 World Grand Prix	N64
8.	8	Rollcage	PC/PS
9.	9	Test Drive 5	PS/PC
10.	10	Racing Simulation 2	PS/PC

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



WIP3OUT

Das futuristische Kultspiel kehrt zurück.

Auch im dritten Teil des abgedrehten Racers hat man den Flitzern wieder einen futuristischen Look verpaßt.



Alle Rennstrecken von Wip3out könnt Ihr im Spiegel-Modus auch noch einmal in umgekehrter Richtung befahren. Die lohnenden Power-Ups liegen dann logischerweise an völlig anderen Stellen.

Anders als bei den Vorgängern führen diesmal einige Strecken auch durch geschlossene Räume.

Drei Jahre gab es nichts Neues über die schnellen Anti-Schwerkraft-Flitzer zu berichten. Jetzt hat das Warten ein Ende. Der beste Science-Fiction-Racer auf der PlayStation bekommt eine Fortsetzung. Natürlich wird dabei an dem bewährten und erfolgreichen Konzept der beiden Vorgänger WipEout und WipEout 2097 festgehalten.

Auch diesmal jagen die schnellen Gleiter über futuristische Rennstrecken und beharken sich gegenseitig. Könnt Ihr Euch durch fahrerisches Können nicht gegen die Konkurrenz durchsetzen, bleibt immer noch der Griff zur Waffe.

In allen Bereich wurde Alt und Neu gemischt. Zu den bereits bekannten Waffensystemen kommen fünf weitere hinzu. Auch bei den Boliden gibt es Neues zu sehen. Insgesamt gehen acht Teams mit ihren individuellen Spezialfahrzeugen an den Start der acht völlig neuen Rennstrecken. Enge Kurven, Sprungschancen und andere Hindernisse

gab es schon beim letzten Mal. Diesmal müßt Ihr mit noch größeren Höhenunterschieden und weiteren Sprungeinlagen fertig werden.

Auch bei den Spielmodi hat sich etwas getan. Arcade-, Time-, Attack- und Challengemodus gehören zur Grundausstattung. Bei der Zwei-Spieler-Option können sich via Splitscreen und Link-Modus zeitgleich vier Fahrer hinters Steuer klemmen.

Richtig zur Sache geht es dann beim Deathmatch. Wer der schnellste Fahrer ist, ist hier nicht entscheidend. Stattdessen müßt Ihr Eure Waffen zur Hand nehmen und die unliebsamen Gegner auf die unsanfte Tour aus dem Weg räumen. Eine weitere Neuerung ist der Turbo-schub, den Ihr allerdings nicht allzu oft betätigen solltet. Ihr könnt damit zwar Eure Gegner locker hinter Euch lassen, aber sein Einsatz wirkt sich negativ auf Eure Schadensanzeige aus. Im schlimmsten Fall verglüht Ihr, bevor das Ziel auch nur in Sichtweite ist. Natürlich können auch heftige Crashes und Karambolagen Eure Ambitionen zunichte machen.

Nachdem die Entwickler planen, die Geschwindigkeit beim neuesten Wip3out-Teil nochmals zu forcieren, dürfte das Unfallrisiko noch höher sein als bei den Vorgängern. Um allzu großen Frust vor dem Bildschirm zu vermeiden, sollen die Strecken jedoch nicht mehr ganz so schwer zu fahren sein wie bei WipEout 2097.

Die Grafik wurde auf den neuesten Stand gebracht und erstmals könnt Ihr Euch auf eine Analogsteuerung freuen. Beim Soundtrack wurde an das bisherige Konzept angeknüpft. Auch diesmal herrscht Dance-floor-Sound vor. Verantwortlich für die Musik ist der bekannte Produzent Sasha, der populäre Bands für den Soundtrack gewinnen will. Es sieht also ganz so aus, als könnte auch Teil 3 des Sci-Fi-Racers ein echter Hit werden.

Patrizia Stajer

Hersteller:SCEE
Veröffentlichung:November '99

>> Das gab es noch nie. Statt mit einem Fahrzeug macht Ihr bei Trick Style mit Skis auf Rennstrecken unsicher. Natürlich solltet Ihr möglichst schnell sein, wenn Ihr überholt. Zeitgutschriften gibt es aber auch für Special Moves und Combos. Erscheine



Die vielen Lichteffekte, die man bei Wip3out zu sehen bekommt, sind wirklich gelungen.



An den Waffensystemen wurde kräftig gefeilt. Die alten Waffen aus den ersten beiden Teilen wurden modifiziert und fünf neue kommen hinzu. Genug Auswahl für die Schlachten während des Rennens.



Die Grafik ist schon ganz ansehnlich. Die niedrige Texturedichte an einigen Stellen wird bis zur Veröffentlichung bestimmt noch aufgebessert.



Die Schadensanzeige sollte man immer gut im Auge behalten, wenn man nicht kurz vor dem Überqueren des Zielstrichs verglühen will.



Zu den Racern gesellen sich – neben den bereits bekannten Exemplaren – auch einige neue Modelle, die bisher noch etwas klobig wirken.

Die Anti-Schwerkraftflitzer sind pfeilschnell und äußerst wendig.



Brutal geht es beim ungewöhnlichen Deathmatch zu. Hier zählt nicht, wie schnell man ist, sondern wie gut man mit den Waffen umgehen kann.

vorsichtkugelhagel

www.solero-shots.de



ateboard, Surfbrett oder Snowboard die
er die Science-Fiction-Strecken bret-
n soll das Spiel Ende des Jahres.<<

GRAN TURISMO 2

Auch am Steuer eines echten Rennwagens kann man kaum mehr erleben als bei dieser neuen Rennsimulation von SCEE.



Die Wagen legen sich dynamisch in die Kurve. Das Fahrgefühl von Gran Turismo 2 soll in der Endversion dieser Darstellungsweise entsprechen.

Zwar konnten die Gran-Turismo-2-Kurse, die man auf der E3 zu sehen bekam, nur mit zwei verschiedenen Fahrzeugen getestet werden, unsere Eindrücke von dieser Testfahrt wollen wir Euch aber trotzdem nicht vorenthalten. Grafisch zeigten sich die präsentierten Spielausschnitte von der besten Seite.

Eigentliches Highlight des Spiels ist aber nicht die Optik, sondern die Riesenauswahl an Wagen und deren tolles Fahrverhalten. Sage und schreibe 300 Fahrzeuge werden die Rennstrecken von Gran Turismo 2 mit Leben füllen, darunter auch einige Ferrari-Varianten und mindestens ein Allrad-Fahrzeug.

Da wird die Auswahl ganz sicher schwer fallen. Vor allem weil jedes Modell seine Eigenheiten hat. Das völlig unterschiedliche Beschleunigungsverhalten der Fahrzeuge stellt immer neue Anforderungen an den Fahrer. Wechselt Ihr den Boliden, dürft Ihr auf ein verändertes Bremsverhalten gefaßt sein. Und auch wann das Auto ausbricht, ist stark vom Fahrzeugtyp abhängig.

Was den Werkstatt-Bereich betrifft, wird Gran Turismo 2 in neue Dimensionen vorstoßen. An den Fahrzeugen läßt sich wirklich jede Kleinigkeit nach Eurem Geschmack verändern. Und nach dem Umbau ist auch das Fahrverhalten des Wagens entsprechend anders.

Um Euch für das Aufrüsten der Autos und den Umgang mit den hochwertigen Rennern fit zu machen, müßt Ihr Euch zudem durch 60 Führerscheinprüfungen arbeiten. Zu tun gibt es also genug. Alleine bis alle Wagen einmal im Auswahlménü auftauchen, dürften einige Wochen vergehen. Obwohl das Rennspiel sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, kam man bei den Testfahrten aus dem Staunen kaum noch heraus. Bleibt die Frage, wie man die Zeit bis zum Erscheinen von Gran Turismo 2 überbrücken soll ...

Patrizia Stajer

Hersteller:SCEE
Veröffentlichung:4. Quartal '99



Bei den Nachtfahrten ist es ziemlich finster. Wie im wahren Leben fällt da die Orientierung etwas schwer. Also haltet die Augen immer offen.



Die S-Kurven-Kombination verlangt dem Fahrer alles ab. Wer hier unvorsichtig fährt, gerät ganz schnell ins Kippen und das Rennen ist beendet.

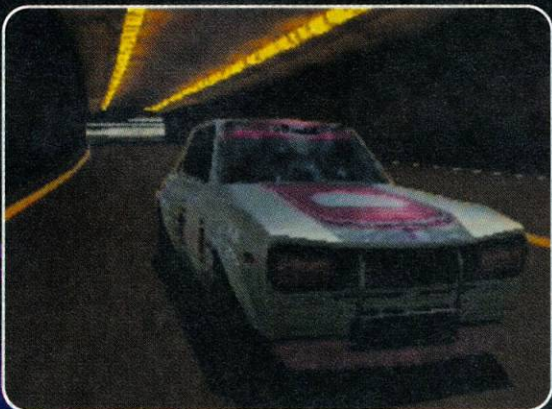
>> Grand Prix Legends bekommt im Oktober Konkurrenz. MicroProse schickt mit Sp... das Rennspiel in den 3Dern. Es soll durch eine realistische Fahrphysik glänzen. on Typ D, der Fiat Mephistopheles und der Bugatti 59. Neben dem Karrieremodus s



Im riesigen Fuhrpark gibt es auch normale Straßenmodelle, die in der Ausstattung ihren Vorbildern bis auf den Außenspiegel gleichen.



Die Renner aus Gran Turismo 2 sehen wirklich mächtig schnell aus. Der dazugehörige Motorenklang sorgt für die richtige Atmosphäre.



Die Fahrten durch den Tunnel wirken täuschen echt. Die Lichtreflexionen auf dem Autolack verdeutlichen die grafische Qualität von Gran Turismo 2.



Jeder der 300 Wagen reagiert anders. Das Bremsen will also gelernt sein, da sind diese Hinweisschilder am Streckenrand eine wertvolle Hilfe.



Bei der Darstellung von Scheinwerfern, Verglasung und Felgen zeigt sich, wie nahe Polyphony Digital an die Realität herangekommen ist.



Zu Gran Turismo 2 gehört auch eine Replayfunktion, in der Ihr aus verschiedenen Blickwinkeln das Rennen noch einmal betrachten könnt.

INTERVIEW



Kazunori Yamauchi, Ausführender Produzent in der Entwicklungsabteilung von SCEE, beantwortete uns auf der E3 einige Fragen zu Gran Turismo 2.

GAMES AND MORE Was sind die herausragenden Verbesserungen von Gran Turismo 2?

KAZUNORI-SAN: Zum einen wurde die Fahrphysik der Realität noch weiter angenähert, zum anderen die Zahl der enthaltenen Autos deutlich erhöht. Verglichen mit Gran Turismo haben wir diesmal ungefähr die doppelte Menge an Fahrzeugen. Überdies wurden auf der technischen Seite Fortschritte erzielt: Die Rechenzeiten und Render-Geschwindigkeiten wurden um ca. 20-30 Prozent optimiert. Die hinter der Grafik stehenden Leistungsdaten wurden um vergleichbare Werte gesteigert. Und es wird mehr Führerschein-Prüfungen und den Rally-Modus geben, der aus Zeitgründen nicht in Gran Turismo integriert werden konnte. Ich wollte immer mehr Rennfahrzeuge und Motorsport-Klassen in Gran Turismo haben und durfte das jetzt im Nachfolger verwirklichen.



Ein Gruppenfoto vom Polyphony Digital-Team. Bevor es ans Programmieren ging, haben sich die Teammitglieder selber hinter Steuer eines Rennwagens gesetzt, um ein Gefühl für den Motorsport zu bekommen.

GAMES AND MORE Sind Sie mit diesem Titel an die Leistungsgrenzen der PlayStation gestoßen?

KAZUNORI-SAN: Mit Gran Turismo 2 holen wir 100% aus der PlayStation heraus – das hoffe ich zumindest.

GAMES AND MORE Welche Verbesserungen könnten zum Beispiel ein Rennspiel wie Gran Turismo 2 auf der PlayStation 2 aufweisen?

KAZUNORI-SAN: Rennspiele werden auf der PlayStation 2 wie Fernsehübertragungen aussehen. Aber selbst wenn die Grafik der Optik einer Fernsehübertragung gleicht, heißt das noch nicht, daß damit die Hardware der PlayStation 2 ausgereizt ist. Sie (SCEI d.Red.) haben noch mehr Kapazität.

GAMES AND MORE Vielen Dank für das Interview

rit of Speed 1937 eine historische Rennsimulation ins Rennen. Angesiedelt ist um Fuhrpark gehören legendäre Wagen wie das Alfa-Romeo-P3-Modell, der Auto Uni-oll es Fahrhilfen für Anfänger geben, die den Frust klein halten sollen. <<

ROLLCAGE EXTREME



Der erste Teil von Rollcage hat in kurzer Zeit viele Fans gewonnen. Kein Wunder, daß die Entwickler dem Konzept des Originalspiels auch bei Rollcage Extreme treu bleiben.

Es geht also auch diesmal wieder darum, mit den unzerstörbaren Racern über die futuristischen Strecken zu heizen, Abkürzungen aufzuspüren, möglichst viele Gegner aus dem Weg zu schaffen und die Objekte am Straßenrand dem Erdboden gleichzumachen.

Und die Entwickler werden es sicher auch schaffen, an das hohe technische Niveau des Vorgängers anzuknüpfen. Neu an der Extrem-Variante sind 20 Strecken und sechs Umgebungen, die im ersten Teil noch nicht auf dem Bildschirm zu sehen waren. Überarbeitet wurde das Liga-System, so daß auch Rollcage-Neulinge schnell großen Spaß haben, ohne daß das Vergnügen für die echten Könner geschmälert wurde. Wer sich nicht alleine auf sein fahrerisches Geschick und die Streckenkenntnis verlassen will, der wird sich über das neue Waffensystem freuen. Damit ist es kein Problem mehr, die nervigen Konkurrenten durch gezielte Schüsse von der Strecke zu entfernen.

Ihr könnt Eure Gegner aber auch auf andere Art ärgern. Wenn ihr die Objekte, die den Streckenrand zieren, gezielt rammt, werden die anderen Fahrer ganz sicher große Probleme mit den auf der Piste zurückbleibenden Hindernissen bekommen. Vielleicht verschafft ihr Euch damit den entscheidenden Vorteil, um als Erster den Zielstrich überqueren zu können.

Auch die angekündigten Spielmodi lassen einiges erwarten. Im Stunt-Mode könnt ihr sogar Half-Pipe-Tricks zum Besten geben. Daneben sollen ein Verfolgungsmodus, ein Demolition-Rennen, in dem es kräftig Blechschaden geben dürfte, und eine Art Fußballvariante für Spielspaß sorgen. Mit den vielen Verbesserungen und Neuerungen wird Rollcage Extreme den anderen Rennspielen bestimmt gehörig einheizen.

Patrizia Stajer

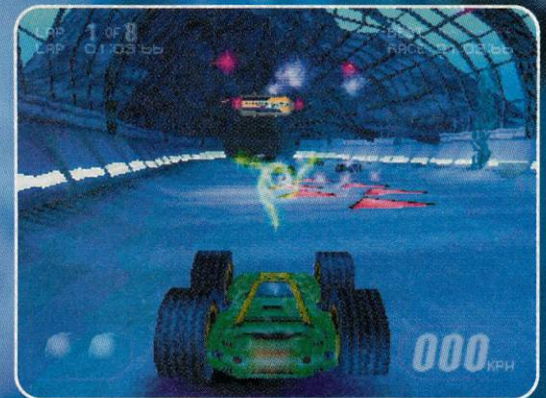
Hersteller: Psygnosis
Veröffentlichung: Frühjahr 2000



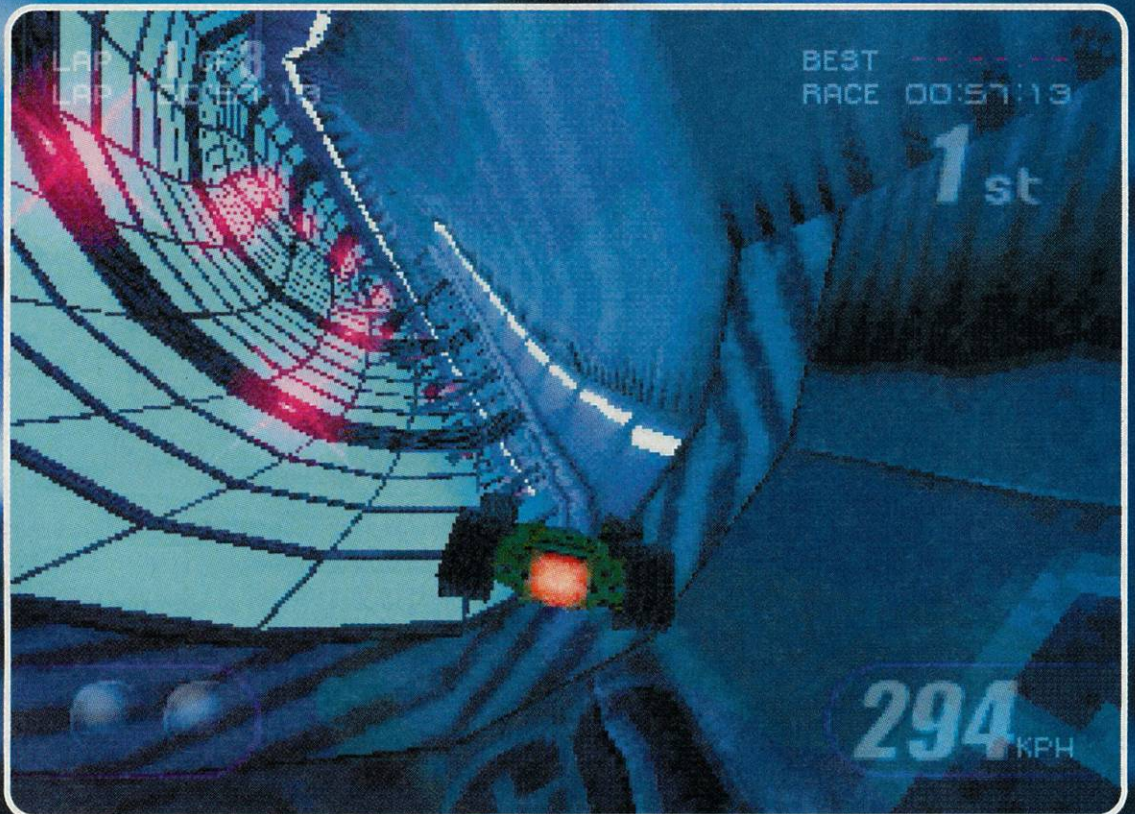
Der abgedrehte Racer gibt wieder Gas.



Jeder will der Erste sein. Bei dem Gerangel um die besten Plätze muß man die Nerven behalten und auf eine geeignete Lücke warten.



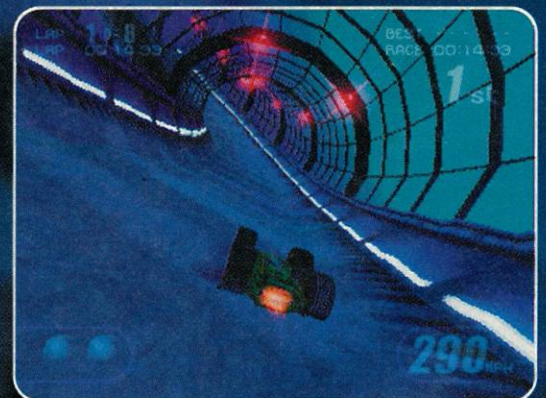
Wem das normale Rollcage-Tempo noch nicht rasant genug ist, der kann auf den Beschleunigungsfeldern den Turbo zuschalten.



Manchmal kommt man sich bei Rollcage Extreme vor wie auf einer Achterbahn. Die Fahrer sollten jedenfalls schwindelfrei sein, wenn sie bei den rasanten Fahrten vorne dabei sein wollen.



Alles ist erlaubt! Ohne Rücksicht auf Verluste kickt ihr Eure Gegner von der Rennstrecke.



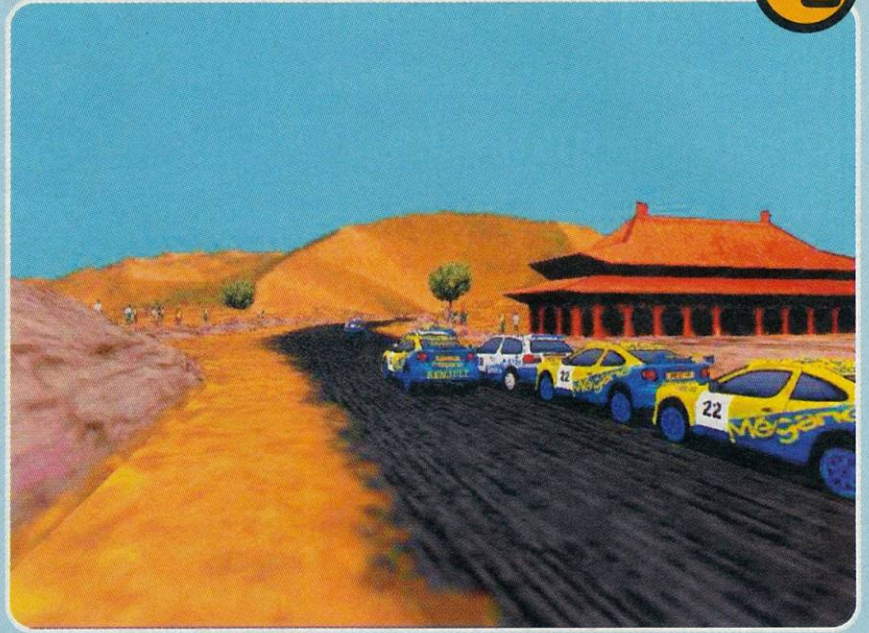
In der engen Tunnelröhre im Science-Fiction-Look bekommt man fast Platzangst.

RALLY CHAMPIONSHIP 99

Die Konkurrenz auf den Rallyestrecken nimmt zu.



Die Umgebung der Rennstrecken ist manchmal sehr malerisch. Die Kurse sind realistisch dargestellt und lassen echte Rallyestimmung aufkommen.



Auf der Strecke ist ein heißer Kampf um die Spitzenposition entbrannt. Ihr müßt alles geben, um Euch gegen die Konkurrenz durchzusetzen.

Bereits mit ihrem ersten Spiel, Rally Racing 97, gelang den englischen Entwicklern von Magnetic Fields ein echter Hit. Nun wollen die Softwaretüftler mit Rally Championship 99 noch eins draufsetzen. Um das hochgesteckte Ziel zu erreichen, hat man keine Mühe gescheut. Die ersten Eindrücke sind jedenfalls durchweg positiv.

36 Streckenabschnitte der britischen Mobil-1-Rally-Championship-Serie wurden gefilmt und nachgezeichnet – insgesamt über 600 Kilometer. Und auch die Gebäude am Streckenrand wurden originalgetreu umgesetzt.

Grafisch haben die Entwickler wirklich Bestarbeit geleistet. Nicht nur die Fahrzeuge, sondern auch die Wettereinwirkungen kommen absolut reali-

stisch rüber, so daß Ihr bei Regen erst nach Betätigen des Scheibenwischers wieder klare Sicht habt. Die Licht- und Schatteneffekte können ebenfalls überzeugen. Die Rennkurse, auf denen Ihr mit Euren Wagen bestehen müßt, sind äußerst abwechslungsreich und stellen hohe Anforderungen an den Fahrer. Glücklicherweise gibt es kompetente Unterstützung: Wer die Strecken meistern will, sollte auf seinen virtuellen Beifahrer hören. Er kündigt Euch jede Besonderheit der Strecke kurz vorher an.

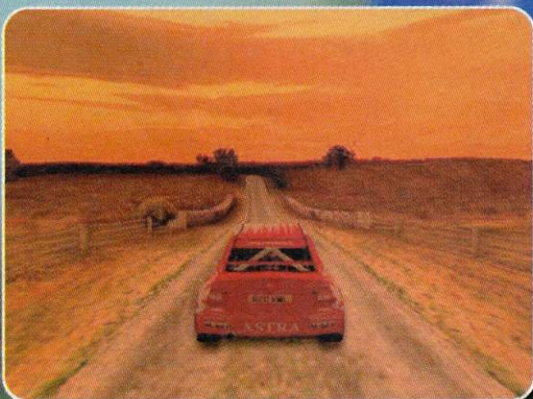
Über die Fahrphysik und das Fahrgefühl läßt sich bis jetzt noch nichts sagen. Wenn die Entwickler jedoch mit

der gleichen Sorgfalt an die Ausarbeitung dieses Punktes gehen, wie sie es beim Rest des Spiels getan haben, darf man erwarten, daß eine gute Mischung zwischen Realismus und Spielbarkeit gefunden wird.

Die Fans der Konkurrenztitel Colin McRae Rally und International Rally Championship sollten sich die englische Rallyesimulation auf jeden Fall vormerken. Vielleicht entdecken sie mit Championship 99 ja ihr neues Lieblingsspiel.

Patrizia Stajer

Hersteller: Ubi Soft
Veröffentlichung: August '99



Beim Sonnenuntergang lässig über die Staupiste brettern – da wird man fast neidisch.



den Action-Hit Forsaken verantwortlich ist. Bei Re-Volt sitzt man als Spieler durch zwölf verschiedene Kurse. Dementsprechend ungewöhnlich sind dann auch die kurvt Tischbeine. Geplanter Erscheinungstermin von Re-Volt ist September. <<

CRASH TEAM RACING

Crash und seine Freunde wagen sich diesmal auf die Rennstrecke.



Auf der spiegelglatten Eisfläche kann selbst der größte Köhner ins Schleudern kommen.



Crash muß bei seinen Rennen mit den unterschiedlichsten Wetterbedingungen klar kommen.



Rechts unten am Bildschirmrand könnt Ihr sehen, wo auf der Strecke Ihr Euch gerade befindet.



Der kleine Flitzer hinterläßt deutlich sichtbare Bremsspur auf dem grünen Untergrund.



An einem malerischen Strand unter Palmen macht das Rennen gleich doppelt soviel Spaß.

Crash Bandicoot wechselt das Genre. Der verrückte Dr. Nitros Oxide zwingt ihn dazu. Als Kind wurde Oxide das Opfer eines schrecklichen Unfalls. Seitdem ist er ein Geschwindigkeits-Freak, der in aberwitzigen Rennen die gesamte Bevölkerung von Three Island besiegt hat. Jetzt ist er gelangweilt, weil kein Konkurrent ihm gewachsen ist. Er entwickelt den Plan, die ganze Welt unter seine Herrschaft zu bringen. Doch Crashes größter Gegner, Neo Cortex, hat etwas dagegen. Er schafft es, Freunde und Feinde davon zu überzeugen, daß sie zusammenhalten müssen, um den verrückten Dr. Oxide zu stoppen. Wenn nur einer von ihnen es schafft, auf der Rennstrecke einen Sieg gegen Oxide zu erringen, können sie ihn vielleicht daran hindern, den Hyper Activator weiterzuentwickeln. Dieser Activator soll den

gesamten Planeten in eine Super-Hochgeschwindigkeitszone verwandeln. Schlechte Aussichten für Three Island und den Rest der Welt.

Crash und seine Freunde wollen verhindern, daß diese teuflische Maschine in die falschen Hände gerät. Sie beschließen, herauszufinden, wer der beste Rennfahrer unter ihnen ist, um Oxide in einem finalen Rennen endgültig zu besiegen.

Bei dem Fun Racer werdet Ihr also alle Charaktere aus Crash Bandicoot wieder treffen. Die Rennen werden in fünf verschiedenen Modi ausgetragen: Adventure, Time Trial, Versus, Battle und Grand Prix. Das Adventure-Rennen führt über 20 verschiedenen Tracks. Beim Versus-Mode tretet Ihr auf einer beliebigen Strecke zum Duell gegen einen Gegner an. Im

Time-Trial ist Schnelligkeit gefragt.

Sechs Fahrer gleichzeitig kämpfen im Grand Prix um die besten Plätze und beim Battle-Mode könnt Ihr Euch in speziellen Kampfzonen neben dem eigentlichen Rennen heiße Gefechte liefern. Damit unterwegs keine Langeweile aufkommt, gibt es außerdem haufenweise Waffen und Power-Ups.

In Lugnuts Werkstatt kann man zudem seine Wagen in den Bereichen Reifen, Beschleunigung und Motorleistung jeweils in drei Stufen tunen.

Patrizia Stajer

Hersteller:SCEE
Veröffentlichung:Dezember '99

>> Viele können es kaum noch erwarten, daß Need for Speed 4 (PC) erscheint. Und tal dieses Jahres angekündigt worden war, erscheint es jetzt wahrscheinlich so einen „High-Stakes-Modus“ geben. Dabei tritt man gegen einen menschlichen Gegner

FORMEL 1 '99



Mit dem Vorgänger Formel 1 '98 waren weder der Hersteller noch die Spieler so richtig zufrieden. Kein Wunder, daß das Spiel schnell durch Racing Simulation 2 auf den zweiten Platz verwiesen wurde.

Jetzt startet Psygnosis mit Formel 1 '99 einen neuen Versuch, die Genrespitze zurückzuerobieren. Und die Chancen hierfür stehen gar nicht schlecht. Dabei dürfte vor allem die offizielle FIA-Lizenz, über die Formel 1 '99 im Gegensatz zu Racing Simulation verfügt, der Konkurrenz Kopfzerbrechen bereiten.

Ihr werdet also alle Fahrer und Teams der vergangenen Rennsaison auf die Original-

strecken schicken können. Auch auf Jaques Villeneuve müßt Ihr diesmal nicht verzichten. Bei der letzten Ausgabe durfte der Kanadier aufgrund eines Privatvertrags nicht auf der Startliste erscheinen und wurde durch einen namenlosen Fahrer ersetzt. Daß auch das neue Regelwerk der Formel 1 bereits eingearbeitet wurde, versteht sich fast von selbst. Wie die Umsetzung der Rennen aussehen wird, läßt sich jedoch zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht genau sagen.

Gute Vorsätze haben die Entwickler vom Studio 33 auf jeden Fall zur Genüge. Das Fahrverhalten der 98er Version soll komplett überarbeitet und die Boxenstrategie weiter aufgewertet werden. Die Unfälle sollen um einiges spektakulärer ausfallen

als beim letzten Mal. Es wird also bei Formel 1 '99 viel zu sehen geben.

Ein großes Thema für die Entwickler ist auch die Künstliche Intelligenz der Gegner. Deren Verhalten soll nicht mehr so leicht voraussehbar sein, sondern sich ganz an der jeweiligen Situation orientieren. Ihr werdet Eure Gegenspieler also immer gut im Auge behalten müssen, wenn Ihr keine bösen Überraschungen erleben wollt. Die Ankündigungen lassen also einiges erwarten. Ob die praktische Umsetzung ebenso gut gelingt, werden wir erst in einigen Monaten wissen.

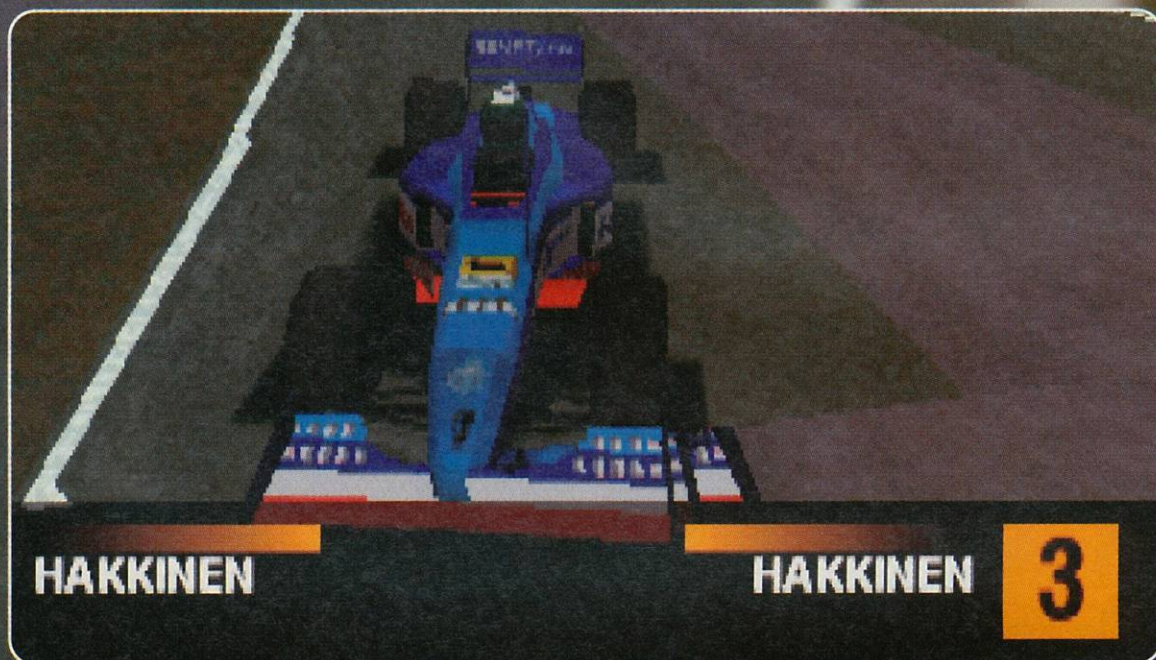
Patrizia Stajer

Hersteller:Psygnosis
Veröffentlichung:November '99

Psygnosis bläst zum Angriff auf die Spitzenposition im Genre.



Die Darstellung des Rennstands erinnert an die Einblendungen bei den Fernsehübertragungen.



Hier ist Psygnosis wohl ein kleiner Fehler unterlaufen. Bis jetzt war uns jedenfalls nicht bekannt, daß Mika Häkkinen noch einen Bruder hat. Aber dieser kleine Fehler wird bestimmt bald ausgebessert.



Die Optik des Rennspiels wirkt von Zeit zu Zeit noch etwas düster. Etwas mehr Helligkeit würde für freundlichere Stimmung sorgen.



Wie auch meist in den echten Formel-1-Rennen der vergangenen Saison liegt hier der Finne Mika Häkkinen uneinholbar in Führung.



Die Darstellung der Wagen ist schon recht ansprechend. An der Umgebung könnten die Entwickler allerdings noch etwas arbeiten.

es gibt gute Nachrichten: Nachdem das Rennspiel eigentlich für das letzte Quartal im nächsten Monat. Neben dem gewohnten Arcade- und Simulationsmodus soll es an. Der Verlierer muß seinen Wagen nach dem Duells an den Gewinner abgeben. <<



OFFICIAL

Die Formel 1 hat einen Nachteil: die langen Pausen zwischen den Rennwochenenden. Taugt Official Formula 1 Racing als Ersatzdroge zwischen den Events?



Auch ohne die Cockpit-Perspektive wählen zu müssen, kommt man in den Genuß eines Rückspiegels.



Schön: Die Räder drehen sich beim Lenken. Ansonsten ist diese Ansicht wenig nützlich.

Mit der Lizenz der 1998er-Saison hat Eidos der Konkurrenz etwas voraus. Racing Simulation 2 von Ubi Soft mußte letztes Jahr mit Phantasienamen an den Start gehen, und F1 '97 von Psygnosis hat – der Name verrät's – die 97er Saison eingebaut. Das schaut also schon mal ganz gut aus. Doch um Spielefans zu beeindrucken, muß man natürlich mehr bieten.

Als Arcade-Rennspiel schlägt sich Official Formula 1 Racing tapfer. Wer die Fahrhilfen einschaltet, hat gute Chancen, heil und mit ordentlicher Platzierung ins Ziel zu kommen – auch, wenn er bisher kein Nachwuchs-Schumi war.

FORMULA 1 RACING



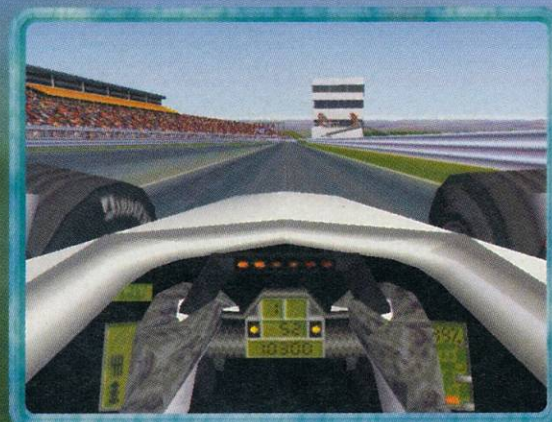
Übersichtskarten zeigen den Kurs vor dem Rennen, die kleinen Beschriftungen geben Informationen. Leider fehlt ein Hilfetext, der die einzelnen Kurse noch näher erläutert.



Crashes führen natürlich zu verbogenen Spoilern. Die Wagen halten aber auffallend viel aus, und die Schäden scheinen aus einigen Standard-Panzen zu bestehen.

Da freut man sich, wie die Wagen durch die Luft gewirbelt werden und wie die Gegner drängeln, man selbst aber blockieren kann.

Wer selbst überholen will, wird bald merken, daß die anderen Fahrer das verhindern wollen. Erst wenn einer davon im Kiesbett liegt, kann man sich wieder ins Fäustchen lachen. Damit keine Mißverständnisse aufkommen: Es geht hier natürlich viel gesitteter zu als bei manchem Arcade-Racer. Aber für ein Formel-1-Spiel ist ganz schön was los auf der Strecke, vor allem im Vergleich zu den Psychosis-Spielen, bei denen die Gegner stur auf der Ideallinie blieben. Wer allerdings absoluten Realismus sucht, wird weniger glücklich mit dem Spiel.



Im Vergleich zu Racing Simulation 2, wo jeder Wagen ein anderes Cockpit hat, wirkt Official Formula 1 Racing in dieser Perspektive zu klobig.



Wie in Wirklichkeit: Schumacher & Co. liegen meist weit vorne.

Natürlich darf man Getriebe, Spoiler, Stoßdämpfer, Bremsen, Reifentypen und Neigungswinkel der Räder verstellen; aber das Fahrgefühl kann dem von Racing Simulation 2 trotzdem nicht das Kühlwasser reichen.

Einige Regeln der echten Formel 1 werden schlicht ignoriert. Und die Kurvengeschwindigkeiten sind meist viel höher, als sie Schumi & Co. überleben würden, denn die Bodenhaftung der Boliden ist enorm. Deshalb kann man auch heftig beschleunigen und bei engen Kurven schon mal über die Fahrbahn­ränder oder gar das Kiesbett abkürzen, während die computergesteuerten Piloten hier übervorsichtig sind.

Technisch ist das Programm nicht gerade auf dem neuesten Stand. Vor allem die Grafik-engine wirkt veraltet. 3D-Beschleuniger werden zwar für mehr Tempo genutzt, aber kaum für besondere Effekte. Sehr hübsch ist allerdings ein Feature, das man bisher nicht kannte: Auf Wunsch wird in einer Bildschirmecke ein kleines Fenster eingeblendet, in dem man die interessantesten Highlights des Rennens beobachten kann. Wer also abgeschlagen auf dem vorletzten Platz ist, kann trotzdem das Duell der Spitzenreiter verfolgen.

Ebenfalls Liebe zum Detail beweisen die Kopfbewegungen des Rennfahrers, wenn man auf die Cockpit-Perspektive schaltet. Sieht er eine Rechtskurve kommen, kann

rennspiele



Eher ein Gag: Die Satellitenperspektive erinnert an Rennspielklassiker der frühen 80er Jahre.

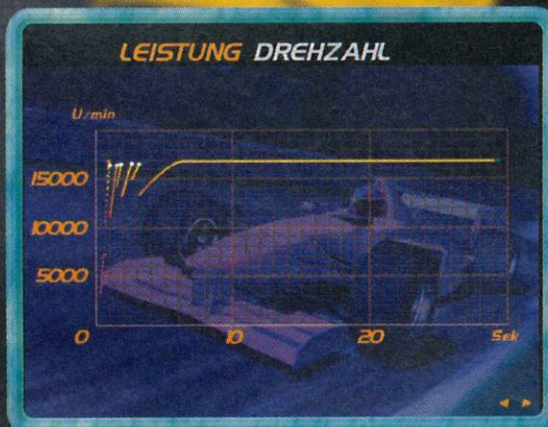


Luftreisen wie diese sind die Highlights eines jeden Replays. Natürlich kann man die Zeitlupe auch abspeichern.

man sehen, wie sich der Helm auf diese Seite dreht – auch wenn der Spieler noch nicht lenkt. Andererseits ist die Cockpit-Perspektive nicht allzu schön dargestellt.

Witzig: Wer in der Wiederholung einen Fahrfehler entdeckt, kann zurückspulen und das Rennen an dieser Stelle noch einmal aufnehmen. Vielleicht gelingt es beim zweiten Mal besser. Noch ein Wort zum Thema Steuerung: Optimal für Rennspiele sind natürlich Lenkräder oder analoge Joysticks. Erfreulicherweise kann man Official Formula 1 Racing aber auch mit der Tastatur oder einem Gamepad ganz passabel steuern.

Andreas Lober



Solche Diagramme sollen helfen, die Einstellungen des Wagens zu optimieren.



Bei Regen rutscht der Wagen natürlich viel mehr. Trotzdem sieht's nicht so schön naß aus wie bei F1 '97. Die Spritzer sind eher schlecht dargestellt.



An der Box wird erstmal aufgetankt. Die Mechaniker sind animiert, bewegen sich aber hölzern.

Spielespass 77%

Official Formula 1 Racing

Hersteller: Eidos Interactive
Veröffentlichung: 2. Quartal '99
Preis: ca. DM 90,-
Spieleranzahl: 8 Sp. Netzwerk/Internet
Genre: Rennspiel

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

Formel-1-Flair mit recht aktueller Lizenz, viele Kameraperspektiven, einsteigerfreundlich, einige coole Kleinigkeiten

Grafik veraltet, zu viele Schnitzer für eine echte Simulation

Altersfreigabe:

Unbeschränkt

Grafik: 70%

Sound: 76%

QUICKCHECK



FLEET COMMAND



In Jane's Fleet Command seid Ihr Chef einer Marine-Flotte, die in den Krisengebieten der Erde zum Einsatz kommt. In den mehr als 20 Einzelmmissionen oder vier großen Kampagnen ist viel taktisches Geschick gefragt. Zum Beispiel sollt Ihr südlich von Sri Lanka verhindern, daß die Japaner in das Land einmarschieren. Damit Ihr

in jeder Situation den richtigen Durchblick habt, könnt Ihr zwischen der übersichtlichen Karten-Ansicht und dem Action-Modus wechseln. Die grafischen Effekte machen sich ganz gut und die Schäden an den insgesamt 150 Fahrzeugen wirken realistisch. Entwickelt wurde Fleet Command in Zusammenarbeit mit der Firma Sonalysts, die sich auf

Trainingssoftware für die U.S. Navy spezialisiert hat. Gut gelungen sind die Steuerung und auch der Mehrspielermodus.

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

Spielespass 65%

N.I.C.E. 2 TUNE-UP

Die Erweiterung glänzt durch überarbeitete Grafik und Steuerung.

Die aufwendige Menüoberfläche von N.I.C.E. 2 hat nicht nur Freunde. Für alle, die damit ihre Probleme haben, ist eine Lösung in Sicht. Das brandneue Tune-Up bietet einen Arcade-Modus, in dem man auf alle Fahrzeuge und Strecken direkt zugreifen kann. Neu dazugekommen sind außerdem vier Sportster und sechs Strecken.

Auf dem Programm steht ein Ausflug in die Wildnis Kanadas oder die Gegend um den italienischen Gardasee. Im Norden des amerikanischen Kontinents ist allerdings gegenüber den bisherigen Rennstrecken nichts wirklich Überraschendes geboten.

Anders in Italien: Die verwinkelten Gassen der kleinen Dörfer mit den PS-starken Boliden zu durchfahren, ist keine leichte Aufgabe. Auf dringenden Wunsch der Fans von N.I.C.E. 2 haben die Entwickler auch die Grafikengine und die Steuerung einer Frischzellenkur unterzogen.

Optisch konnte sich das Rennspiel ja auch vorher schon sehen lassen. Mit dem Tune-Up wirken die Licht- und Schatteneffekte aber sogar noch realitätsnäher. Auch die Steuerung wurde spürbar verbessert. Man hat nun nicht mehr das Gefühl, ohne Halt über die Pisten zu schlittern.

Bei den Duellrennen wird die Startposition jetzt nach dem Zufallsprinzip ermittelt. Eine weitere Neuerung ist, daß der Trainings- und der Time-Attack-Modus diesmal vom Mannschaftsspiel unabhängig sind, das kaum verändert wurde. Ziel bleibt es, in den Meisterschaftsrennen zu Geld zu kommen, um bessere Autos einkaufen und mit tollen Extras ausstatten zu können. Die Highscoretabellen, die im Tune-Up ebenfalls hinzugekommen sind, sind nicht mehr als ein kleiner Bonus. Wer mit N.I.C.E. 2 seinen Spaß hatte, wird bei der Erweiterung trotzdem zugreifen.

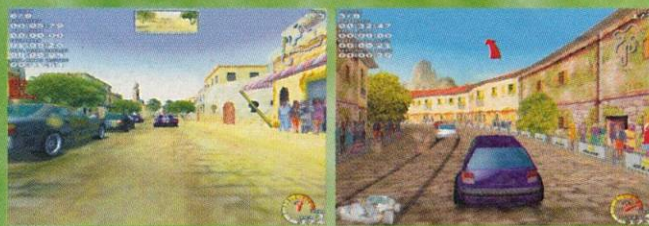
Patrizia Stajer



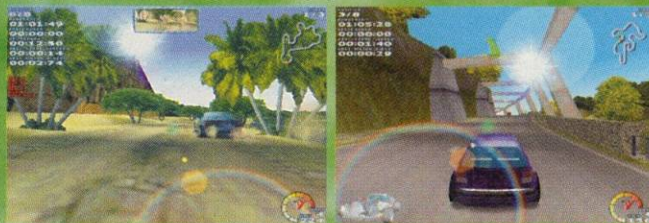
SIMULATIONEN

DER GRAFIK-VERGLEICH

Die Grafikengine wurde für das Tune-Up noch einmal überarbeitet. Links sieht Ihr ein Bild aus N.I.C.E. 2, rechts aus dem Tune-Up.



Die sowie so schon tollen Licht- und Schatteneffekte



wirken beim Tune-Up (rechts) sogar noch ein bißchen realistischer.



Landschaftliche Idylle am Rande des Gardasees: Da macht das Rennen gleich nochmal soviel Spaß.

Spielepass

77%

N.I.C.E. 2 Tune-up

Hersteller: THQ
Veröffentlichung: Erhältlich
Preis: ca. DM 30,-
Spieleranzahl: 8 Sp. Netzwerk/Internet
Genre: Rennsimulation

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Neuer Arcade-Modus, Auswahl an Fahrzeugen ist größer, verbesserte Grafik



Zahl der neuen Strecken und Fahrzeuge nicht sehr umfangreich, Veränderungen am Meisterschafts-Modus fallen kaum auf

Altersfreigabe:

Unbeschränkt

Grafik: 83%

Sound: 77%

QUICKCHECK



THRUST, TWIST & TURN



Eine große Herausforderung ist Thrust, Twist & Turn nicht gerade. Mit einem abgedrehten Flitzer brettet man über Science-Fiction-Strecken, die man schon nach kurzer Zeit in- und auswendig kennt. Überraschungen bieten lediglich die vielen Kurven und von Zeit zu Zeit eingestreute Loops. Auf der Verpackung

sind 18 Strecken und ein Editor angekündigt. Wenn man das Spiel einlegt, findet man jedoch lediglich acht Strecken und weit und breit keinen Editor. Zudem hat es nur zu vier verschiedenen Wagen gereicht. Einzige Besonderheit ist die Turbotaste, mit der man kräftig Gas geben kann. Auch grafisch bietet das Spiel ledig-

lich Magerkost. Dethkarz und Rollcage brauchen die Konkurrenz von Thrust, Twist & Turn also wirklich nicht zu fürchten.

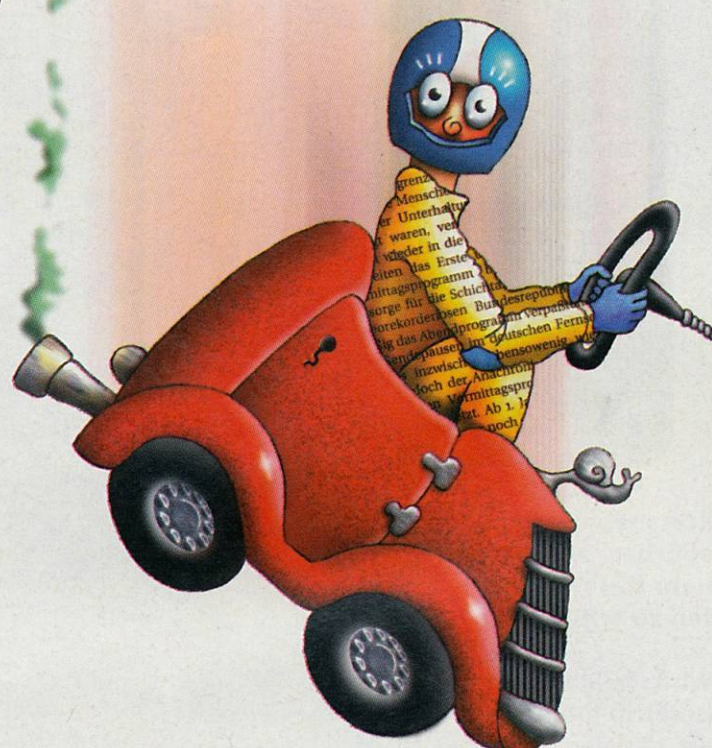
Hersteller: Take 2
Genre: Rennspiel
Preis: ca. DM 80,-
Veröffentlichung: Erhältlich

Spielepass

45%

TEST

QUICKCHECK



Ich wollt,
ich wär' ein
Mario.

Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die

genialsten Strategien, geheimsten Kniffe
und hilfreichsten Tips und Tricks kennt,

kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes
und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE –

dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem:
umfangreiche Tests, News und Previews der

aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen:
das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke

Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis?
Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!



Das meistverkaufte
Nintendomagazin!

STRATEGIE + denkspiele

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



inhalt

6

SEITEN

- Wheel of Time** **PC** ... Seite 60
- Shadow Company** **PC** ... Seite 62
- Star Trek: Birth of the Federation** .. **PC** ... Seite 64
- Golden Nugget 64** **N64** .Seite 64
- Premier Manager '99** ... **PC** ... Seite 65

release

- Legend of Kartia** **PS** Juni '99
- Tanktics** **PS** Juni '99
- Land der Hoffnung** **PC** Juni '99
- Total Annihilation: Kingdoms** **PC** Juni '99
- The New Tetris** **PS** Juni '99
- Commando: C-Lone** **PC** Juni '99
- Dungeon Keeper 2** **PC** Juli '99
- Warhammer: 40.000 Rites of War** **PC** Juli '99
- Unter schwarzer Flagge** ... **PC** Juli '99
- StarCraft 64** **N64** August '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 Markt kommen.

1 eure hits

1



- | | | | |
|-----|---|-------------------------|-------|
| 1. | 2 | Command & Conquer 2 | PC/PS |
| 2. | 1 | Command & Conquer | PC/PS |
| 3. | 4 | Die Siedler 3 | PC |
| 4. | 8 | Commandos | PC |
| 5. | 5 | SimCity 2000 | PC |
| 6. | 7 | Worms | PC/PS |
| 7. | 3 | Age Of Empires | PC |
| 8. | - | Anno 1602 | PC |
| 9. | 6 | StarCraft | PC |
| 10. | 9 | Populous: The Beginning | PC/PS |

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.

1 referenz

1



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

WHEEL OF TIME

Eines der ehrgeizigsten
Spielprojekte der
letzten Jahre nimmt
langsam Formen an.



Wer Wheel of Time beschreiben möchte, steht erst einmal vor einem kleinen Problem – wie immer, wenn das Spielprinzip aus dem Rahmen fällt. Fangen wir also mal beim Einfachsten an.

Auf den ersten Blick sieht das Ganze nämlich wie ein handelsüblicher 3D-Shooter aus, zugegeben mit nicht ganz so gewöhnlicher Grafik. Jeder erfahrene Spieler weiß: Wo alles aus der Ich-Perspektive gezeigt wird, da sind Kämpfe zumeist nicht weit. Und tatsächlich, bei Wheel of Time wird gekämpft. Nicht mit Waffen, aber doch mit Magie.

Das liegt daran, daß Wheel of Time auf einer Fantasy-Buchserie von Robert Jordan beruht und sich dort ziemlich viel um Magie dreht. Und außerdem sind Zauberwaffen sowieso viel abwechslungsreicher als normale. Ganze 50 verschiedene gibt's. Aber außer normaler Action wird noch viel mehr geboten. Vier verschiedene Gruppierungen – zwei gute, zwei böse – kämpfen um geheimnisvolle Siegel. Der Spieler kann sich zu Beginn entscheiden, welcher dieser Gruppierungen er sich anschließen will. Dann wählt er eine Burg aus – oder baut sich selber eine. Das Gemäuer, das fortan seine Heimat ist, wird nun mit Fallen und Wachen ausgestattet. Denn jeder startet mit zwei dieser seltsamen Siegel, muß aber insgesamt vier

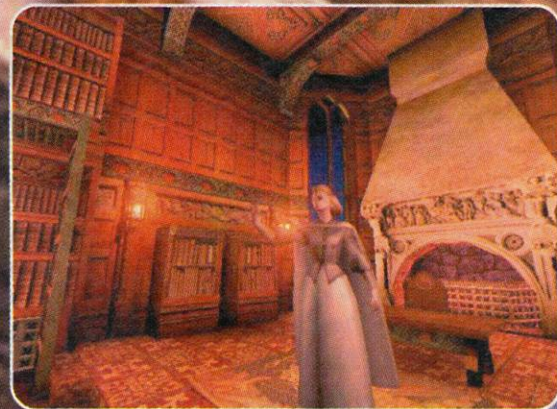
haben, um zu gewinnen. Also zieht er los, um den Widersachern ihre abzuja- gen, und muß dazu in deren Festungen eindringen. Das wäre an sich schon kompliziert genug. Noch schwieriger wird es aber, weil die gegnerischen Ganoven die gleiche Idee haben.

Das heißt, daß einerseits die eigene Burg den Eindringlingen trotzen muß, andererseits der Spieler selbst auf Raubzüge geht. Ein solches Spielprinzip schreit natürlich nach einem Mehrspielermodus. Und dieser Ruf wurde von den Entwicklern auch erhört. Besonders spannend dürften damit Kämpfe im Internet werden.

Egal ob Einzel- oder Mehrspielermodus: Das Land ist groß, die Wege sind weit. Da kommen Portale zum Teleportieren gerade recht. Wer nicht ganz so hektisch unterwegs ist, hat die Chance, mit den Bewohnern des Landes zu plaudern. So ergattert man oft wertvolle Informationen. Und wer weiß, vielleicht verfällt man dabei auch auf die Idee, einen Meuchelmörder anzuheuern ...

Andreas Lober

Hersteller:GT Interactive
Veröffentlichung:August '99



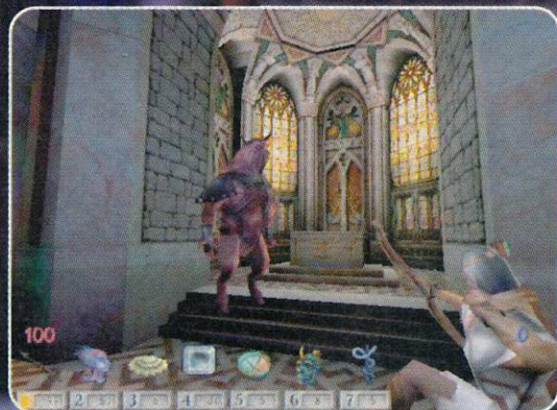
Die Handlung spielt sich meist in Gebäuden ab, doch auch unter freiem Himmel gibt es Action.



Die Grafik von Wheel of Time erzeugt oft ein sehr beklemmendes Gefühl in der Magengegend.

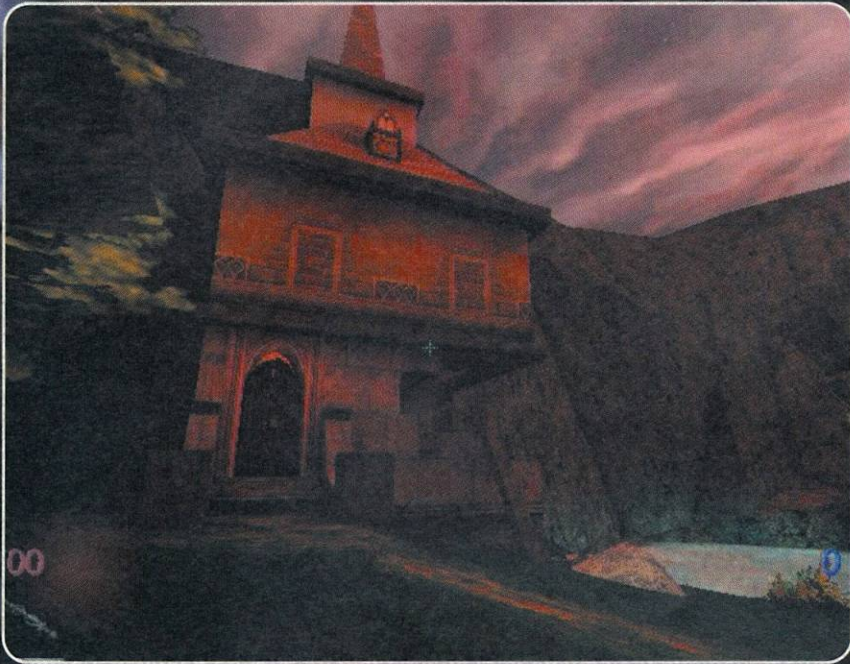


Die Gruppierungen und Wesen sind an die Romanvorlage von Robert Jordan angelehnt.



Die Gestalten, die der Heldin das Leben erschweren, könnten aus einem Fantasyfilm stammen.

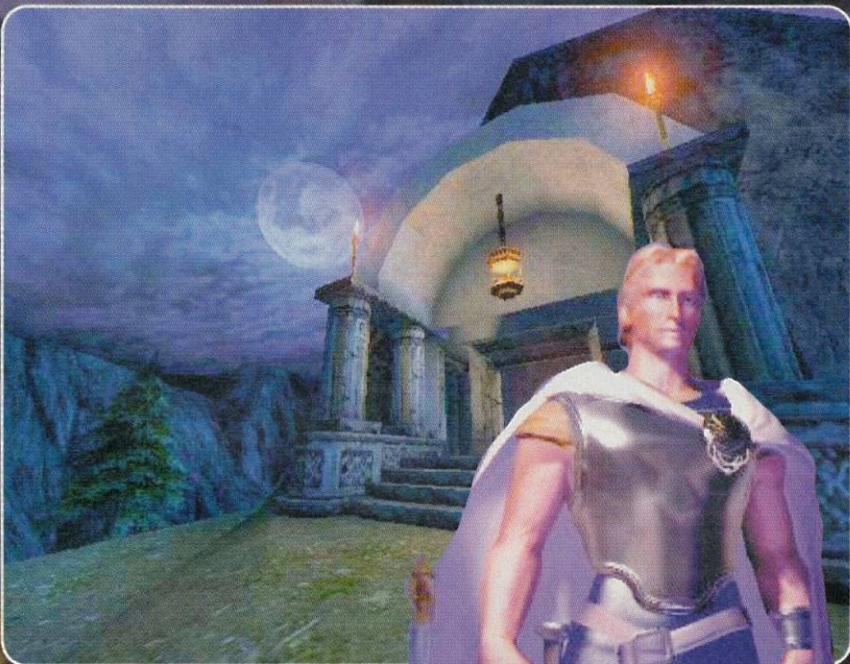
>> Alle Fans von Commandos können sich auf das neueste Projekt von Spellbound prinzip des erfolgreichen Strategiespiels in den Wilden Westen. Sheriff John Co chen sich in Gold Creek auf die Suche nach einer Räuberbande. Insgesamt 24 Miss



Für das Design der Gebäude wurde mit Architekten zusammengearbeitet. Kein Wunder also, daß die Schauplätze durchweg realistisch wirken.



Legend Entertainment, die Designer von Wheel of Time, arbeiten auch an Unreal 2. Mit Wheel of Time könnte ihnen ein echter Hit gelungen sein.



Wheel of Time basiert auf der Grafik-Engine von Unreal.

Das Fantasy-Epos ist optisch vom Feinsten. Die Figuren sind sehr detailliert dargestellt.

neuen. Death Valley verlagert das Spiel-
per und eine Gruppe von Spezialisten ma-
onen fordern den Cowboy in Euch. <<

nixfürlutscher

www.solero-shots.de

Kein müder Abklatsch, sondern etwas wirklich Neues



Die Karte unten links auf dem Bildschirm hilft Euch bei der Orientierung während des Spiels.



Was ist da hinten denn los? Vielleicht sollte man mal spionieren ... oder doch besser abwarten?

Die Nackenhaare sträuben sich, das Herz pocht schneller ... Hat der feindliche Soldat etwas gemerkt? Noch scheint alles ruhig zu sein im Camp, das Feuer züngelt und die Wachmänner stehen sorglos daneben. Da, im Dunkel der Nacht, schnellte einer der vom Spieler gesteuerten Kämpfer vor und stößt dem Gegner ein Messer zwischen die Rippen.

Für den Friedensnobelpreis wird Shadow Company sicher nicht nominiert werden, für spielerische Auszeichnungen schon eher. Ein bißchen erinnert das Ganze an Commandos. Ein kleiner Trupp, der nicht nur wild darauflosfeuert, sondern sich Gedanken macht, wie man den Feind möglichst geschickt überrumpelt.

Aber trotzdem ist Shadow Company nicht nur ein müder Abklatsch des Strategie-Hits vom letzten Sommer. Auffallendste Änderung: Bei Shadow Company ist alles in 3D. Zelte, Häuser, Fahrzeuge, das alles wirkt ganz „wie in echt“. Wetterwechsel und der Unterschied zwischen Tag und Nacht haben aber natürlich auch Einfluß auf das Spielgeschehen. Der zweite Unterschied zu Commandos: Man bekommt nicht einfach einen vorgegebenen Sixpack Soldaten, mit dem man sich herumschlagen will, sondern man kann selbst die Flaschen aussortieren, mit denen man auf keinen Fall losziehen will. Am

Anfang einer Mission kann man sich nämlich sein Team zusammenstellen, alle Kandidaten haben dabei ihre eigenen Stärken und Schwächen. Danach geht's erstmal auf Einkaufsbummel ins Waffengeschäft. So kommen zusätzlich Taktik und Management-Aspekte ins Spiel.

Shadow Company läßt dem Spieler auch mehr Freiheiten als Commandos. Wie soll der Einsatz erledigt werden? Kopf durch die Wand, immer feste druff? Kein Problem, Herr General, wie Sie wünschen! Aber erfolgversprechender, also mit weniger Risiko verbunden, ist oft der langsamere Weg.

Ducken, kriechen, heranrobben, alles schön getarnt und dann erst zuschlagen. Die einzelnen Levels lassen einem, anders als bei Commandos, mehr Handlungsspielraum. Und ein Fehler bedeutet nicht unbedingt gleich das Ende der Mission. Die Soldaten halten einige Schuß gegnerisches Feuer aus, so daß man kleine Patzer oft noch korrigieren kann. Für Abwechslung dürfte durch das ausladende Waffenarsenal, eine ganze Reihe Vehikel und die mit der Game-Engine erzählte Story gesorgt sein.

Andreas Lober

Hersteller: iMagic Games
Veröffentlichung: Juli '99



Die Ansicht läßt sich drehen, der Blickwinkel kann steiler oder flacher eingestellt werden. Dadurch wirkt alles natürlich noch viel wirklichkeitsnäher.



Dieser Panzer ist nicht das einzige Fahrzeug, das man sich in Shadow Company unter den Nagel reißen kann, um die Gegend unsicher zu machen.

>> Orcs: Revenge of the Ancients hat sich Tolkiens Herr der Ringe zum Vorbild genommen, damit sie in der Schlacht gegen die Menschen eine Chance haben. Eigentlich sind sie nicht so stark und Schaukämpfen dürft Ihr dann zeigen, daß Eure Bemühungen gefruchtet haben.

COMPANY

denkspiele

- gibt's das heutzutage überhaupt noch?

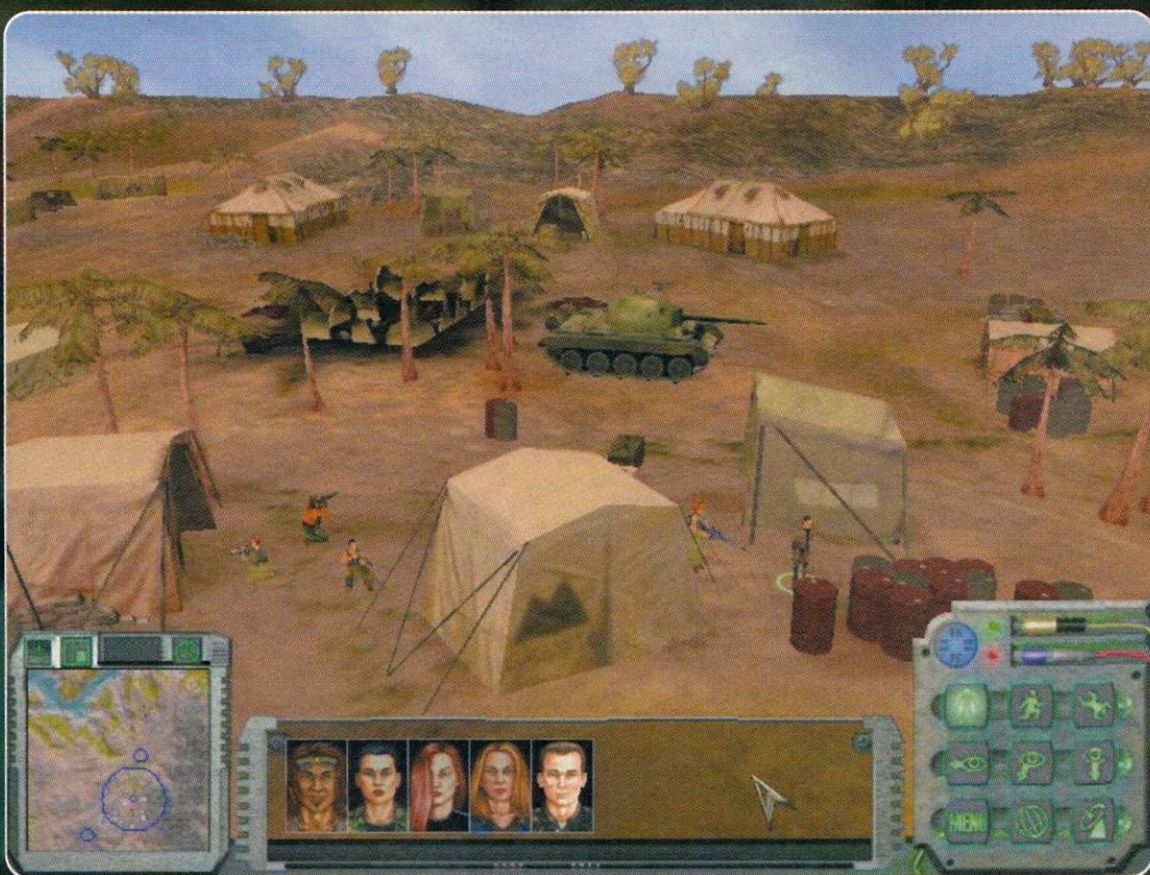


Liebe zum Detail beweist Shadow Company bei der Grafik: Auf dem Schnee zeichnen sich die Kettenspur des schweren Panzers deutlich sichtbar ab.

Wenn es richtig düster ist, rückt man unwillkürlich näher an den Monitor, um vielleicht eine kaum sichtbare Bewegung des Gegners zu erspähen.



Wird ein Team-Mitglied getötet, ist es für immer verloren. Neue Söldner anzuwerben ist teuer.



Alles Wüste oder was? Die Geschichte von Shadow Company beginnt irgendwo in der Weite Afrikas. Die Darstellung der verschiedenen Schauplätze von Shadow Company wirkt realistisch.



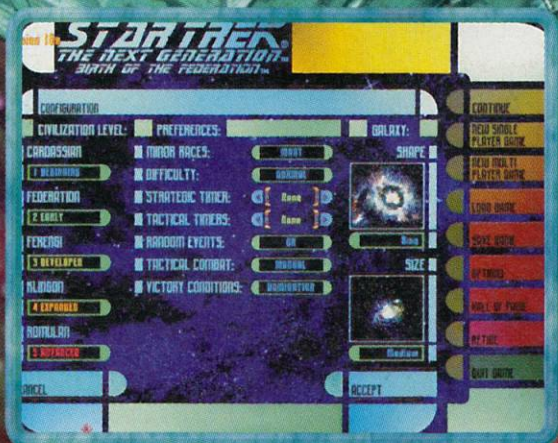
Hafenbereiche haben's immer in sich. Ihr solltet hier also ganz besonders auf der Hut sein.

ommen. Als Häuptling einer Gruppe von Orks müßt Ihr Eure Leute in Form bringen, die Orks ein chaotischer Haufen, der Disziplin dringend nötig hat. Bei Schlachten. Im Mehrspielermodus könnt Ihr Eure Mitspieler zum Kampf herausfordern. <<

NEWS

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

MicroProse hat die Chance vertan, ein neues Referenzspiel zu entwickeln.



Vor Beginn des eigentlichen Spiels könnt Ihr über den Optionenbildschirm die Stärke der fünf Rassen und die Größe der Galaxien festlegen.



Der Kampfmodus von Star Trek ist rundenbasiert. Die Weltraumschlachten kann man aus mehreren verschiedenen Blickwinkeln beobachten.



Die Cardassianer sind Dir nicht wohlgesonnen. Sie verlangen, daß Du ihr Hoheitsgebiet sofort wieder verläßt. Den Rat solltest Du befolgen.

Eigentlich hatte man sich vom ersten rundenbasierten Strategiespiel im Star-Trek-Look etwas mehr erwartet. Doch der erste Test verlief enttäuschend. Taktik und die Erforschung anderer Welten waren zwar schon immer Themen in der Star-Trek-Serie, so daß es nahelag, ein Strategiespiel zu entwickeln. Die Umsetzung ist aber leider nicht ganz gelungen.

Im Spiel müßt Ihr als Manager einer der fünf Rassen (Cardassianer, Föderation, Ferengi, Klingonen, Romulaner) dafür sorgen, daß die wirtschaftliche Situation Eures Volkes verbessert wird. Bevor Ihr damit loslegt, könnt Ihr den Entwicklungsstand der Imperien, den Schwierigkeitsgrad sowie Größe und Form der Galaxien festlegen.

Um die wirtschaftliche Basis für die ersten Reisen ins Universum zu schaffen, schickt Ihr ein Aufklärungsschiff in die unendlichen Weiten des Alls. Dort gilt es, einen geeigneten Ort zu finden, an dem Nahrungsmittel

produziert und neue Energiequellen erschlossen werden können. Natürlich müßt Ihr für Euer Volk auch eine ausreichende Anzahl von Gebäuden errichten.

Je weiter Eure neue Niederlassung wächst, desto umständlicher wird leider die Kontrolle der Einheiten über die Menüs. Auch die Sicht ist sehr eingeschränkt, da keine große isometrische Karte zur Verfügung steht, sondern lediglich kleine Bildschirmfenster, in denen nur wenig zu erkennen ist.



Den größten Teil des Spiels verbringt Ihr also damit, Eure Kolonien zu steuern und die Produktionsabläufe zu

verbessern. Auf Dauer wird das ziemlich langweilig. Wenn fremde Raumschiffe im Universum auftauchen, habt Ihr zwei Möglichkeiten. Entweder Ihr versucht es auf die harte Tour, geht in die Offensive und eröffnet den Kampf.

Oder Ihr versucht es mit Diplomatie und Agenten, die sich in die Hauptquartiere der Gegner einschleichen. Solltet Ihr Kontakt zu fremden Rassen aufnehmen, dürft Ihr nicht vergessen, daß bei jedem Volk unterschiedliche Charakterzüge dominieren. Wer Serie und Kinofilme kennt, kann sich allerdings ausrechnen, wie die Reaktionen ausfallen werden.

Optisch machen die Verhandlungen mit den anderen Völkern jedoch nicht viel her. Animationen fehlen völlig und auch gesprochene Texte gibt es nur sehr vereinzelt. Die Kämpfe selbst sind auch eher Glückssache.

Jede Taktik wird vom Gegner mit einer geeigneten Gegenstrategie beantwortet. Leider kann man nicht vorhersehen, wie diese aussehen wird. Waffen und Panzerung entscheiden letztlich über den Ausgang des Kampfes. So können einen nicht einmal die kurzen Weltraumgefechte über das langweilige Verwalten der Kolonien, mit dem man den Großteil der Zeit verbringt, hinwegtrösten.

Patrizia Stajer

QUICKCHECK



GOLDEN NUGGET 64



Daß Golden Nugget 64 nicht in Deutschland zu erhalten sein wird, ist kein großer Verlust für die deutschen Zocker. 15 Glücksspiele aus dem Golden Nugget in Las Vegas stehen zur Auswahl, unter anderem Videopoker, Roulette oder Black Jack. Ob man alleine zum Spiel antritt oder mit bis zu drei Mitspielern, hängt

davon ab, bei welcher Spielvariante man sein Glück versucht. Wenn mehrere Spieler zu Chips oder Karten greifen, könnt Ihr das Geschehen über einen Splitscreen verfolgen. Grafik und Sound wirken jedoch ziemlich angestaubt und können bestimmt niemanden davon überzeugen, daß es mehr Spaß macht, am Bildschirm zu zocken,

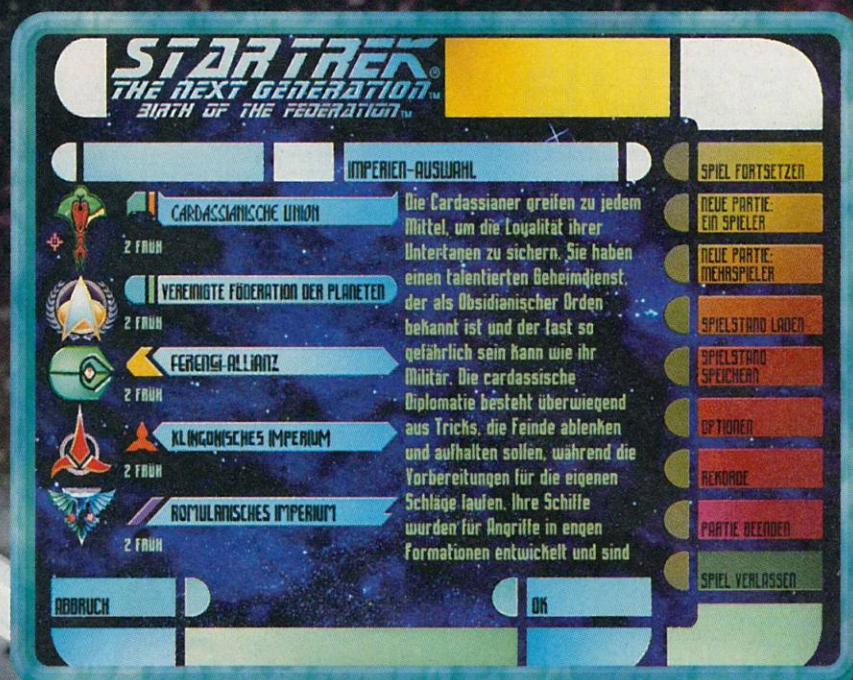
als den Nervenkitzel in einem echten Casino zu suchen. Und echtes Geld zu gewinnen, ist auf Dauer ja auch befriedigender.

Hersteller:Electronic Arts
Genre:Simulation
Preis:
Veröffentlichung: ..Nicht in Deutschl.

Spielespass 33%



Bei den Raumschiffen ist die Auswahl an verschiedenen Typen recht klein geraten. Und eigene Schiffe kann man leider auch nicht gestalten.



Über diesen Bildschirm könnt Ihr auswählen, welcher der fünf Rassen Ihr während des Strategiespiels als Manager vorstehen wollt.

DIE FAKTEN

- 5 Rassen mit individuellen Charaktereigenschaften
- Rundenbasierte 3D-Raumschlacht
- Forschung, Spionage, Diplomatie, Kolonienmanagement
- Mehrspielermodus mit bis zu fünf Teilnehmern
- Flexible Konfigurationsmöglichkeiten
- Star-Trek-Next-Generation-Lizenz

Spielepass

68%

Star Trek: Birth of the Federation

Hersteller:MicroProse
Veröffentlichung:Juni '99
Preis:ca. DM 80,-
Spieleranzahl:5 Sp. Netzwerk/Internet
Genre:Strategie

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Komplexes Strategiespiel, fünf verschiedene Rassen, Star-Trek-Lizenz



Unübersichtliche Menüs, umständliche Steuerung, wenig Optionen während der Gefechte

Altersfreigabe:
Unbeschränkt

Grafik: **55%**
Sound: **60%**



Bei der grafischen und akustischen Umsetzung der Schlachten haben sich die Entwickler nicht gerade überschlagen. Das All wirkt recht leer.



Auf diesem Forschungsbildschirm müßt Ihr Eure neuen Technologieeinheiten sechs Bereichen wie Computer, Waffen oder Energie zuweisen.

PREMIER MANAGER 99

Spielepass

77%



Als Chef eines englischen Fußballteams bekommt Ihr bei Player Manager 99 einiges zu tun. Vor allem, wenn Ihr gleich das komplette Management übernehmt und Euch nicht nur auf den Trainerposten beschränkt. Streß ist vorprogrammiert. Je nach Wahl des Spielmodus müßt Ihr Spieler einkaufen, die Aufstellung

festlegen, Eure Mannschaft bei Laune halten und sogar für ihr leibliches Wohl sorgen. Leider bedeutet das, daß Ihr Euch über weite Strecken durch langweilige und nicht immer übersichtliche Menüs klicken müßt. Wer des Englischen nicht mächtig ist, sollte besser die Finger von Player Manager lassen, da es komplett in englischer

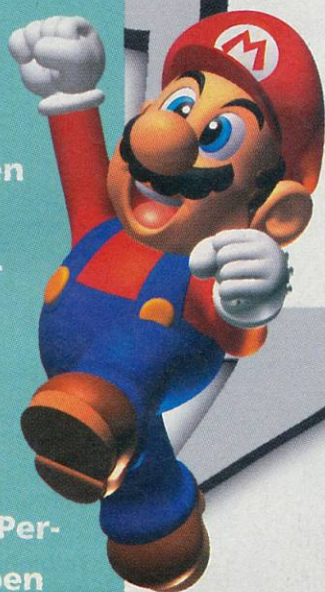
Sprache gehalten und zudem ziemlich komplex ist. Alle anderen können großen Spaß bei der durchdachten Wirtschaftssimulation haben.

Hersteller:Gremlin Interactive
Genre:WiSim
Preis:ca. DM 80,-
Veröffentlichung:erhältlich

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
Redaktion **GAMES AND MORE**
Kennwort **LESERBRIEFE**
Roonstr. 21
90429 Nürnberg



würde mir sehr gut gefallen, wenn ihr meine Vorschläge schnell druckt. Danke.

Randy Ziegler

Tips und Tricks

Ich bin ein großer Fan von Euch, aber ich habe ein paar Vorschläge und Beschwerden:

1. Das Heraustrennen von den Tricks finde ich nicht gut, weil mein Games and More 9/99 und 10/99 jetzt in Einzelblättern herumfliegt.
2. Ihr könntet von dem Spiel Silent Hill etwas mehr berichten. Und Poster von Silent Hill oder Metal Gear Solid könntet ihr auch mal drucken. Ansonsten gefällt mir die Games and More. Es

Hallo Randy,

das Problem mit den Tips und Tricks verstehen wir gut. Eigentlich sind die Seiten ja auch nicht zum Heraustrennen gedacht. Nachdem viele unserer Leser das aber gerne hätten, werden wir schauen, ob wir daran vielleicht etwas ändern können. Das wird aber noch einige Zeit dauern. Du mußt also noch etwas Geduld mit uns haben. Leider gibt es von Silent Hill zur

Zeit noch nichts Neues zu berichten.

Sobald wir mehr wissen oder uns das Spiel für einen ersten Test zur Verfügung steht, wirst Du in Games and More darüber lesen können. Und wenn wir dann gute Bilder zu dem Spiel haben, wird es sicher auch ein Poster geben.

Mehr Nintendo 64

Ich finde eure Zeitschrift echt super. Aber ich habe eine große Bitte: Könnt ihr nicht ein bißchen mehr über N64 bringen? Dann wäre ich überglücklich.

Steffen Schmitt

Hallo Steffen,

Du bist nicht der einzige, der mehr über Spiele für das Nintendo 64 lesen möchte. Wir versuchen jedoch immer die aktuellsten Spiele zu testen und Euch Neuigkeiten über Projekte zu erzählen, die bald auf den Markt kommen. Wir können nicht beeinflussen, ob darunter mehr oder weniger N64-Spiele sind. Da unser Heft alle zwei Wochen herauskommt, kann es also schon einmal passieren, daß die Nintendo-Spiele etwas zu kurz kommen. Das wird sich aber in einem der nächsten Hefte dann bestimmt wieder ändern.

In eigener Sache

Erst einmal vielen Dank für die vielen Zeugnisse und Leserbriefe, die Ihr uns geschickt habt. Uns ist aufgefallen, daß viele von Euch nur noch das Zeugnis schicken, seit wir diese Rubrik eingeführt haben. Dabei war es nicht als Ersatz für Eure Briefe gedacht. Wir würden uns sehr freuen, wenn Ihr Eurem Zeugnis ab und zu auch einen Brief beilegen würdet. Darin könnt Ihr uns Eure Vorschläge und Anregungen noch besser erklären. Viele von Euch bitten uns, ihnen Tips und Tricks für ganz bestimmte Spiele zuzuschicken. Das können wir aber leider nicht, da wir sonst den ganzen Tag nur noch Briefe schreiben müßten. Wir versuchen aber, Eure Wünsche in den nächsten Ausgaben von Games and More zu berücksichtigen.

Euer Games-and-More-Team



Keine Antwort

Wieso habt Ihr meine letzten zwei tollen selbstgezeichneten Bilder nicht abgedruckt? Ich zeichne immer selber und auf weißem Papier. Und wieso habt Ihr meinen letzten Brief nicht beantwortet? Als eine Eurer treuen Leserinnen erwarte ich von Euch, mir auch mal eine Antwort zu schreiben. Druckt diesen Brief bitte ab. Egal ob verspätet oder verkürzt. Als Dankeschön werde ich Euch dann noch ein tolles Bild schicken. PS: Lara oder Zelda? Natürlich Zelda, sie ist total hübsch. Die gute Lara sieht dagegen manchmal wie ein echtes Monster aus. Aber ich selbst finde Julia aus Tekken 3 am hübschesten. Obwohl ich auch ein Lara-Fan bin. Ansonsten macht weiter so. Ihr seid immer klasse.

Deniz Beydüz

Hallo Deniz, leider können wir nicht alle Briefe und Bilder unserer Leser veröffentlichen. Es sind einfach zu viele. Außerdem hat die Games and More ihr Aussehen und die Redaktion gewechselt, so daß wir erst einmal Briefe berücksichtigt haben, die an die "neue" Games and More geschickt wurden. Aber jetzt ist Dein Brief ja an der Reihe. Persönlich antworten können wir Dir aus Zeitgründen im Moment leider nicht. Ob jetzt Lara oder Zelda die Hübschere ist, darüber sind die Leser sehr unterschiedlicher Meinung. Zu Julia aus Tekken 3 haben wir bis jetzt noch nicht so viele Zuschriften bekommen. Aber vielleicht schickst Du uns ja mal ein selbstgezeichnetes Bild von ihr, dann können auch die anderen Leser ihre Meinung dazu äußern.



Höher als Mario

Das Bild verdient es auf jeden Fall, veröffentlicht zu werden. Wir hatten großen Spaß daran. Geschickt hat es uns Martin Gugler aus Neustadt/Donau. Sein Kommentar dazu: „Hier versuche ich, höher zu jumpen als Super Mario.“ Danke für das Bild! Vielleicht hat noch jemand von Euch eine lustige Idee für ein Foto von sich? Schickt es uns! Die Besten werden garantiert abgedruckt.

GEX

Hallo Games and More! Ich bin ein Fan von Games and More!!! Ich bin 12 und gehe in die 5. Klasse. Ich finde Games and More super! Könnt ihr nicht noch mehr Tips und Tricks bringen?

Ihsan Güzey

Hallo Ihsan, bei uns in der Redaktion ist Gex sehr beliebt. Deswegen haben wir uns auch besonders über Dein Bild gefreut und sofort beschlossen, es zu veröffentlichen. Ein bißchen Abwechslung zu Lara, von der wir immer noch die meisten Bilder bekommen, finden wir ganz gut. Wie viele Tips und Tricks wir bringen können, hängt von der Zahl der Tests und News ab, die wir im Heft haben. Mal ist weniger, mal mehr Platz für die Tips und Tricks.

Hallo Christian, danke für den Hinweis mit dem Druckfehler. Wir bemühen uns zwar, möglichst wenige Fehler zu machen, aber manchmal passiert es eben doch. In Zukunft werden wir uns noch mehr anstrengen. Die Cheats für Half-Life können wir Dir leider nicht zu schicken. Wir erhalten viele solcher Anfragen und es wäre einfach zu aufwendig, alle zu beantworten. Aber wir nehmen die Anregungen unserer Leser gerne auf. Vielleicht schaffen wir es ja, bald Tips und Tricks zu Half-Life zu veröffentlichen.

VORSICHT
Mario denk
an Bowser!

Längere Tests

Ich wollte euch nur mal ein Lob aussprechen und euch sagen, daß eure Zeitung super ist. Ich wollte euch außerdem mal fragen, ob ihr Spiele besorgen könnt, die ziemlich schwer zu kriegen sind? Ich finde es aber nicht so gut, daß ihr Games and More verändert habt. Ich finde einerseits gut, daß es mehr Tips und Tricks gibt, aber andererseits nicht so gut, daß die Tests stellenweise so kurz sind. Also: Auch wenn es nicht so einfach ist, würde ich an eurer Stelle versuchen, die Tests länger zu machen oder die Zeitung so wie vorher zu machen.

Christian Pichert

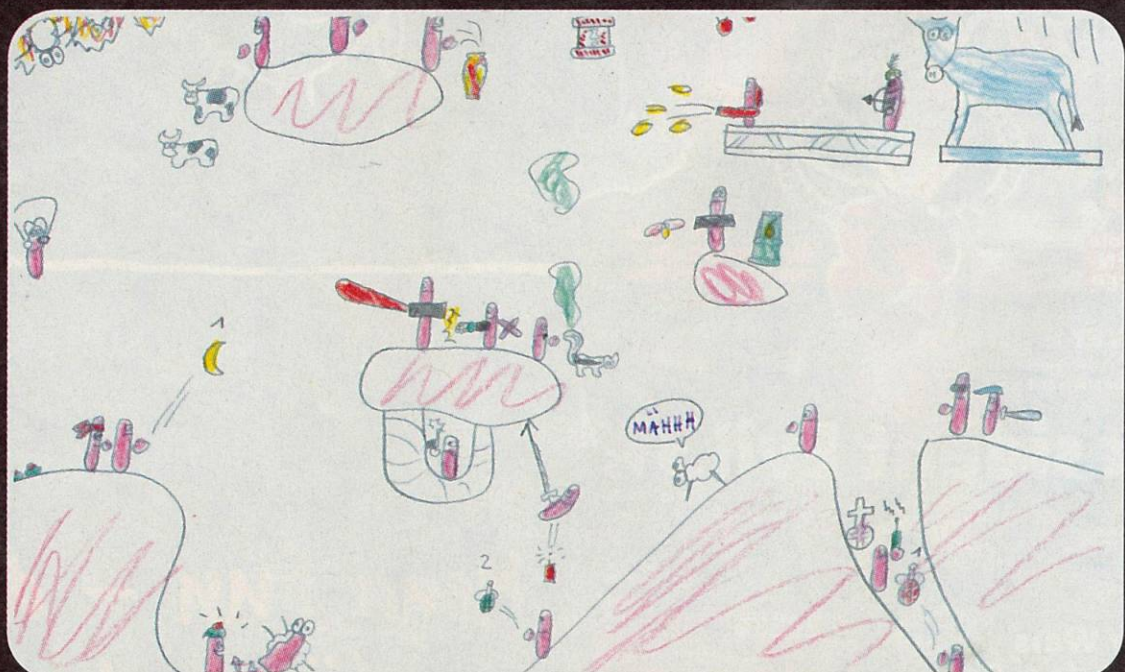
Hallo, danke für das Lob und auch für die Kritik. Natürlich gehen die Meinungen zum neuen Aussehen der Games and More auseinander. Aber wir haben sehr viele Briefe von Lesern bekommen, denen die neue Games and More gefällt. Und wir finden sie eigentlich auch gut, so daß wir im Moment nichts daran ändern wollen. Wie lang die Tests sind, hängt davon ab, wie interessant die einzelnen Spiele sind. Du hast sicher schon gemerkt, daß die Tests ganz unterschiedlich lang sein können. Bei manchen Spielen sind wir halt der Meinung, daß ein kurzer Test ausreicht. Aber es gibt auch Testberichte über mehrere Seiten. Spiele können wir Dir leider nicht besorgen, aber vielleicht fragst Du mal in einem Laden nach, der Spiele verkauft.

Dieses Bild der Schildkröte aus der Mario-Familie sandte uns Maik Zapke (12 Jahre).

M. Herkenhöner

WORMS ARMA- GEDDON

Dieses Bild hat uns Philipp Wiefel geschickt. Worms Armageddon steht auf Platz eins seiner persönlichen Top Ten. Ein guter Grund, gleich zu Buntstiften und Papier zu greifen. Uns in der Redaktion hat sein Bild richtig gut gefallen. Vor allem weil wir sonst fast nur Bilder von einzelnen bekannten Spielfiguren wie Lara oder Zelda bekommen. Vielleicht lassen sich auch andere Leser von Philipps Zeichnung anstecken.



NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SCHNIPP



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!

TIPS + TRICKS

Du hast ein Paßwort herausgefunden oder 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.



IMMER
AKTUELL

hot-lines

Acclaim 0180-533555524h/Tag	www.acclaim.de	Mattel 069-95307380Mo-Fr 9 ⁰⁰ -21 ⁰⁰	www.mattelmedia.com
Activision 0190-510055Mo-So 16 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.activision.de	Max Design 0043-368724147Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	
Art Department 0234-9320550Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.artdepartment.de	MicroProse 01805-252565Mo-Fr 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	www.microprose.de
Ascaron 05241-966690Mo-Fr 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	www.ascaron.de	Microsoft 0180-5672255Mo-Fr 8 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.microsoft.com/germany/support
Attic 07431-54305Mo-Fr 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ , 13 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.attic.de	Mindscape 0208-9924114Mo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.mindscape.com
Blue Byte 0208-4502929Mo-Do 15 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Fr 15 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.bluebyte.de	Navigo 089-32473151Mo-Fr 13 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.navigo.de
Capstone 040-391113Mo-Do 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	www.capstone.de	NEO 0043-16074080Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.neo.at
Cendant Software 06103-994040Mo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.cendantsoft.de	Nintendo 0130-5806Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.nintendo.de
Cryo Interactive 05241-953539Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ , Sa/So 14 ⁰⁰ -16 ⁰⁰	www.cryo-interactive.de	Psygnosis 01805-214433Mo-Fr 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	www.psygnosis.com
Disney Interactive 069-66568555Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Sa 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.disney.de/DisneyInteractive	Ravensburger 0751-861944Mo-Do 16 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.ravensburger.de
Egmont Interactive 01805-258383Mo-Do 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	www.egmont.de	Sega 040-2270961Mo-Fr 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.sega.de
Eidos Interactive 01805-223124Mo-Fr 11 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.eidos.de	Sierra 06103-994040Mo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.sierra.de
Electronic Arts 0190-90003024h/Tag	www.electronicarts.com	Software 2000 0190-572000Mo-Do 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Fr 10 ⁰⁰ -14 ⁰⁰	www.software2000.de
Empire 089-85795138Mo-Fr 9 ⁰⁰ -13 ⁰⁰	www.kochmedia.com	Sony Computer Entertainment 0190-578578Mo-Fr 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	www.sonyinteractive.com
Greenwood Entertainment 0234-9645050Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.greenwood.de	Sony PlayStation (techn. Hilfe) 01805-766977Mo-Fr 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	
GT Interactive 01805-254391Mo-So 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	www.gtinteractive.de	Sunflowers 0190-510550Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.sunflowers.de
Hasbro 01805-202150Mo-So 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	www.hasbro.com	Take 2 0180-5304525Mo-Fr 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	www.take2.de
Ikarion Software 0241-4701520Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.ikarion.de	THQ/Softgold 02131-965111Mo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.thq.de
Infogrames 0190-510550Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.infogrames.de	TLC Tewi 089-61309235Mo-Fr 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.learningco.de
Innonics 0511-33613790Mo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.innonics.de	TopWare 0621-48286633Mo-Fr 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.topware.de
Interactive Magic 01805-221126Mo-Fr 17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	www.imagicgames.de	Ubi 0211-3380030Werktags 9 ⁰⁰ -16 ⁰⁰	www.ubisoft.de
Konami 069-95081288Mo-Fr 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.konami.com	Virgin 040-89703333Mo-Do 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	www.virgininteractive.de
Magic Bytes 05241-953333Mo-Fr 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.magic-bytes.de		

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

inhalt

7
SEITEN

All-Star Baseball 2000 ..Seite 70	Rollercoaster Tycoon ..Seite 74
Army Men 2 ..Seite 76	Shadows of the Empire ..Seite 76
Chameleon Twist 2 ...Seite 70	SimCity 3000 ..Seite 71
GTA London 1969Seite 80	Smash Brothers ..Seite 74
International Superstar Soccer 64 ..Seite 71	Street Sk8er ..Seite 72
Lode Runner 3D ..Seite 70	Test Drive 4x4 ..Seite 78
Mission: Impossible ..Seite 71	Virtual Pool 64 ..Seite 74
Moto Racer ..Seite 78	WCW Nitro ..Seite 70
Oddworld:	WipEout 64 ..Seite 74
Abe's Exoddus ..Seite 70	Worms
Pizza Syndicate ..Seite 80	Armageddon ..Seite 74
Power Stone ..Seite 72	X-Wing Alliance ..Seite 80

top-cheat



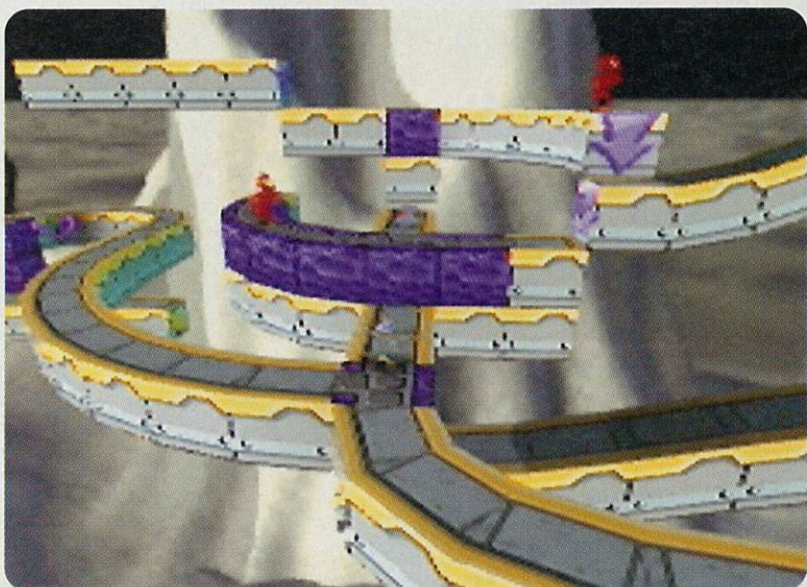
FIFA 99

Wenn Dein Team in der ersten Halbzeit bereits im Rückstand liegt, hilft Dir manchmal ein kleiner Trick weiter: In der Regel wirft der gegnerische Torwart den Ball auf den am nächsten stehenden Außenverteidiger ab. Wenn Du einen Deiner Stürmer vor den Abwehrspieler stellst, kannst Du Dir beim Abwurf den Ball schnappen, gerade auf den Torwart zurennen und auf das Tor schießen.





LODE RUNNER 3D (US)



PAUSIERE DAS SPIEL und drücke bei gehaltener Z-Taste R, B, A, B, A, C-oben, C-unten, C-links, C-rechts, C-oben, C-unten, C-links und C-rechts. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe. Es erscheint nun eine neue Option, die Du aktivieren mußt, damit Du alle Levels direkt anwählen kannst.



CHAMELEON TWIST 2 (US)

ANDERE HINTERGRUNDBILDER:

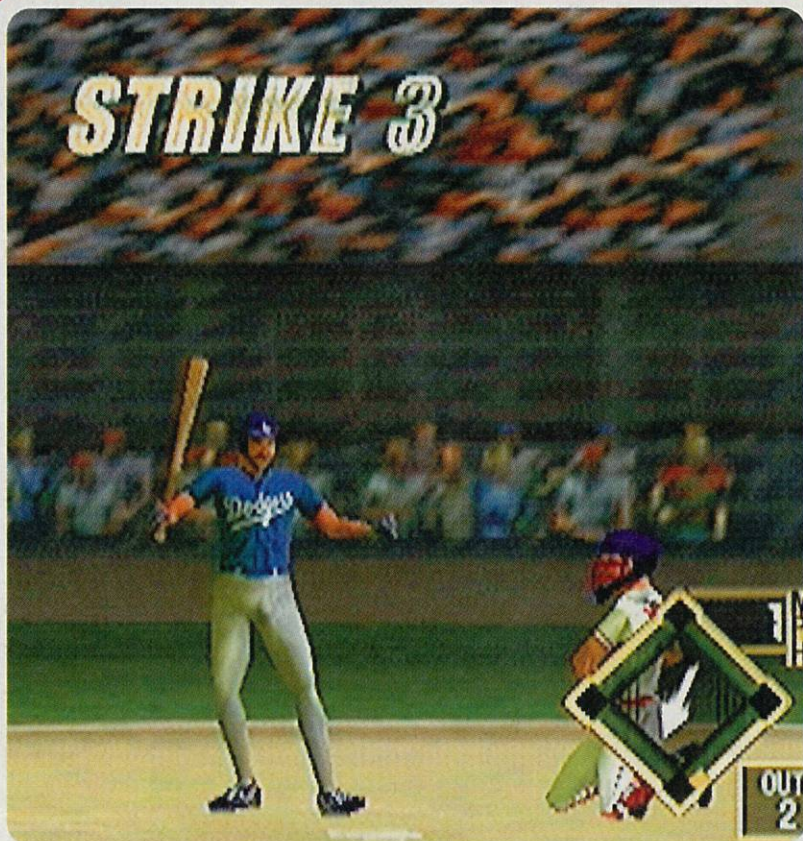
Wenn Du das Spiel löst, erhältst Du als Belohnung neue Hintergrundbilder. Speichere nach der Komplettierung des Games auf dem Controller Pak ab. Wenn Du nun einen Neustart durchführst oder zu einem Optionsbildschirm wechselst, kannst Du die Bilder bewundern.

CHAMÄLEONKOSTÜME:

Spieler einen beliebigen Level und sammle dort alle 20 Goldmünzen ein. Wenn Du den Endgegner besiegst, erhältst Du als Belohnung ein Chamäleonkostüm. Um dieses wechseln zu können, mußt Du zum Levelauswahlscreen gehen. Wenn Du dort Start drückst, ist die neue Option „Costumes“ zu sehen. Markiere sie, drücke die A-Taste und wähle Deine Wunschverkleidung.



ALL-STAR BASEBALL 2000 (US)



GIGANTISCHER HOMERUN:

Wähle als Stadion Jacobs Field und als Mannschaft die Indians.

GEGNER KANN DEN FASTBALL NICHT TREFFEN:

Halte im Arcade-Modus C-unten und A gedrückt, um einen Fastball loszulassen. Der Gegner kann diesen Ball garantiert nicht treffen.



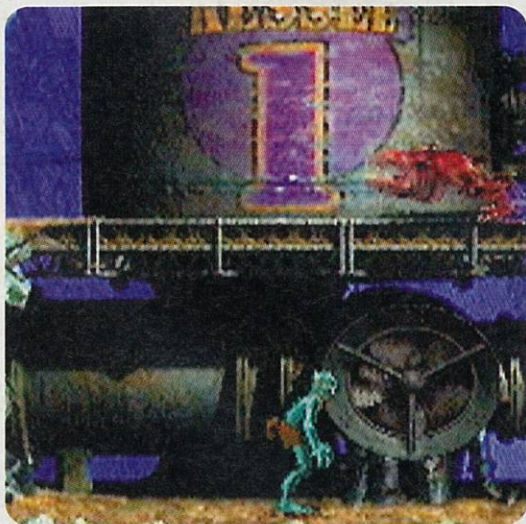
WCW NITRO (US)

ALLE WRESTLER FREISCHALTEN:

Drücke im Titelschirm viermal C-rechts, viermal C-links, viermal R, viermal L und dann Z. Gehe dann in der Charakterauswahl zur oberen Wrestlerreihe und drücke nach oben. Wiederhole diesen Vorgang so oft, bis Du wieder zu dem Screen mit den Ausgangswrestlern zurückkommst.



ODDWORLD: ABE'S EXODUS



Sobald der Nachladekopf erscheint, rücke einen Pfad vor. Überleitende FMV-Sequenzen werden nicht angezeigt.

LEVEL SKIP:

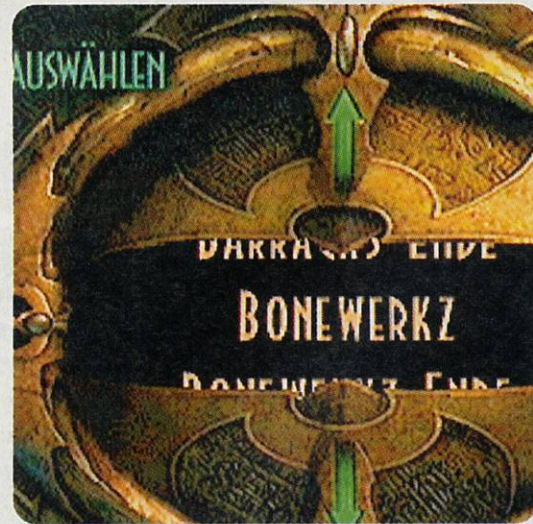
Halte während des Spieles R1 gedrückt und gebe ●, ●, X, X, ■ und ■ ein. Daraufhin erscheint das gelbe Nachladesymbol und Du wirst zum nächsthöheren Rücksetzpunkt teleportiert.

FMV-SEQUENZEN ANSEHEN:

Halte im Hauptmenü R1 gedrückt und gebe Oben, Unten, Links, Rechts, ■, ●, ▲, ●, ■, ●, Oben, Unten, Links und Rechts ein. So gelangst Du in das FMV-Theater.

LEVEL-SELECT:

Wenn Du gleich auf die zweite CD oder in eine höhere Spielstufe springen willst, mußt Du im Hauptmenü R1 gedrückt halten und dann regelmäßig hintereinander Unten, Oben, Links, Rechts, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, Unten, Oben, Links und Rechts drücken.



Ist der Level-Cheat richtig eingegeben, erscheint diese Scroll-Leiste, über die Du auch gleich zum Bonewerkz vorstoßen kannst.

CLASSIC

N
64

MISSION: IMPOSSIBLE (D)



Diese Cheats müssen im Missionsmenü eingegeben werden:

- Unverwundbarkeit:** C-rechts, Z, C-unten, C-unten und R
- Kleiner Raketenwerfer:** L, L, C-links, C-rechts und C-unten
- Uzi:** C-rechts, C-links, C-rechts, C-unten und L
- 7.65 Silencer:** C-oben, L, C-rechts, C-links und L
- 9mm Hi-Power:** R, L, C-unten, C-oben und L
- Pistole mit Schalldämpfer:** C-oben, L, C-rechts, C-links und L
- Große Köpfe:** C-unten, R, C-unten, L und C-links
- Große Füße:** C-unten, Z, R, C-rechts und Z
- Kinder-Mode:** C-unten, C-links, R, L und Z
- Mini-Mode:** Z, C-unten, R, C-rechts, C-unten

CLASSIC

N
64

INTERNATIONAL SUPER- STAR SOCCER 64 (D)

Um folgende Extras zu erhalten, mußt Du im Titelschirm diese Kombinationen eingeben:

- GROSSE KÖPFE:**
C-oben, C-oben, C-unten, C-unten, C-links, C-rechts, C-links, C-rechts, B und A. Halte dann Z gedrückt und drücke Start.
- ALL-STAR-TEAMS:**
Oben, L, Oben, L, Unten, L, Unten, L, Links, R, Rechts, R, Links, R, Rechts, R, B und A. Halte dann Z gedrückt und drücke Start. Es ertönt die Stimme des Ansagers und Dir stehen sechs neue Teams zur Verfügung.
- DER SCHIEDSRICHTER WIRD ZUM HUND:**
Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B und A.

TIPS + TRICKS

PC

SIMCITY 3000



Die folgenden Cheatcodes mußt Du in das Fenster eingeben, das Du mit der Tastenkombination Strg+Alt+Umschalten+C aufrufen kannst. Mit dem Cheatcode „call cousin vinnie“ kannst Du einmal 100.000 Simtaler bekommen. Wenn Du von Anfang an mehr Geld besitzen willst, mußt Du die Vorführstadt „Metropolis“ laden. Hier wohnen bereits über zwei Millionen Einwohner. Laß das Spiel eine Weile laufen, bis sich Dein Kontostand erhöht hat. Setze dann die Ausgaben auf das Minimum und alle Steuern auf das Maximum. Kündige alle Verordnungen und die Verträge mit den Nachbarn. Nach kurzer Zeit geraten die Einnahmen ins Stocken. Wenn Du jetzt den Cheatcode „i am weak“ eingibst, kannst Du alles auf der Karte einreißen und die Baugebiete auflösen. Du verfügst nun über eine unbebaute Spielfläche und einige Millionen auf dem Konto. Sogar sämtliche Bonusgebäude stehen bereits zur Verfügung. Falls sich einige Müllberge auf der Spielfläche nicht entfernen lassen, solltest Du den Cheat „terrain ten down“ benutzen.

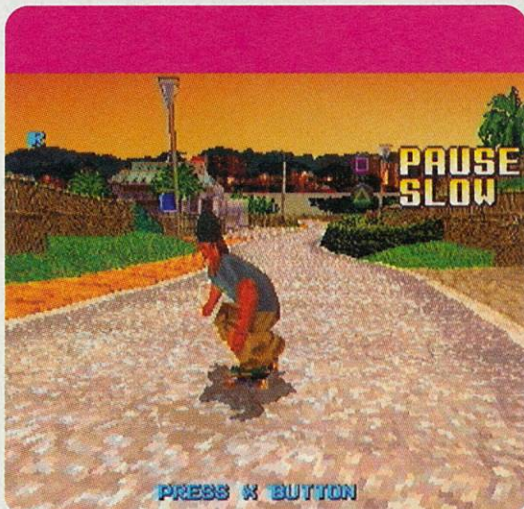


www.solero-shots.de





STREET SK8ER



Wenn Du kurz vor dem Sprung Deinen besten Trick zeigst, kannst Du danach ganz neue Höhen erreichen.

VERSTECKTE CHARAKTERE

Damit Du mit den versteckten Fahrern an den Start gehen darfst, mußt Du das Spiel zweimal mit einem der regulären Boarder abschließen. Für T.J. bekommst Du Sarah, für Jerry Mick und für Ginger Bonobo, den Af-

fen. Schaffst Du es mit Frankie, erhältst Du Saho, den Rollerblade-Ninja.

BONUS-BOARDS

Um neue Boards zu erhalten, mußt Du das Spiel einmal mit einem der versteckten Charaktere meistern.

SPIEGELVERKEHRTE STRECKEN UND TAG-/NACHT-WAHL

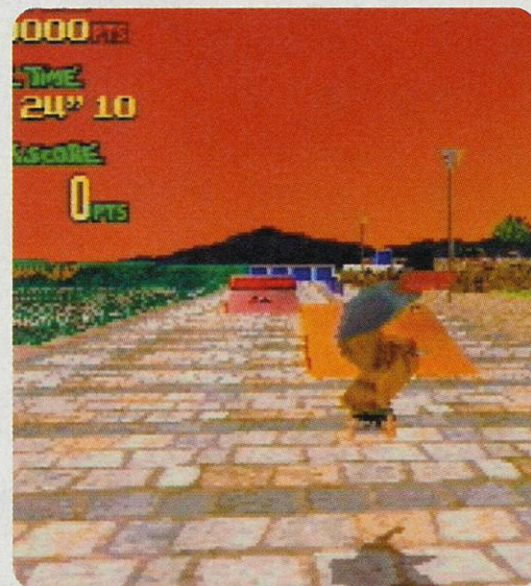
Wenn Du das Spiel zweimal mit einem der vier versteckten Charaktere durchstehst, darfst Du auf dieser abgedrehten Bonustrecke fahren.

DIE TORE

Wenn Du die Street-Tour mit jedem Charakter durchgeskatet bist, öffnen sich die blauen Tore, die zuvor verschlossen waren. Für jede Figur, mit der Du dies bewerkstelligst, werden zwei Tore aufgeschlossen.

BONOBOS GEHEIMNISSE

Wenn Du das Spiel einmal mit Bonobo abgeschlossen hast, erhältst Du einige neue Skateboards. Gewinnt Du das Spiel ein weiteres Mal

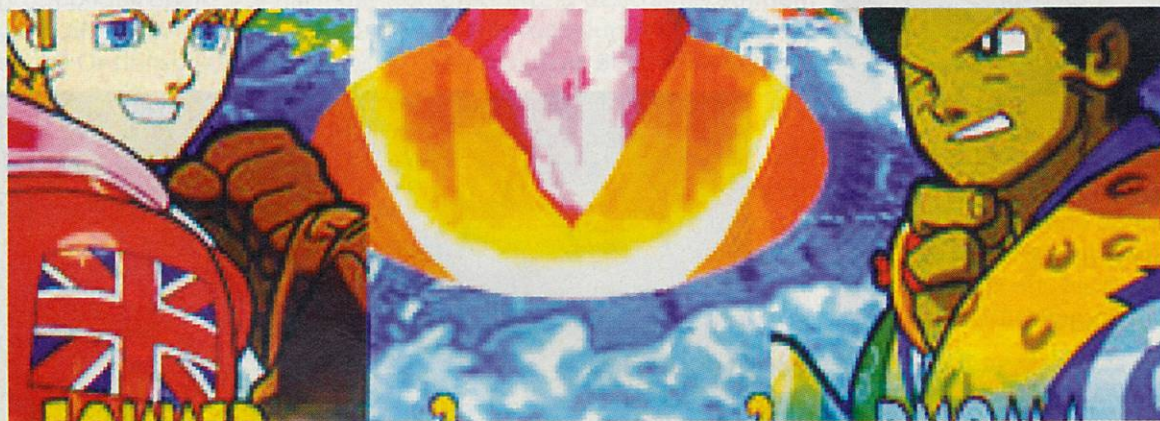


Wenn Du das Spiel zweimal mit einem regulären Boarder geschafft hast, wirst Du mit einem versteckten Fahrer belohnt.

mit diesem Boarder, kannst Du in Los Angeles im Normal-Modus oder im Umgekehrt-Modus fahren.



POWER STONE



EXTRA-OPTIONEN

Beende erfolgreich den Arcade-Modus mit einem beliebigen Kämpfer, der Schwierigkeitsgrad spielt dabei keine Rolle. Ein zusätzlicher Options-Bildschirm steht daraufhin zur Verfügung.

DIE BOSSE STEUERN

Beende das Spiel mit allen Charakteren, um Kraken anwählbar zu machen. Beende das Spiel mit Kraken, um auch Valgas steuern zu können. Um auch Final Valgas zu kontrollieren, mußt Du das Spiel mit Valgas ohne Einsatz von Continues schaffen. Du kannst Final Valgas auf Seite 12 in der Power-Stone-Collection finden. Er kann nur im Vs-Modus und dann jeweils nur von einem einzigen Spieler angewählt werden.

VIRTUAL-BATTLE-MODUS

Schalte hierzu zuerst Valgas als Bonus-Kämpfer frei. Virtual Battle sollte auf Seite 5 der Collection anwählbar sein. Bei diesem Modus bleibt die Kamera während eines Kampfes hinter Deiner Spielfigur.

DUAL-BATTLE-MODUS

Beende das Spiel mit Valgas, um diesen Modus auf Seite 6 der Power-Stone-Collection freizuschalten. Dadurch kannst Du im Vs-Modus im Splitscreen gegen einen Gegner antreten und so könnt Ihr beide den Virtual-Battle-Modus nutzen.

ZUSÄTZLICHE GEGENSTÄNDE

Beende das Spiel mit vier Kämpfern, um einen Schild, ein schweres Maschinengewehr, eine Strahlenpistole und einen streckbaren Kampfstab freizuspielen.

SAMMELALBUM

Erspiele Dir \$ 1.000 oder mehr im VMS-Minispiel, um eine Sammelalbum-Option auf Seite 13 der Power-Stone-Collection zu öffnen.

SOUNDTEST

Erspiele Dir mindestens \$ 2.000 im VMS-Minispiel, um ein Soundtest-Menü auf Seite 25 der Power-Stone-Collection zu öffnen.



ENDSEQUENZEN ANSCHAUEN

Beende das Spiel, um Zugriff auf Seite 14 der Power-Stone-Collection zu erlangen. Dadurch kannst Du die Endsequenzen aller Spielfiguren oder die Credits des Spiels ansehen.

2 Ausgaben kostenlos!

Das GAMES AND MORE - Abo:

12 Ausgaben zum Preis von 10 – nur DM 39,- (ÖS 290)
Jetzt anrufen!

0180 / 5959506

Neu



Immer schneller

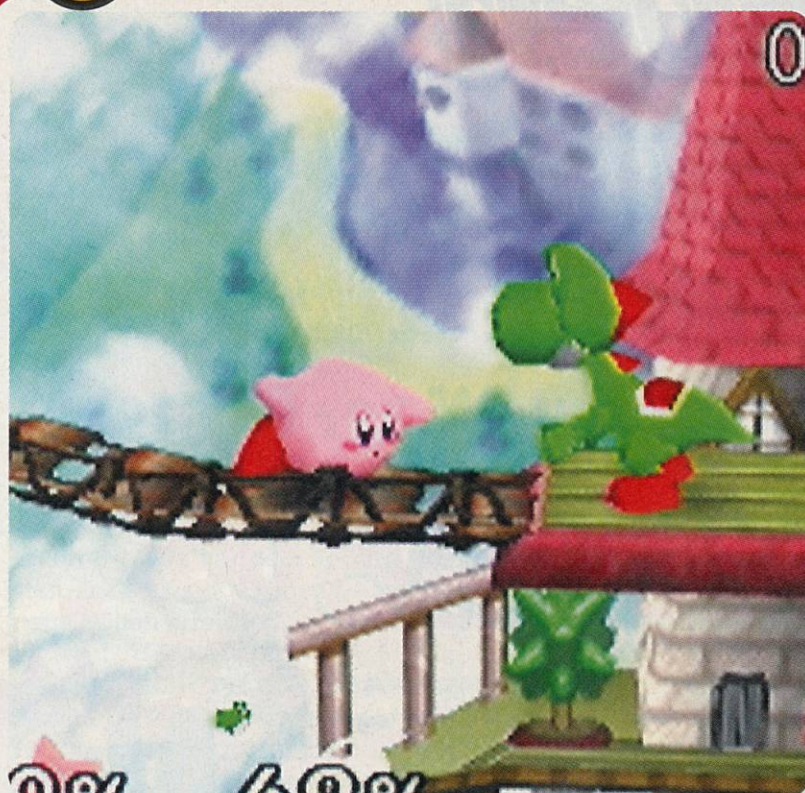
GAMES AND MORE – alle 14 Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun



SMASH BROTHERS (JAP)



OUTFIT WECHSELN:

Drücke hierzu im Auswahl-Screen alle vier C-Knöpfe. Bei einigen Charakteren wechselt nur die Farbe, andere hingegen erhalten einen komplett neuen Dress.

KÖNIGREICH DER PILZE:

Um in diesen klassischen Mario-Level zu kommen, mußt Du den Modus für Einzelspieler mit den acht Ursprungscharakteren komplett durchspielen. Der Schwierigkeitsgrad muß hierbei auf der Stufe „normal“ sein und die Anzahl der Kampfrunden muß drei betragen.

ALS CAPTAIN FALCON SPIELEN:

Gewinne das Spiel mit einem beliebigen Charakter und besiege danach Captain Falcon, um ihn als Spielfigur anwählen zu können.

ALS LUIGI SPIELEN:

Spiele den Bonus-Practice-1-Modus mit einem der acht Hauptcharaktere durch. Wenn Du danach Luigi im Kampf besiegst, steht er als Spielfigur zur Verfügung.

ALS NESS SPIELEN:

Löse das Game auf der normalen Schwierigkeitsstufe und ohne den Gebrauch von Continues. Du mußt diese Aufgabe mit drei Leben schaffen und nach dem Abspann Ness besiegen.

ALS PURIN SPIELEN:

Schalte zuerst Captain Falcon frei. Dann mußt Du das Spiel mit einem beliebigen Charakter gewinnen. Wenn Du jetzt Purin besiegst, steht sie Dir zur Verfügung.



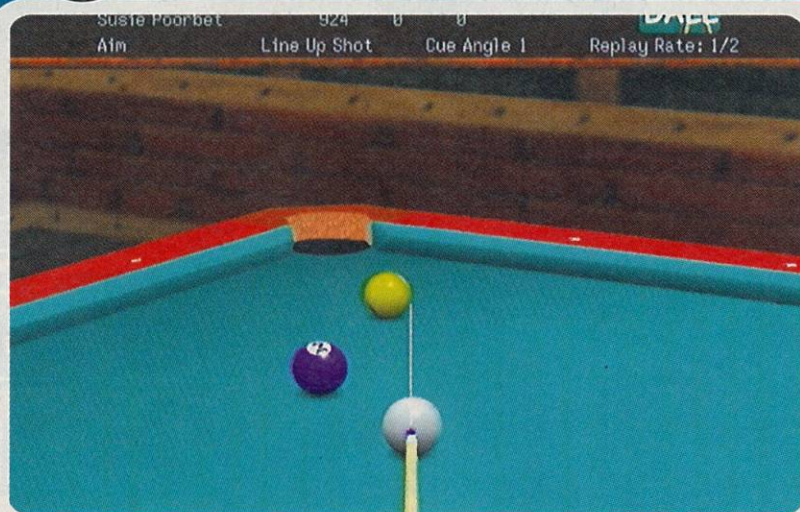
ROLLER COASTER TYCOON



Du kannst Deinen Rasen kostenlos mähen, wenn Du im Register „Land heben/senken“ den Cursor auf das gewünschte Feld bewegst und klickst, ohne Land zu verändern. Wenn Du den Wirkungsbereich der Funktion zuvor vergrößert hast, gelingt dieser Trick noch besser.



VIRTUAL POOL 64 (US)



Damit der Computer jedesmal seinen Stoß versiebt, mußt Du „R“ drücken, um in die Draufsicht zu wechseln, und dann mit dem Analogstick das Queue der virtuellen Konkurrenz bewegen.

Wenn hingegen ein eigener Stoß nicht nach Wunsch verlaufen ist, kannst Du diesen wieder rückgängig machen. Wenn der Computer am Zuge ist, mußt Du nach links drücken, um den Replay-Modus zu aktivieren. Bevor die Wiederholung beginnt, mußt Du die R-Taste gedrückt halten, um in die Draufsicht zu wechseln. Halte nun „A“ gedrückt, um eine neue Chance zu bekommen. So kannst Du die Kraft des Stoßes verändern.



WORMS ARMAGEDDON

Um den Elite Rank im Deathmatch gegen den Computer zu erreichen, mußt Du zwei Teams erstellen, die nicht vom Computer gesteuert werden. Starte das Deathmatch. In der ersten Runde mußt Du gegen drei Würmer kämpfen. Wenn Du sie besiegst, mußt Du, ohne das Deathmatch-Menü zu verlassen, ein weiteres Duell anfangen. Hier kämpfst Du wiederum gegen die drei Würmer. Wiederhole diese Kämpfe, bis Du den Elite-Rang erreicht hast.

Noch ein paar Extras, die zum Teil danach noch im Optionsmenü eingeschaltet werden müssen:

AUFGABE

EXTRA

Gold im Basic-Training	Würmer bluten
Gold im Super Sheep Racing	Aqua-Schaf (Superschaf, 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	Unsichtbarkeit im Netzspiel
Mission 20 geschafft	Niedrige Schwerkraft
Mission 25 geschafft	Unzerstörbare Landschaft
Mission 33 geschafft	Bananen-Bombe-Power-Up

MAXIMUM FUN ▶

COMPUTEC
SOFTWARE

Add-On für SimCity 3000

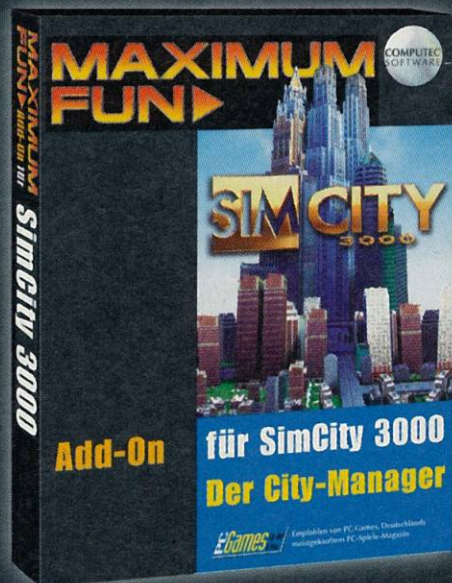
SimCity 3000 © 1998 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.



Der City-Manager

> **Völlig neuartiges Gameplay: 20 Missionen mit fest vorgeschriebenen Zielwerten pro Amtsperiode und Timervorgaben für realitätsnahes Spiel unter Zeitdruck**

> **Zusätzlich über 70 weitere Städte und Landschaftskarten** > **SimCity 2000 Städte zum Importieren in SimCity 3000** > **Desktop Themes in verschiedenen Auflösungen zum Anpassen Ihrer Windows-Oberfläche** > **Landmark-Plugins mit Sehenswürdigkeiten berühmter Städte** > **Unkomplizierte Handhabung** > **Komplett menügesteuert** >> **ab Juni im Fachhandel erhältlich!**



Add-On für SimCity 3000

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95



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

CLASSIC



SHADOWS OF THE EMPIRE (D)



MEHR POWER FÜR DIE WAFFEN:

Du mußt Deinen Namen als „_Jabba“ eingeben und dann den Schwierigkeitsgrad Jedi wählen. Achte dabei darauf, daß sich am Anfang ein Leerzeichen befindet und das „J“ auch wirklich groß geschrieben wird. Nun sollte Deine Waffe extrem mächtig sein und schon ein Schuß reicht aus, um einen Storm Trooper zu besiegen.

ALS AT-ST, WAMPA ODER STORM TROOPER SPIELN:

Starte ein neues Spiel und gib den Namen „_Wampa_Stompa“ ein. Der Name muß unbedingt so geschrieben werden, die Striche stellen dabei Leerzeichen dar (erst eines, dann zwei) und mit der Schultertaste ist zwischen Klein- und Großbuchstaben umzuschalten. Da einer dieser Tricks nur im mittleren Schwierigkeitsgrad funktioniert, solltest Du diesen auch auswählen. Sobald dann das Spiel begonnen hat, gehst Du zu den Optionen und stellst die Controller-Einstellungen auf „Traditional“.

WAMPA:

Bei „Flucht aus der Echo-Basis“ drückst Du rechts und den linken C-Knopf gleichzeitig. Danach nach oben drücken, mit dem rechten C-Knopf die Perspektive bis zum Wampa wechseln, mit dem Kreuz lenken und mit Druck nach unten angreifen.

STORM TROOPER:

Auf diesem Level kannst Du auch Rechts und den rechten C-Knopf gleichzeitig drücken. Danach nach oben drücken, dann wieder mit dem rechten C-Knopf die Kamera wechseln (bis zum Storm Trooper). Nun kannst Du ihn mit dem Steuerkreuz lenken.

Um wieder den eigentlichen Spielcharakter zu bekommen, mußt Du den rechten C-Knopf drücken. Sollte der Wampa, AT-ST oder Storm Trooper erledigt werden, so kannst Du den Trick einfach wiederholen und einen neuen anwählen. Mit dem AT-ST kann man Rebellen abschießen und mit dem Storm Trooper Wampas und Soldaten. Leider können diese Charaktere aber nicht springen oder Türen öffnen.

ENDSEQUENZ SEHEN:

Hierzu mußt Du als Spielernamen „_Credits“ eingeben. Wenn Du nun einen Level anwählst, kommst Du automatisch zur Endsequenz.



ARMY MEN 2



Wenn Du die folgenden Codes im laufenden Spiel eingibst, kannst Du die Sonderwaffen unbegrenzt einsetzen.

patton's speech	Truppen motivieren
li give up	Level neu starten
Iveni vidi vinci	Level erfolgreich beenden
Inight of the walking dead	Gegner werden zu Zombies
Isuicide kings	Der Sarge wird getötet
Ininja arts	Der Sarge bekommt die „Stealth“-Eigenschaft und wird schneller
Igod of gamblers	Zufällig ein Extragegenstand
Ipaper dolls	Fallschirmjäger
Iwatchtower in the sky	Luftaufklärung
Igeronimo!	12 Luftschläge
Ibeautiful nikita	Unbegrenzt viele Schüsse mit dem Scharfschützengewehr
Ifourth of july	M80
Iroach spray	Unbegrenzt Can „o“ fire
Iruby ray	Unbegrenzt viele Blicke durch das Fernglas
Ialuminum foil	Panzerung
Ismorfs	Blaue Uniform
Imetal sheeting	Graue Uniform
Ishrink wrap	Tarn-Uniform
Ipooper scooper	Minenräumer
Ignomish inventions	Sprengladungen
Iacme discs	Landminen
Ia better tomorrow	Veränderte Waffe
Ino rocket launcher	Raketenwerfer mit unbegrenzt Munition
Ivillage people	Flammenwerfer mit unbegrenzt Munition
Ii have a rock	Unbegrenzt Handgranaten
Iphoenix!	Brennender Mann
Isurprise party	Viele Gegner greifen an
Iarmageddon	Totale Vernichtung
Idoctor doctor	Maximale Gesundheit
Ispidey senses tingling	Alle Gegner werden auf der Karte sichtbar
Ijumpjets	Der Sarge kann teleportieren
Isantini	Unverletzbarkeit

Rosen pflastern ihren Weg...



Originalgröße: 119 x 175 cm



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

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

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

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

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Datum, Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

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





TEST DRIVE 4X4



Der zweite Cheat erlaubt es Dir, zum Beispiel gleich mit dem F15-C V8 durch die Schweizer Berge zu schlittern.

SCHWARZER TRUCK:

Wähle entweder Einzelrennen oder Welttour aus. Während des Bildes, bei dem Du zwischen manueller und automatischer Steuerung wählen kannst, mußt Du Folgendes tun: Halte Select gedrückt und gebe R1, L2, L2, Unten, Unten, Oben, L2 und L1 ein. Nun steht Dir der schwarze Truck zur Verfügung.

ALLE AUTOS UND KURSE:

Während Du im Hauptmenü Select gedrückt hältst, mußt Du diese Kombination auf dem Controller-Pad eingeben: L1, Links, L2, Rechts, L2, Links, L1 und L1.



WIPEOUT 64



Markiere im Hauptmenü die folgenden Optionen und drücke dann jeweils Z. Wenn die Eingabe richtig war, ertönt ein akustisches Signal:

CYCLONE:

Um das Cyclone-Upgrade zu bekommen, mußt Du die Weapons-Challenge mindestens mit der Bronze-Auszeichnung beenden. Deine Waffen sind nun doppelt so durchschlagskräftig.

VERSTECKTER KURS:

Wenn Du es schaffst, die Meisterschaft mindestens mit Bronze abzuschließen, erhältst Du Zugriff auf den Kurs Velocitar.

PIRANHA-II-TEAM:

Um mit diesem Team fahren zu können, mußt Du alle sechs Time-Trials mindestens mit Bronze beenden.

SUPER-COMBO-CHALLENGE:

Wenn Du die drei normalen Challenges erfolgreich beendet hast, wird dieser Modus freigeschaltet.



MOTO RACER



Gib die Kombinationen ein, während dieses Menü auf dem Schirm angezeigt wird, und laß Dich von Umsprünge auf die Startseite nicht beirren.

Gib folgende Kombinationen im Optionen-Bildschirm ein:

EFFEKT

KOMBINATION

Minibike

Oben, Unten, R2, L2, Unten, Oben, L1, X

Abspann-

Siegerehrung

■, ●, ▲, ●, ▲, L1, Oben, R2, X

Credits-Film

Sechs Strecken-Reverse

Alle zehn Strecken Reverse

Alle Strecken (ohne Reverse)

Nacht

Langsame Gegner

●, ▲, ●, ●, ▲, ●, Oben, Rechts, Links, X

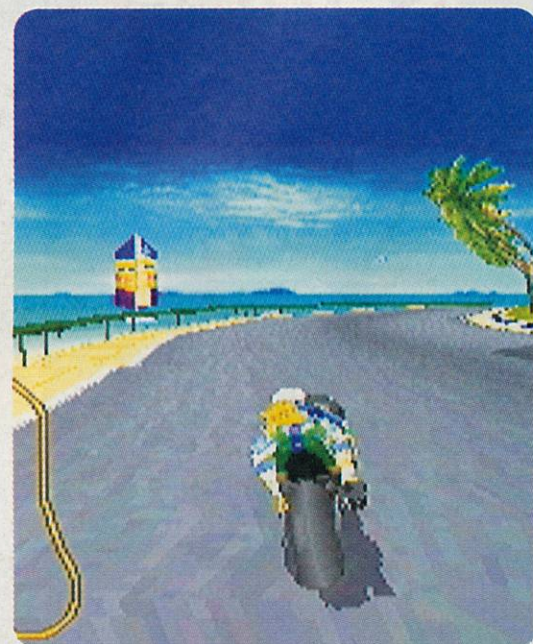
Links, Rechts, Links, Rechts, ●, ●, R1, L1, ▲, X

Unten, Unten, Rechts, Links, Oben, Oben, ●, L2, ▲, X

Oben, Oben, Links, Rechts, Unten, Unten, ●, R2, ▲, X

Oben, ●, L1, Unten, ▲, L2, ●, Links, R1, X

Unten, Unten, Unten, ●, L1, ●, L2, Unten, Unten, X



Nun kannst Du aus dem Motorrad Spitzengeschwindigkeiten bis zu 340 km/h herauspressen.

Turbo (bis zu 340 km/h)

Oben, Oben, ▲, R1, ▲, R2, Oben, Oben, X

MAXIMUM FUN ▶

COMPUTEC
SOFTWARE

Add-On für Racing Simulation 2

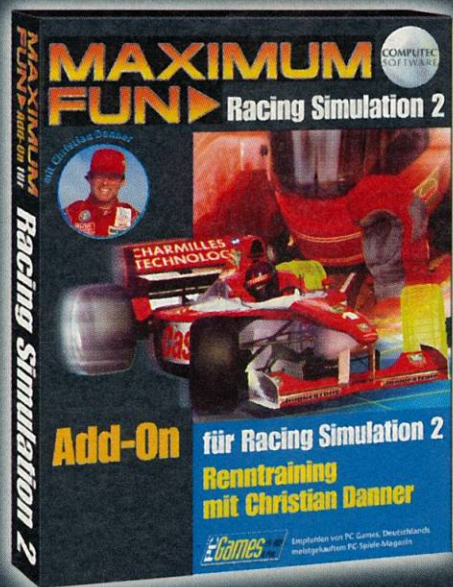
Racing Simulation 2 is a trademark of UBI SOFT ENTERTAINMENT 1998

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 Fahrtips 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

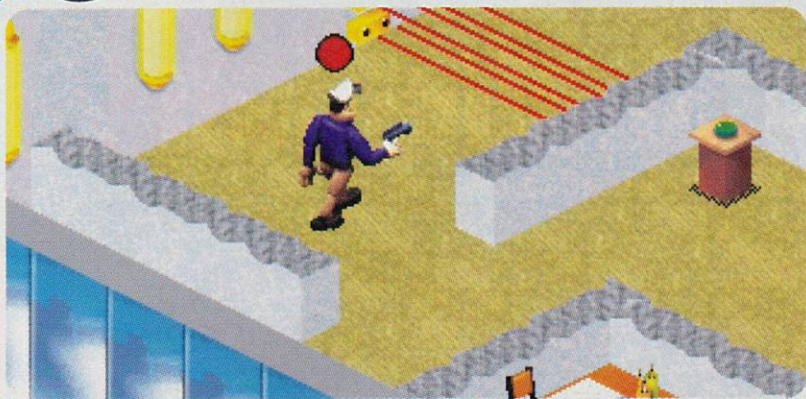
PC Games

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

Guillemot



PIZZA SYNDICATE



Um einen Deiner Gangster mit besonderer Widerstandskraft auszustatten, mußt Du im Personalmenü des entsprechenden Mitarbeiters die Motivationsanzeige unter seinem Bild so lange anklicken, bis sie über den roten Bereich hinaus und wieder grün ist. Nun hält der Gangster über 20 Schüsse aus.

Um Dein Startkapital erheblich zu vermehren, mußt Du die Charakterwerte alle auf 0 setzen, bevor Du das Spiel startest. Übergebe Deine Restaurantkette sofort einem Angestellten mit guten Charaktereigenschaften. Die Abfindung, die man dem alten Charakter zahlen muß, ist zu Beginn des Spieles noch sehr niedrig. Auf diese Weise erhältst Du ungefähr 300.000 Dollar Startkapital und einen guten Charakter.



X-WING: ALLIANCE



Wenn Du **IMACHEATER** eingeben hast, kannst Du mit den folgenden Codes verschiedene „Spielhilfen“ aktivieren:

EWOKSRULE Unverletzbarkeit

MASTERYODA Unbegrenzt Munition

KILLMENOW Level verlieren

THETASTE OF VICTORY Level gewinnen

HYPERMETO## Level ## starten



GTA LONDON 1969



Beim Starten des Spieles müssen die folgenden Namen eingegeben werden:

6661970 Unbegrenzt Leben

Tourettes Unbegrenzt Leben und mit der *-Taste kann man im Spiel alle Waffen bekommen

Ohmatron Unbegrenzt Leben und mit der *-Taste kann man im Spiel alle Waffen bekommen

Pieandmash Unbegrenzt Leben und mit der *-Taste kann man im Spiel alle Waffen bekommen

Asawindow Unbegrenzt Leben und mit der *-Taste kann man im Spiel alle Waffen bekommen

Notourettes Unbegrenzt Leben und mit der *-Taste kann man im Spiel alle Waffen bekommen

Flashmotor Alle Levels anwählbar

super well Alle Levels anwählbar

travelcard Alle Levels anwählbar und unbegrenzt Leben

iamfilth Unbegrenzt Leben

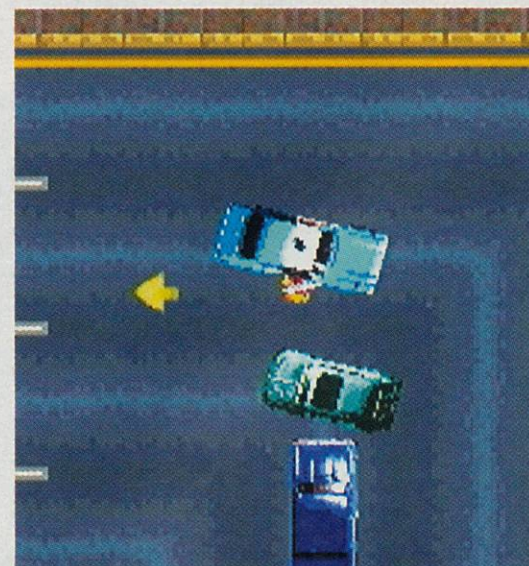
tithead Unbegrenzt Leben

deathtoall Unbegrenzt Leben und mit der *-Taste kann man im Spiel alle Waffen bekommen

iamgod Unbegrenzt Leben, mit der *-Taste kann man im Spiel alle Waffen bekommen und 10-fach Multiplier

averyrichman 999.999.999 Punkte

uaintnuffin 999.999.999 Punkte und alle Waffen und Gegenstände beim Drücken der *-Taste



psychadelic 999.999.999 Punkte und alle Waffen und Gegenstände beim Drücken der *-Taste

silence 999.999.999 Punkte und alle Waffen und Gegenstände beim Drücken der *-Taste

driveby 999.999.999 Punkte und alle Waffen und Gegenstände beim Drücken der *-Taste

herc 999.999.999 Punkte und alle Waffen und Gegenstände beim Drücken der *-Taste

rommel Debug-Modus



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:

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
E3-SPECIAL	☐	☐	☐	☐
DONKEY KONG 64	☐	☐	☐	☐
METAL GEAR SOLID VR	☐	☐	☐	☐
TOMORROW NEVER DIES	☐	☐	☐	☐
SPYRO THE DRAGON 2	☐	☐	☐	☐
BUGS BUNNY	☐	☐	☐	☐
SYSTEM SHOCK 2	☐	☐	☐	☐
WCW MAYHEM	☐	☐	☐	☐
PUMA STREET SOCCER	☐	☐	☐	☐
WIP3OUT	☐	☐	☐	☐
GRAN TURISMO 2	☐	☐	☐	☐
OFFICIAL FORMULA ONE	☐	☐	☐	☐
WHEEL OF TIME	☐	☐	☐	☐
SHADOW COMPANY	☐	☐	☐	☐
STAR TREK. FEDERATION	☐	☐	☐	☐

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: 13/99)

Ausgabe:

11. WIRST DU DIE NÄCHSTE AUSGABE VON GAMES AND MORE KAUFEN?

☐ Ja ☐ Nein

12. WAS HAT DIR ALLGEMEIN AN GAMES AND MORE GEFALLEN?

13. WAS HAT DIR AN GAMES AND MORE WENIGER GEFALLEN?

14. LESERCHARTS

TOP 5 ADVENTURE/ROLLENSPIEL

-
-
-
-
-

TOP 5 ACTION

-
-
-
-
-

TOP 5 STRATEGIE/WISIM

-
-
-
-
-

TOP 5 RENNspiele

-
-
-
-
-

TOP 5 SPORTSspiele

-
-
-
-
-



Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion GAMES AND MORE
Kennwort: GM-ZEUGNIS
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg



Name, Vorname:
Straße:
Wohnort:
Telefonnummer:

ab
23.6.99
im
Handel

UND IM NÄCHSTEN HEFT:



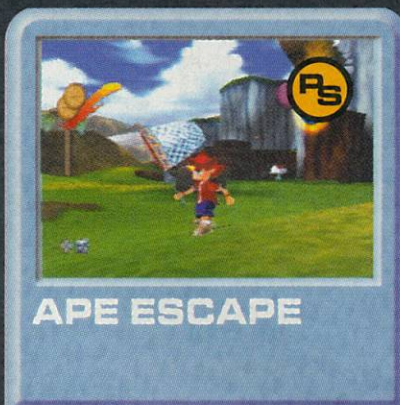
V-RALLY 2



COMMAND
& CONQUER

Eigentlich hatten wir Euch den Test zu V-Rally 2 ja schon für diese Ausgabe versprochen. Leider ist es damit nun aber doch nichts geworden. Dafür werden wir uns beim Test für die nächste Games and More ganz besonders ins Zeug legen, um Euch diesmal auch wirklich alles über die Fortsetzung des Rennspiels von Infogrames berichten zu können.

Nachdem PC-Besitzer bereits gespannt auf den dritten Teil der Echtzeitstrategie warten, dürfen N64-Spieler nun endlich auch bei Command & Conquer 3D ihr taktisches Geschick unter Beweis stellen. Wir werden testen, ob das unterrepräsentierte Strategie-Genre dadurch auf dem Nintendo Aufwind bekommt und wie gut die Umsetzung gelungen ist.



APE ESCAPE



JET FORCE
GEMINI

Das neueste Jump&Run von Sony Computer Entertainment war auf der E3 eines der wenigen Spiele, bei denen nicht auf bereits bekannte Hauptfiguren zurückgegriffen wird. Im Mittelpunkt der verrückten Geschichte steht der kleine Spike, der sich mit einem Betäubungsstab und dem Zeitnetz auf Affenjagd begibt.

Auch das neue 3D-Actionspiel von Rare gehört zu den Titeln, deren Veröffentlichungstermin ständig verschoben wird. Laut neuesten Informationen soll Jet Force Gemini nun im August '99 erscheinen. Wir haben Euch von der E3 zumindest einige neue Bilder mitgebracht, um die Wartezeit zu überbrücken.

AUSSERDEM

>> Die E3-Nachlese mit allen Spielen, für die diesmal kein Platz mehr war
>> Neue Infos zu einem weiteren Echtzeitstrategiespiel für das Nintendo64: StarCraft >> Viele Tips und Tricks >> Plus zwei Super-Poster <<

IMPRESSUM SO ERREICHST DU UNS



ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion GAMES AND MORE
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:

Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 900201
90493 Nürnberg

ZENTRALE SERVICE- NUMMER:

0911-2872-150

SERVICE-FAX:

0911-2872-250

ZENTRALE ABO-NUMMER:

0180-5959506

ABO-FAX:

0180-5959513

ABO-E-MAIL:

compute.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoh (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR:

Hans Ippisch v.i.s.d.P.
Thomas Borovskis

REDAKTION:

Patrizia Stajer

FREIER MITARBEITER:

Andreas Lober

SPIELETIPS:

Florian Weidhase
Florian Brich

LAYOUT:

Nero A. Kaiser
Sabine Klier

LEKTORAT/ SCHLUSSREDAKTION:

Margit Koch
Michael Ploog

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
E-Mail: carudolph@compute.de
Website: compute.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 Klüber -348

ANZEIGENDISPOSITION:

Andreas Klopfer -140

ONLINEWERBE- FLÄCHENVERKAUF:

Susanne Szameitat -142

ANZEIGENMARKETING:

Monika Fleenor -345

ASSISTENZ DER ANZEIGENLEITUNG

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

VERTRIEB:

Gong Verlag GmbH

VERTRIEBSLEITUNG:

Klaus-Peter Ritter

ABONNEMENT:

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

ABONNEMENTS- BESTELLUNG:

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



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 SIMULATION2. 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 16 RENNSTRECKEN EIN HEISSES RENNEN LIEFERN. UND SIE SIND EINER DAVON. AUF RACING SIMULATION2, SO SPANNEND UND SCHNELL, WIE NOCH NIEMALS ZUVOR.

IN KOOPERATION MIT:



DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

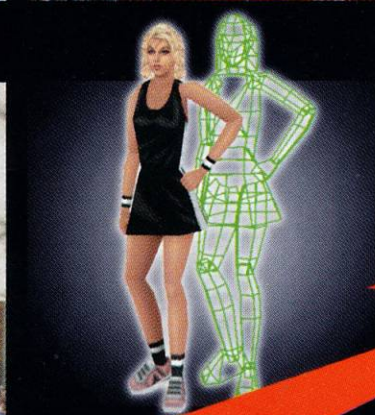
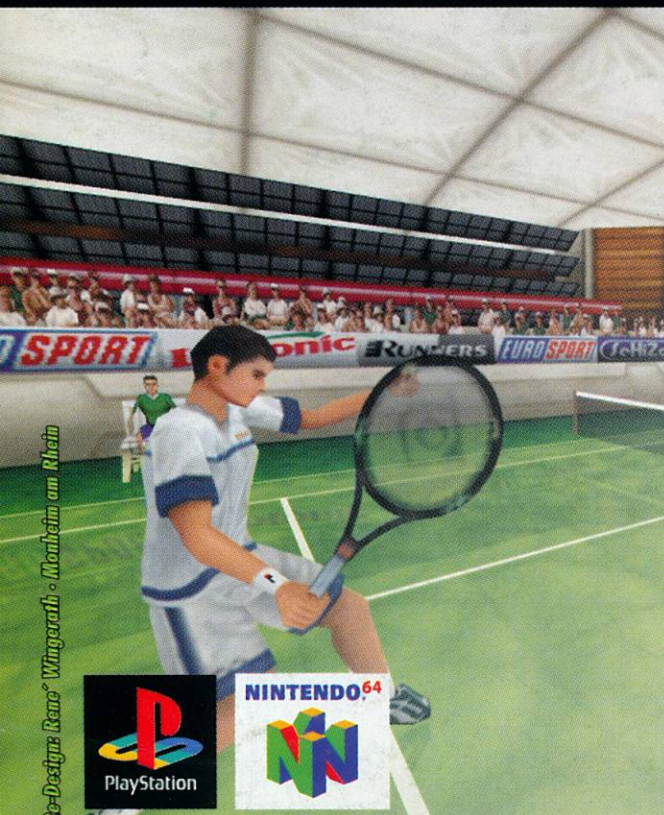
All Star Tennis '99



www.ubisoft.de

JETZT AUCH FÜR N64

Netz
Spannung



Fordern Sie einige der größten Namen im Tennis heraus. Diese vom DTB empfohlene 3D-Tennis-Simulation mit Motion-Capture-Technik bietet die ganze Dramatik eines echten Tennismatches! Noch nie dagewesene Kontrolle über die verschiedensten Schläge ermöglicht knallharte Duelle mit acht lizenzierten Tennisgrößen und vier fiktionalen Spielern auf acht internationalen Plätzen. Das realistische Gameplay bietet unterschiedliche Special Moves für jeden Spieler. Mit der Multiplayer-Option spielen bis zu vier Gegner gleichzeitig. Plus: 3 Spielmodi, Statistiken und Wiederholungen!

