

14/99

GAMES
ARTS PHONE

alle 14
Tage neu!
nur
3,90
DM

Belgien bfr 86,- · Danmark dkr 16,- · Italien Lit 4.200 · Luxemburg lfr 86,- · Niederlande hfl 4,70 · Österreich ös 29,- · Schweiz sfr 3,90 · Griechenland DR 750,- · Spanien Pta 360,-

GAMES

AND MORE

POSTER

JETZT NEU!
AKTUELLER!
MEHR TESTS!
NEUER LOOK!

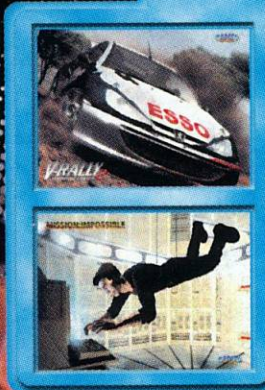
APE ESCAPE
Der PlayStation-Rivale
für Donkey Kong 64



COMMAND & CONQUER 64
Für Euch auf dem Prüfstand: Die N64-Version
des erfolgreichen PC-Klassikers



**MIT
DOPPELPOSTER!**
**V-RALLY 2 &
MISSION:
IMPOSSIBLE**



KRIEG DER SPIELE:

STAR WARS EPISODE I

Die Kinoumsetzungen für
N64 und PC im Test

V-RALLY 2
Schon getestet: Die Play-
Station-Rennspielreferenz



© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under
authorization. Distributed exclusively by Nintendo. © 1999

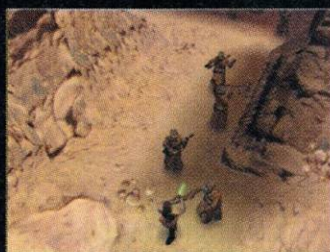


AKTUELLE TESTS · TIPS & NEWS · FÜR PLAYSTATION · NINTENDO 64 · PC · DREAMCAST



SPÜRE DIE MACHT

STAR WARS — EPISODE I — **DIE DUNKLE BEDROHUNG**



WWW.THQ.DE · WWW.LUCASARTS.COM · WWW.STARWARS.COM

VERTRIEB: **RUSHWARE** GmbH **THQ** COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

© Lucasfilm Ltd. &™. All rights reserved. Used under authorization. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Herstellung und Vertrieb durch THQ.



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

Games CD-ROM
Mag

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

Guillemot

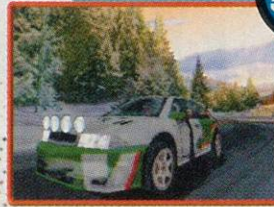


Seite
6



STAR WARS SPECIAL

In den USA ist der neue Star-Wars-Film bereits angelaufen, Deutschland fiebert dem Kinostart noch entgegen. Spielfreunde können sich schon jetzt auf den Weg ins All machen.



Seite
56



V-RALLY 2

Der absolute Hit in dieser Ausgabe ist die Fortsetzung des Rennspiels von Infogrames. Im ausführlichen Test erfahrt Ihr, was an V-Rally 2 so gut ist.

6 special

- 6 Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung
- 8 Star Wars Episode I: Racer

II action

- 12 Ape Escape
- 13 Wu-Tang: Shaolin Style
- 14 Mission: Impossible
- 14 Shadow Man
- 14 Armorines
- 15 Rayman 2
- 17 Perfect Dark
- 17 Jet Force Gemini
- 18 Descent 3
- 20 Ed Hunter
- 21 Power Stone
- 21 Pokemon Stadium 2
- 22 Blue Stinger

23 adventure

- 24 Diablo 2
- 26 Ultima Ascension
- 27 Vampire
- 28 Discworld Noir
- 31 Rage of Mages 2

33 sport

- 37 Mario Golf
- 37 NBA Courtside 2
- 38 International Superstar Soccer 2000
- 38 Bundesliga Stars
- 38 FIFA 2000
- 47 WCW Mayhem
- 48 Tiger Woods 2000
- 48 NHL 2000
- 49 Snow Speeder
- 49 Savage Arena

51 rennspiele + simulationen

- 52 Road Rash 64
- 52 Hot Wheels
- 53 World Driver Championship
- 54 Formula 1 Championship
- 54 GTA 2
- 54 Test Drive
- 55 Ridge Racer 64
- 55 Lego Racers
- 55 Mini Racers
- 56 V-Rally 2
- 58 Redline Racer
- 60 Midtown Madness
- 60 Boss Rally

61 strategie + denkspiele

- 62 Anstoß 3
- 62 StarCraft 64
- 63 Death Valley
- 64 Command & Conquer 64
- 65 Clonk 4
- 66 Pokemon Snap

69 tips + tricks

rubriken

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



Seite
12

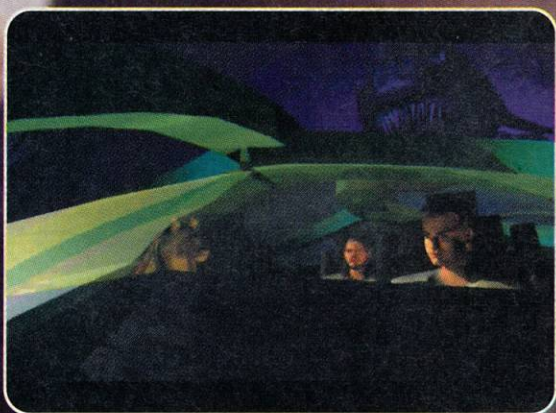
APE ESCAPE

Sony's neueste Jump&Run-Hoffnung Spike macht bereits jetzt eine gute Figur. Bei uns könnt Ihr nachlesen, ob die Affenjagd das Zeug zum Hit hat.

Anstoß 3	62
Ape Escape	12
Armorines	14
Blue Stinger	22
Boss Rally	60
Box Champions	49
Bundesliga Stars	38
Clonk 4	64
Command & Conquer 64	64
Death Valley	63
Descent 3	18
Diablo 2	24
Discworld Noir	28
Ed Hunter	20
FIFA 2000	38
Formula 1 Championship	54
GTA 2	54
Hot Wheels	51
International Superstar Soccer 2000	38
Jet Force Gemini	17
Lego Racers	55
Mario Golf	37
Midtown Madness	60
Mini Racers	55
Mission: Impossible	14
NBA Courtside 2	37
NHL 2000	48
Perfect Dark	17
Pokemon Snap	65
Pokemon Stadium 2	21
Power Stone	21
Rage of Mages	31
Rayman 2	16
Redline Racer	58
Ridge Racer 64	55
Road Rash 64	51
Savage Arena	50
Shadow Man	14
Snow Speeder	50
Star-Craft 64	62
Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung	6
Star Wars Episode I: Racer	8
Test Drive	54
Tiger Woods 2000	48
Ultima Ascension	26
Vampire	27
V-Rally 2	56
WCW Mayhem	47
World Driver Championship	52
Wu-Tang: Shaolin Style	13

STAR WARS EPISODE I: DIE DUNKLE BEDROHUNG

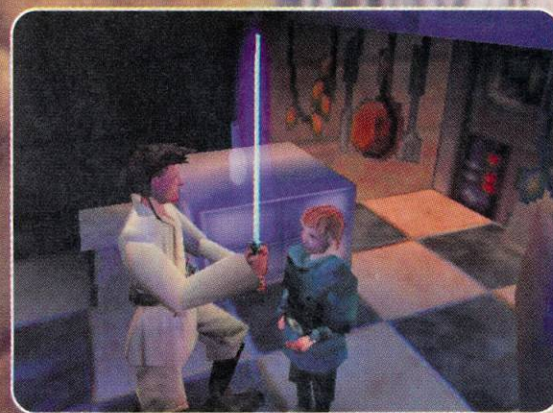
Ich glaub', ich bin im Kino! Das Spiel zum Film verkürzt die Wartezeit.



Hier seht Ihr Jar-Jar, Qui-Gon und Obi-Wan auf dem Weg durch den Kern von Naboo.



Die diplomatische Mission läuft aus dem Ruder. Obi-Wan muß sich gegen Battle-Droiden wehren.



Jede der Figuren hat unterschiedliche Waffen zur Verfügung. Obi-Wan führt sein Lichtschwert vor.

Kein anderes Spiel bringt derzeit unsere Jugend in solch schrecklichen Zwiespalt: Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung erzählt praktisch haarklein die Story des Films, auf den wir hier in Deutschland noch einige Wochen sehnsüchtig warten müssen. Wer sich das Spiel also jetzt schon zulegt, der sollte es entweder bis zum 19. August in der Packung lassen, oder sich damit abfinden, daß er die Geschichte bei der Kino-Premiere bereits kennt.

Ich für meinen Teil konnte den Verlockungen der Dunklen Seite nicht widerstehen und habe mir neben Soundtrack, Roman, Drehbuch und Comic auch gleich noch das Spiel zugelegt – trotzdem: Keine Angst, hier werden keine Details zur Story verraten!

Vier Personen steuert man in Die Dunkle Bedrohung, nacheinander Obi-Wan, dann dessen Lehrmeister Qui-Gon Jinn, später dann auch noch den Captain der Palastwache Panaka und schließlich die schöne Königin Amidala. Die jeweilige Spielfigur wird in der Tomb-Raider-Perspektive (Blick von hinten auf die Spielfigur) durch insgesamt elf mit

Türen, Schaltern und vor allem lästigen Kampf-droiden gespickten Levels gesteuert. Wie im Film gehören dabei Paläste und die Dschungel von Naboo, die Wüstensiedlungen von Tatooine und gunganische Unterwasserszenarien zum Pflichtprogramm der Rundreise.

Während das Gameplay jenem aus Lara Crofts drittem Abenteuer sehr ähnlich ist, wirkt die Grafik sogar noch einen Tick besser: Die 3D-Effekte sind schöner, die Objekte nicht so kantig wie in Tomb Raider und die Texturen sind nahezu fehlerfrei auf die jeweiligen Flächen geklebt.

Nicht so gut gelungen ist hingegen die Steuerung. Nicht nur, daß insbesondere die Handhabung des Lichtschwertes sehr gewöhnungsbedürftig ist und Angreifer damit auch nur von einer Seite abgewehrt werden können, auch die automatische Kameraperspektive macht einem oft das Leben unnötig schwer: Anders als in Tomb Raider läßt sich der Blickwinkel nicht um die Spielfigur rotieren. Die vier Figuren haben selbstverständlich unterschiedliche Vorlieben bezüglich ihrer Bewaffnung: Die beiden Jedis bringen vor allem ihre Lichtschwerter zum Einsatz, denn Munition für Laserpistolen und

andere Schußwaffen ist knapp. Außerdem verfügen Qui-Gon und Obi-Wan über einen sogenannten „Force-Push“, mit dem sich mehrere Gegner gleichzeitig zu Boden werfen und vorübergehend außer Gefecht setzen lassen. Panaka und Amidala setzen mehr auf konventionelle Waffen. Wenig originell sind dagegen die Rätsel: Kistenschieberei und Schaltersuche kennen wir bereits zur Genüge.

Da die Levels zudem sehr linear aufgebaut sind und damit die Gefahr sich zu verlaufen praktisch gleich Null ist, bekommt man leicht den Eindruck, man spiele ein Tomb Raider „light“.

Die Story wird vor allem in den stimmig inszenierten Zwischensequenzen weitererzählt. Dabei griff man bei LucasArts nicht einfach auf das Filmmaterial zurück, sondern man bemühte die Spielengine: Interaktive Sequenzen und Cutscenes wirken so viel eher wie aus einem Guß. Leider ist der Spaß vor allem für erfahrenere Spieler viel zu schnell vorbei. Hier bietet Tomb Raider III eine wesentlich längere Spielzeit.

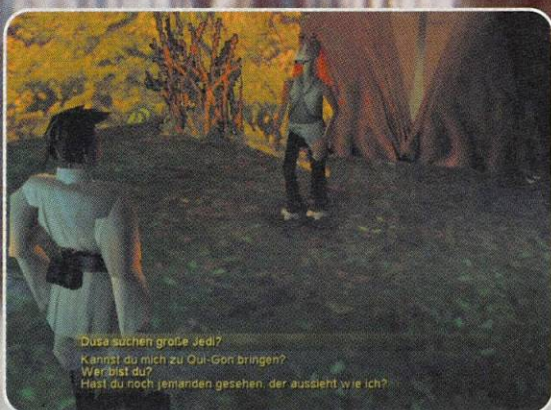
Markus Wollny



Abwechslung zu Gefechten mit den Droiden: Hüpfarbeit in Otoh Gunga.



Seid auf der Hut! Hinter dieser geheimnisvollen Tür könnte eine böse Überraschung warten.



Obi-Wan, eine der Figuren, die Ihr durch das Spiel steuern müßt, trifft Jar-Jar Binks.



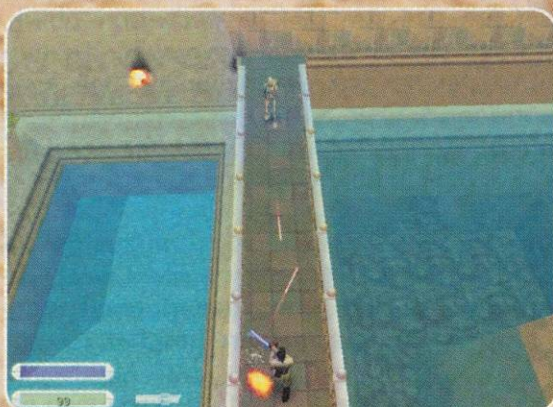
Die Gärten von Theed. Ihr müßt versuchen, irgendwie heil dort hinüber zu kommen.



Zerstörer-Droiden sind ein Alptraum – wohl dem, der mit dem Lichtschwert umgehen kann!



Invasion der Handelsföderation auf Naboo. Im Vordergrund ein Battle-Droide, dahinter Panzer.



Mit Eurem Lichtschwert schickt Ihr unwillkommene Liebesgrüße zurück an den Absender.

spielspass

77%

StarWars Episode I: Die Dunkle Bedrohung

Hersteller: LucasArts
Veröffentl.: PC: erhältlich, PS: September '99
Preis: ca. 80,- DM
Spieleranzahl: 1
Genre: Action-Adventure

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Star-Wars-Atmosphäre, schöne und schnelle Grafik, gute Mischung aus Action, Rätseln und Dialogen



Für Fortgeschrittene zu einfach, mangelnde Übersicht, verbesserungswürdige Steuerung

Alters-

freigabe:

Ab 16 Jahren

Grafik:

85%

Sound:

80%

STAR WARS EPISODE I: RACER

Schöner, schneller,
heißer – der Welt-
raumracer sorgt
für Rennfieber.



Die Kameraarbeit in Star Wars Racer ist spektakulär: Anakins Pod von vorne im Replay.



In Wattos Laden kaufen wir uns unterwegs ein paar nette Upgrades für unseren Pod-Racer.



Spiegelnde Flächen, Lensflares und hübscher, grüner Nebel: eine effektvolle Raserei.



Mit gemächlichen 400 Stundenkilometer rasen Ihr durch den farbig ausgeleuchteten Tunnel. Bei dieser Geschwindigkeit bekommt man von seiner Umgebung allerdings nicht mehr viel mit.

Während wir in Deutschland noch eine ganze Weile bis zur Kinopremiere von Episode 1 warten müssen, schickt LucasArts gleich zwei neue Star-Wars-Spiele über den großen Teich. Zum Action-Adventure „Die Dunkle Bedrohung“ kommen wir gleich, erst einmal nehmen wir den Spaß-Racer Star Wars Episode I Racer unter die Lupe.

Die Rennvehikel kennen wir bereits aus dem Kinotrailer: Zwei wuchtige Jet-Turbinen treiben einen kleinen Wagen an, das ganze Gefährt erinnert also sehr stark an einen zweispännigen Pferderennwagen – nur daß die „Pferde“ hier über 1.000km/h schnell werden können.

Zuerst entscheiden wir uns für einen der 21 Piloten und dürfen dann 20 Rennstrecken auf sieben Planeten im Laufe der Pod-Meisterschaften befahren. Wie im Star-Wars-Universum üblich, werden solche Strecken bevorzugt, die aufgrund von Fahrbahnverengungen, Steilkurven und Tunnels eher an eine 30er-Zone erinnern als dazu einladen, mit dreifacher Schallgeschwindigkeit über die Pisten zu heizen.

Die Steuerung ist jedoch sehr gut gelungen, so daß man Fahrfehler nicht dem Programm, sondern stets der eigenen mangelnden Übung zuzuschreiben hat.

Noch besser ist das Fahrgefühl, wenn man die beiden Motoren separat steuert – auch wenn

dazu noch mehr Konzentration erforderlich ist. Die Strecken sind sehr abwechslungsreich, grafisch jedoch recht mager ausgestaltet: die Texturen sind sehr simpel und Details kaum zu erkennen. Auch die Grafikeffekte hätten sorgfältiger ausfallen dürfen: Rauch und Feuer wirken genauso unrealistisch wie die Lensflares, daß der Schattenwurf in keinerlei Beziehung zum Sonnenstand steht, wirkt auch nicht gerade überzeugend, und außerdem wäre weniger Nebel mehr gewesen.

Grafische Schwachstellen werden zumindest teilweise wieder von den Animationen am Streckenrand wettgemacht: Die riesige Weltraumschnecke aus „Die Rückkehr der Jeditritter“ oder gar Meteoriten-



Mit Karacho durch eisige Schluchten. Im Hintergrund das Matterhorn - oder etwa nicht?



In der Kurve an den Zuschauertribünen vorbei. Leider sieht das Publikum sehr „aufgeklebt“ aus.



Ein malerischer Sonnenaufgang. Leider habt Ihr als Fahrer keine Zeit zum Verweilen!



Die schnellen Renner haben ausreichend Pferdestärken. Gleich geht's ab in den Null-G Tunnel.



Die Felsbrocken im Tunnel machen die Sache für die Piloten auch nicht gerade leichter.

spielspass 87%

StarWars Episode I: Racer

Hersteller:Lucas Arts
Veröffentlichung:Juni 1999
Preis:ca. 130,- DM
Spieleranzahl:1-2
Genre:Rennspiel

N64 +

PS

PC

GB

CGB

DC

Einfallsreiche und kuriose Kurse, durchdachtes Gameplay, überzeugende Grafik

Übersicht über die gesamte Strecke während des Rennens fehlt, vereinzelte Blindflüge in Tunnels

Altersfreigabe: **ohne Altersbeschränkung**

Grafik: **86%**

Sound: **80%**



Feuer am Himmel, Feuer im Tank: Noch liegen wir ganz souverän an erster Position.

spielspass 68%

StarWars Episode I: Racer

Hersteller:Lucas Arts
Veröffentlichung:Juni 1999
Preis:ca. 90,- DM
Spieleranzahl:max. 8
Genre:Rennspiel

N64 +

PS

PC

GB

CGB

DC

Star Wars Lizenz, gute Steuerung, abwechslungsreiche Strecken, originelle Fahrzeuge

Mäßige Grafik, wenig originelles Gameplay, keine Extras wie Waffen etc.

Altersfreigabe: **ohne Altersbeschränkung**

Grafik: **63%**

Sound: **75%**

schwärme bedeuten zwar keinerlei Gefahr für uns, sie tragen jedoch zur gelungenen Atmosphäre bei.

Die computergesteuerten Gegner fahren recht intelligent, so daß wir über kurz oder lang unseren Rennhobel aufrüsten müssen, um noch eine Chance zu haben. Nur für Gewinner werden weitere Strecken freigeschaltet. Doch Aufrüstung kostet Geld, man muß also schon ein paar Rennen gewinnen, um sich von den Preisgeldern beispielsweise bessere Bremsen leisten zu können. Die Shoppingtour wird zur Belohnung für die Investition noch mit lustigen, gerenderten Zwischensequenzen verziert – das steigert die Motivation zusätzlich; N64-Besitzer müssen jedoch auf

einen Großteil der Sequenzen verzichten: Die Filme passen einfach nicht in den eng bemessenen Speicher der Cartridges. Die Soundeffekte sind gut gelungen und durchaus originell – auch wenn das Motorengeräusch der Turbinen mittelfristig doch eher nervt. Stimmungsförderlich ist vor allem der neue Soundtrack von John Williams, der auch beim N64 nicht mit MIDI-Gedudel, sondern mit echtem Streaming Audio umgesetzt wurde. Der Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler (je nach System) ist ein zusätzlicher Bonus für alle, denen die Computergegner zu schwer oder zu langweilig sind.

Markus Wollny

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



1 METAL GEAR SOLID
KONAMI **PS**
(1) Das Agentenspektakel ist nicht zu schlagen. Wieder Platz 1!

2 ZELDA
NINTENDO **N64**
(2) Ocarina of Time liegt in Eurer Gunst weiter ganz vorne.

3 FIFA 99
ELECTRONIC ARTS **PC PS N64**
(3) FIFA lauert weiter auf die beiden Spitzenplätze der Charts.

4 TUROK 2
ACCLAIM **PC N64**
(4) Vor allem auf dem N64 gehört Turok zu den beliebtesten Spielen.

5 DIE SIEDLER III
BLUE BYTE **PC**
(5) Auch von den Siedlern, die kurze Zeit Probleme hatten, gibt es nichts Neues.

6 TOMB RAIDER III
EIDOS **PC PS**
(6) Lara hält sich tapfer auf Platz sechs. Warten wir ab wie es weitergeht.

7 NEED FOR SPEED 3
ELECTRONIC ARTS **PC/PS**
(7) Teil 3 bleibt in den Charts, Teil 4 muß weiter auf den Einstieg warten.

8 HALF-LIFE
SIERRA **PC**
(8) Der Neueinsteiger hält sich zwar, macht aber keine Plätze gut.

9 GRAN TURISMO
SCEE **PS**
(9) Das Rennspiel von Sony bleibt unverändert auf dem neunten Platz.

10 VIGILANTE 8
ACTIVISION **N64**
(-) Das abgedrehte Actionspiel ist der einzige Neueinsteiger in dieser Ausgabe.

PATRIZIA STAJER
REDAKTEURIN

1 MARIO PARTY
NINTENDO **N64**

2 WORMS ARMAGEDDON
MICROPROSE **PC**

3 GEX: DEEP COVER GECKO
EIDOS **PS**

HANS-GEORG HAFNER
DESIGNER

1 BOMBERMAN64
NINTENDO **N64**

2 ZELDA
NINTENDO **N64**

3 SEGA RALLY
SEGA **SATURN**

NERO A. KAISER
DESIGNER

1 GRAN TURISMO 2
SCEE **PS**

2 DIE VÖLKER
NEO/JOWOOD **PC**

3 SPACE INVADERS
MIDWAY **ARCADE**

SABINE KLIER
DESIGNER

1 UM JAMMER LAMMY
SCEE **PS**

2 DIDDY KONG RACING
RARE **N64**

3 LAURA
UBI SOFT **PC**

US - TOP-CHARTS

PC

1 TOP GUN: HORNET'S NEST
HASBRO/MICROPROSE

2 LUFTWAFFE COMMANDER
TLC

3 CIVILIZATION: CALL TO POWER
ACTIVISION

4 SIMCITY 3000
MAXIS/ELECTRONIC ARTS

5 BIG GAME HUNTER 2
ACTIVISION

PS

1 SYPHON FILTER
989 STUDIOS/SONY

2 NEED FOR SPEED 4
ELECTRONIC ARTS

3 TRIPLE PLAY 200
ELECTRONIC ARTS

4 MLB 2000
989 STUDIOS/SONY

5 3XTREME
989 STUDIOS/SONY

N64

1 SUPER SMASH BROTHERS
NINTENDO

2 MARIO PARTY
NINTENDO

3 INDIZERT

4 STAR WARS: ROGUE SQUADRON
LUCASARTS

5 ALL STAR BASEBALL
ACCLAIM



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.



10
SEITEN

inhalt

Ape Escape	...PS	Seite 12
Wu-Tang: Shaolin Style	...PS	Seite 13
Mission: Impossible	...PS	Seite 14
Shadow Man	...N64/PS	Seite 14
Armorines	...N64	Seite 14
Rayman 2	...N64/PC/PS	Seite 16
Perfect Dark	...N64	Seite 17
Jet Force Gemini	...N64	Seite 17
Descent 3	...PC	Seite 18
Ed Hunter	...PC	Seite 20
Power Stone	...DC	Seite 21
Pokemon Stadium 2	...N64	Seite 21
Blue Stinger	...DC	Seite 22

release

Bomberman	PS	2. Juli '99
Omega Boost	PS	23. Juli '99
Superman	N64	Juli '99
Blade	PC	Juli '99
Tonic Trouble	PC	Juli '99
Unreal Tournament	PC	Juli '99
G-Police 2	PS	Juli '99
Quake 3: Arena	PC	August '99
Rainbow Six	PS	August '99
Tomorrow never dies	PS	August '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.	5	Mission: Impossible	N64
5.	4	Tekken 3	PS
6.	6	Unreal	PC
7.	7	Tomb Raider II	PC/PS
8.	9	Half-Life (dt.)	PC
9.	8	Turok	N64/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

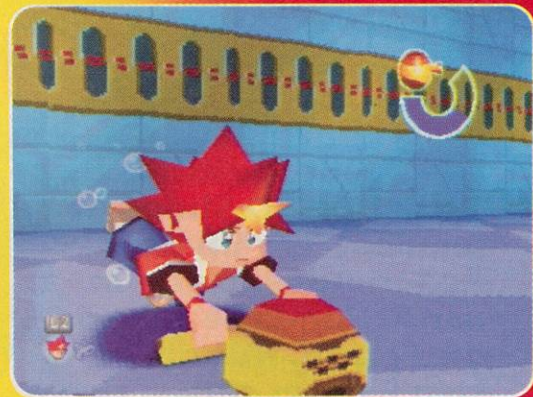
Die Spiele mit den besten Testergebnissen im Bereich Action? Hier seht Ihr alle Highlights des Genres auf einen Blick. Damit Ihr sofort wißt, welche Spiele Euch den größten Fun und die meiste Action bieten.

Die Affen sind los! Und nur Ihr könnt sie wieder einfangen.

APE ESCAPE



Das Zeitnetz ist während der Jagd Euer wichtigstes Hilfsmittel. Gelingt es Euch, einen Affen zu fangen, wird er durch die Zeit zurückgeschickt.



Auch unter Wasser nimmt Spike die Verfolgung der Affenbande auf. Allerdings muß man sich an die Steuerung im Wasser erst gewöhnen.

Mit Ape Escape landete Sony Computer Entertainment auf der E3 einen Überraschungserfolg. Kein Wunder: Die Jagd nach den Affen macht viel Spaß und das Gameplay ist wirklich toll. Wie bei Bugs Bunny auf Zeitreise beginnt auch bei Ape Escape die Geschichte mit einer Zeitmaschine. Entwickelt hat sie „der Professor“, der seine Erfindung gerade in einem ersten Probelauf testen will. Doch es kommt anders. Sein Labor wird von einer Horde Affen überfallen, die sich aus dem Zoo befreien konnten.

Anführer der Affen ist Specter, der in den Räumen des Professors einen Helm entdeckt, der die Intelligenz seines Trägers steigert. Specter setzt den Helm auf und heckt sofort einen genialen Plan aus: Ausgerüstet mit den „Intelligenz-Helmen“,

sollen die Affen mit der Zeitmaschine des Professors zurück in die Vergangenheit reisen, um dort den Menschen die Welt-herrschaft streitig zu machen.

In dem Moment, als die Zeitmaschine startet, kommen die beiden Jungs Spike und Buzz, die eigentlich als Testpersonen für die bahnbrechende Erfindung vorgesehen waren, ins Labor. Sie werden von der Wirkung der Maschine erfaßt und zusammen mit den Affen in die Vergangenheit versetzt. Während nach der Ankunft von Buzz jede Spur fehlt, macht sich Spike auf die Jagd nach den Affen.

Am Anfang ist das noch eine leicht zu lösende Aufgabe, bei der Euch ein Betäubungsstab und ein Zeitnetz helfen. Gelingt es Euch, einen der Affen mit dem Netz einzufangen, wird er im gleichen Moment wieder in die Zeit zurückgeschickt, aus der er gekommen ist. Doch Vorsicht! Mit jedem

weiteren Level werden die Affen gefährlicher und unberechenbarer. Dann fliegen schon mal Steine oder die Tierchen greifen Euch direkt an.

Damit Ihr bei der Affenjagd nicht chancenlos seid, könnt Ihr im Laufe des Spiels aus einem reichhaltigen Repertoire an Hilfsmitteln schöpfen. Zum Beispiel könnt Ihr mit dem Radar versteckte Affen aufspüren, unter Wasser ein Spezialnetz einsetzen und mit der Schleuder auf weiter entfernte Affen zielen. Der Gebrauch dieser Hilfsmittel wird Euch in Trainingsmissionen nähergebracht. Optik und Steuerung des Spiels verdienen ein großes Lob. Ape Escape wird damit ganz sicher ein neuer Hit im Bereich Jump&Run.

Patrizia Stajer

Hersteller: ... Sony Computer Entertainment
Veröffentlichung: 2. Juli '99



>> Infogrames arbeiten derzeit an Alone in the Dark 4. Die Grafik des Action- und andere unheimliche Räumlichkeiten sorgen für die nötige Atmosphäre. Wenn I die Umgebung schemenhaft erhellt, wird die Anspannung unerträglich. Voraussicht



Die neun Rapper des Wu-Tang-Clans haben nicht nur ihren Namen für das Prügelspiel hergegeben, sie sind auch die Hauptfiguren in dem neuen Beat 'em Up von Activision.

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

Ein Traum für alle Fans der Rapper vom Wu-Tang-Clan: Im neuen Beat 'em Up von Activision könnt Ihr in die Rolle eines der neun Wu-Tang-Mitglieder RZA, Genius, Ghostface Killah, Inspectah Deck, Raekwon, Master Killa, U-God, Ol' Dirty Bastard oder Method Man schlüpfen. Vorbild für das mit harten Rap-Reimen unterlegte Prügelspiel, sind die Kung-Fu-Filme aus den 70er Jahren. Dementsprechend ist auch die Hintergrundgeschichte angelegt.

Ein finsterner Kämpfer hat den chinesischen Lehrmeister Xin in seine Gewalt gebracht, um dessen Macht für seine bösen Pläne auszunutzen. Der Wu-Tang-Clan setzt nun alles daran, seinen Lehrmeister aus den Händen des Kidnappers zu befreien. Doch dazu müssen die Rapper erst die 36 Prüfungen der traditionellen Kampfsportart bestehen.

Jeder der Cracks verfügt über ein ganz spezielles Repertoire an Kampftechniken und Moves. Zum Beispiel geht RZA mit zwei

Schwertern gleichzeitig auf seine Gegner los. Neben diesem an einer Hintergrundgeschichte orientierten Spielmodus gibt es noch einen Übungs-Modus und eine Spielvariante, in deren Mittelpunkt ein einzelner Kampf steht.

Die zehn verschiedenen Schauplätze für die harten Kung-Fu-Szenen, bei denen bis zu vier Spieler gegeneinander antreten können, sind dreidimensional umgesetzt und wirken realistisch. So prügelt Ihr Euch zum Beispiel in einem Lagerhaus in Chinatown, in den Straßen von Staten Island oder auch in einem authentischen Shaolin-Tempel in China.

Zwischensequenzen, die die Kampfszenen verbinden, treiben die Hintergrundstory voran. Zum Soundtrack hat der Wu-Tang-Clan natürlich auch sein Teil beigetragen – übrigens deren einzige neue Veröffentlichung in diesem Jahr.

Patrizia Stajer

Hersteller: Activision
Veröffentlichung: 4. Quartal '99



Bei Shaolin Style müßt Ihr nicht alleine vor dem Bildschirm versauern. Bis zu vier Spieler können ihre Kung-Fu-Künste unter Beweis stellen.



Die Gegner in Wu Tang: Shaolin Style gehen nicht nur mit bloßen Händen aufeinander los. Sie greifen auch ab und zu zur Waffe.

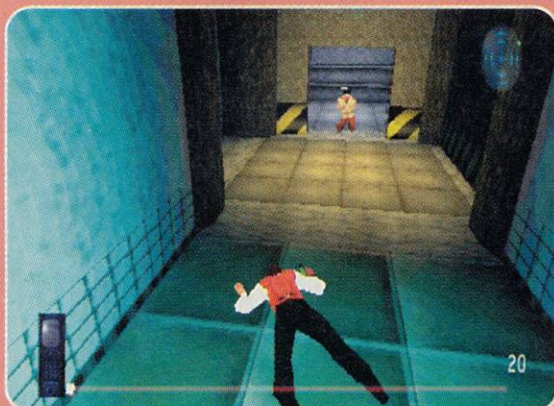
Harte Schläge und harter Rap – der Auftritt der berühmten Rapper auf der PlayStation kann sich sehen lassen.



Natürlich verzichten die Musiker auch während ihrer Kampfeinlagen nicht auf das typische Outfit der Rapper. Eine coole Mütze muß schon sein.

entures soll ein Prunkstück werden. Finstere Gemäuer, verlassene Bibliotheken
nur mit einer Taschenlampe ausgerüstet durch die Räume irrt und der Lichtstrahl
sch noch in diesem Jahr werdet Ihr die Fortsetzung der Serie erleben dürfen. <<

Agentenspiel mit überarbeiteter Grafik und Ausstattung



Gefahren lauern überall. Die elektrisierten Bodenplatten im Flur sind nicht zu unterschätzen.

MISSION: IMPOSSIBLE

Auf der Nintendo-Konsole war Mission:Impossible sehr erfolgreich. Jetzt folgen die Versionen für PC, Game Boy Color und PlayStation. Dabei wurde die Optik einer Erfrischungskur unterzogen. Die Figuren sind besser modelliert und insgesamt ist die Grafik etwas schärfer geworden.

Und auch in anderen Bereichen will Sony jetzt mehr Arbeit investieren als zunächst angekündigt. Gameplay und Leveldesign sollen verbessert werden. Die Zahl der Missionen erhöht sich auf fünf.

Erfreulich ist, daß die Entwickler auch die Menüs und die Bedienung des Spiels aufmöbeln wollen. Die Spielbarkeit nimmt damit sicher noch zu. Im Zuge der Verbesserungen sollen überdies die Gegner mit einer höheren Intelligenz ausgestattet werden. Wenn alle Ankündigungen auch tatsächlich umgesetzt werden, können die Hobbyagenten unter den Spielern sich schon jetzt auf ein tolles Spiel freuen.

Patrizia Stajer

Hersteller:Infogrames
Veröffentlichung:September '99

ARMORINES

Nach Turok und ShadowMan wird ein dritter Comic digital umgesetzt.

Der neue Action-Reißer von Acclaim basiert auf einer Comic-Serie von Valiant. Im Mittelpunkt der Geschichte stehen zwei Wissenschaftler, die es mit außerirdischen Killerwesen zu tun bekommen.

Nachdem die Entwickler diese furchterregenden Ungetüme mit einer „diabolisch cleveren Künstlichen Intelligenz“ versehen wollen, solltet ihr Euch für das Spiel eine gute Strategie zurechtlegen.

Wer dabei besonders geschickt ist, erhält für das Spiel nützliche Belohnungen und Beförderungen. Der Kampf gegen die Feinde aus dem Weltall soll außerdem einen ausgefeilten Mehrspielermodus erhalten. Bis zu vier Spieler können zum Death match gegeneinander antreten oder sich gegen die Killeraliens verbünden.

Patrizia Stajer

Hersteller:Acclaim
Veröffentlichung:Dezember '99



Die Wissenschaftler sind mit strahlenden Kampfanzügen bekleidet. Die Polygondichte bei Armored Core ist ausgesprochen hoch.



Auf Eurem Feldzug gegen das Böse begegnen Euch immer wieder riesige, furchteinflößende Insekten, die es auf Euch abgesehen haben.

SHADOW MAN

Vor einigen Wochen haben wir Euch bereits mit wichtigen Infos zu Shadow Man versorgt. Jetzt gibt es Neuigkeiten zur Technik.

Die Grafik zeigt sich in besserem Licht als noch bei den ersten Präsentationen. Vor allem auf dem N64 werden die Möglichkeiten bis zum Letzten ausgereizt.

Düstere Konstruktionen, tolle Lichteffekte und die finsternen Kreaturen sorgen für Gänsehaut. Die Framerate zeigt sich trotz großer Sichtweite, die ab und zu durch Nebel oder Dunkelheit getrübt wird, konstant.

Patrizia Stajer

Hersteller:Acclaim
Veröffentlichung:September '99



Da LeRoi in jeder Hand eine Waffe trägt, ist es ihm möglich, gleich zwei Ziele anzuvisieren.

>> Nach Myth und 2 folgt nun Oni. Das Actionspiel soll im Herbst in den Läden stehen. Die flüssige Grafik soll für den optischen Kick sorgen. Die Spielfiguren werden aus 1.000 Polygonen bestehen und durch 400 Animationen glänzen. <<

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

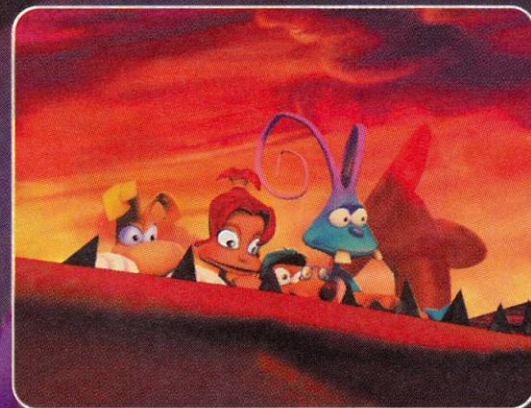
PC

PS

N64



Bei seinen Abenteuern in den 13 Welten bekommt es der Titelheld mit allerlei seltsamen Gestalten zu tun, die sicher nichts Gutes im Schilde führen.



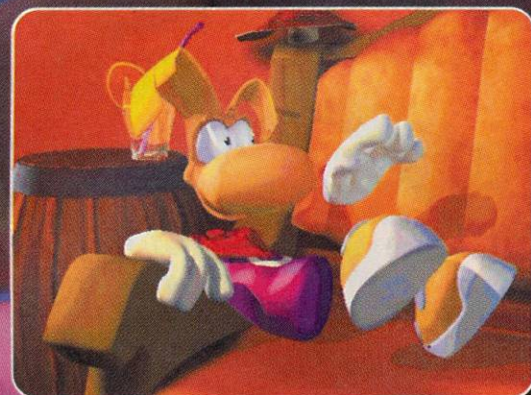
Im nächsten Jahr soll Rayman auch seinen ersten Fernseauftritt haben. Geplant ist eine Cartoonserie. Hier eine Designstudie dazu.

RAYMAN 2

Im Dezember soll Rayman der Retter seinen zweiten Bildschirmauftritt haben.



Am Äußeren von Rayman hat sich nichts geändert. Der Held mit den Schlappohren ist eine der sympathischsten Figuren im Spielbereich.



Nach all den Abenteuern und Mutproben hat es sich Rayman wirklich verdient, eine kurze Verschnaufpause einzulegen und auszuspannen.



Die 3D-Engine mit flüssigen 30 Bildern in der Sekunde soll Rayman auch optisch zu einem durchweg gelungenen Auftritt verhelfen.

Kaum hat sich Rayman von seinen letzten Abenteuern erholt, geht der Ärger schon wieder los. Der Held mit der Knubbelnase und seine Freunde geraten in die Fänge der gemeinen Roboterpiraten, die ihre Gefangenen in einem intergalaktischen Zoo zur Schau stellen. Zum Glück kann wenigstens Rayman entkommen und versuchen, seine Freunde zu befreien.

Natürlich ist das keine leichte Aufgabe, denn um das Tor zur Macht öffnen zu können und Globox, den Wal, die Kleinlinge und Co. befreien zu können, muß der Titelheld die Ingredienzien für die geheimnisvolle Wundersuppe finden.

Also macht er sich auf die Suche und durchforscht die 13 Welten, in denen die Zutaten versteckt sind.

Einige finstere Gestalten haben jedoch etwas dagegen,

daß Rayman seine Mission erfüllen kann. Nicht nur die Roboterpiraten mit ihrem furchteinflößenden Schiff, sondern auch Zombiehühner, Sumpfmonster, Feuerstatuen und lebende Raketen machen ihm das Leben schwer. Und am Ende warten noch sechs übermächtige Endgegner auf den sympathischen Protagonisten. Zudem versuchen die Piraten ihn aus seiner gewohnten Umgebung der Wälder, Sümpfe und Höhlen in ihre Verliese, Festungen und auf ihr Schiff zu locken.

Doch Rayman hat durchaus eine Chance. Im Spielverlauf eignet er sich zahlreiche Fähigkeiten an, die ihm bei seinem Kampf gegen die gemeinen Roboter zugute kommen: Er kann klettern, schwimmen, tauchen, gleiten, Wasserski fahren und sogar fliegen. Ein abwechslungsreiches Gameplay ist fast eine logische Folge der abgedrehten Schauplätze, Figuren und Aktionsmöglichkeiten.

Endgültig wird sich das jedoch erst bei den Tests zeigen. Ubi Soft glaubt jedenfalls fest an den Erfolg des zweiten Teils des Jump&Runs. Inzwischen gibt es sogar schon Pläne für eine weitere Fortsetzung. Im Jahr 2000 soll Rayman dann auch eine eigene Cartoonserie im Fernsehen bekommen.

Patrizia Stajer

Hersteller: Ubi Soft
Veröffentl.: Dez. '99



>> Im Frühjahr 2000 soll Prince of Persia 3D in den USA veröffentlicht werden. flügen auch Kämpfe enthalten, in denen der Prinz zu Schwert oder Pfeil und Bogen in die Wolken und ein Gefängnis. >> Die Worms-Entwickler wagen sich i

Der düstere Ego-Shooter hat das Zeug zum Hit.

PERFECT DARK

Wir schreiben das Jahr 2023, die junge Agentin Joanna Dark steht vor einer schweren Aufgabe. Sie tritt an zum Kampf gegen die mächtige dataDyne-Vereinigung, die im Verdacht steht, Kontakt zu Außerirdischen zu haben.

Auf 22 Spielstufen lauern hinter jeder Ecke Gefahren für die smarte Hauptdarstellerin. Ihr erster Auftrag ist es, einem Wissenschaftler, der sich vom dataDyne-Kartell lossagen will, zur Flucht zu verhelfen. Um diese Aufgabe erfolgreich lösen zu können, müßt Ihr in der Rolle von Joanna Dark in den Firmensitz des Kartells eindringen und in dem bedrohlichen Wolkenkratzer verschiedene Einzelaufträge erfüllen.

Bevor Ihr Euch an die Arbeit macht, könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad individuell wählen. Die Spielszenen sind durch filmreife Zwischensequenzen verbunden, die auch die dramatischen Wendungen der Geschichte ver-

deutlichen sollen. Eure Ausrüstung könnt Ihr aus 40 verschiedenen Waffen zusammenstellen, über deren Funktion allerdings noch nichts bekannt ist. Da Ihr bei Euren Aktionen über die Ränder der Spielstufen fallen könnt, solltet Ihr Euch Eure Bewegungen genau überlegen. Im Mehrspielermodus werden bis

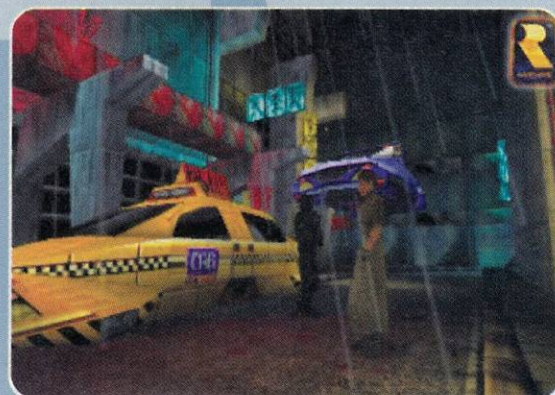
zu acht computergesteuerte Gegner ihren Auftritt haben. Wir sind schon jetzt auf die ersten Tests gespannt.

Patrizia Stajer

Hersteller: Nintendo
Veröffentlichung: Dezember '99



Die Sichtweite Eurer Spielfigur ist enorm. Am anderen Ende des Raumes könnt Ihr die Gegner in der Tür noch schemenhaft erkennen.



Die Atmosphäre des Ego-Shooters ist ziemlich düster. Regen, Schwebefahrzeuge und lange Mäntel erinnern an den Kultfilm Blade Runner.

JET FORCE GEMINI

Knallharte Action, kombiniert mit farbenfroher Grafik 

Die Entwickler von Rare arbeiten zur Zeit nicht nur an Perfect Dark, sondern auch an dem Action-Shooter Jet Force Gemini. Auch dieses Spiel wurde auf der E3 erstmals präsentiert.

Den Titel verdankt das Spiel den Zwillingen Juno und Vela, die sich mit dem bösen Mizar anlegen. Der Schurke setzt alles daran, friedfertige Sonnensysteme in seine Gewalt zu bringen. Zusammen mit seinem Hund Lupus macht sich das Duo auf den Weg, die Welt zu retten.

Bei den heftigen Feuergefechten mit den Alienhorden wechselt die Perspektive von der

Third-Person in die Ego-Perspektive, sobald Ihr einen Gegner ins Visier genommen habt. Alleine mit einer ausgefeilten Schußtechnik kommt Ihr jedoch nicht sehr weit. Um die Levels zu überstehen, müßt Ihr auch Euren Kopf einschalten. Im Cooperative-Mode, in dem Ihr gemeinsam mit einem Mitspieler die Planeten erforscht, kommt es besonders auf gute Zusammenarbeit an. Grafisch präsentiert sich das Spiel in Hochform. Die bombastischen Explosionen und Lichteffekte, die bei der Präsentation zu sehen waren, lassen auf mehr hoffen.

Patrizia Stajer

Hersteller: Rare
Veröffentlichung: September '99



Eure größten Feinde sind die Ameisen-Aliens – leider sehr intelligent und deshalb nicht so leicht aus dem Weg zu räumen.



Die Endgegner in Jet Force Gemini sehen ziemlich bedrohlich aus. Dagegen wirken die riesigen Ameisen-Aliens fast niedlich.

s Action-Adventure wird 15 Spielstufen und neben Jump&Run-Einlagen und Teppichgreifen muß. Schauplätze sind unter anderem der Palast des Sultans, eine Ruine fremde Welten. Sie arbeiten zur Zeit an Phoenix, einem 3D-Weltraumshooter. <<

DESCENT 3

Der dritte „Abstieg“:
Gute alte Klaustrophobie



Chemiestunde im All: Um an dieser Stelle weiterzukommen, muß die Drohne das Faß in die Säure bugsieren. Keine leichte Aufgabe.



„Dr. Sweitzer, nehme ich an?“ Endlich haben wir uns den Weg in den Hochsicherheitstrakt des Novak-Gefängnisses freigeschossen.



Albert Einstein wäre vom „Schwarzen Hai“ begeistert, unser Gegner ist es nicht: Das schwarze Loch verschlingt alles, was sich in Reichweite befindet.



Warm ums Herz: Um ungestört den Schlüssel an uns nehmen zu können, haben wir dem Wächter mit der Napalmkanone ein wenig eingeheizt.

Eine schöne Suppe haben wir uns da eingebrockt: Zu Spielende des Vorgängers konnten wir gerade noch unsere Haut retten, jetzt treiben wir in unserem havarierten Schiff auf eine Sonne zu. Descent 3 wäre beinahe ziemlich kurz ausgefallen, im letzten Moment werden wir jedoch durch einen Traktorstrahl vor der Gluthölle gerettet.

Das dramatische Intro zum dritten Teil der Tunnelhatz knüpft direkt an das Ende von Teil 2 an. Immer noch bedroht ein unbekanntes Virus das Leben im Universum. Im Auftrag der Post Terran Mining Corporation sollst Du einen Dr. Karl Sweitzer ausfindig machen, der mögli-

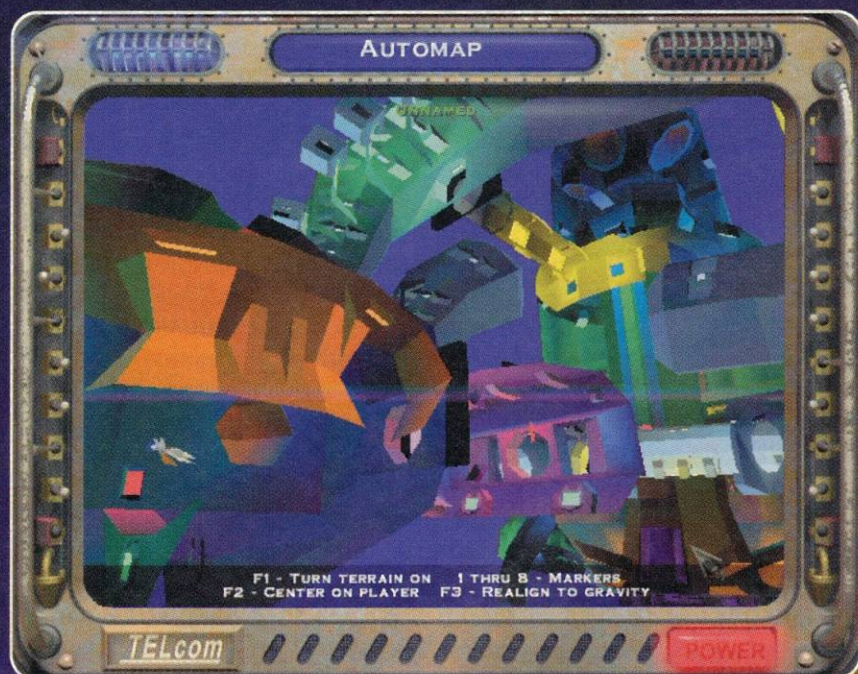
cherweise beim Kampf gegen die Epidemie eine Schlüsselrolle spielen könnte.

Du beginnst mit den Nachforschungen auf dem Planeten Deimos und erkennst sehr schnell, daß ein finsterner Fiesling namens Dravis im Hintergrund seine Fäden zieht. Ganz allmählich kristallisieren sich die Details der schmutzigen Affäre heraus, während Du in Minen und Gebäuden ein Puzzlestück nach dem anderen zusammensuchst und die verrückt spielenden Roboter aus dem Verkehr ziehst: Spannung bis zum Ende ist garantiert!

Mit Tunnelhatz alleine ist es jedoch nicht getan: Erstmals dürfen wir mit unserem Pyro-Gleiter die engen Röhren verlassen und – zumindest kurzzeitig – auch bei Wind und Wetter an

der Planetenoberfläche für Ordnung sorgen. Die Außenlevels sind zwar nur als Übergänge zwischen den traditionellen Schwindelpartien in verwinkelten Gängen gedacht sind dementsprechend kurz; trotzdem wirkt gerade dadurch das ganze Spiel viel echter, beim Wiedereintritt in die Schächte ist die Platzangst viel intensiver.

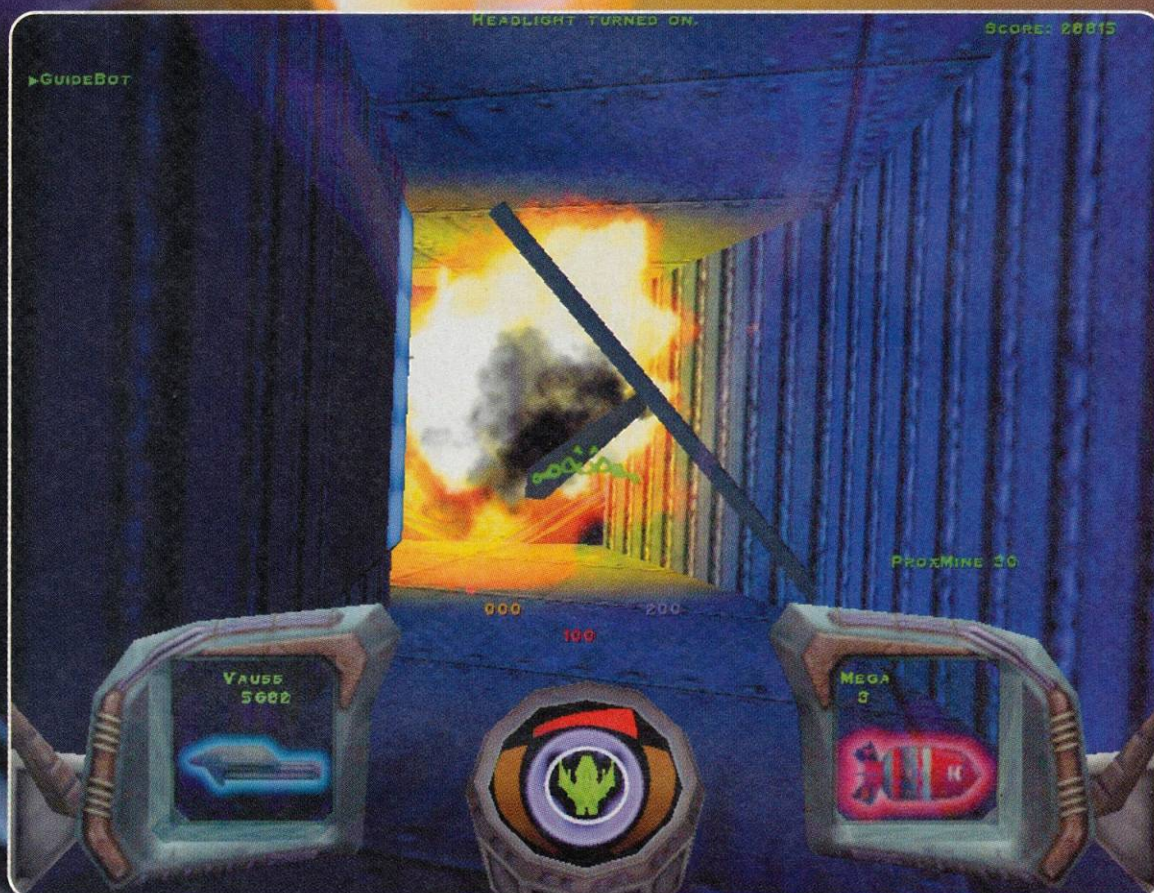
Die Grafik zeigt sich komplett runderneuert. Farbige Beleuchtung und aufwendige Transparenzeffekte sind jedoch heutzutage ohnehin Standard und die Texturen sind etwas schlicht ausgefallen: Von grafischen Meilensteinen wie Unreal ist Descent 3 ein ganzes Stück entfernt.



Trotz Karte benötigt man einen guten Orientierungssinn, um sich in diesem Gewirr zurechtzufinden, Markierungen helfen jedoch beim Navigieren.



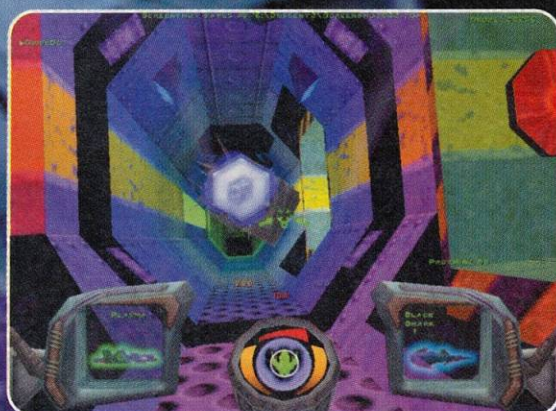
Der schlagfertige Tubbs-Bot ist Welt-Schwergewichtschampion im Boxen – und auf uns leider nicht sonderlich gut zu sprechen ...



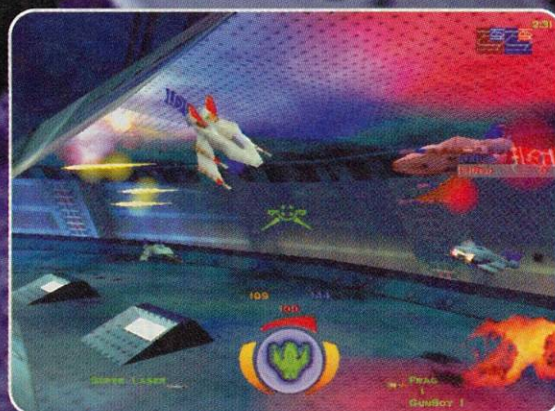
Gewalt macht das süße Leben manchmal leichter: Eine kurze Feuersalve öffnet mitunter neue Wege.



Dieser Bot ist unseren hohen Qualitätsanforderungen bezüglich der Hitzebeständigkeit ganz offensichtlich nicht gewachsen.



In dieser Mission müssen wir ein Raumschiff sicher zum Ziel eskortieren. Leider bleiben wir bei der Aktion nicht lange unbehelligt ...



Besonders viel Spielspaß verspricht der Multiplayermodus für bis zu 16 Spieler im Netzwerk oder sogar 128 Spieler im Internet.

Stattdessen bietet Descent 3 alle traditionellen spielerischen Stärken der Vorgänger – ein schwindelerregendes Spielprinzip, intelligente Gegner, die liebgeordnete kleine Drohne, spaßige Waffen und eine durchdachte, wenn auch komplexe Steuerung.

Der Einstieg in Descent 3 gestaltet sich ungewöhnlich schwer für einen Shooter, denn an die vollen sechs Freiheitsgrade muß man sich erst eine Weile gewöhnen; zur Steuerung empfehlen wir deshalb einen Joystick mit drei Achsen. Die frei zoombare Automap wird nun

auch mit Texturen dargestellt; trotzdem fällt die Orientierung im verzweigten System der Schächte oft nicht leicht.

Während einige der mehr als 30 Gegnerarten die Kunst des Hinterhalts perfekt beherrschen und auch schon mal die Flucht in Richtung Verstärkung antreten, sorgt unser vorzüglich bestücktes Waffenarsenal dafür, daß wir trotzdem hübsch aufräumen können: Über 20 Systeme stehen zur Auswahl, jeweils zwei können gleichzeitig bestückt sein. Napalm- & Vauss-Kanonen, Teilchenbeschleuniger und Aufschlagsmörser zeitigen eher konventionel-

le Wirkung, wohingegen die „Schwarze Hai“-Rakete ein echtes Schmuckstück darstellt: Sie erzeugt am Explosionsort ein schwarzes Loch, welches alle Objekte in der Nähe in die ewigen Jagdgründe saugt. Wenn Du Dich damit anfreunden kannst, daß Du nicht mehr weißt, wo oben und unten ist, dann ist Descent 3 das ideale Spiel für Dich. Ob Du Dich nun den 16 Einzelspielermissionen stellst oder Dein Können in den 26 Mehrspielerlevels mit Deinen Freunden messen möchtest – durchspielte Nächte sind garantiert.

Markus Wollny



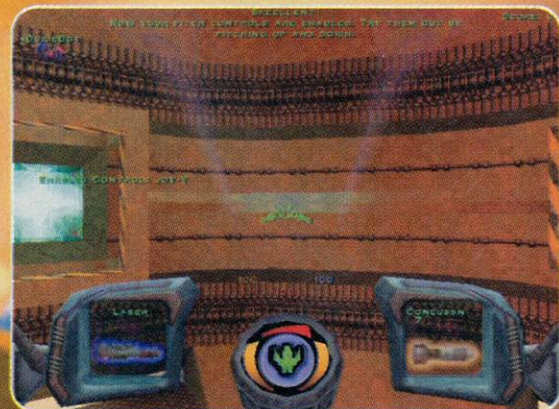
Mit diesem Menü erteilen wir unserer hilfsbereiten kleinen Suchdrohne ihre Befehle.



Diese Energiebarriere kann nur mit dem richtigen Sicherheitsschlüssel passiert werden.



Sobald wir uns ins Freie wagen, bereitet uns die Flugabwehrstellung einen warmen Empfang.



Die Trainingsmission bringt uns die ziemlich komplizierte Steuerung etwas näher.

Spielespass 85%

Descent 3

Hersteller: Outrage/Virgin Interactive
Veröffentlichung: Bereits erschienen
Preis: ca. DM 90,-
Spieleranzahl: Max. 128 im Internet
Genre: Action

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ enorme Spieltiefe, originelle Waffen, gute Story, genialer Soundtrack

- Schwierige Orientierung, komplexe Steuerung, simple Grafik

Altersfreigabe:
Ab 12 Jahren

Grafik: **76%**

Sound: **91%**

QUICKCHECK

ED HUNTER



Horror satt: Ed Hunter, das Iron-Maiden-Lizenzspiel, ist vor allem eine grauenhafte Enttäuschung für alle Fans. Als Ed Hunter folgst Du dem Maiden-Maskottchen Eddie durch magere 7 Levels, die sich thematisch an den allseits bekannten, gruseligen Plattencovern orientieren: Die Figuren aus dem Höllenlevel kennt man von „Num-

ber of the Beast“, der Ägyptenlevel basiert auf dem Album „Powerslave“ und so fort. Das Spiel präsentiert sich als armseliger 2D-Egoshooter, der vor einigen Jahren als Spielhallenautomat durchaus passabel gewesen wäre. Da helfen auch die beiden Audio-CDs mit den 20 besten Tracks der Band nichts mehr: Anno 1999 bietet die grafisch

und spielerisch hoffnungslos altbackene Ballerei keine zehn Minuten Spielespaß. Selbst echte Fans sollten sich den Kauf zweimal überlegen!

Hersteller: Synthetic Dimensions
Genre: Action
Preis: ca. DM 40,-
Veröffentlichung: Bereits erhältlich

Spielespass 9%

POWER STONE

Einsteigerfreundliches Effektfeuerwerk von Capcom

Seinen Namen hat das Spiel von drei Steinen, die während des Spiels zufällig an verschiedenen Orten auftauchen und den Besitzer des Fundes für einige Zeit mit ungewohnter Kraft ausstatten. Allerdings schlucken die Drive-Power- (in der Regel ein Projektil oder eine Art Dragon Punch) oder Fusion-Power-Moves, die dank der Steine möglich werden, einen Haufen Energie, so daß der Spaß nur von kurzer Dauer ist. Aber auch ohne diesen Bonus müssen sich die Kämpfer im neuen Beat 'em Up der Entwickler von Capcom nicht verstecken. Sie genießen innerhalb der Stages völlige Bewegungsfreiheit.

Auf den Einsatz umständlicher Tastenkombinationen wurde zum Glück trotzdem verzichtet. Analogstick und Sprungtaste reichen aus, um die Spielfiguren durch die Spielebenen zu steuern. Auch die Angriffe erfolgen über lediglich zwei Tasten.

Die Punch-Taste startet einen kurzen Angriff, der den Auftakt zu einer Combo bilden kann. Per Kick-Taste überrascht Ihr Eure Gegner mit einem Flugangriff, der sich automatisch auf den Gegenspieler ausrichtet. Kombiniert Ihr die beiden Befehle verfügt Ihr über eine Art Stampfattacke nach unten. Besonders für Einsteiger ist es erfreulich, daß es keine speziellen Kommandos neben den frei kombinierbaren Punch/Kick-Combos gibt. Etliche Gegenstände, die auf den Spielebenen herumliegen, könnt Ihr Euren Gegnern entgegenschleudern. Waffen wie Schwerter oder Flammenwerfer findet Ihr in herumstehenden Truhen.

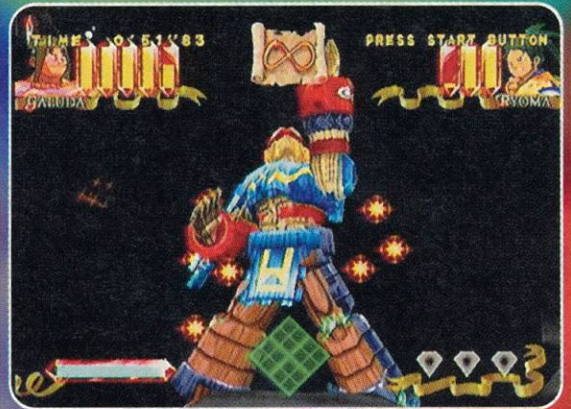
Nicht möglich ist das Blocken. Dafür gibt es ein Escape-System, mit dem Ihr den Attacken Eurer Gegner ausweichen könnt. Außerdem können sich Eure Kämpfer von Begrenzungen des Spielfeldes abstoßen, um ihren Angriffen mehr Power zu verleihen.

Die Kampfarenen selbst wirken ungemein plastisch und die gelungenen Spezialeffekte von Wu Tang sorgen schon mal für Staunen während des Spiels.

Patrizia Stajer



Wang Tang hat in dieser Situation wirklich nichts zu lachen. Der Supermove von Ryoma erwischt ihn ziemlich hart, das Ende des Kampfes naht.



Die Wirkung der Powerstones ist auch optisch ziemlich beeindruckend. Galuda läuft mit Hilfe der tollen Steine zu Superform auf.



Power Stone bietet wenig Anlaß zu Kritik. Größter Schwachpunkt ist, daß nur acht (plus drei) Kämpfer zur Verfügung stehen.



Sich an Laterne oder Decke entlangzuhangeln ist eigentlich eine leichte Übung. Trotzdem gelingt es nicht immer und man landet auf dem Boden.



Zusätzliche Waffen wie dieses Maschinengewehr könnt Ihr Euch im Arcade-Modus freispielen.

spielespass 87%

Power Stone

Hersteller: Capcom
Veröffentlichung: Erhältlich (Japan)
Preis: ca. DM 149,-
Spieleranzahl: 1-2
Genre: Beat 'em Up

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+

Einsteigerfreundlich, hervorragende Texturen, gute Soundeffekte und Musik, tolle Spielbarkeit

-

Nur elf verschiedene Fighter, Kämpfer optisch verbesserungswürdig, geringes Move-Repertoire

Altersfreigabe:

Noch nicht geprüft

Grafik: 86%

Sound: 83%

QUICKCHECK



POKEMON STADIUM 2

spielespass 88%

NDie Monster-Clique von Pokémon Stadium läßt es in Kampfarenen krachen, übt auf Trainingsfeldern und testet sich bei Minispielen. Für die Turniere sucht Ihr Euch aus 151 Pokemons Eure Lieblingsfiguren aus, bevor Ihr sie in den Kämpfen aufeinander loslaßt. Über die Menüleisten entscheidet Ihr, mit welcher

Attacke die Monster ihr Glück versuchen sollen. Die Grafik ist super: Das Outfit der Monster ist toll gemacht und wenn sie so richtig loslegen, erzittert der Bildschirm. Der Online-Kommentator geht einem nach einer Weile zwar auf die Nerven, doch die überzeugenden Animationen und Kameraperspektiven sowie die bombastischen

Effekte machen das mehr als wett. Verschiedene Multiplayer-Modi sichern auch mehreren Spielern großen Spaß mit den Pokémon-Monstern.

Hersteller: Nintendo
Genre: Action
Preis: (Japan-Import)
Veröffentlichung: n.n.b.

TEST

quickcheck

BLUE STINGER

Action-Adventure mit kleinen Mängeln



Diesmal sieht es schlecht aus für Dogs. Gegen den Muskelberg scheint er keine Chance zu haben.



Im Spiel könnt Ihr zwischen Agent Eliot und dem behäbigen Dogs Bower hin und her wechseln.

Der Japan-Import Blue Stinger hätte ein echter Hit werden können, wenn da nicht einige kleine Ärgernisse wären, die den Spielspaß etwas trüben. Ihr übernehmt die Rolle von Eliot G. Ballard, einem Mitglied der Spezialeinheit ESER. Dieser soll herausfinden, was auf einer Dinosaurier-Insel, die vor 2000 Jahren durch einen Meteoriteneinschlag entstanden ist, vor sich geht. Die Regierung führt auf der Insel geheime Versuche durch, die anscheinend außer Kontrolle geraten sind. Nach seiner Ankunft begegnen Eliot der Kapitän Dogs Bower, die Elfe Nephilim und die Forscherin Janine. Im weiteren Verlauf des Spiels könnt Ihr anstelle von Eliot auch den Kapitän durch die verschiedenen Szenarien steuern. Andere Figuren, die Euch unterwegs begegnen, geben Euch wertvolle Tips oder treiben die Hintergrundgeschichte voran. Allerdings können diese endlosen Dialoge manchmal auch nerven. Und leider ist es nicht möglich, die Gespräche einfach abubrechen.

Das Gameplay unterscheidet sich kaum von anderen Titeln dieses Genres wie Deep Fear oder Resident Evil. Kämpfe gegen Monster und andere fiese Gestalten wechseln sich mit Rätselaufgaben

ab. Je weiter Ihr im Spiel vorankommt, desto gefährlicher werden Eure Gegner. Damit Ihr trotzdem eine Chance habt, Euer Leben zu behalten, findet Ihr dann auch stärkere Waffen.

Nett von den Bestien ist, daß sie jedesmal, wenn Ihr eine von ihnen zur Strecke bringt, ihr Kleingeld verlieren. Auf diese Weise habt Ihr immer genug Kohle, um Euch aus den herumstehenden Automaten kleine Erfrischungen wie Energy Drinks oder Sandwiches zu ziehen oder neue Munition für Euer Waffenarsenal zu erstehen.

Die Inventar- und Karten-Menüs sind sehr übersichtlich gestaltet und leicht zu bedienen. Etwas unglücklich dagegen ist die Kameraführung, die Ihr nicht selbst beeinflussen könnt.

Statt Euch Durchblick zu verschaffen, sind die vielen überraschenden Kameraschwenks eher verwirrend, so daß man leicht den Überblick verliert. Auch die Grafik von Blue Stinger kann nicht komplett überzeugen. Einige schwache Effekte und Animationen trüben das Bild.

Patrizia Stajer



Die Dialoge erinnern an Metal Gear Solid. Etwas weniger Dialoge, die sich nicht einmal abbrechen lassen, hätten dem Spiel gut getan.



Activision wird Blue Stinger noch in diesem Jahr in Deutschland herausbringen. Die grafischen Mängel sollen dann nicht mehr zu sehen sein.



Blue Stinger beschränkt sich nicht auf Kampfeinlagen, ab und zu müßt Ihr auch Kopfarbeit leisten.

Spielespass 76%

Blue Stinger

Hersteller: Sega/Climax Graphics
Veröffentlichung: Erhältlich (Japan)
Preis: ca. DM 140.-
Spieleranzahl: 1
Genre: Action-Adventure

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Stimmungsvoller Soundtrack, gutes Gameplay, tolle Explosionen

- Nervige Kameraführung, unpassende Sprecher, mangelhafte englische Sprachausgabe

Altersfreigabe:
Noch nicht geprüft

Grafik: 81%

Sound: 80%



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

8
SEITEN

Diablo 2	PC	Seite 24
Ultima Ascension	PC	Seite 26
Vampire	PC	Seite 27
Discworld Noir	PC	Seite 27
Rage of Mages 2	PC	Seite 31

release

Drakan: Order of the Flame	PC	Juli '99
Might & Magic 7	PC	Juli '99
Septerra Core	PC	August '99
Shadow Man	PS/N64	August '99
Discworld Noir	PS	12. September '99
Dark Messiah	PS	September '99
Techno Mage	PS	September '99
Indiana Jones	PC	Oktober '99
Hype: The Time Quest	N64	Dezember '99

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

1 eure hits

TOP
10

1



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.	5	Final Fantasy VII	PS
6.	7	Banjo-Kazooie	N64
7.	9	Fallout 2	PC
8.	8	Diablo	PC
9.	6	Super Mario 64	N64
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.

1



referenz

TOP
10

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.

DIABLO 2



Das konnte ja nicht lange gutgehen: Der finstere Höllenfürst Diablo hat nach langer Zeit der Gefangenschaft den Willen des Helden aus Teil 1 bezwungen – und ist wieder frei. Als jüngster von drei Brüdern hat man auch als Dämon gewisse Verpflichtungen gegenüber der Verwandtschaft – die beiden älteren Geschwister Baal und Mephisto wollen ebenfalls befreit werden.

Von menschlicher Warte aus gesehen sind drei Herrscher der Hölle nebst diabolischen Heerscharen nichts, was man gerne im eigenen Vorgarten findet: Ein Held muß her, der mit der fiesen Brut kurzen Prozeß macht.

Die Rolle dieses Helden übernimmst wieder einmal Du. Anders als in Teil 1 stehen Dir nun fünf verschiedene

Charakterklassen zur Auswahl: Der Barbar, ein tumber Haudrauf, der zwei Waffen gleichzeitig schwingen kann, die Amazone, deren Stärke der Umgang mit Bogen und Speer ist, der finstere Necromancer, der jederzeit ein paar schlagfertige Instant-Dämonen aus der Hosentasche zaubern kann, der ritterliche Paladin, dem neben seinem treuen Schwert auch die Mächte des Guten zur Seite stehen, und schließlich die Zauberin, die Feuer und Eis auf ihre Feinde regnen läßt.

Aufgeteilt ist das Abenteuer

er in vier Akte, einer pro CD; jeder Akt ist für sich im Umfang mit Diablo 1 vergleichbar und verfügt über einen Haupt- und mehrere Nebenquests.

Diesmal geht die Reise nicht nur in die Herzen von finsternen mehrstöckigen Kerkern, auch die Oberwelt hat wesentlich mehr zu bieten: Es gibt nun mehrere Städte, deren Gebäude betreten werden können; dabei wird dann das Dach des Gebäudes ausgeblendet. Außerdem verfügt jede Stadt über gebietsweise ebenfalls monsterverseuchtes Umland – über zu wenig Action kann man sich als Held also kaum beschweren.

Soviel Arbeit erledigt man ungern ganz allein, ein wenig Hilfe kann manchmal nicht schaden: Von Zeit zu Zeit erhält man Verstärkung von anderen Figuren, deren Steuerung der Computer übernimmt. Diese agieren jedoch auf eigene Rechnung und trolchen sich ohne langes Zaudern, wenn sie mit dem von Dir eingeschlagenen Weg nicht mehr einverstanden sind – schon stehst Du plötzlich wieder allein im Regen.

Die Zauberbücher aus Diablo 1 sind abgeschafft, statt dessen verfügt jede Heldenklasse über einen dreigeteilten Fähigkeitsbaum, der mit wachsender Erfahrung immer größer wird. Die Fähigkeiten beeinflussen sich dabei gegenseitig. Sie verstärken oder schwächen sich; manche Fähigkeiten sind zudem Vorbedingung zum Erwerb anderer.

Magische Artefakte wird es weiterhin geben, einige davon sind so selten, daß man sie bei 100.000 Spieldurchgängen nur dreimal finden würde! Solche Zauberdinge sind natürlich von

>> Konkurrenz bekommt Diablo 2 von Nox (PC), an dem Westwood zur Zeit arbeitet. sich in der Welt von Nox zurechtzufinden. Euer größter Feind ist die Magierin führt. Das Waffenarsenal ist mit Schwertern, Dolchen und Äxten bestückt. Starte

Der zweite Teil des Fantasy-Spiels wird noch größer und besser.



Bei diesem Spruch zieht man eine Feuerwand hinter sich her, mit der man die Gegner einkesselt.



Ein Reaper und seine Skeleton-Schergen bringen die Amazone in arge Bedrängnis.



Wer lange genug sucht, findet auch in Diablo 2 wieder den berühmten Kuh-Level.

ganz besonderem Wert, schließlich kann man im Multiplayerspiel auch damit handeln. Der Handel soll noch besser in den Mehrspielermodus im Battle.Net integriert werden und auch bezüglich der unangenehmen Begleiterscheinungen wie Mogelei oder Playerkilling verspricht Blizzard Besserung. Außerdem kann man sich nun zu acht gemeinsam in die Dungeons stürzen!

Die Optik wurde ebenfalls überarbeitet: Die Dungeons sind nun wesentlich abwechslungsreicher ausgestattet und auch die Innenarchitekten der Gebäude haben sehr schöne Arbeit geleistet. Durch die optionale Unterstützung von 3D-Grafikkarten werden vor allem die Zaubersprüche noch ein wenig spektakulärer inszeniert. Die Erfolgsaussichten von Diablo 2 scheinen angesichts dieser Ankündigungen eine sichere Sache: Das Spiel besitzt alle Tugenden des Vorgängers und ist dabei mehr als viermal so groß – dieses Konzept kann kaum danebengehen.

Markus Wollny

Hersteller: Blizzard
Veröffentlichung: September 1999



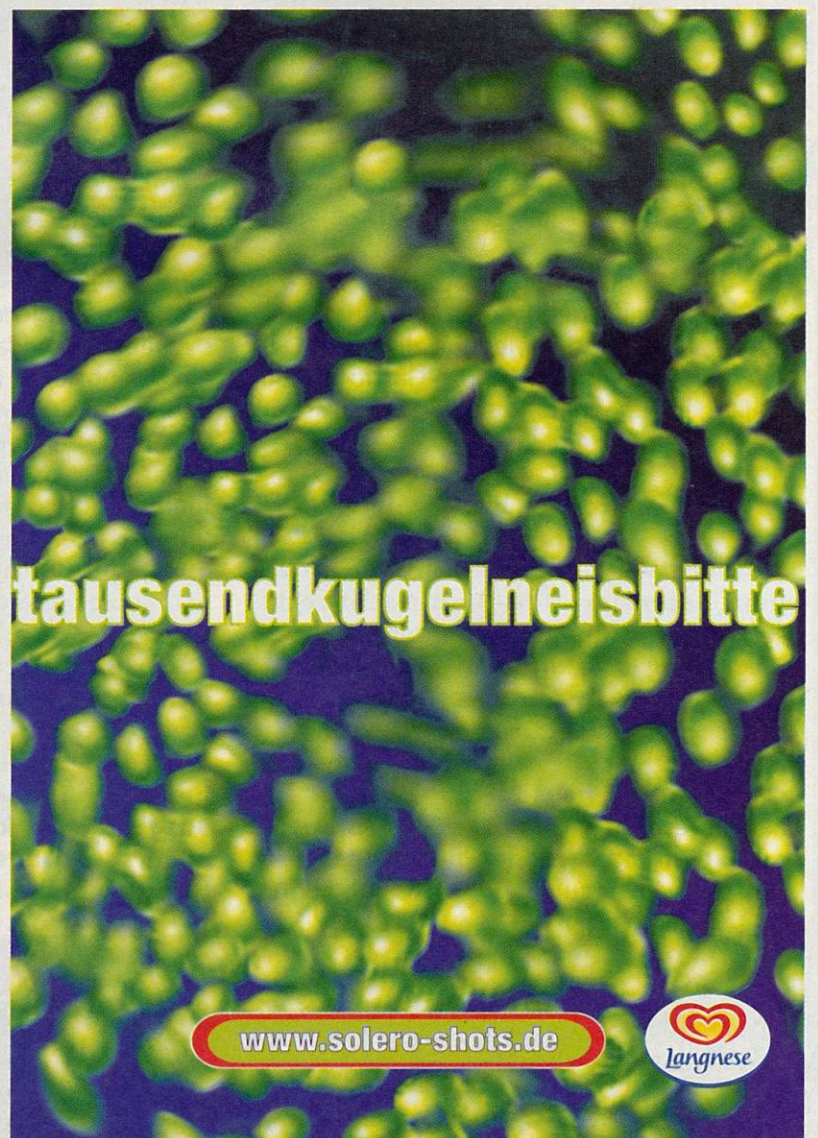
Da wächst bald kein Gras mehr: Die kampferprobte Zauberin teilt nach allen Seiten aus.



Wer wird denn gleich laut werden: Von Feinden umzingelt, brüllt der Barbar seinen Schlachtruf.



Durch den Feuerball der Zauberin bekommt man eine Ahnung von der schön düsteren Architektur der Schauplätze von Diablo 2.



www.solero-shots.de



Kenner von Diablo wird es leicht sein, die eine Schar von Untoten an-
soll das Adventure Ende des Jahres. <<

ULTIMA ASCENSION



Die Zigeunerin bestimmt über Euer weiteres Schicksal. Die Antworten auf ihre Fragen sind entscheidend für die Gestaltung Eures Charakters.



Bevor Ihr Euch endlich ins Abenteuer stürzen dürft, müßt Ihr in Avatars Haus den Umgang mit den verschiedenen Gegenständen lernen.



Der blaue Streifen rechts unten am Bildschirmrand zeigt Euch den Manaverbrauch an. Rot wird der Zustand Eurer Lebensenergie angezeigt.



Die Grafik von Ultima Ascension macht einen guten Eindruck. Vor allem die Gesichter der Figuren sind sehr realistisch und überzeugend animiert.



Die Saurier kommen. Und zwar von allen Seiten. Da muß Euer Held sein ganzes Können aufbieten, um den Angriff zu überstehen.

Genug geboten ist bei Ultima Ascension auf jeden Fall. Spiele-Designer Richard Garriot will schließlich zeigen, daß er ein Spezialist für phantasievolle Spiele ist.

So tummeln sich 50 Nichtspielercharaktere und 30 Monsterklassen in den Städten, Wäldern und Verliesen von Ultima Ascension. Tag- und Nachtwechsel, die verschiedenen Jahreszeiten und Wetterumschwünge sorgen für eine realistische Atmosphäre.

Ihr könnt das Geschehen aus der Ego-perspektive oder aus der Sicht einer dritten Person verfolgen. Großes Ziel von Garriot ist es, mit Ultima Ascension auch Anfängern die Möglichkeit zu geben, schnell und ohne

Probleme in die Welt der Rollenspiele einzusteigen. Am Anfang des Spiels steht deshalb ein Übungslevel, in dem Euch das Spielprinzip näher gebracht wird. Ihr seid Avatar, ein auf der Erde lebender Held. Nach einem Alptraum erwacht Ihr in Avatars Haus und steht am Anfang Eurer Mission. Mit der Parallelwelt Britannia stimmt irgend etwas nicht. Ihr faßt den Entschluß, durch das Mondtor zu schreiten und in die andere Dimension aufzubrechen.

Bevor Ihr Euch in die richtigen Abenteuer stürzen könnt, habt Ihr jedoch noch viel zu lernen. Nur mit einer Unterhose bekleidet und lediglich mit einem Energiebalken für Lebens- und Zauberpunkte ausgestattet, könnt Ihr Euch natürlich nicht ins Abenteuer stürzen. Also müßt Ihr erst einmal Kleidung suchen.

Schritt für Schritt wird auf diese Weise das Interface erweitert und Ihr lernt, wie man die Inventarleiste benutzt. Obwohl Avatars Haus wirklich liebevoll gestaltet ist, zieht es Euch irgendwann ins Freie. Dort stoßt Ihr auf ein Trainingsgelände und eine Übungspuppe. Ihr lernt, Eure Bewegungen zu optimieren und zu kämpfen. Schließlich begegnet Euch eine Zigeunerin, die Euch wichtige Fragen stellt. Die Antworten, die Ihr gebt, entscheiden letztlich über die Art Eures Charakters. Erst wenn diese Entscheidung gefallen ist, geht der Übungslevel nahtlos in das richtige Spiel über und die Rettungsaktion kann beginnen.

Patrizia Stajer

Hersteller: Origin
Veröffentlichung: 4. Quartal '99

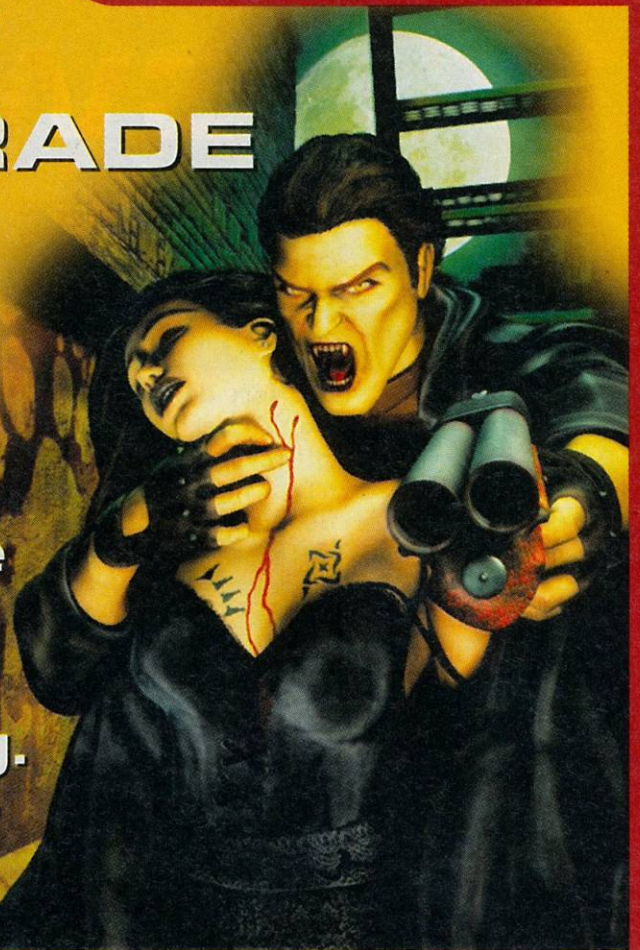
>> Nach dem Ring des Nibelungen haben sich die Entwickler von Arxel Tribe eingestrichelt und in ein Detektiv-Adventure verwandelt. Indem man verschiedene Personen wirklich sehenswert sind die detaillierten Landschaften, in denen sich die Ab

VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION



Im Prag des 12. Jahrhunderts, von dem hier der Uhrenturm am Altstädter Markt zu sehen ist, versucht sich Christoph von einer Verletzung zu erholen und wieder zu Kräften zu kommen.

Ein Vampir auf Zeitreise kämpft um Erlösung.



Langjährige Rollenspieler werden das umfangreiche Dark-Fantasy-System „White Wolf“ kennen, aber auch Neulinge können sich in der Welt von Vampire, das auf den „White Wolf“-Büchern basiert, zurechtfinden. Denn die Entwickler von Nihilistic beschränken sich in ihrem neuen Spiel im Großen und Ganzen auf nur einen Hauptdarsteller: den Kreuzritter Christoph Romuald.

Christoph, der ein ausschweifendes Leben im 12. Jahrhundert führt, zieht sich nach einer Verwundung nach Prag zurück. Doch Ruhe findet er dort keine. Ein Vampir-Clan hat es auf den schmucken Jüngling abgesehen. Es kommt, wie es kommen muß. Der junge Kreuzritter verliebt sich in ein

Mädchen des Clans und wird bald selbst zum Vampir. Sein Abstieg vom Menschenfreund zum Menschenfeind beginnt.

Auf einer 800 Jahre dauernden Wanderung durch die Epochen wird Christoph in unzählige Kämpfe gegen Menschen, Monster und andere Vampire verwickelt. Auf der Suche nach frischem Blut, das ein Vampir zum Überleben braucht, solltet Ihr dafür sorgen, daß Christoph einen letzten Rest Menschlichkeit behält. Denn nur dann habt Ihr eine Chance auf Erlösung. Wenn Ihr nicht wollt, daß Euer Held völlig unter den Einfluß des Bösen gerät, dürft Ihr keines Eurer Opfer beim Blutsaugen töten.

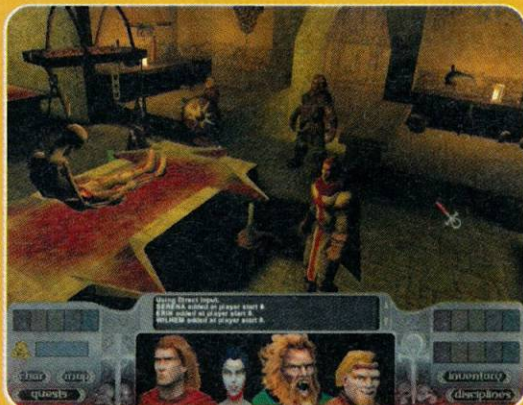
Das Spiel, das den Helden durch Prag und Wien in das London der Jahrhundertwende und letztlich zum großen Finale ins New

York der heutigen Zeit führt, erinnert an Diablo und Final Fantasy.

Aus der Ich-Perspektive beobachtet Ihr, wie Christoph sich per Tastatur und Mausklick durch die Fantasy-Welt kämpft. Wenn sich der Ritter mit bis zu drei anderen Charakteren zu einer Gruppe zusammenschließt, empfiehlt es sich, in die Verfolgerperspektive zu wechseln. Taktische Absprachen mit Euren Gefährten und die gemeinsame Nutzung der Objekte aus dem Inventar können Euch den nötigen Vorteil gegenüber Euren Gegnern verschaffen. Euren Charakter aus dem Einpielermodus könnt Ihr auch im Multiplayerspiel beibehalten.

Patrizia Stajer

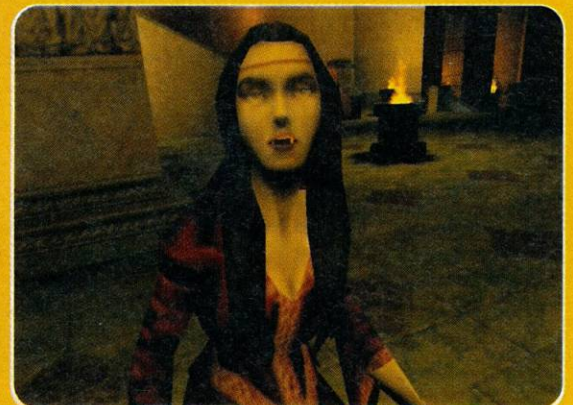
Hersteller: Nihilistic/Activision
Veröffentlichung: 1. Quartal 2000



In der Gruppe hat man bessere Chancen beim Kampf gegen die Gegner. Bis zu drei Gleichgesinnte kann Christoph um sich scharen.



Wenn Ihr in die Ego-Perspektive schaltet, könnt Ihr auch beim Einsatz von Fernwaffen oder Zaubern immer den Überblick bewahren.



Auch die weiblichen Vampire führen nichts Gutes im Schilde. Zum Überleben brauchen sie ständig frisches Blut. Seid also auf der Hut!

weiteren deutschen Klassiker vorgenommen. Faust wurde in die Gegenwart verlagert. befragt, muß man herausfinden, was sie sich zuschulden haben kommen lassen. teuer abspielen. Geplanter Veröffentlichungstermin ist der Spätsommer 1999. <<

DISCWORLD NOIR

Willkommigt in Ankh-Morpork, Statte der tausend Überraschungen.

Bei Discworld Noir, dem dritten virtuellen Besuch der Scheibenwelt, schlüpft der Spieler in die Rolle von Luton, dem Dick Tracy von Ankh-Morpork. Nachdem der Privatdetektiv den für das Genre des Film Noir obligatorischen Auftrag einer geheimnisvollen schönen Unbekannten übernommen hat, findet er sich in ein Geflecht von Ereignissen verstrickt, die im Laufe des Spiels nicht nur zu seinem Ableben und anschließenden Wiederauferstehung als Werwolf führen, sondern auch das Schicksal der Scheibenwelt-Metropole in seine Hände legen.

Discworld Noir ist im Vergleich zu anderen Adventures extrem dialoglastig: Insgesamt 16.000 Zeilen Text wurden für den Scheibenwelt-Krimi synchronisiert. Wie bei kriminalistischen Ermittlungen allgemein üblich, muß Luton nicht nur Indizien sammeln und seine Schlüsse daraus ziehen, sondern erst die Aussagen der Zeugen und Verdächtigen führen den ersten Trenchcoatträger der Scheibenwelt auf die richtige Spur – oder aber auch auf eine falsche Fährte.

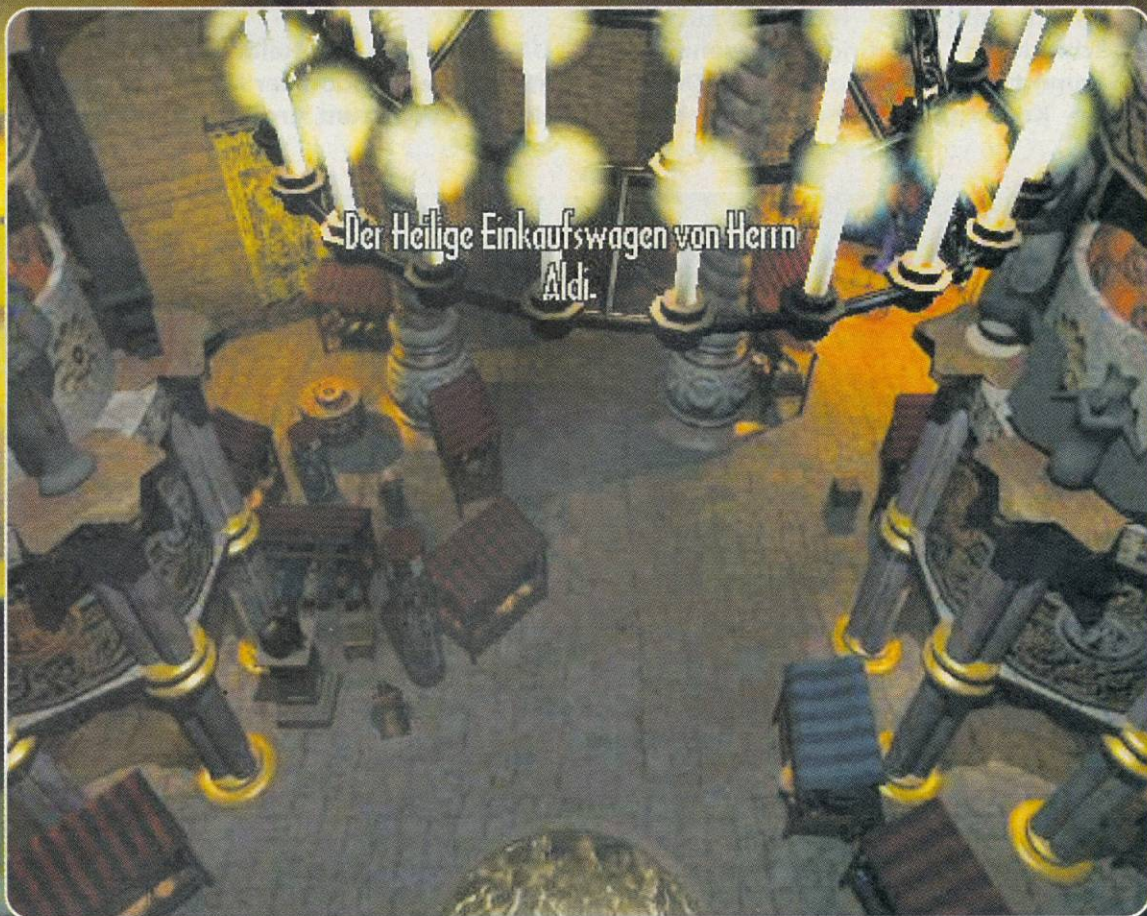
Da sich auch ein P.I. Luton nicht alles merken kann, führt er mit akribischer Genauigkeit ein kleines Notizbuch. Der Clou: Alle Aussagen können durch die Kombination mit Personen, Objekten im Inventory oder Gegenständen und Gebäuden im Bild per Drag&Drop zu neuen Hinweisen und Zusammenhängen führen. Dabei gestaltet sich das Gameplay durchaus nicht linear: Verpaßt man einen Hinweis, so erhält man zu einem späteren Zeitpunkt Gelegenheit, den Faden an anderer Stelle wiederaufzunehmen – kein Weg führt in eine Sackgasse.

Die Grafik ist schön düster geraten, ständig regnet es und der gelegentliche Blitz wirft flackernde Helligkeit in die nur von Fackeln und Ölfunzeln erhellten Gebäude. Ebenso zwielichtig wie die Szenerie sind die meisten der von Luton interviewten Personen: Der Gangstertroll Horst und sein zwergischer Gehilfe Al Khali sowie die undurchsichtige Carlotta von Überwald geben sich alle Mühe, damit die Wahrheit immer ein Stückchen außer Reichweite bleibt. Neben diesen unangenehmen Zeitgenossen laufen uns auch ein paar alte Bekannte über den Weg: Corporal Nobby Nobbs von der Nachtwache ist gewiß kein unbeschriebenes Blatt und auch das freudige Wiedersehen mit Tod ist einer der Höhepunkte des Spiels; Gaspode, Detritus, Leonard da Quirm: überall liebgezwonnene Gesichter – und nicht zuletzt hat sogar Lara Croft einen



Marineblauer Geruch

Das untote Dasein als Werwolf bringt auch einige neue Fähigkeiten, die man normalerweise mit gewissen Pilzen in Verbindung bringt. Die farbigen Gerüche bringen uns auf eine neue Fährte.



Der Heilige Einkaufswagen von Herrn Aldi.

Die große Totemsammlung im Tempel der kleinen Götter. So ziemlich alles auf der Scheibenwelt kann zu einem heiligen Gegenstand werden, wenn es nur lange genug unbeaufsichtigt herumsteht.



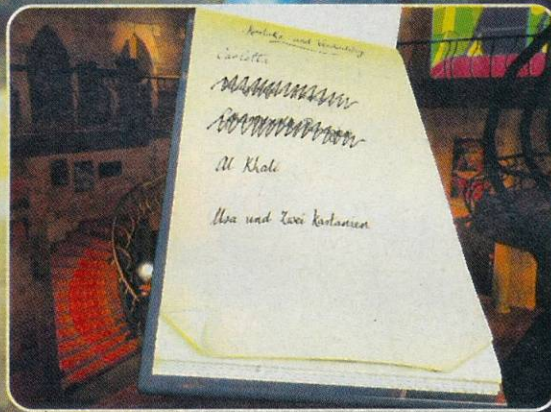
Ilsa, Lutons verfloessene Liebe – ein wenig herzliches Wiedersehen im Café Ankh.



Übersichtlich: Lutons Inventar – Börse, Brecheisen und was man sonst noch so findet.



Eigentlich logisch: Anfangs sind die Rätsel noch sehr einfach und offensichtlich gehalten.



Die üblichen Verdächtigen: Luto notiert jeden Hinweis in seinem kleinen Büchlein.



Die schicke Hinterglasmalerei in der Villa Überwald hat eine tiefere Bedeutung...



Mit dezentem Hinweis auf die formschöne Axt an seiner Seite wird uns der Zwerg Al Khali gleich zu seinem Boss Horst „einladen“.



Malerischer Blick auf Ankh-Morpork. Was man auf diesem Bild nicht sieht, ist der intensive Geruch der Stadt. Glück gehabt!

witzigen kleinen Auftritt – wenn auch unter falschem Namen.

Richtig unlogisch ist eigentlich keines der Rätsel; die bizarre Natur der Gesetze der Scheibenwelt im Allgemeinen und der narrativen Kausalität im Besonderen erfordern dennoch so manchen äußerst unkonventionellen Lösungsansatz, so daß man oft ziemlich um die Ecke denken muß, um zu Pote zu kommen. Scheibenwelt-Neulinge werden dabei nicht benachteiligt, sogar der Großteil der Insider-Witze wird durch entsprechende Erläuterungen auch für den Uneingeweihten transparent gemacht. Adventure-Einsteiger dürften allerdings dennoch des öfteren frustriert in die Tastatur beißen, der Schwierigkeitsgrad ist durchaus nicht von Pappe; des einen Leid, des andern Freud': Die drei Scheiben Scheibenwelt bieten auch erfahreneren Adventure-Freunden langen Spielspaß. Discworld Noir ist ein echter Pflichttitel.

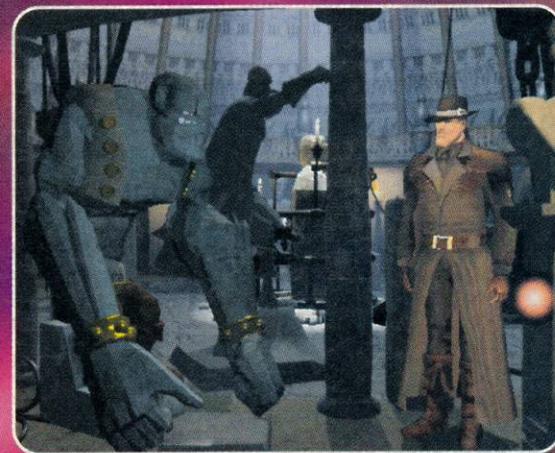
Markus Wollny



Traue niemandem! Der paranoide Malaclyps hat wie sein Akte-X-Vorbild Fox Mulder für wirklich alles eine passende Verschwörungstheorie. Außerirdische spielen dabei allerdings keine Rolle.



Eine verhängnisvolle Affäre: Kann Luton Carlotta wirklich trauen, oder benutzt sie ihn nur?



Malachit, der Troll. Intelligent wie ein Stück Brot, stur wie ein kleines Gebirge. Wer ist die geheimnisvolle Therna, die wir für ihn finden sollen?



Da wackeln die Wände: Die Troll-Sängerin Saphir bei ihrem Auftritt in einer finsternen Kaschemme.

spielespass

88%

Discworld Noir

Hersteller: Perfect Ent./GT Interactive
Veröffentlichung: Juni 1999
Preis: ca. DM 90,-
Spieleranzahl: 1
Genre: Adventure

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Geniale Story, tolle Atmosphäre, stimmungsvolle Grafik, lange Spieldauer



Das Inventory ist etwas unpraktisch, die Rätsel sind recht schwer

Altersfreigabe:

Ab 12 Jahren

Grafik: 81%

Sound: 83%

RAGE OF MAGES 2



Teil 2 bleibt dem erfolgreichen Konzept treu.

Mit Rage of Mages gelang den Entwicklern von Nivel Entertainment ein Überraschungserfolg. Jetzt kommt Teil zwei.

Viel Neues hat das Spiel nicht zu bieten, doch schon nach kurzer Zeit ist man von Rage of Mages 2 genauso fasziniert wie vom Vorgänger. Die Verbindung von Strategie und rollenspieltypischem Charaktersystem ist einfach gelungen.

Am Prinzip des Spiels hat sich wenig geändert. Das Königreich wird von Untoten bedroht und Ihr müßt das verhindern. Dazu könnt Ihr diesmal mit anderen Gruppierungen Bündnisse eingehen. Neue Gegner sind Zombies, Skelette und Druiden. Das übersichtliche Menü und die nichtlineare Spielstruktur, die es ermöglicht, zwischen mehreren Aufträgen zu wählen, wurden beibehalten. Mit einem Editorkönnst Ihr eigene Mehrspielerkarten erzeugen.

Patrizia Stajer



Die Gespräche werden auf Englisch geführt. Nur das Handbuch liegt in einer deutschen Übersetzung vor.

spielesspass

80%

Rage of Mages 2

Hersteller: Nivel/CDV
Veröffentlichung: 15. Juni '99
Preis: ca. DM 90,-
Spieleranzahl: 16 Sp. Netzwerk/Internet
Genre: Rollenspiel/Strategie

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Charaktersystem schafft Bindung zur Spielfigur, übersichtliches Menü, neue Gegner



Keine wirklichen Neuerungen

Alters-

freigabe:

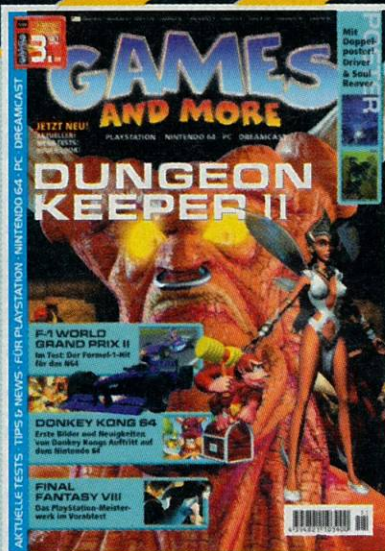
Ab 12

Jahren

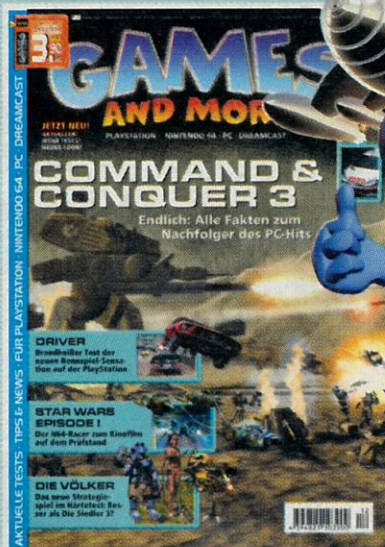
Grafik: 83%

Sound: 70%

TEST



11/99



12/99



13/99

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 11/99	zu DM 3,90	
☐ GAMES AND MORE 12/99	zu DM 3,90	
☐ GAMES AND MORE 13/99	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 Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Doping für Deine PlayStation!

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



Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe -
Game-Lexikon mit
Infos, Bildern und
Experten-Bewertung
zu 549 PS-Games.
**First Aid - Tips &
Tricks-Data-Base** zu
290 PS-Games.
High Score - mit
den Save Games
und der Memory
Card in unentdeckte
Level vordringen:
Ridge Racer Type 4,
Need For Speed IV,
Gex 3, Soul Blade...
**Alles einfach und
bequem von der CD**
On-screen abrufbar!

Suchtgefahr!

**Exklusive spielbare
Demos** zu aktuellen
Hits und Neuheiten:
Racing Simulation
2, Tony Hawk
Skateboarding, GTA,
SCARS, Vigilante 8.
Hit-Tip - die rasan-
testen Newcomer
des Monats im
Überblick:
Civilization II, UEFA
Champions League,
Warzone 2100...

Herzflimmern!

Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick -
atemberaubende
Trailer und
Filmsequenzen zu:
Rayman 2, GTA
London, Rainbow
Six, Army Men
3D, Monkey Hero

Geheimlabor!

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

Mehr Heft - mehr Fun!

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

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

6
SEITEN

Mario Golf	N64	Seite 37
NBA Courtside 2	N64	Seite 37
ISS 2000	N64/PS	Seite 38
Bundesliga Stars	PC/PS	Seite 38
FIFA 2000	PC/PS	Seite 38
WCW Mayhem	N64	Seite 47
Tiger Woods	N64/PC/PS	Seite 48
NHL 2000	PC/PS	Seite 48
Box Champions	N64/PC/PS	Seite 49
Snow Speeder	N64	Seite 50
Savage Arena	PC	Seite 50

TOP
10

1 eure hits



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.	6	VIVA Fußball	PC/PS
7.	10	WCW/nWo Revenge	N64
8.	7	UEFA Champ. League 98/99	PC/PS
9.	9	Cool Boarders 3	PS
10.	8	ISS 98	PS/N64

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

release

WWF Attitude	N64	Juli '99
This is Football	PS	August '99
NHL Pro 99	N64/PS	August '99
Bundesliga Stars	PS	September '99
UEFA Striker	PS	September '99
No Fear Mountain Biking	PS	September '99
Prince Naseem Boxing	PC	2. Quartal '99
Box Champions	PC	2. Quartal '99
Mario Golf	N64	2. Halbjahr '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.

TOP
10

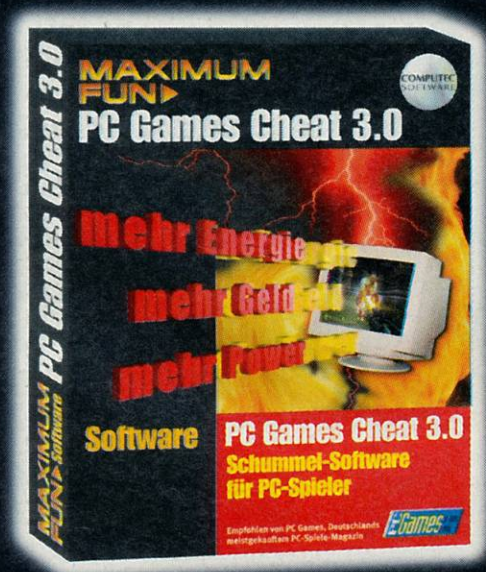
1 referenz



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.

Achtung: Mogelpackung!



mehr Energie
mehr Geld
mehr Power

MAXIMUM
FUN ▶

Die ausgeklügelte Schummel-Software!

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

PC Games Cheat 3.0

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95



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





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

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

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

PC Games – Damit Sie wissen, was gespielt wird!





Schon wieder hat der kleine Klempler ein neues Genre für sich entdeckt. Diesmal wagt er sich mit seinen Freunden auf den Golfplatz.

Mario und seine Freunde hatten schon in verschiedenen Genres ihren Auftritt. Nach Mario Kart und den Smash Brothers kommt jetzt Mario Golf. Die Rettung von Prinzessin Peach hat der beliebte Klempler in Super Mario 64 erfolgreich hinter sich gebracht, so daß er jetzt eigentlich die Beine hochlegen und ausspannen könnte. Doch ihm wird schnell langweilig und so will er sein Glück auf dem grünen Rasen versuchen.

Mario und neun andere Golfer wuseln über den Golfplatz und versuchen, ihr Handicap zu verringern. Dabei kommt es

MARIO GOLF

Der kleine Kult-Klempler erliegt der Faszination Golf.



auch zum Wiedersehen mit weiteren Nintendo-Figuren wie Luigi oder Peach.

Auf den sechs Kursen kommt es nicht immer nur auf die niedrigste Schlagzahl an, sondern zum Beispiel bei der Time-Attack-Variante auch auf die Geschwindigkeit, mit der Ihr die Runde absolviert. Fünf weitere Spielmodi sollen für langanhaltenden Spielspaß sorgen.

Bei der Grafik setzt Nintendo auf Bewährtes und Beliebt: Auch die Welt der Golfer ist farbenfroh und knuddelig.

Dabei soll ein durchdachtes physikalisches Modell der spielerischen Umsetzung höchstmöglichen Realismus verleihen. Mariofans werden also sicher an dem neuen Titel ihre Freude haben und einige neue Anhänger dürfte der bekannteste Klempler der Spielewelt damit auch gewinnen.

Patrizia Stajer



Der Lensflare-Effekt, bei dem sich das Sonnenlicht in der virtuellen Linse bricht, kommt auch bei Mario Golf sehr gut zur Geltung.

**Hersteller:Nintendo
Veröffentlichung:2. Halbjahr '99**

NBA COURTSIDE 2



Teil 2 glänzt durch stärkere Gegner und schönere Spieler.

Kobe Bryant tritt zum zweiten Mal auf dem N64 zum Kampf unter dem Korb an. NBA Courtside 2 soll durch die gesteigerte Intelligenz der CPU-Gegner noch anspruchsvoller werden. Die gegnerischen Mannschaften werden damit in der Lage sein, die Schwächen Eures Teams ganz gezielt auszunutzen. Zudem wird die Verteidigungsarbeit schwerer, so daß jeder einzelne Punkt hart erarbeitet werden muß. Da werdet

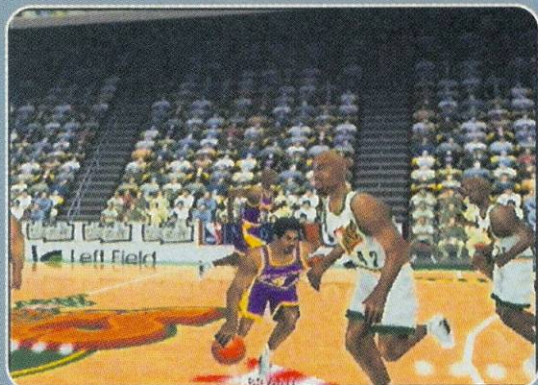
Ihr vor dem Bildschirm etliche Schweißtropfen vergießen, um als Sieger das Parkett verlassen zu können.

Außerdem wird sich das Aussehen der NBA-Stars deutlich verbessern. Je 200 Polygone für die Köpfe der Spieler sorgen dafür, daß Ihr die Basketballer nicht nur am Namen, sondern auf den ersten Blick auch am Gesicht erkennen könnt.

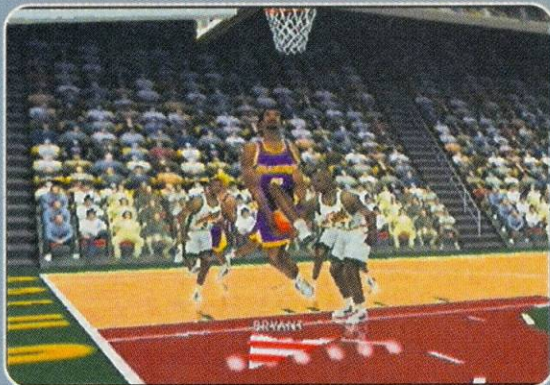
Neben den gewohnten Optionen und Spielmodi habt Ihr bei NBA Courtside 2 auch die Möglichkeit, bei einem Drei-Punkte-Wettbewerb Euer Glück zu versuchen oder die Geschwindigkeit während des Spiels zu variieren.

Patrizia Stajer

**Hersteller:Nintendo
Veröffentlichung:n.n.b.**



Die Köpfe der Spieler werden diesmal aus 200 Polygonen gebildet, so daß sie ihren realen Vorbildern noch ähnlicher sehen.



Genau wie ihre lebenden Vorbilder aus der Profi-Liga beherrschen auch die Spieler in NBA Courtside 2 etliche Tricks und Kunststückchen.



Aufgrund des Motion Capturing wirken die Bewegungen der Spieler auf dem Basketballparkett sehr realitätsnah und glaubwürdig.

>> Gerüchten zufolge plant Ascaron auf Basis der Engine von Anstoß 3 (siehe Bericht in diesem Heft) ein Action-Fußballspiel. >> NFL Blitz 2000 wurde auf der E3 präsentiert. Ein genialer Vier-Spieler-Modus verspricht Spielspaß ohne Ende. <<

FIFA 2000

Die Kicker-Referenz rüstet weiter auf.

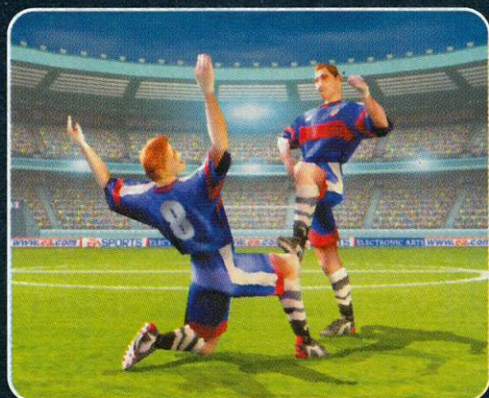
Der Renner unter den Sportspielen wird in der Ausgabe für das neue Jahrtausend mit zahlreichen neuen Features aufwarten können. In den Ligamodus wurde eine Pokalrunde integriert und längst vergangene Partien können noch einmal nachgespielt werden. Über 40 Altstar-Teams machen es möglich, Jungstars gegen die Helden vergangener Tage antreten zu lassen. Die Gesichter der Spieler sind animiert, so daß die Kicker das Geschehen jetzt mit Grimassen kommentieren können. Jubel und Trauer sind den Spielern also deutlich anzusehen.

Für die künstliche Intelligenz der Computergegner wurden wahre Wunderdinge angekündigt. So sollen sie ihre Gegner analysieren und während des Spiels ihre Taktik ändern können.

Auch sonst wird kräftig geklotzt. Für die Sprachausgabe wurden 80.000 Wörter aufgenommen, und etliche neue Animationsphasen wurden ebenfalls hinzugefügt. Daß alle Originalspieler der 17 besten Ligen der Welt zur Verfügung stehen werden, ist fast schon eine Selbstverständlichkeit. Hoffen wir, daß das Jahr schnell vergeht!

Patrizia Stajer

Hersteller: Electronic Arts
Veröffentlichung: 4. Quartal '99



Die ausgefeiltere Animation der Spieler kommt beim ausgelassenen Torjubiläum besonders gut zur Geltung.

BUNDESLIGA STARS

Pünktlich zu Beginn der nächsten Saison wird es möglich sein, alle Kicker aus der Bundesliga auf PC und PlayStation über den Bildschirm zu steuern. Electronic Arts hat dafür exklusiv die Originallizenz des DFB erworben.

Neben den Spielern sind auch die Vereine, Stadien und Sponsoren der Bundesliga-Wirklichkeit entnommen. Als zusätzlichen Bonus könnt Ihr auch Euer ganz spezielles Traumteam zusammenstellen.

Im Vergleich zu FIFA 99 soll die Steuerung der Bundesliga Stars einfacher sein. Absolviert wird außerdem jeweils nur eine Saison.

Patrizia Stajer

Hersteller: Electronic Arts
Veröffentlichung: August '99

Spielt mit den Kickern der ersten Liga um die Meisterschaft.



Auch Kunststücke wie Fallrückzieher werden die Bundesliga Stars bei ihrem Auftritt auf PC und PlayStation beherrschen.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

Auch die japanischen Entwickler basteln an ihrem erfolgreichen Sportspiel.

Über gelungene Animationen und ein fast fehlerfreies Gameplay verfügte ISS bereits in der letzten Auflage. Die mit der Tageszeit wechselnden Lichtverhältnisse lassen das Geschehen auf dem Spielfeld besonders realistisch wirken.

Patrizia Stajer

Hersteller: Konami
Veröffentlichung: 4. Quartal '99

Fußball zum Dritten. Konami bringt in diesem Jahr ebenfalls den Nachfolger seines Fußballspiels ISS '98 auf den Markt. In Amerika erscheint der Titel unter dem Namen Major League Soccer 2000 und mit der offiziellen Lizenz der amerikanischen Profi-Liga MLS. Über Lizenzen für europäische Ligen ist zur Zeit noch nichts bekannt. Das Feld der Vereins-Mannschaften wird durch 50 Nationalmannschaften komplettiert. Das Gameplay soll durch größere Auswahl an Spielformationen und Aktionen aufgewertet werden.

Ein neuer Aspekt kommt mit dem „Success Mode“ ins Spiel. Bei der Spielvariante im Rollenspiel-Stil verbessern sich Eure Kicker mit steigender Spielerfahrung.



Taktik ist alles. Die Iren versuchen, den Angriff der Italiener durch aggressive Raumdeckung abzuwehren.

>> Ebenfalls in Arbeit ist NBA Live 2000. Neu ist, daß man in bereits vergangene Spiele eingreifen und die NBA-Geschichte neu schreiben kann. Außerdem könnt Ihr 60 Altstars im Streetballmodus „One on One“ gegeneinander spielen lassen. <<

WCW MAYHEM



Neues aus dem Wrestling-Ring

Electronic Arts hat das Wrestling entdeckt. Über die PlayStation-Version des rauen Sport-Spiels haben wir Euch bereits berichtet, diesmal ist die N64-Umsetzung an der Reihe.

THQ und Acclaim, die mit ihren Spielen WCW/NWO Revenge beziehungsweise WWF Warzone recht erfolgreich sind, werden deren Auftritt bestimmt gespannt beobachten.

Gewichtigstes Argument im Kampf um die Vorherrschaft im Wrestling-Ring dürfte von Seiten Konamis die offizielle WCW-Lizenz sein. Entwickelt wird das Spiel von Kodiak Interactive. Viel Gewicht in die Waagschale bringt außerdem die ausgesprochen große Zahl von Wrestlern, die Euch bei WCW Mayhem zur Auswahl stehen werden. Bei 60 verschiedenen Akteuren dürfte keine Langeweile aufkommen. Will Konami gegen die Konkurrenz bestehen, darf natürlich auch ein umfangreicher Wrestler-Create-Modus nicht fehlen,

mit dem Ihr Eure eigenen Kämpfer zusammenbasteln könnt.

Auch bei den Motion-Capture-Animationen wird ganz schön geklotzt. Über 600 Animationen werden dafür sorgen, daß die harten Jungs ziemlich realistisch aussehen. Bei der Grafik hat man ebenfalls viel Arbeit ins Detail gesteckt.

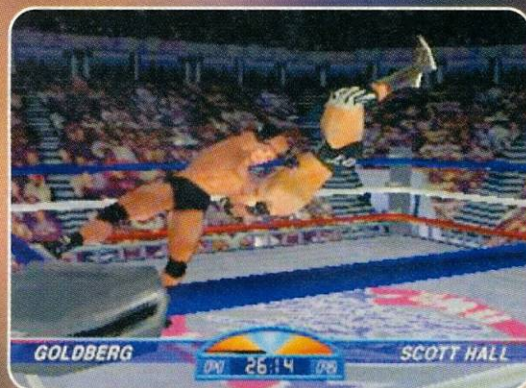
Besonderer Clou ist, daß die Wrestler auch außerhalb des Rings aufeinander losgehen. Selbst die Waschräume und Flure sind nicht vor ihnen sicher. Einen Energiebalken werdet Ihr bei WCW Mayhem nicht zu sehen bekommen. Statt dessen gibt es eine Schwung-Anzeige, die den Fitneßzustand der Kontrahenten abbildet. Für gute Stimmung sorgt sicher auch der Party-Modus, bei dem 16 Kämpfer hintereinander in einer Art Battle Royal gegeneinander antreten.

Patrizia Stajer

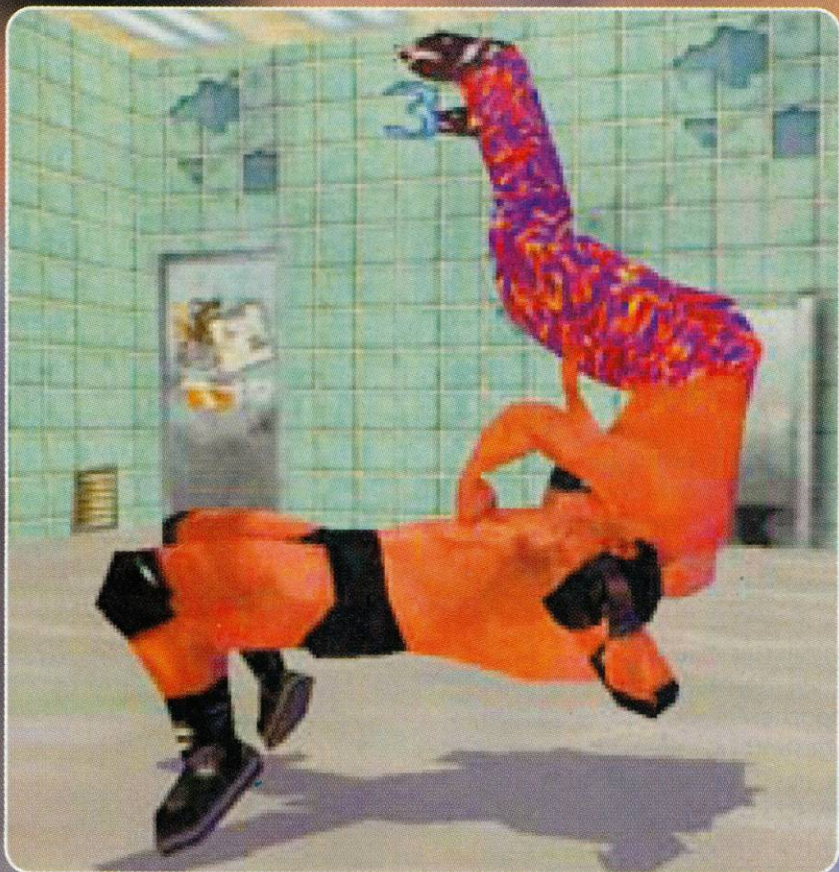
Hersteller:.....Electronic Arts
Veröffentlichung:Herbst '99



Das sieht gar nicht gut aus für den am Boden liegenden Wrestler. Gleich kracht es gewaltig.



Statt Energiebalken gibt es bei WCW Mayhem die Schwunganzeige am Bildschirmrand.



Sie können es nicht lassen. Auch wenn sie den Ring verlassen haben, gehen sich die Kämpfer gegenseitig an den Kragen – sogar im Waschraum.

vorsichtkugelhagel

www.solero-shots.de

Langnese

> Das Golfspiel Links Extreme (PC, Access) bietet neben bizarren Schauplätzen Spezialschläge und Sabotageakte. <<

TIGER WOODS 2000

Der amerikanische Golfstar fordert Super Mario zum Duell.



Nachdem Tiger Woods auf der europäischen Golf tour unlängst einige erfolgreiche Auftritte hatte und damit auch hierzulande seinen Bekanntheitsgrad erhöhen konnte, wird auch das neue Golfspiel von Electronic Arts mit großer Aufmerksamkeit rechnen können. Neben Golf-Neuling Mario könnte insbesondere Profi Tiger dafür sorgen, daß Golf auf der Konsole einen Aufschwung erlebt.

Bei Tiger Woods 2000 sollen vor allem die realistische Atmosphäre, eine durchdachte Steuerung und etliche Spielmodi für Erfolg sorgen.

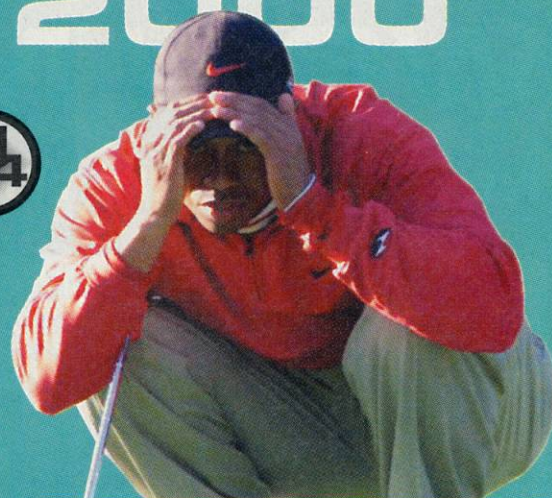
Die Entwickler werden die Duell auf den Original-Golfplätzen der PGA-Tour mit einigen Gags aufpeppen. So sollen spezielle Upgrades es zum Beispiel möglich machen, den Golfball in einen Vogel zu verwandeln.

Damit Ihr die entscheidenden Schläge nicht in den Sand setzt, könnt Ihr Euch frei auf den Kursen umsehen. Daneben gibt es aber auch feste, vorgegebene Kameraperspektiven.

Vervollständigt wird das Spiel durch Statistiken und einen Spielereditor, mit dem Ihr Euren Wunschgolfer gestalten könnt. Ob Ihr mit oder gegen den Champ spielen wollt, müßt Ihr selbst entscheiden. Die Bewegungen von Tiger und anderen Golfern wurden per Motion Capturing erfaßt und anschließend in ein aufwendiges Polygonmodell umgesetzt. Auch sonst soll die Grafik vom Feinsten sein. Mario muß sich also warm anziehen.

Patrizia Stajer

Hersteller:EA
Veröffentlichung:Oktober '99



Insgesamt ist die optische Umsetzung realistischer als bei Mario Golf – und das liegt nicht nur an dem „menschlichen“ Hauptdarsteller.



Ausführlicher Jubel nach dem Torerfolg gehört beim Eishockey einfach dazu: NHL 2000 glänzt in diesem Punkt durch neue Animationen.



Die Grafik von NHL 2000 wird nicht viel anders aussehen als beim Vorgängerspiel. Die Entwickler haben sich auf andere Dinge konzentriert.

NHL 2000



Neben FIFA erhält auch das NHL-Spiel von EA Sports eine Neuauflage für das Jahr 2000. An der Grafik wird sich dabei nicht viel ändern. Alle, die mit einem Gamepad zu Werke gehen, können sich aber auf zwei neue Funktionen freuen. Mit dem Täuschungsmanöver spielt man den Gegner aus, der Spezialcheck kann schon mal in einer Matchstrafe enden.

Wer sein Team über mehrere Jahre betreuen möchte, muß in den Karrieremodus wechseln. Hier sind die Eishockeycracks dem Lauf der Zeit ausgesetzt: Sie altern und werden besser oder schlechter.

Alle, die ihr eigenes – animiertes – Gesicht unter den Kufen-Cracks sehen möchten, können ein digitales Foto importieren. Das Torschießen soll variabler gestaltet werden – sicher ein Pluspunkt für das Gameplay. Und auch die Raufereien zwischen den Spielern werden diesmal realistischer ausfallen.

Patrizia Stajer

Hersteller:EA Sports
Veröffentlichung:Oktober '99

Eishockey für das neue Jahrtausend



Über diesen Bildschirm könnt Ihr auswählen, in welchem Modus Ihr spielen wollt. Natürlich gibt es auch ein Tutorial, in dem Euch die wichtigsten Funktionen des Spiels erläutert werden.

>> Konami arbeitet zur Zeit an einem Baseball-Spiel. Unter dem Namen Bottom of the Inning... Die Trümpfe, die Konami dazu aus dem Ärmel zieht, sind: Original-Spieler, vier Spieler pro Saison, Spielertransfers und eine intuitive Steuerung. Es soll auch möglich sein...

BOX CHAMPIONS 2000

Legendäre Champions und angesagte Jungstars steigen in den Boxring.



Ein weiterer Titel, der auf der E3 zu bewundern war, ist Box Champions 2000 von Electronic Arts, das im nächsten Jahr auf allen Systemen erscheinen soll. Den Wrestlern, die inzwischen in zahlreichen Spielen für Furore sorgen, droht Konkurrenz.

Unter den Boxern, die zur Auswahl stehen, sind auch berühmte Champions wie Muhammad Ali, Joe Frazier, Lennox Lewis oder Oscar De La Hoya. Ihr wollt legendäre Kämpfe aus der Vergangenheit wieder aufleben lassen oder zuschauen, wie sich die Altmeister vergangener Tage gegen aktuelle Champions schlagen? Mit Box Champions 2000 ist das kein Problem.

Aber auch Eure kreative Ader ist gefragt. Mit dem Editor könnt Ihr Euren ganz persönlichen Schläger kreieren. Ob er sich gegen die gut trainierten Champions bewährt, bleibt abzuwarten. Eure Chancen erhöhen sich, wenn Ihr vor den Kämpfen in den Trainingsgyms, die über die ganze Welt verteilt sind, einige Trainingsstunden in einem eigens dafür zur Verfügung stehenden Modus absolviert. Aber auch ein schneller Einstieg ins Spiel ist per Flashstart-Option möglich. Auf das harte Training könnt Ihr dann verzichten.

Während der Kämpfe zeigt Euch ein Energiebalken den Gesundheitszustand der Kämpfenden. Wenn Ihr Eurem Gegner mit schnellen Angriffsserien zusetzen wollt, solltet Ihr auf den kleinen Stamina-Balken

achten, der unter der Energieanzeige zu finden ist. Er sagt Euch, wie hoch die kurzfristig verfügbare Energie Eures Boxers ist.

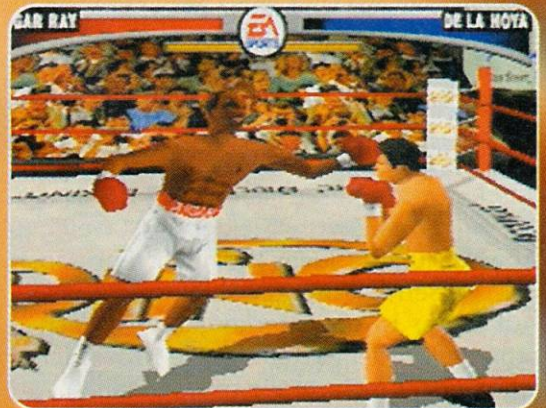
Vorgesehen ist außerdem ein Karrieremodus, in dem Ihr einen schwachen Boxer so lange hegen und pflegen müßt, bis er in der Lage ist, um die Weltmeisterschaft zu boxen. Harte Arbeit ist also angesagt. Die Grafik wirkt zum gegenwärtigen Zeitpunkt eher zweckmäßig und wenig spektakulär. Aber ein überzeugendes Gameplay ist ja auch wichtiger als die Optik.

Patrizia Stajer

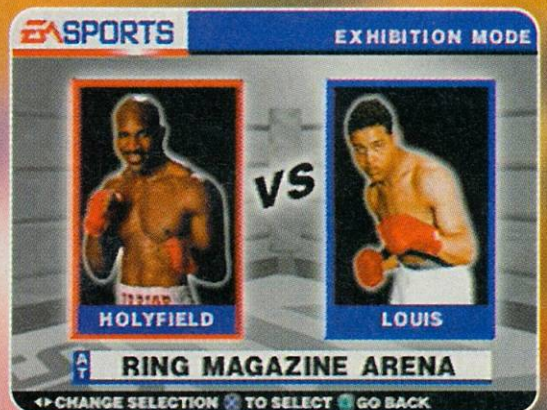
Hersteller: EA Sports
Veröffentlichung: 1. Quartal 2000



Ein Traum wird wahr. Wollt Ihr Holyfield gegen den unsterblichen Ali antreten lassen? Bei Box Champions sind solche Duelle zwischen Altstars und amtierenden Champions kein Problem!



Die Grafik von Box Champions 2000 ist zwar insgesamt nicht ganz überzeugend, ihren Zweck erfüllt sie aber auf jeden Fall.



Die berühmtesten und beliebtesten Boxer aus Vergangenheit und Gegenwart finden sich in der Riege der Box Champions 2000.

he 9th soll die Simulation Spielen wie All Star Baseball Konkurrenz machen. Statistiken zu den Spielen, etliche Spielmodi (unter anderem Training und historische Spiele noch einmal auf dem Bildschirm aufleben zu lassen. <<

SNOW SPEEDER

Das japanische Snowboardspiel jagt dem Genrespitzenreiter sicher keine Angst ein. An 1080° Snowboarding reicht Snow Speeder nämlich nicht heran. Mit den Snowboard Kids kann es der Neuling aus dem fernen Osten schon eher aufnehmen. Und wer Abwechslung sucht, kann es ja mal mit Snow Speeder probieren. Allerdings ist bisher nicht geplant, das Spiel in Deutschland zu veröffentlichen. Die sechs Fahrer und die verschiedenen Boards, die Euch zur Wahl stehen, unterscheiden sich hinsichtlich Geschwindigkeit, Kurvenlage, Beschädigung und Beschleunigung. Wer lieber auf zwei Brettern den Hang hinunterwedelt, kann sich auch Skier anschnallen.

Fünf verschiedene Spielmodi stehen bei Snow Speeder zur Wahl. Im Free Ride gewinnt der Fahrer, der als erster die Ziellinie überquert. Bei Slalom und Riesenslalom solltet Ihr alle Tore korrekt passieren, da andernfalls wertvolle Sekunden vom ohnehin knapp bemessenen Zeitlimit abgezogen werden. Wer im Zeitfahren alle Rekorde gebrochen hat, kann im Meisterschaftsmodus drei CPU-Gegner herausfordern und mit ihnen um den Gesamtsieg kämpfen.

Sprünge und Kunststückchen kommen bei den Rennen natürlich auch nicht zu kurz. Bei den Kursen gibt es leider recht wenig Abwechslung. Zudem könnt Ihr bei den vier Kursen etliche Grafikfehler finden. Auf Dauer ist die Streckenauswahl doch sehr mager. Hier hätten sich die Entwickler schon etwas mehr Mühe geben können.

Positiv fällt hingegen die Steuerung auf, die sehr realistisch ausgefallen ist. Wer in Gefahr gerät, sein Snowboard zu sehr zu verkanten und zu stürzen, der wird durch ein optisches Signal gewarnt.

Die japanische Sprachausgabe ist übrigens beim Spiel kein großer Störfaktor. Insgesamt bietet das wenig abwechslungsreiche Snow Speeder allerdings keine wirklich überzeugenden Argumente, bei Sommerwetter seinen Spaß im virtuellen Schnee zu suchen.

Patrizia Stajer



Im Zweispieler-Modus sind natürlich auch harte Duelle zwischen Snowboarder und Skifahrer möglich. Mal sehen, wer von beiden schneller ist.



Die Strecken bieten leider relativ wenig Abwechslung. Insgesamt stehen Euch bei Snow Speeder nur vier verschiedene Kurse zur Auswahl.



Die grafische Umsetzung von Snow Speeder reißt einen nicht gerade vom Hocker. Zudem gibt es in dem Spiel etliche Grafikfehler zu entdecken.

Die Wintersportsaison ist vorbei – daran ändert auch dieser Japan-Import nichts.



Beim Riesenslalom kommt es darauf an, die Tore möglichst schnell zu umfahren. Laßt Ihr ein Tor aus, werdet Ihr mit einer Zeitstrafe belegt.

Spielespass

70%

Snow Speeder

Hersteller: Imagineer
Veröffentlichung: In BRD nicht geplant
Preis:
Spieleranzahl: 1-2
Genre: Snowboard

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

Die Steuerung kann überzeugen und ist realistisch, japanische Sprachausgabe stört kaum

Nur vier Kurse und sechs Fahrer, kaum Abwechslung bei den Strecken

Altersfreigabe:

Noch nicht geprüft

Grafik: 63%

Sound: 62%

Q U I C K C H E C K



SAVAGE ARENA

Mit Sport hat Savage Arena recht wenig zu tun. Bei der Mischung aus Rugby, Catchen und Bandenkrieg geht es nämlich eher brutal zu – von sportlicher Fairneß keine Spur. Ziel des Spiels ist es, den Spielball im gegnerischen Tor zu versenken. Natürlich setzt die andere Mannschaft alles daran, das zu verhindern. Dank Bomben,

Pistolen und anderer Waffen mutiert das Geschehen auf dem kleinen Spielfeld schnell zur Massenschlacht. Die Grafik ist ein Ärgernis, die Steuerung unübersichtlich. Der Spieler, der den Ball hat, ist nur selten im Bild zu sehen. Daß die Spieler mit unterschiedlichen Eigenschaften ausgestattet sind, bringt einen auch nicht weiter, da die Spieler

im Chaos auf dem Bildschirm so gut wie nicht zu unterscheiden sind. Für ein bißchen Spannung sorgt der Turniermodus.

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

Spielespass

50%

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

9
SEITEN

Road Rash 64	N64	Seite 52
Hot Wheels	N64	Seite 52
World Driver Championship	N64	Seite 53
Formula 1 Championship	PC	Seite 54
GTA 2	PC	Seite 54
Test Drive	PC	Seite 54
Ridge Racer 64	N64	Seite 55
Mini Racers	N64	Seite 55
Lego Racers	N64	Seite 55
V-Rally 2	PS	Seite 56
Redline Racer	DC	Seite 58
Midtown Madness	PC	Seite 60
Boss Rally	PC	Seite 60

1

eure hits

TOP
10



1.	1	Need for Speed 3	PS/PC
2.	2	Gran Turismo	PS
3.	3	TOCA 2	PS/PC
4.	6	Need for Speed 4	N64
5.	5	V-Rally	N64/PS
6.	4	F-Zero X	PC/PS
7.	7	F-1 World Grand Prix	N64
8.	8	Rollcage	PC/PS
9.	9	Test Drive 5	PS/PC
10.	-	Ridge Racer Type 4	PS

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.

release

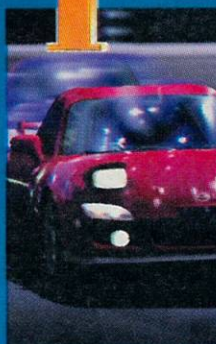
Castrol Honda Superbike	PS	Juli '99
Extreme 500	PS	Juli '99
F1 99	PS	Juli '99
Monster Truck Madness	N64	September '99
Le Mans 24	PS	September '99
Official Formula One Racing	PS	September '99
Loony Tunes Space Race	N64	September '99
Rally '99	PC	2. Quartal '99
Road Rash	N64	3. Quartal '99
Need for Speed 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.

1

referenz

TOP
10



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.

HOT WHEELS



Cooler als Matchbox, schneller als MicroMachines

Noch für diesen Herbst verspricht Electronic Arts einen pfeilschnellen Fun-Racer für das N64 auf der Basis der Hot-Wheels-Lizenz von Mattel. Mit 40 der beliebten kleinen Matchbox-Konkurrenten – darunter Mungo, Cat-A-Pult und Jet-Threat – jagst Du auf zwölf verschiedenen Strecken durch Gletscherschluchten und den Wilden Westen, über Vulkaninseln und unheimliche Highways.

Selbstverständlich dürfen bei einem echten Hot-Wheels-Spiel die obligatorischen Hindernisse, Rampen und Loo-

pings nicht fehlen, außerdem darfst Du Dein Können bei einer Reihe von spektakulären Stunts wie Drehungen und Überschlagen unter Beweis stellen.

Daß bei einem solchen Späßtitel der Mehrspielermodus nicht fehlen darf, versteht sich von selbst. Als Lieferanten für den Soundtrack sind zudem so illustre Namen wie Metallica, Heat und Mix Master Mike im Gespräch.

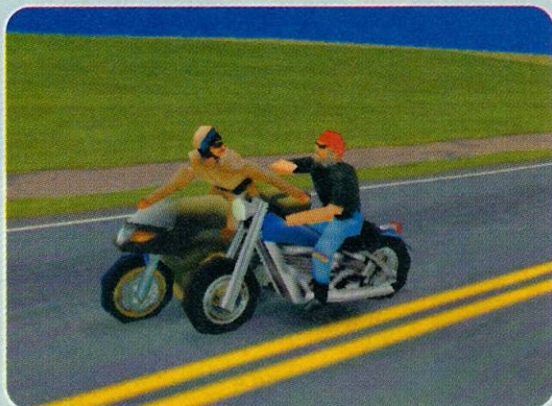
Markus Wollny

Hersteller:Electronic Arts
Veröffentlichung:Herbst 1999



Traditionelles Design der Hot Wheels: Megamotor, Riesenauspuff und eine feurige Lackierung.

ROAD RASH 64



Harte Männer, hartes Rennen: Wer bremst, verliert. Und wer sich nicht wehrt, auch. Fairneß ist bei Road Rash nicht gefragt und wer davon nichts hält, sollte die Finger von dem Spiel lassen.



Ein ritterliches Duell zwischen guten Freunden im Splitscreen-Modus macht gleich doppelt soviel Spaß. Mehrspieler-Varianten gibt es bei Road Rash gleich mehrere zu entdecken.

Von wegen „Fair geht vor“! In THQs 64-Bit Version von Road Rash wirst Du in einen rabiaten Bikerclub aufgenommen; der Sieg bei den halbschmerzhaften Wettrennen gebührt dabei dem Biker mit dem besten Durchsetzungsvermögen: Um sich gegenüber der Konkurrenz zu behaupten, sitzt Du nicht nur auf einem PS-starken Rennhobel, Du darfst auch mit Bleirohren, Billard-Queues oder anderen stumpfen Gegenständen nach beiden Seiten auf die Gegner eindreschen.

Sämtliche Strecken wurden für die N64-Version von Electronic Arts' Kulthit neu entworfen, bis zu vier Spieler können nun via Splitscreen-Modus gegeneinander antreten. Unterschiedliche Multiplayerspiele wie Team-Race, Verfolgungsjagd und Gauntlet sorgen auch beim Spiel mit Freunden für Abwechslung. Einzelspieler müssen im Verlauf des Spiels auf ihren (schlechten) Ruf achten – je berühmter Du bist, desto eher wirst Du von einer anderen Gang zu einem Match herausgefordert.

Bis zur Veröffentlichung sollte die Grafik allerdings noch gehörig ausgebaut werden, momentan ist die Raserei auf den recht detailarmen Strecken noch etwas öde.

Markus Wollny

Hersteller:THQ
Veröffentlichung:September 1999

Heftige Fights auf heißen Bikes



Wie im wirklichen Leben führt die Ellbogen-taktik am schnellsten zum Erfolg.



Wo gehobelt wird, da fallen Späne. Hier lernen ein paar Biker unfreiwillig das Fliegen.

>> Empire plant gegen Ende des Jahres die Veröffentlichung von Motor Racing (selbige Witterungsbedingungen, Boxenstopps während des Rennens und Fahrer, die authentisch wirkende Effekte wie Reifenspuren, Rauch, Feuer und Scheinwerferlicht).

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Das neue Rennspiel von Midway glänzt durch eine tolle Grafik.



Tolle Optik und realistisches Gameplay in einem Spiel verspricht die ebenfalls für diesen Herbst angekündigte, schicke Rennsimulation World Driver Championship von Midway.

Die phantastische Grafik ist wohl das erste, was an diesem Rennspiel auffällt: Die Autos protzen mit spiegelnden Lackierungen, die die Farben und Lichtverhältnisse der Umgebung reflektieren, und bis zu acht Fahrzeuge sollen gleichzeitig darstellbar sein.

Die Fahrphysik soll in derselben Liga spielen, das Verhalten der Autos wird durch eine ausgefeilte Vier-Punkte-Simulation der Radaufhängung sehr realistisch ausfallen. Als Rennfahrer wirst Du Deiner Leistung in den

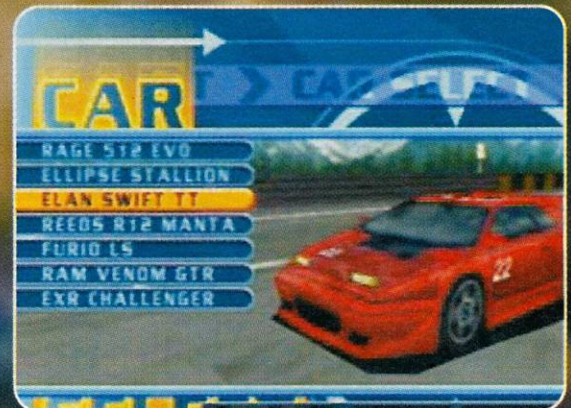
Rennen entsprechend von verschiedenen Rennställen umworben.

Ein Wechsel will jedoch wohlüberlegt sein, denn zum einen muß man sich beim neuen Verein erst wieder hochdienen, zum anderen ist der Weg zurück schwierig bis unmöglich.

Intelligente Spielmodi, zehn kunstvoll gestaltete Pisten, die zusätzlich noch jeweils in unterschiedlichen Varianten verfügbar sind, sowie 30 schnittige Rennschlitten machen WDC zu einem hoffnungsvollen Kandidaten für die Poleposition.

Markus Wollny

Hersteller:Midway
Veröffentlichung:Herbst 1999



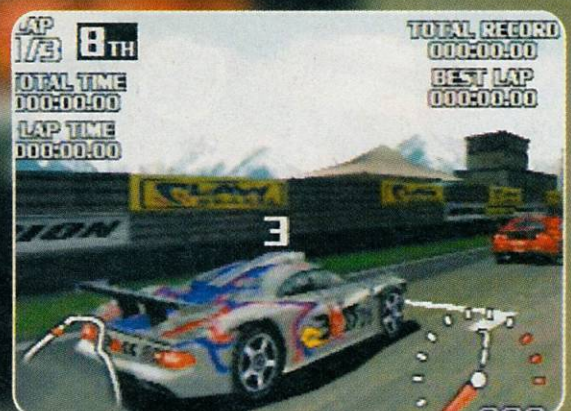
Bei World Driver Championship könnt Ihr aus 30 Rennwagen Euer Lieblingsmodell wählen.



Bildhübsche Landschaften und interessante Strecken sorgen für anhaltende Motivation beim Rennen.



Fahrt ins Blaue: Trotz der hübschen Streckengrafik sollten wir hier mal einen Zahn zulegen!



Warten auf den Startschuß: Die Startaufstellung ist nicht gerade zu unseren Gunsten ausgefallen.

Die wichtigsten Fakten zum Spiel lauten: realistische Unfallschäden, wech-
inter den transparenten Scheiben sichtbar sind. Die 3D-Grafikengine macht auch
t in der Nacht möglich. Im Fuhrpark werden zwölf schnelle Flitzer stehen. <<

Accolade will im Herbst gleich drei neue Fortsetzungen zur Test-Drive-Reihe auf den Markt bringen. Das wird auch höchste Zeit, nachdem Need for Speed und andere Rennspiele an Test Drive vorbeigezogen sind. Für die Querfeldeinvariante Test Drive Off Road 3 wird eine komplett neue Engine entwickelt.

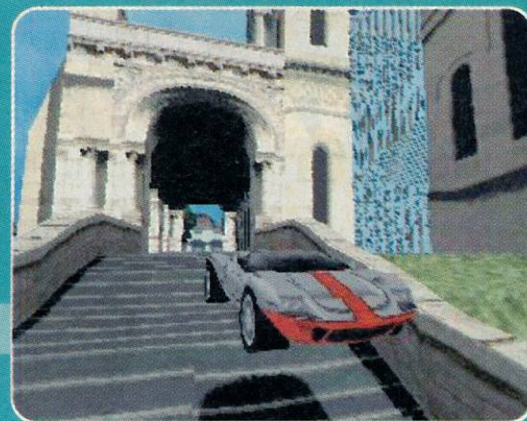
Die Rennstrecken von Test Drive 6 sollen in beliebten Touristenstädten platziert werden. Eingeplant sind unter anderem Rom, Paris und Hongkong. Nachdem die schmucken Innenstädte nicht gerade für die Rennen gemacht sind, haben Fußgänger und Straßencafés mächtig unter Eurer Raserei zu leiden.

TEST DRIVE

Die Fortsetzung des Racers kommt im Dreierpack.

Gleich 40 Wagen sorgen auf 30 Strecken für Unruhe. Test Drive Cycles hingegen schickt Motorräder an den Start. Nachdem Accolade die Lizenzen von Briton, Kawasaki, Moto Guzzi und Victory Polaris besitzt, werdet Ihr mit wirklich tollen Maschinen Gas geben können.

Hersteller: Accolade
Veröffentlichung: Herbst '99



Heiße Autorennen in netten Touristenstädten bekommt Ihr bei Test Drive 6 zu sehen.

Obwohl die Saison noch läuft, steht das Spiel schon in den Startlöchern.



Mit dieser Maßnahme schiebt sich Formula 1 Championship ganz sicher auf den ersten Platz. Der Splitscreen im Mehrspielermodus ist sonst meist den Konsolen vorbehalten.

FORMULA 1 CHAMPIONSHIP

EA Sports war am schnellsten und hat sich die Lizenz für die momentan laufende Formel-1-Saison gesichert. Allerdings wurde auch auf der E3 noch keine spielbare Version präsentiert, auf die viele Neugierige bereits gespannt warten. Ein paar Screenshots und erste nähere Informationen konnte man jedoch schon bekommen. Und bei den Profis von EA Sports kann man ja immer Gutes erwarten.

Dank der 99er Lizenz könnt Ihr Euch auf alle Fahrer, Autos und Strecken der momentan laufenden Saison freuen.

Um bei Fahrphysik und Realismus in neue Dimensionen vorzustoßen, arbeitet man mit Technikern eines führenden Formel-1-Teams zusammen. Mit dem Namen des Teams wollten die Verantwortlichen allerdings nicht herausrücken.

Daß das Spiel möglichst nahe an der Wirklichkeit sein soll, sieht man aber auch an der Ankündigung, daß die Hobbypiloten vor dem Bildschirm sogar per Funk mit Informationen aus der Boxengasse versorgt werden sollen.

Taktisches Verhalten, das auf den größtmöglichen Erfolg des ganzen Teams gerichtet ist, wird damit möglich. Realitätsgetreu soll auch das Verhalten der verschiedenen Fahrer ausfallen. Gewagte Überholmanöver von Michael Schumacher werdet Ihr also hoffentlich zur Genüge zu sehen bekommen. Ein weiterer Vorteil gegenüber Genrereferenzen wie Racing Simulation 2 oder Grand Prix 2 ist die Mehrspieleroption per Splitscreen.

Patrizia Stajer

Hersteller: EA Sports
Veröffentlichung: Dezember '99

GTA 2

Der Bandenkrieg wird fortgesetzt.

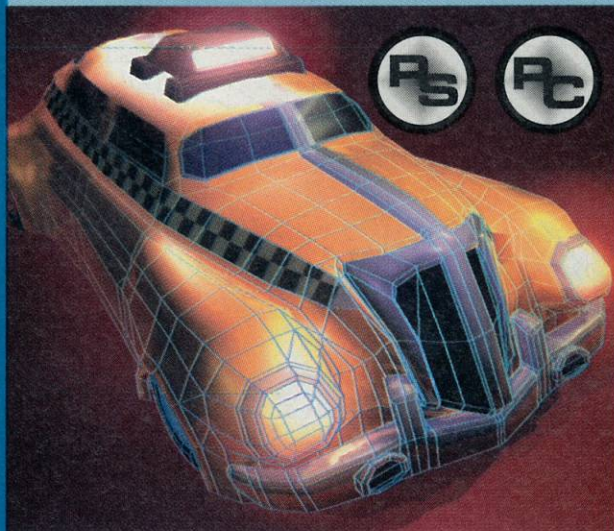
Das Spiel mit dem Super-Sound und der spartanischen Grafik erhält eine Fortsetzung. Leider wird sich auch bei der neuen Ausgabe an der optischen Aufmachung nur wenig ändern. Mal sehen, ob auch diesmal ein famoses Gameplay und reich-

lich Spielspaß auf Dauer darüber hinweg trösten können.

15 neue Waffen und völlig neue Automodelle werden im Los Angeles der Zukunft für frischen Wind sorgen.

Elite-Teams, FBI-Agenten und sogar die Armee werden der Polizei beim Kampf gegen die Gangster unter die Arme greifen. Die Bildausschnitte sollen durch bis zu 200 bewegte Objekte mit Leben gefüllt werden.

Hersteller: DMA Design
Veröffentlichung: 3. Quartal 2000



>> Acclaim schickt bei seinem neuesten Fun-Racer Re-Volt 28 ferngesteuerte Spielzeugladungen durch den Botanischen Garten, bringt Unruhe in ein Mühsätzlichen Ansporn. Die Rennszenen und Crashes der Spielzeugflitzer sind witzig

Alle Nintendo-Anhänger können aufatmen.

RIDGE RACER 64



Ridge Racer ist das erste Spiel, das vom In-House-Team (Nintendo Software Technologies) des amerikanischen Nintendo-Konzerns für das N64 übersetzt wird. Freunde des N64 mußten lange auf das Rennspiel des Jahrzehnts warten. Doch die Warterei wird sich bestimmt lohnen. Nintendo wird bei der Umarbeitung des erfolgreichen Namco-Titels sicher gute Arbeit leisten.

Das auf der E3 gezeigte Video ließ den Aufwand bereits erahnen, mit dem das Vorhaben betrieben wird. Ridge Racer 64 soll das Beste aus den ersten beiden Teilen des Rennspiels kombinieren. Mehr Strecken und Fahrzeuge als in der PlayStation-Version sind fest eingeplant.

Und mit dem Vier-Spieler-Split-Screen-Modus wird es ein Leichtes sein, Eure Freunde vor Euren Bildschirm zu locken und gemeinsam einige spannende Stunden zu verleben.

Also: Verpaßt den Veröffentlichungstermin nicht, den wir Euch hoffentlich schon bald nennen können.

Hersteller: Nintendo
Veröffentlichung: n.n.b.



Überzeugen kann die Ridge-Racer-Version für das Nintendo 64 unter anderem durch seine herrlich gezeichneten Fahrzeugmodelle.

MINI RACERS

Mit Spielzeugautos auf der Jagd nach der Bestzeit.

Micro Machines von Codemasters kam bei den Spielern gut an. Kein Wunder, daß Nintendo die gleiche Richtung einschlägt und die ferngesteuerten Mini Racers an den Start schickt. Die bunten Spielzeugfahrzeuge machen etliche abgedrehte Pisten unsicher.

Die Größenverhältnisse aus der Wirklichkeit wurden übernommen, so daß Euch immer wieder ungewöhnliche Hindernisse den Weg versperren.

In den Freizeitanlagen oder Sand-Arenen jagt Ihr nicht nur über Rampen, sondern müßt zum Beispiel auch Gartenstühle geschickt umfahren. Auch verschiedene Mehrspielermodi und flexible Kameraeinstellungen fehlen nicht. Durch die Verwendung von intelligenten Kameraperspektiven will Nintendo versuchen ein ganz neues Renngefühl zu erzeugen. Der Vier-Spieler-Simultan-Modus wird wohl für besonders viel Spaß sorgen.

Hersteller: Nintendo
Veröffentlichung: n.n.b.



Auch grafisch kann Mini Racers mit anderen Rennspielen mithalten. Der Schattenwurf während des Sprungs ist deutlich zu sehen.

LEGO RACERS

Neuer Spaß für Bastler



Was wäre ein Lego Racer ohne die Möglichkeit, sich Fahrer und Wagen aus den bunten Steinen selbst zusammenbauen zu können?

Lego wandelt auf den Spuren von Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing. Bevor Ihr es auf den zwölf Pisten krachen laßt, müßt Ihr erst einmal einen Flitzer aus den bunten Steinen basteln. Dabei solltet Ihr Eurer Phantasie allerdings nicht allzu viel Raum lassen, denn die Aerodynamik des Gefährts entscheidet mit über den Rennerfolg.

Die Strecken wurden in vier Szenarien platziert: Schloß, Piratenwelt, Abenteuerwelt und Weltall müssen für die Rennen herhalten. Für einen Sieg oder eine gute Platzierung werdet Ihr mit neuen Legosteinen belohnt. Damit könnt Ihr Euer Gefährt aufmotzen.

Verschiedene Power-Ups (Turbos, Kanonen, Öllachen, Greifhaken), die es in drei Ausbaustufen gibt, helfen Euch auf die Siegesstraße. Die Grafik ist ordentlich, aber nicht gerade spektakulär. Wer früher Spaß am Legospielen hatte, solltet auch Lego Racers unbedingt mal testen.

Hersteller: Lego Media
Veröffentlichung: n.n.b.

zeugautos auf 13 abgefahrne Rennstrecken. Ihr flitzt mit den Wagen durch e-
um oder mischt einen Supermarkt auf. Ein Waffen- und Bonussystem sorgt für zu-
anzusehen. Toll sind auch der Strecken-Editor und die Mehrspieleroptionen. <<

V-RALLY 2

Der Nachfolger des erfolgreichen Rennspielhits hängt seine Konkurrenten locker ab.

Bei den Rallye-Spielen hatte Infogrames mit V-Rally bereits den Spitzenplatz inne. Jetzt setzen die Entwickler mit dem zweiten Teil des Rennspiels noch einen drauf.

Die Kritik der Spieler, die vor allem auf den hohen Schwierigkeitsgrad von V-Rally zielte, wurde ernst genommen und in die Entwicklung von V-Rally 2 eingebracht. Doch auch alle anderen Bereiche wurden noch einmal verbessert. Damit hat das Spiel absolut das Zeug zum Megahit.

Für die Rennen stehen Euch 28 Wagen zur Verfügung, darunter Kit-Cars in den Klassen 1.6- und 2-Liter. Zusätzlich werden sieben Bonusfahrzeuge freigeschaltet, wenn Ihr alle drei Schwierigkeitsstufen (über 20, 50 beziehungsweise 92 Strecken) im Time-Trial-Mode

durchsteht. Damit Ihr bei Eurer Wahl nicht daneben langt, könnt Ihr zuvor eine Probefahrt auf einer Teststrecke absolvieren. Wer sich am Steuer noch nicht sicher ist, kann die Rallye-Schule besuchen und sich mit der Steuerung vertraut machen.

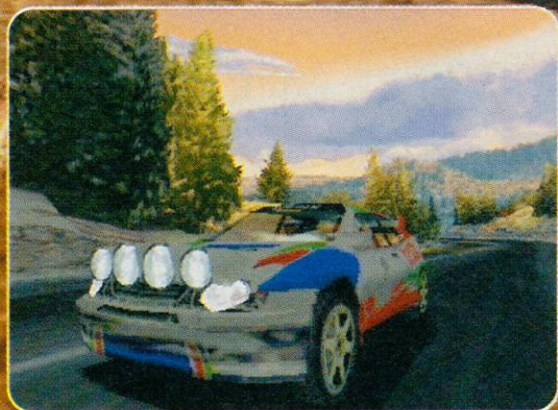
Bevor Ihr Euch dann auf die Rennstrecke wagt, könnt Ihr die Bremshilfe aktivieren, die Sensibilität der Steuerung einstellen und zwischen manueller oder automatischer Schaltung auswählen. Und damit nicht genug: Bei den zahlreichen Tuningmöglichkeiten kann jeder seinen Wagen nach seinem ganz persönlichen Geschmack ausstatten.

Wegen der unterschiedlichen Bodenbeläge, die Euch unterwegs erwarten, spielt vor allem die Wahl der Reifen eine große Rolle. Nach all diesen schwierigen Entscheidungen

könnt Ihr Euch jetzt endlich ins Renngeschehen der vier Spielvarianten stürzen. Im Time-Trial und im Arcade-Mode, bei dem Ihr komplette Kurspakete durchfahren müßt, sind die Anforderungen an Eure Steuerkünste noch nicht so groß. Die simulationsorientierte Rallye-Meisterschaft und die V-Rally Trophy fordern jedoch Euer ganzes Können. Die Kontrolle über das Fahrverhalten ist dabei vor allem bei analoger Steuerung absolut präzise.

Wer sich beim Vorgänger über die heftigen Unfälle selbst bei leichtesten Kollisionen geärgert hat, kann jetzt aufatmen. Die Fahrphysik wurde überarbeitet und ist jetzt um vieles realistischer. Überschläge gibt es nur noch zu sehen, wenn Ihr bei hoher Geschwindigkeit einen Crash baut. Dafür

einen Crash baut. Dafür



Der Fuhrpark von V-Rally 2 bietet genügend Auswahl. Eines von insgesamt 28 Fahrzeugen ist der Toyota Corolla, der hier zu sehen ist.



Ganze Kurspakete warten im Arcademodus auf Euch. Auf der ersten Stufe dieses Modus müßt Ihr drei verschiedene Strecken bewältigen.



Im Zweispieler-Modus ist die Grafik noch detaillierter als in der Variante für vier Fahrer, bei der die Bildausschnitte sehr klein sind.



Auf Crashes müßt Ihr auch im zweiten Teil von V-Rally nicht verzichten. Allerdings kommt es diesmal nur bei heftigeren Kollisionen zu Überschlägen.



In der aufkommenden Dämmerung sorgen die leuchtenden Scheinwerfer der Rallye-Wagen für schöne Effekte und eine tolle Atmosphäre.



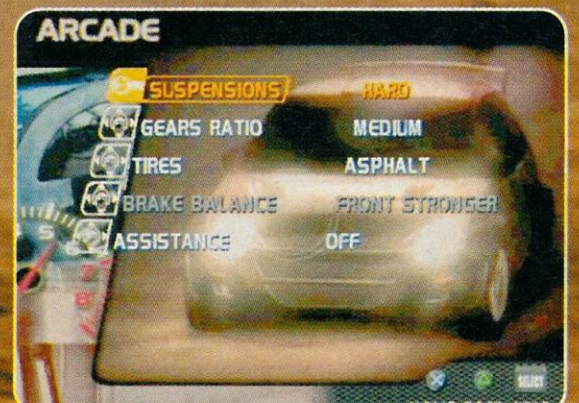
Natürlich fehlen auch die unterschiedlichen Witterungsbedingungen bei V-Rally 2 nicht. Hier liefern sich gerade zwei Fahrer im schneebedeckten Monte Carlo ein heißes Duell.



Bei der Umgebungsgestaltung haben sich die Entwickler Mühe gegeben. Zuschauer und landestypische Bauten lassen Stimmung aufkommen.



Unter den sieben Kameraeinstellungen findet Ihr auch zwei Egoperspektiven, aus denen das Renn-geschehen besonders realistisch aussieht.



Die zahlreichen Tuningmöglichkeiten geben Euch die Gelegenheit, nach Lust und Laune an Eurem Wagen herumzubasteln und ihn zu tunen.

haben die Unfälle diesmal sichtbare Schäden an den Fahrzeugen zur Folge.

Bei der Kurszahl haben die Entwickler ebenfalls nicht gekleckert, sondern geklotzt. Zählt man alle Varianten (zum Beispiel spiegelverkehrte Kurse) und die verschiedenen Witterungen zusammen, kommt man auf satte 92 Streckenvariationen in zwölf verschiedenen Ländern. Vor allem auf die landestypische Umgebung und Atmosphäre wurde bei der Gestaltung der Rennstrecken großer Wert gelegt. Und es hat sich gelohnt. Bei Spielen fühlt man sich oft wie bei einer Fernsehübertragung. Gegner auf den verschiedenen Strecken sind die Uhr oder drei CPU-Konkurrenten. Die beiden Pistenvarianten von Teil 1 wurden beibehalten. Auf den kurzen Strecken muß man mehrere Runden absolvieren, bei den langen Etappen ist nur eine - allerdings sehr umfangreiche - Runde zu überstehen.

Absolut gelungen ist die Grafik von V-Rally 2. Die Grafikengine ist richtig

schnell, die Darstellung durchweg flüssig. Ein optischer Genuß sind vor allem die tolle Fernsicht und die Außenansicht, bei der man schon mal dem Geschwindigkeitsrausch verfallen kann. Insgesamt stehen Euch sieben verschiedene Perspektiven zur Verfügung.

Mit Effekten wird nicht gegeizt. Spiegelungen auf dem Lack, Regen und Schnee, Sonnenreflektionen auf der virtuellen Linse oder Feuer am Auspuff der Rennwagen werden die Grafik weiter auf. Durch die Scheiben Eures Wagens könnt Ihr außerdem die animierten Fahrer der anderen Wagen und die Objekte am Streckenrand beobachten. Ein weiteres Plus sind der Mehrspielermodus, bei dem bis zu vier Fahrer via Splitscreen gegeneinander antreten können, und der Replay-Mode, mit dem Ihr die tollsten Rennszenen - auch aus der Sicht Eurer Konkurrenten - noch einmal bewundern könnt. Wer jetzt noch nicht überzeugt ist, daß V-Rally 2 ein absolutes Muß ist, kann kein echter Rennsportfan sein.

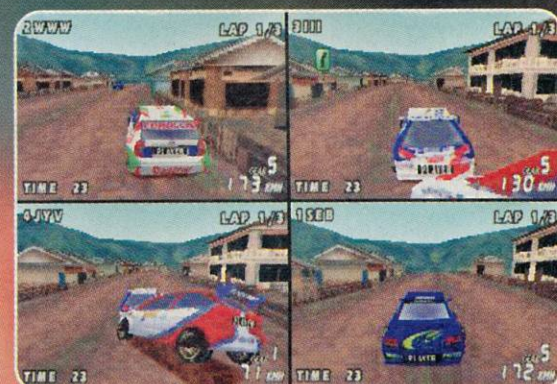
Patrizia Stajer



Nach all der Rennhektik könnt Ihr Euch das Rennen noch einmal im Replay-Modus ansehen.



Richtungspfeile und die Anweisungen Eures Co-Piloten zeigen Euch die nächsten Kurven an.



Wenn Ihr zu viert spielt, ist die Grafik nicht mehr so toll, dafür steigt der Spielspaß noch

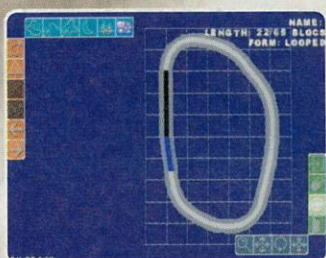


Der Untergrund wechselt je nach Gegend. Der sandige Dschungelboden ist besonders rutschig.

DER STRECKENEDITOR

Auch ohne den Editor ist V-Rally 2 der Konkurrenz überlegen, doch erst er macht V-Rally 2 zu etwas Besonderem. Die Bedienung über das Iconsystem ist einfach. Bei der Festlegung der Streckeneigenschaften habt Ihr völlig freie Hand. Dank der 65 Elemente ist es kein Problem, immer neue Kurse zu entwerfen. Kurven, Steigungen, Senkungen und Schlaglöcher geben Eurer Strecke die nötige Würze. Habt Ihr damit Euren ganz persönlichen Rundkurs oder eine ganze Etappe zusammengebastelt,

könnt Ihr auch noch die äußeren Bedingungen, die Tageszeit und den Standort der Strecke bestimmen. Sollte die Probefahrt auf der neuen Strecke zu Eurer Zufriedenheit ausfallen, könnt Ihr den Track auf der Memory Card speichern.



Mit Hilfe der Icons am Bildschirmrand könnt Ihr in kürzester Zeit einen eigenen Kurs zusammenstellen.



Wenn Ihr den Kurs fertig habt, erhaltet Ihr Infos und ein dreidimensionales Modell zu Eurer neuen Strecke.



Bei der ersten Fahrt zeigt sich, ob Ihr den Anforderungen Eures Wunschkurses wirklich gewachsen seid.

Q U I C K C H E C K



REDLINE RACER

Ein gutes Argument spricht auf jeden Fall für Redline Racer: Es ist das erste Motorradspiel für den Dreamcast. Ansonsten ist der Racer ein solides Rennspiel mit einigen Schwächen. Am Anfang stehen Euch nur drei Strecken und zwei Motorräder zur Verfügung. Wollt Ihr eine größere Auswahl, müßt Ihr zuerst die

verschiedenen Grand Prix gewinnen, die die Basis des Spiels bilden. Insgesamt gibt es 10 Kurse und 12 Bikes. Die Rennen gegen sieben Gegner könnt Ihr aus drei Perspektiven verfolgen. Die Strecken sind sehr abwechslungsreich und durchaus anspruchsvoll. Die optische Umsetzung ist zwar recht farbenfroh, aber nicht gerade detail-

reich. In der Zweispieler-Variante wurde leider auf Computergegner verzichtet. Sound und Musik klingen durchweg monoton.

Hersteller: Imagineer
Genre: Rennspiel
Preis: ca. DM 140,-
Veröffentlichung: . Erhältlich (Import)

Spielespass 69%

1 MAKIN
2 TBAZ +00"00
3 PANIZ +01"76
4 MARCO +00"00

STAGE 01%
LAP 1/3
TIME 50

LAP TIMES
LAP 1 0'09"96

GEAR
1 16



Spielespass

95%

V-Rally 2

Hersteller:Infogrames
Veröffentlichung:Ende Juni '99
Preis:ca. DM 99,-
Spieleranzahl:1-4
Genre:Rennspiel

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Sensible Steuerung, hohe Langzeitmotivation, toller Streckeneditor, authentischer Sound



Gelegentliche Blitzer und das Pop-Up-Syndrom der ersten Testversionen wurden nicht ganz ausgemerzt

Alters-
freigabe:
**Ab 6
Jahren**

Grafik: **88%**

Sound: **86%**

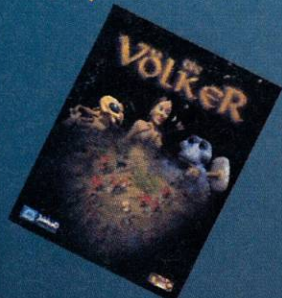


PC-Spiele

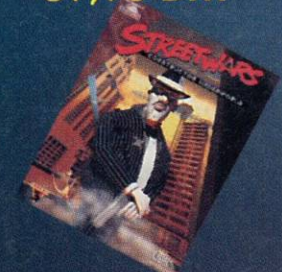


Outcast
TOP-SPIEL

89,90 DM



89,90 DM



89,90 DM

Lucky - Games

In Oberursel / Ts.

Ackergasse 9

Tel. 06171 - 582193

N64



111.- DM



119.- DM

PSX



99,90 DM



99,90 DM

Dreamcast



Dreamcast jp.

Nur 589.- DM

Spiele auf Anfrage

Ab 23.09.99 Dreamcast Deutsch
499.- DM

..jetzt Vorbestellung

..Immer Super - Angebote auf Lager
..auch Import - Spiele
..An & Verkauf

- ab 150.- DM versandkostenfrei -

Versandkosten: 10,- DM (incl. NN)

- Lieferung innerhalb 24 Stunden -

Figuren



Action - Figuren ab 39,90 DM



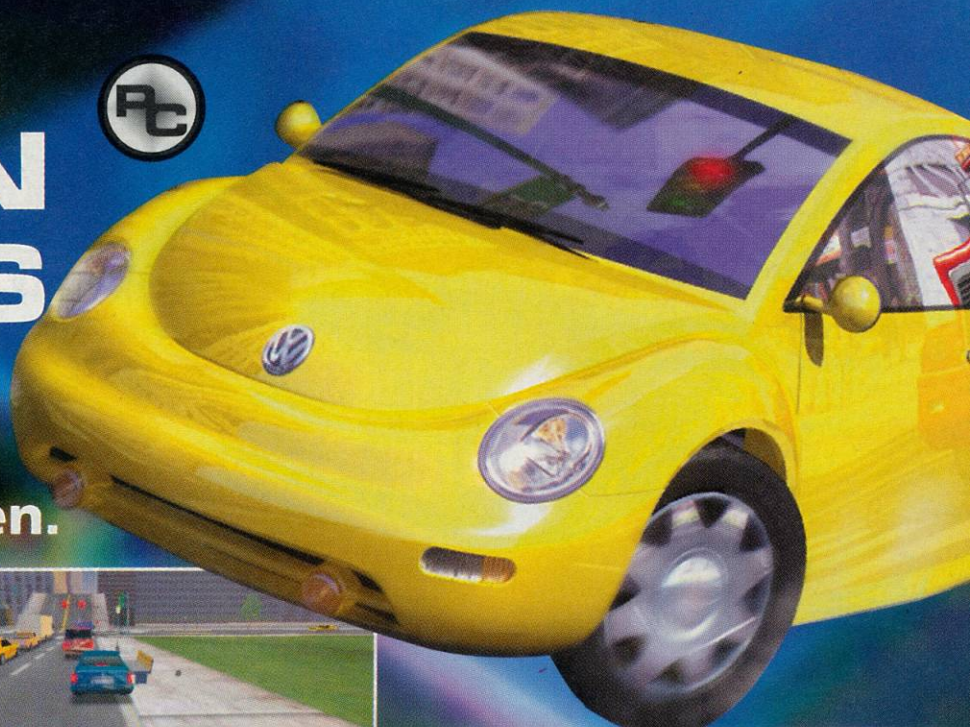
www.infogrames.de

www.luckygames.de

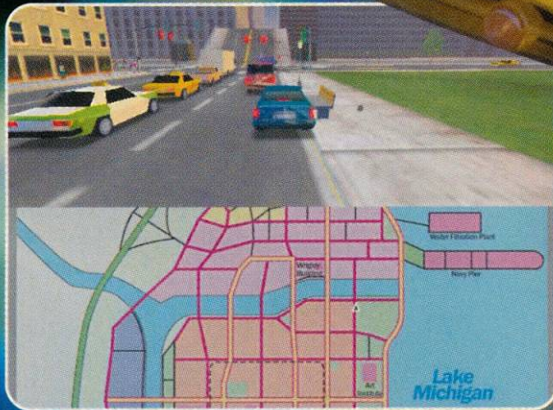


MIDTOWN MADNESS

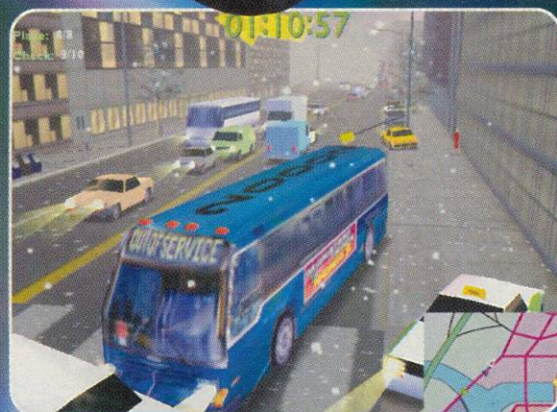
Wer Regeln im Straßenverkehr überflüssig findet, kommt hier auf seine Kosten.



Auch wenn es manchmal sehr gefährlich aussieht, Fußgänger kommen in Midtown Madness nicht zu Schaden. Irgendwie retten sie sich immer.



Beim Rennen durch die Innenstadt ist Ortskenntnis gefragt. Eine Stadtkarte, die Ihr bei Bedarf zuschalten könnt, erleichtert die Orientierung.



Bei der Bestückung des Fuhrparks haben die Programmierer Phantasie bewiesen. Neben dem Stadtbus steht Euch unter anderem auch ein Truck zur Verfügung.

TEST

S einem Namen macht Midtown Madness alle Ehre, denn verrückt geht es in diesem Spiel wirklich zu. Was das Spiel von anderen Racern unterscheidet, sind der außergewöhnliche Fuhrpark und die Rennstrecken. Diese sind nämlich nicht vorgegeben, sondern Ihr könnt Euch Euren Weg durch Chicago selber suchen. Vorgegeben sind lediglich Wegpunkte, die Ihr unterwegs passieren müßt. In welcher Reihenfolge Ihr das tut und auf welchem Weg Ihr dorthin kommt, bleibt Euch überlassen. Wollt Ihr dabei jedoch schnell sein, solltet Ihr Euch in der Metropole gut auskennen. Um Euch die nötige Ortskenntnis zu verschaffen, könnt Ihr vor Rennbeginn im „Cruise“-Modus gemütlich durch die Stadt schaukeln und die Straßen erkunden. Eine Hilfe ist auch die Stadtkarte, die Ihr jederzeit einblenden und vergrößern könnt. Zu Beginn ist die Fahrzeugauswahl noch etwas eingeschränkt, dafür könnt Ihr die Wagen in Eurer Lieblingsfarbe lackieren.

Am Anfang empfiehlt es sich, auf die robusten Fahrzeuge zurückzugreifen. Denn neben Schnelligkeit ist vor allem Durchhaltevermögen gefragt. Schäden am Wagen machen sich deutlich bemerkbar und wer einmal kurz vor dem Ziel mit qual-

mendem Motor stehengeblieben ist, wird das nächste Mal sicher vorsichtiger zu Werke gehen.

Besonders gefährlich sind die Attacken der Polizei, die Euch bei jeder Gelegenheit mit ihren Streifenwagen rammt. Indem Ihr Euch selbst hinter das Steuer eines Polizeiwagens klemmt, könnt Ihr dieses Problem jedoch umgehen. Habt Ihr einen Sattelschlepper oder einen Omnibus als fahrbaren Untersatz gewählt, stellt sich das Problem hingegen gar nicht. Hindernisse räumt Ihr damit problemlos aus dem Weg.

Die Steuerung aller Wagen funktioniert sehr direkt und fehlerfrei, so daß man die Boliden schnell im Griff hat. Abwechslung zum Innenstadtrennen liefern die zehn Rundkurse, die auf abgesperrten Straßen stattfinden, und die Blitzrennen gegen die Uhr.

Als besonderer Bonus wartet im Mehrspielermodus zusätzlich ein Räuber-und-Gendarm-Spiel, bei dem Ihr einen Sack mit Gold zurück in die Bank oder in den Unterschlupf der Gangster bringen müßt.

Patrizia Stajer

Spielespass 84%

Midtown Madness

Hersteller: Angel Studios/Microsoft
Veröffentlichung: Juni 99
Preis: ca. DM 90,-
Spieleranzahl: 2 Modem,
8 Netzwerk/Internet
Genre: Rennspiel

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Weg zum Ziel ist frei wählbar, viele Abkürzungen, Fahrgefühl wurde gut eingefangen



Kurse liegen alle in einer Stadt, wenige Spielmodi, keine Extrawaffen, Grafik wirkt etwas steril

Altersfreigabe:
Ab 6 Jahren

Grafik: 72%

Sound: 74%

QUICKCHECK

quickcheck



BOSS RALLY



Colin McRae kann beruhigt sein: Für das Rennspiel, dem er seinen Namen lieh, ist Boss Rally keine ernsthafte Konkurrenz. Für ein bißchen Spaß zwischendurch taugt es aber allemal. Vier Spielvarianten (Meisterschaft, Zeitfahren, Schnellrennen, Mehrspielermodus), 16 Wagen und sechs Strecken hat das Spiel zu bieten. Vor dem

Start solltet Ihr Reifen, Stoßdämpfer und Lenkung den Wetterbedingungen anpassen. Im Rennen werdet Ihr dann schnell merken, ob Ihr die richtigen Maßnahmen ergriffen habt. Im Meisterschaftsmodus ist Arbeit angesagt. Ihr müßt als letzter von 19 Startern auf die Piste und Euch durch das Feld nach vorne kämpfen. Nur für die ersten Rän-

ge gibt es Punkte. Auch ein kleiner Gag fehlt nicht: Mit vier F-Tasten könnt Ihr Euren Gegnern Schimpfwörter an den Kopf werfen.

Hersteller: Boss Game/SouthPeak
Genre: Rennspiel
Preis: ca. DM 60,-
Veröffentlichung: Erhältlich

Spielespass 68%

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. Fingerspitzengefühl, Taktik, Diplomatie – in diesen Welten fühlen sie sich zuhause.



inhalt

4
SEITEN

Anstoß 3	PC	Seite 62
StarCraft 64	N64	Seite 62
Death Valley	PC	Seite 63
Command & Conquer 64	N64	Seite 64
Clonk 4	PC	Seite 64
Pokemon Snap	N64	Seite 65

release

Total Annihilation:		
Kingdoms	PC	Juli '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
Conflict!	PS	September '99
Verkehrsgigant	PC	September '99
The Next Tetris	PS	September '99
Force Commander	PS	Oktober '99
Theme Park World	PC	3. Quartal '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.

eure hits

TOP
10



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

referenz

TOP
10



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.

STARCRAFT



Alle Taktiker können endlich auf der Nintendo-Konsole ihr Glück versuchen.



In der fertigen Version von Star Craft soll es einen Zwei-Spieler-Split-Screen- und einen Kooperationsmodus geben, für die jeweils spezielle Karten zur Verfügung stehen werden.

Auf dem PC ist StarCraft ein Renner, jetzt hat sich Blizzard Entertainment die Rechte an dem Strategiespiel für das Nintendo 64 gesichert. Technisch präsentiert sich StarCraft zwar noch nicht auf dem neuesten Stand, aber bis zur Veröffentlichung sind es ja noch ein paar Wochen. Schon jetzt überzeugend sind vor allem die außergewöhnlichen Konstruktionen und die tollen Effekte.

Die durchdachte Benutzerführung macht es Euch leicht, als Anführer einer von zwei Rassen um die Herrschaft über die Galaxie zu kämpfen. Die Völker verfügen über spezielle Einheiten, Technologien und Waffen. Eure Aufgabe ist es, Truppen



Auch bei StarCraft geht es um Bauen, Aufrüsten, Kämpfen - allerdings im Weltraum..

aufzustellen und sie in Boden- und Luftkämpfen geschickt einzusetzen.

Auch die Rohstoffversorgung Eures Volkes solltet Ihr im Auge behalten. Die Kampagnen auf den unterschiedlichen Planeten könnt Ihr aus einer schrägen Draufsicht verfolgen. Wenn in der endgültigen Version auch noch die Bodentruppen besser zu erkennen sind, werden alle Strategiefans, die bisher auf dem N64 ja eher stiefmütterlich behandelt wurden, ihre Freude an StarCraft haben.

Patrizia Stajer

Hersteller:Nintendo
Veröffentlichung:August '99

ANSTOSS 3



Potentielle Fußballmanager können sich auf ein vielversprechendes Comeback freuen.

Von Anstoß 2 wurden bereits mehr als 100.000 Exemplare verkauft. Teil drei des Managerspiels hat gute Chancen, diese Marke noch zu übertreffen.

Etliche Neuerungen versprechen noch größeren Spielspaß als beim Vorgänger. Und nachdem die 3D-Spielszenen diesmal noch besser aussehen sollen, wird der Vorsprung gegenüber anderen Fußballmanagern, die vor allem durch riesige Datenbanken überzeugen wollen, weiter anwachsen.

Aber auch bei den Statistiken legt Anstoß 3 noch einmal zu. 70 neue Diagramme und Tabellen stocken das Angebot an Daten auf satte 200 Statistiken auf. Neben neuen Ligen und Ländern, einem integrierten Nationalmannschaftsmodus und einer Netzwerkoption für vier Spieler soll vor allem das Abschneiden der

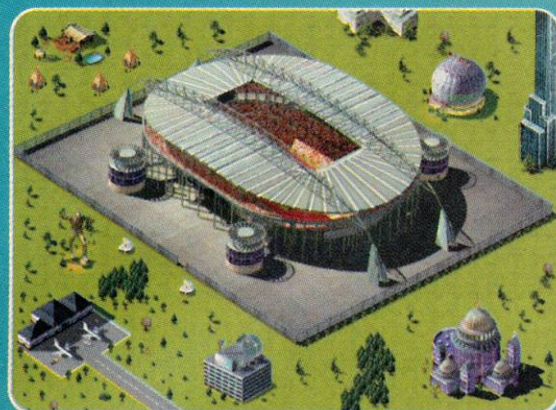
Mannschaften im Verlauf mehrerer Saisons realitätsnäher gestaltet werden.

Außerhalb des Spielfeldes wird sich ebenfalls einiges tun. Durch zusätzliche Tribünen, eine Rasenheizung oder neue Flutlichtanlagen können die Stadien zu wahren Schmuckkästen ausgebaut werden.

Die Gegend um die Fußballarenen könnt Ihr mit Imbißbuden, Fanshops und beinahe 300 weiteren Anlagen in ein Freizeitparadies verwandeln. Erfreulicherweise wird auch der tolle Sprachmodus wiederbelebt, der dem Spiel das Flair von echten Radio- oder Fernsehreportagen verleiht.

Patrizia Stajer

Hersteller:Ascaron
Veröffentlichung:November '99



Eurer Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt. In Anstoß 3 kann sich jeder Fußballmanager seine ganz persönliche Traumarena bauen.



Die Gestaltungsmöglichkeiten von Stadion und Umgebung erreichen in Anstoß 3 fast schon die Dimension einer Aufbaustrategie.

>> Etwas Frauenpower wird der Siedler-3-Plus-CD (PC) sicher gut tun. Als vierten an. Natürlich werden auch sie mit eigenen Gebäuden, Waffen und Einheiten an Änderung der Forderung vieler Spieler nach, die endlich auch weibliche Siedler

DEATH VALLEY



High Noon im Todestal: Der Kampf gegen die Schurken verlangt taktisches Geschick.

Strategiespiele sind in, Commandos, Command & Conquer oder Age of Empires echte Hits. Wer in diesem Bereich noch eine Nische finden möchte, muß schon eine gute Idee haben. Die Entwickler von Spellbound Software hatten sie. Sie verlegen das taktische Geplänkel in den Wilden Westen.

Nichts, was in Kino- und Fernsehwestern für die richtige Atmosphäre sorgt, fehlt bei Death Valley. Riesige Canyons, gemütliche Saloons, grasende Büffelherden und menschenleere Geisterstädte bilden die Schauplätze für die Abenteuer von Top-agent John Cooper und seinem Team.

Nach dem Ende des amerikanischen Bürgerkrieges kommt es in New Mexico zu Übergriffen durch mexikanische Schurken, die es

auf verschlafene Goldgräberstädte abgesehen haben. Die Regierung erfährt, daß als nächstes ein Überfall auf Gold Creek geplant ist, und will nun die Chance nutzen, die Gangster zu stellen. Doch recht schnell finden John und seine Crew heraus, daß hinter den brutalen Angriffen mehr steckt als Einzelaktionen.

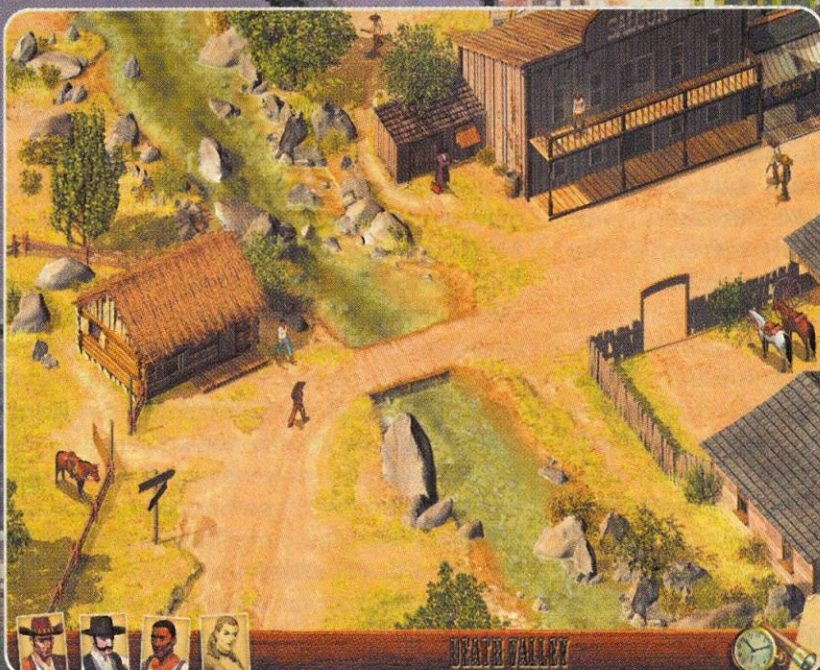
Im Laufe von 20 Missionen deckt Ihr eine weitreichende Verschwörung auf. Per Maus und Tastatur dirigiert Ihr die sieben Hauptpersonen (Anführer John Cooper, Doc McCoy, den starken Ringo Sanchez, den Sprengstoffexperten William Thomson, die Powerfrau Jane Crawford, den Indianer Hawkeyes und den Chinesen Luang Kun) durch die Westernwelt.

Jede der Figuren verfügt über unterschiedliche Eigenschaften, die Ihr beim Kampf gegen

die Mexikaner geschickt ausnutzen solltet. Um Eure Gegner zu überlisten, müßt Ihr jede Deckung ausnutzen und Euch hinter Sträuchern, Felsen oder Fässern verbergen. Auch Hör- und Sichtweiten solltet Ihr genau beachten, wenn Ihr nicht wollt, daß ein unbedachter Schuß gleich ganze Horden von Feinden auf Euch aufmerksam macht. Eine Hilfe ist, daß Ihr jederzeit per Doppelklick den momentanen Blickwinkel Eurer Gegenspieler herausfinden könnt. Die Schauplätze im Tal des Todes sind äußerst detailreich gestaltet und bedecken eine riesige Fläche. Per Zoom könnt Ihr Euch zu jeder Zeit die beste Sicht verschaffen.

Patrizia Stajer

Hersteller: Spellbound Software
Veröffentlichung: Dezember '99



Indem Ihr das entsprechende Foto unten links anklickt, könnt Ihr direkt zu einem anderen Mitglied Eures Teams umschalten.



www.solero-shots.de



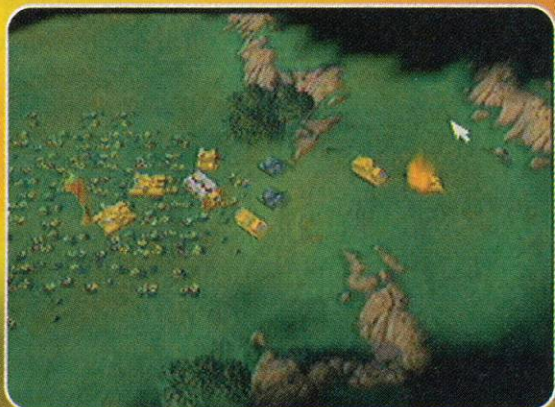
s Volk treten darin nämlich die Amazo-
gestattet. Blue Byte kommt mit dieser
auf dem Bildschirm sehen wollen. <<

COMMAND & CONQUER 64

Auf dem PC dämmert bald die Tiberian Sun. Für das N64 sah es hingegen bislang noch düster aus.



Brücken sind wichtige Schlüsselpositionen auf der Karte. Möglichst schnell und gut sichern, lautet die Devise



Mit schweren Mammoth-Panzern beschützen wir den wertvollen Sammler.



Das Baumenü klappt auf Knopfdruck auf. Als nächstes wäre wohl der Bau der Faust von NOD empfehlenswert.

Es hat zwar lange gedauert, aber jetzt ist es endlich soweit: Westwoods Echtzeit-Klassiker beehrt das N64 mit einer eigenen Version. Während sich Echtzeit-Strategie auf dem PC seit Jahren größter Beliebtheit erfreut, feiert das Genre auf dem N64 mit Command & Conquer 64 Premiere. Im Grunde genommen handelt es sich bei C&C 64 um ein Remake des PC-Originals von 1995.

Ein seltsames Mineral verseucht weite Landstriche der Erde: Tiberium entzieht dem Boden wertvolle Rohstoffe und wuchert wie Unkraut zu kleinen Feldern. Einerseits ist der Stoff für Mensch und Tier

hochgiftig, andererseits läßt er sich mit speziellen Erntemaschinen fast mühelos abbauen; das gewonnene Tiberium kann dann zu hochwertigen Rohstoffen für die Industrie weiterverarbeitet werden.

Die neofaschistische Bruderschaft von NOD, angeführt von dem wahnsinnigen Kane, wittert ihre Chance: Mit diesem Material erreicht der Terrorismus ganz neue Dimensionen, NOD stellt eine eigene Streitmacht auf. Die freie Welt formiert sich daraufhin zur Global Defense Initiative (GDI), um der Bedrohung mit militärischer Macht zu begegnen. Am Anfang einer Mission steht immer die Erkundung des

Gebietes, welches bis auf den unmittelbaren Umkreis der eigenen Einheiten vom sogenannten „Nebel des Krieges“ verdeckt wird. Bei einigen Missionen ist die Anzahl der verfügbaren Einheiten beschränkt, im Verlustfall können also keine weiteren nachproduziert werden. Bei vielen Missionen gilt es jedoch, eine eigene Basis aufzubauen und vor dem Angriff dort zunächst eine schlagkräftige kleine Armee zusammenzustellen. Dabei stehen im Laufe des Spiels immer wieder neue Einheitentypen zur Verfügung, angefangen von den einfachen Schützen über Grenadiere, verschiedene Panzerfahrzeuge bis hin zu Hubschraubern. Und auch die Ba-

QUICKCHECK



CLONK WORLD

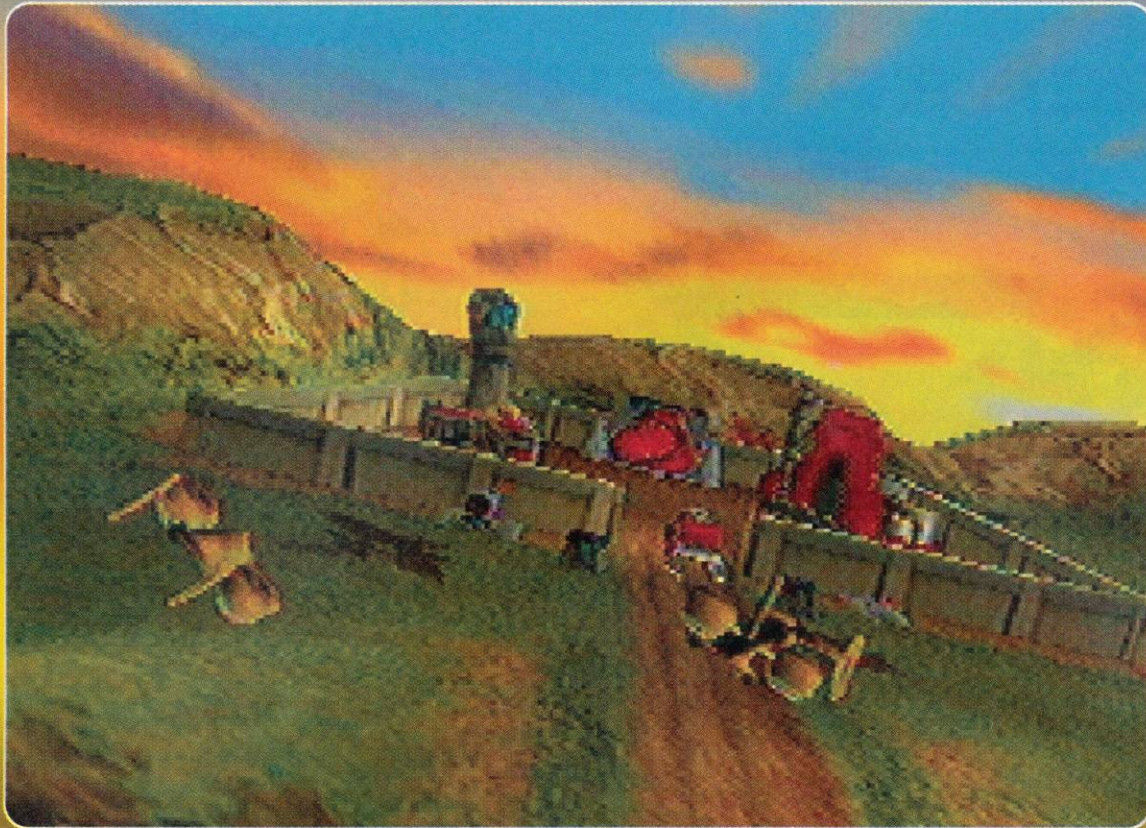
Clonk World ist ein Geschicklichkeitsspiel mit Strategie-Elementen, bei dem es darum geht, eine eigene Siedlung aufzubauen und diese gegen Angriffe zu befestigen. Stromversorgung und Waffenproduktion müssen genauso beachtet werden wie die richtige Angriffstaktik. Leider

bleibt der Zugang zu dieser spielerisch anspruchsvollen Tüftelei nur den Geduldigsten vorbehalten: Grafik und Sound auf unterstem Shareware-niveau sowie eine hakelige Steuerung sind schuld daran, daß man die wuseligen Clonk-Männchen nicht so leicht liebgewinnt wie beispielsweise die ro-

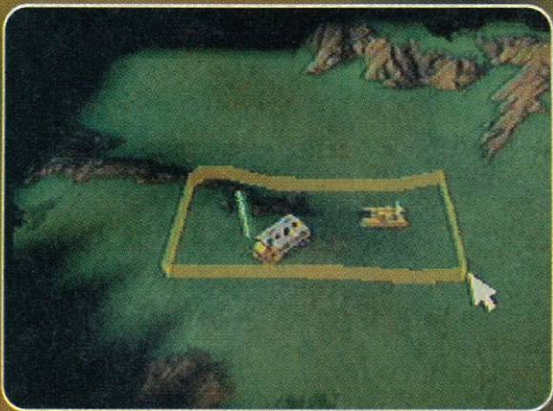
sa Würmchen aus Worms oder die grünhaarigen Lemminge. Deswegen gibt's leider nur einen Zonk für Clonk.

Hersteller:RedWolf/Systema
Genre:Denkspiel
Preis:ca. DM 30.-
Veröffentlichung:Erhältlich

Spielespass 37%



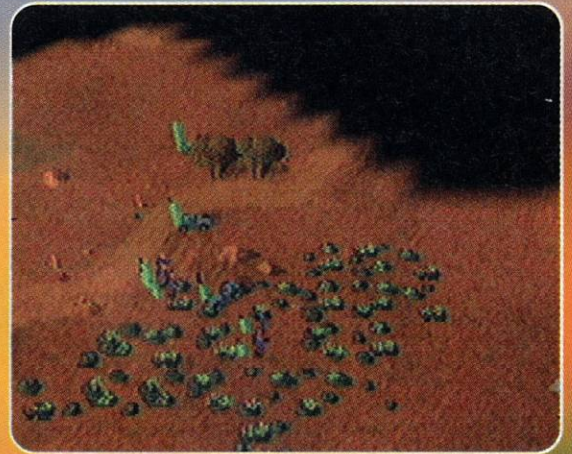
Zwei GDI-Helikopter vom Typ Orca im Anflug auf eine NOD-Basis. Zwischensequenzen wie diese verknüpfen die Missionen untereinander, es geht also auch ohne die Videoschnipsel des PC-Originals!



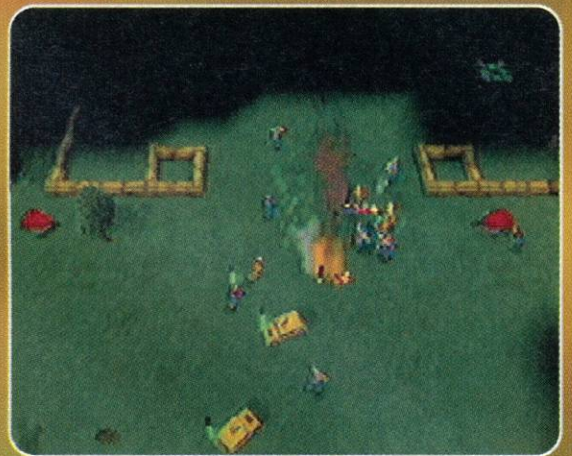
Mehrere Einheiten lassen sich durch einfaches Aufziehen eines Rahmens gruppieren und anschließend einer C-Taste zuordnen.



Der Flametank hat gerade einen Gegner erledigt. Im Nebel des Krieges ist jedoch bestimmt Nachschub verborgen ...



Dieses Tiberium-Feld sollte man nicht mit Bodentruppen durchqueren; es ist jedoch ein gefundenes Fressen für die Sammler-Einheiten!



Die beiden NOD-Geschütztürme am Eingang des Lagers bereiten den GDI-Eindringlingen ziemliche Kopfschmerzen.

SPIELSPASS

84%

C&C 64

Hersteller: Nintendo
Veröffentlichung: Juli 1999
Preis: ca. DM 119,-
Spieleranzahl: 1
Genre: Strategie

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+

Solide Steuerung, hübsche 3D-Grafik, immer noch spannendes Spielprinzip

-

Fast 1:1 Umsetzung des PC-Originals, kein Mehrspielermodus

Alters-

freigabe:

Ab 6

Jahren

Grafik:

78%

Sound:

72%

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0



TEST

sis selbst kann mit verschiedenen Verteidigungsanlagen, Kommunikationszentrum und Kaserne weiter aufgerüstet werden.

Die Grafik wurde von der einfachen Bitmap-Draufsicht der PC-Version in die hochaufgelöste dritte Dimension verlegt; Gebäude und Einheiten wirken plastischer, Explosionen spektakulärer als im Original. Abstriche muß man allerdings bezüglich der Zwischensequenzen machen, dafür ist der Industrial-Soundtrack voll erhalten geblieben und auch über die Sprachausgabe kann man sich kaum beklagen. Die Steuerung mit dem N64-Pad ist gut gelöst; ein-

zelne Einheiten lassen sich gruppieren und einer der vier C-Tasten zuordnen, das Gebäude/Einheiten-Menü erreicht man über den Z-Trigger. Rumble-Pak-Unterstützung garantiert, daß sich Explosionen auf dem Bildschirm auch wie Explosionen anfühlen, und die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand einzufrieren, wird bereits vom Modul selbst geboten. Daß in der deutschen Version Roboter statt menschlicher Soldaten ins Feld geschickt werden, tut der Atmosphäre keinen Abbruch – C&C 64 ist auch so ein echter Hit!

Markus Wollny

QUICKCHECK



POKÉMON SNAP



Dieses Spiel weckt den Japaner in Dir: Auf festgelegtem Pfad fährst Du in einer drehbaren Kapsel durch bunte Landschaften und versuchst dabei, möglichst spektakuläre Fotos der dort ansässigen Tierwelt zu schießen. Damit die putzigen Tierchen, die Pokémon, auch willig Modell ste-

hen, lockst Du sie in den höheren Spielstufen mit Äpfeln an oder spielst ihnen mit einer Flöte zum Tanz auf. Nach der Fotosession gilt es, die besten Bilder auszuwählen, um sie anschließend Prof. Oak vorzulegen, der sie kritisch bewertet und entsprechend vergütet. Die knuddelige Japano-Grafik und das

unverbrauchte Spielprinzip machen Pokémon Snap auf jeden Fall hitverdächtig.

Hersteller: Nintendo
Genre: Action
Preis: Steht noch nicht fest
Veröffentlichung: n.n.b.

SPIELSPASS

88%

QUICKCHECK

RAUS MIT DER SPRACHE!

Die Seiten 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**
Roonstraße 21
90429 Nürnberg



über Kino Laufenden natürlich, dem weihältst. Im bestimmt irgendwann finden. Termine stehen noch nicht fest – aber wir bleiben dran.

und Musik auf dem hält. Wir hoffen daß Du uns trotzterhin die Treue Internet wirst Du uns

Infos aus dem Internet

1. Ich finde Eure Zeitschrift obercool und kann es kaum erwarten, die nächste Ausgabe zu kaufen.
2. Könntet Ihr mir bitte die Internetadresse nennen, wo ich Infos über das Spiel „Kingsley“ bekomme.
3. Ich würde gerne wissen, ob das Abo auch für Luxemburg gilt.

Felix Seibert

Mehr als nur Spiele

Ich finde Eure Zeitschrift super – auch mit dem neuen Outfit. Doch könntet Ihr nicht wieder Kino- und Musik-Vorschläge mit reinbringen, so wie beim alten Outfit? Ich bin zwar verrückt nach Videospielen, aber Kino und Musik interessieren mich auch sehr. Und ich habe noch eine Frage: Seid ihr – oder wann seid ihr – im Internet?

Timo Völker

Hallo Timo, danke für das Lob. Darüber freuen wir uns immer. Nun zu Deinen Fragen. Berichte über Kinofilme und Musik wird es bei uns leider nicht mehr geben. Wir wollen uns ganz dem Spielbereich widmen und uns damit besonders viel Mühe geben. Wir denken, daß es besser ist, sich auf eine Sache zu konzentrieren, statt zwei verschiedene Sachen nur halb so gut zu machen. Vielleicht findest Du ja zusätzlich zur Games and More eine Zeitschrift, die Dich

In eigener Sache

Wir hoffen, daß Euch unser Special über die größte PC- und Videospielemesse der Welt im letzten Heft gefallen hat. Leider ist uns in unserem E3-Bericht ein kleiner Fehler unterlaufen. Genauer gesagt hat sich der Fehlerteufel in den Artikel über die neue Nintendo-Konsole Dolphin eingeschlichen. Wir haben berichtet, daß Nintendo für das Dolphin die neue DVD-Technik fest vorgesehen hat, Sony jedoch nicht. Diese Aussage war so aber nicht richtig. Auch Sony plant die DVD-Technik. Die Firma hat sich lediglich noch nicht dazu geäußert, ob sie bereits in der PlayStation 2 zum Einsatz kommen wird. Sobald es konkrete Informationen zu diesem Thema gibt, werden wir Euch darüber informieren.

Euer Games-and-More-Team



Hallo Felix, wir arbeiten auch schon fieberhaft an der neuen Games and More. Du mußt also nicht mehr lange darauf warten. Für Informationen zu Kingsley empfehlen wir die Webseite des Herstellers Psygnosis www.psygnosis.com. Dort müßten eigentlich Informationen zum Spiel zu bekommen sein. Wegen des Abos für Luxemburg wendest Du Dich am besten an den Abo-Service. Die Adresse findest Du in unserem Impressum. Wir hoffen, daß man Dir dort weiterhelfen kann.

Mehr Bilder

Ich finde Euer neues Outfit ja toll, aber das alte gefällt mir besser. Könnt Ihr nicht das alte Outfit wieder bringen – bitte – bitte – bitte. Die Poster finde ich echt super. Könnt Ihr nicht noch mehr Bilder zu manchen Artikeln bringen, ich zeichne nämlich gerne von Euch ab. Mich interessiert das Spiel Tekken 3, vielleicht könnt Ihr

einen Artikel darüber schreiben. Ich hätte noch eine letzte Bitte an Euch. Könnt Ihr ein Poster über den Mann auf der Titelseite des Spieles machen. Ihr seid echt super. Danke!

Sebastian Krist

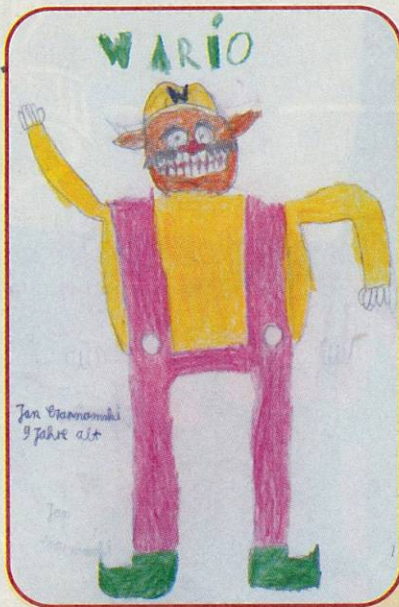
Hallo Sebastian, das neu gestaltete Äußere unseres Hefts beschäftigt die Leser immer noch. Wir haben ja schon des öfteren geschrieben, daß wir es sehr gut finden, wie es ist. Und Eure Reaktionen haben uns das auch bestätigt. Du mußt Dich also daran gewöhnen. Tekken 3 ist ja schon vor einigen Monaten erschienen. Wir bemühen uns in unserem Heft jedoch, immer ganz aktuell zu sein und die allerneuesten Spiele vorzustellen. Ein Bericht zu Tekken 3 ist deshalb zur Zeit nicht geplant. Mit den Postern ist es dasselbe. Poster zu Tekken 3 gab es schon, leider sind also im Moment erst mal die neueren Spiele an der Reihe. Aber wir werden sehen, was sich machen läßt.

Tips zu Zelda

Ich finde Eure Zeitschrift echt supercool und wollte fragen, ob Ihr noch mehr Tips und Tricks schreiben könnt. Ihr könntet zum Beispiel Zelda-64 Tips drucken, weil mir das Spiel so gut gefällt. Vielleicht könntet Ihr mir noch einen Plan von den Hyrel drucken. Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr meine Brief in den Leserbriefen bringen würdet.

Michael Kihm

Hallo Michael, wir hoffen, Du freust Dich ausgiebig, daß wir Deinen Brief gewählt haben. Danke für Deine Fragen. Wieviele Seiten wir für die Tips und Tricks zur Verfügung haben, hängt davon ab, über wie viele neue Spiele wir berichten können. Es kann also mal mehr und mal weniger Platz dafür da sein. Wir bemühen uns aber immer, viele Tips unterzubringen und für jeden Geschmack etwas



Super Mario

Manchmal kann Mario ganz schön böse aussehen. Oder lacht er vielleicht? Entscheidet selbst. Auch die Begeisterung für Mario ist nach wie vor ungebrochen. Auch Jan Czarnomski (9 Jahre) aus Düsseldorf hat sich davon anstecken lassen und uns dieses Bild zugeschickt. In der Games and More-Redaktion wurde spontan entschieden, daß diese Zeichnung diesmal unsere Leserbriefseite schmücken soll.

zu finden. Zelda ist bei unseren Lesern sehr beliebt, so daß es durchaus möglich ist, daß wir bald mal einen ausführlicheren Tips- und Tricks-Teil zu dem Spiel machen. Ein bißchen Geduld mußst Du aber noch haben.

Dino Crisis

Ich finde Eure Zeitschrift einfach super. Leider war die allererste Games and More nicht bei uns in Salzmünster erhältlich! Könntet Ihr nicht ein paar Test über Legacy of Kain: Soul Reaver und Dino Crisis bringen? Es wäre nett, wenn Ihr meinen Brief drucken könntet.

Sascha Dieter

Diese Zelda malte Cédric Ernoult.

Hallo Sascha, Deiner Bitte sind wir gleich mal nachgekommen. Wir hoffen, daß Du die Games and More in Zukunft bei Euch immer bekommst. Die Tests zu Dino Crisis und Soul Reaver

werden wir natürlich bringen. Mit Vorberichten haben wir Euch ja bereits versorgt. Nachdem Dino Crisis erst Ende des Jahres erscheinen wird, dürfte auch die Testversion noch etwas auf sich warten lassen. Ob Soul Reaver tatsächlich im Juni erscheint, ist noch nicht sicher. Aber sobald es da ist, gibt es auch den Test dazu.

Immer wieder Lara

Ich wollte Euch einfach mal ein großes Kompliment aussprechen. Eure Zeitschrift finde ich einfach spitze. Viele Informationen und Tips. Ich habe auch ein selbstgemaltes Bild von Lara Croft mitgeschickt. Vielleicht habe ich ja Glück und es wird in Eurer Zeitschrift abgedruckt. Ich wünsche Euch noch alles Gute für die Zukunft. PS: Macht weiter so.

Frank Olesiah

Hallo Frank, über Deinen supernetten Brief haben wir uns wirklich gefreut. Leider war für Dein Lara-Bild diesmal kein Platz. Vor allem deshalb, weil Lara schon so oft abgedruckt worden ist und wir auch mal andere Spielfiguren zeigen wollen. Zu Lara bekommen wir zwar viele Bilder, aber ein bißchen Abwechslung tut gut. Nachdem Du uns so gelobt hast, wollten wir aber auf andere Weise wettmachen, daß Dein Bild nicht gedruckt worden ist. Vielleicht freust Du Dich ja genauso darüber, daß wir Deinen Brief ausgewählt haben.

GEX: DEEP COVER GECKO

Liebes Games-and-More-Team, ich lese Eure Zeitschrift sehr gerne und es wäre nicht schlecht, wenn Ihr mehr Paßwörter bringt. Außerdem würde ich mich freuen, wenn Ihr mein Bild veröffentlicht.

David Rauch

Hallo David, Wie Du siehst, sind wir Deinem zweiten Wunsch gleich nachgekommen und haben Dein Bild veröffentlicht. Mit Gex hat man bei uns immer gute Chancen, gedruckt zu werden. Die grüne Gefahr ist nämlich eine der beliebtesten Spielfiguren in unserer Redaktion. An Deinem ersten Wunsch arbeiten wir noch. Vielleicht gibt es also bald auch mehr Paßwörter in der Games and More.



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 0180-5335555 24h/Tag	www.acclaim.de	Mattel 069-95307380 Mo-Fr 9 ⁰⁰ -21 ⁰⁰	www.mattelmedia.com
Activision 0190-510055 Mo-So 16 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.activision.de	Max Design 0043-368724147 Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	
Art Department 0234-9320550 Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.artdepartment.de	MicroProse 01805-252565 Mo-Fr 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	www.microprose.de
Ascaron 05241-966690 Mo-Fr 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	www.ascaron.de	Microsoft 0180-5672255 Mo-Fr 8 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.microsoft.com/germany/support
Attic 07431-54305 Mo-Fr 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ , 13 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.attic.de	Mindscape 0208-9924114 Mo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.mindscape.com
Blue Byte 0208-4502929 Mo-Do 15 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Fr 15 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.bluebyte.de	Navigo 089-32473151 Mo-Fr 13 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.navigo.de
Capstone 040-391113 Mo-Do 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	www.capstone.de	NEO 0043-16074080 Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.neo.at
Cendant Software 06103-994040 Mo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.cendantsoft.de	Nintendo 0130-5806 Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.nintendo.de
Cryo Interactive 05241-953539 Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ , Sa/So 14 ⁰⁰ -16 ⁰⁰	www.cryo-interactive.de	Psygnosis 01805-214433 Mo-Fr 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	www.psygnosis.com
Disney Interactive 069-66568555 Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Sa 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.disney.de/DisneyInteractive	Ravensburger 0751-861944 Mo-Do 16 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.ravensburger.de
Egmont Interactive 01805-258383 Mo-Do 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	www.egmont.de	Sega 040-2270961 Mo-Fr 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.sega.de
Eidos Interactive 01805-223124 Mo-Fr 11 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.eidos.de	Sierra 06103-994040 Mo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.sierra.de
Electronic Arts 0190-900030 24h/Tag	www.electronicarts.com	Software 2000 0190-572000 Mo-Do 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Fr 10 ⁰⁰ -14 ⁰⁰	www.software2000.de
Empire 089-85795138 Mo-Fr 9 ⁰⁰ -13 ⁰⁰	www.kochmedia.com	Sony Computer Entertainment 0190-578578 Mo-Fr 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	www.sonyinteractive.com
Greenwood Entertainment 0234-9645050 Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.greenwood.de	Sony PlayStation (techn. Hilfe) 01805-766977 Mo-Fr 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	
GT Interactive 01805-254391 Mo-So 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	www.gtinteractive.de	Sunflowers 0190-510550 Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.sunflowers.de
Hasbro 01805-202150 Mo-So 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	www.hasbro.com	Take 2 0180-5304525 Mo-Fr 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	www.take2.de
Ikarion Software 0241-4701520 Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.ikarion.de	THQ/Softgold 02131-965111 Mo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.thq.de
Infogrames 0190-510550 Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.infogrames.de	TLC Tewi 089-61309235 Mo-Fr 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	www.learningco.de
Innonics 0511-33613790 Mo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.innonics.de	TopWare 0621-48286633 Mo-Fr 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.topware.de
Interactive Magic 01805-221126 Mo-Fr 17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	www.imagicgames.de	Ubi 0211-3380030 Werktags 9 ⁰⁰ -16 ⁰⁰	www.ubisoft.de
Konami 069-95081288 Mo-Fr 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	www.konami.com	Virgin 040-89703333 Mo-Do 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	www.virgininteractive.de
Magic Bytes 05241-953333 Mo-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 99Seite 76
Baldure's GateSeite 80
GangstersSeite 72
GloverSeite 78
Lands of Lore 3Seite 74
Micro Machines
64 TurboSeite 78
Monkey HeroSeite 76
Need for Speed 4Seite 74

Requiem:
Avenging AngelSeite 78
Ridge Racer Type 4 ...Seite 70
Rollercoaster Tycoon ..Seite 72
SilverSeite 80
Spyro the DragonSeite 76
Time CommandoSeite 76
Twisted EdgeSeite 72
Uprising 2Seite 78
Vigilante 8Seite 72

top-cheat



TOMB RAIDER 3

Während des Spiels müssen folgende Cheats eingegeben werden. Es muß dabei nicht pausiert werden!

LEVEL ÜBERSPRINGEN:

L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2

ALLE WAFFEN:

L2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2



AUFLISTUNG DER WAGEN

Obwohl die Wagen denselben Namen tragen und dieselbe Verarbeitung haben, ist das Handling recht unterschiedlich. Zum einen werden die Wagen beim Aufstieg in den einzelnen Teams schneller, zum anderen ändern sich die Beschleunigung und das Kurvenverhalten.

MMM-Wagen (Leicht): Assoluto (Drift)

Wagen 1: Promessa 162km/h
Wagen 2: Promessa 178km/h
Wagen 3: Bisonte 182km/h
Wagen 4: Regalo 187km/h
Wagen 5: Fatalita 194km/h
Wagen 6: Promessa 194km/h
Wagen 7: Bisonte 196km/h
Wagen 8: Regalo 203km/h
Wagen 9: Fatalita 205km/h
Wagen 10: Rondine 212km/h
Wagen 11: Cavaliere 216km/h
Wagen 12: Infinito 221km/h
Wagen 13: Promessa 280km/h
Wagen 14: Bisonte 287km/h
Wagen 15: Regalo 292km/h
Wagen 16: Fatalita 296km/h
Wagen 17: Aquila 303km/h
Wagen 18: Estasi 308km/h
Wagen 19: Squalo 312km/h
Wagen 20: Vulcano 356km/h

PRC-Wagen (Mittel): Assoluto (Drift)

Wagen 1: Promessa 171km/h
Wagen 2: Promessa 187km/h
Wagen 3: Bisonte 191km/h
Wagen 4: Regalo 198km/h
Wagen 5: Fatalita 203km/h
Wagen 6: Promessa 200km/h
Wagen 7: Bisonte 207km/h
Wagen 8: Regalo 212km/h
Wagen 9: Fatalita 216km/h
Wagen 10: Rondine 221km/h
Wagen 11: Cavaliere 226km/h
Wagen 12: Infinito 232km/h
Wagen 13: Promessa 290km/h
Wagen 14: Bisonte 296km/h
Wagen 15: Regalo 303km/h
Wagen 16: Fatalita 306km/h
Wagen 17: Aquila 312km/h
Wagen 18: Estasi 317km/h
Wagen 19: Squalo 321km/h
Wagen 20: Vulcano 358km/h

RTS-Wagen (Schwer): Assoluto (Drift)

Wagen 1: Promessa 180km/h
Wagen 2: Promessa 194km/h
Wagen 3: Bisonte 200km/h
Wagen 4: Regalo 205km/h
Wagen 5: Fatalita 212km/h
Wagen 6: Promessa 212km/h
Wagen 7: Bisonte 216km/h
Wagen 8: Regalo 223km/h
Wagen 9: Fatalita 226km/h
Wagen 10: Rondine 232km/h
Wagen 11: Cavaliere 237km/h
Wagen 12: Infinito 242km/h
Wagen 13: Promessa 301km/h
Wagen 14: Bisonte 306km/h
Wagen 15: Regalo 312km/h
Wagen 16: Fatalita 317km/h
Wagen 17: Aquila 321km/h
Wagen 18: Estasi 326km/h
Wagen 19: Squalo 331km/h
Wagen 20: Vulcano 374km/h

DRT-Wagen (Profi): Assoluto (Drift)

Wagen 1: Promessa 166km/h
Wagen 2: Promessa 180km/h
Wagen 3: Bisonte 184km/h
Wagen 4: Regalo 191km/h
Wagen 5: Fatalita 203km/h
Wagen 6: Promessa 196km/h
Wagen 7: Bisonte 203km/h
Wagen 8: Regalo 207km/h
Wagen 9: Fatalita 212km/h
Wagen 10: Rondine 223km/h
Wagen 11: Cavaliere 232km/h
Wagen 12: Infinito 248km/h
Wagen 13: Promessa 285km/h
Wagen 14: Bisonte 292km/h
Wagen 15: Regalo 296km/h
Wagen 16: Fatalita 303km/h
Wagen 17: Aquila 312km/h
Wagen 18: Estasi 324km/h
Wagen 19: Squalo 340km/h
Wagen 20: Vulcano 360km/h

MMM-Wagen (Leicht): Lizard (Drift)

Wagen 1: Bonfire 162km/h
Wagen 2: Bonfire 175km/h
Wagen 3: Detector 178km/h
Wagen 4: Wisdom 184km/h
Wagen 5: Officer 184km/h
Wagen 6: Bonfire 191km/h
Wagen 7: Detector 196km/h
Wagen 8: Wisdom 200km/h
Wagen 9: Officer 200km/h
Wagen 10: Colleague 210km/h
Wagen 11: Comrade 216km/h
Wagen 12: Ignition 219 km/h
Wagen 13: Bonfire 280km/h
Wagen 14: Detector 285km/h
Wagen 15: Wisdom 290km/h
Wagen 16: Officer 290km/h
Wagen 17: Tamer 299km/h
Wagen 18: Cataract 303km/h
Wagen 19: Reckless 308km/h
Wagen 20: Nightmare 351km/h

PRC-Wagen (Mittel): Lizard (Drift)

Wagen 1: Bonfire 169km/h
Wagen 2: Bonfire 184km/h
Wagen 3: Detector 189km/h
Wagen 4: Wisdom 194km/h
Wagen 5: Officer 194km/h
Wagen 6: Bonfire 198km/h
Wagen 7: Detector 205km/h
Wagen 8: Wisdom 207km/h
Wagen 9: Officer 207km/h
Wagen 10: Colleague 219km/h
Wagen 11: Comrade 232km/h
Wagen 12: Ignition 230km/h
Wagen 13: Bonfire 290km/h
Wagen 14: Detector 294km/h
Wagen 15: Wisdom 301km/h
Wagen 16: Officer 301km/h
Wagen 17: Tamer 310km/h
Wagen 18: Cataract 317km/h
Wagen 19: Reckless 319km/h
Wagen 20: Nightmare 353km/h

RTS-Wagen (Schwer): Lizard (Drift)

Wagen 1: Bonfire 178km/h
Wagen 2: Bonfire 194km/h
Wagen 3: Detector 198km/h
Wagen 4: Wisdom 203km/h
Wagen 5: Officer 203km/h
Wagen 6: Bonfire 210km/h
Wagen 7: Detector 214km/h
Wagen 8: Wisdom 219km/h
Wagen 9: Officer 219km/h
Wagen 10: Colleague 230km/h
Wagen 11: Comrade 235km/h
Wagen 12: Ignition 239km/h
Wagen 13: Bonfire 301km/h
Wagen 14: Detector 306km/h
Wagen 15: Wisdom 312km/h
Wagen 16: Officer 312km/h
Wagen 17: Tamer 321km/h
Wagen 18: Cataract 324km/h
Wagen 19: Reckless 328km/h
Wagen 20: Nightmare 358km/h

DRT-Wagen (Profi): Lizard (Drift)

Wagen 1: Bonfire 164km/h
Wagen 2: Bonfire 178km/h
Wagen 3: Detector 184km/h
Wagen 4: Wisdom 189km/h
Wagen 5: Officer 189km/h
Wagen 6: Bonfire 194km/h
Wagen 7: Detector 200km/h
Wagen 8: Wisdom 205km/h
Wagen 9: Officer 205km/h
Wagen 10: Colleague 221km/h
Wagen 11: Comrade 230km/h
Wagen 12: Ignition 246km/h
Wagen 13: Bonfire 285km/h
Wagen 14: Detector 290km/h
Wagen 15: Wisdom 294km/h
Wagen 16: Officer 294km/h
Wagen 17: Tamer 310km/h
Wagen 18: Cataract 319km/h
Wagen 19: Reckless 335km/h
Wagen 20: Nightmare 369km/h

MMM-Wagen (Leicht): Terrazi (Grip)

Wagen 1: Ambitious 159km/h
Wagen 2: Ambitious 175km/h
Wagen 3: Troop 180km/h
Wagen 4: Rumor 187 km/h
Wagen 5: wildboar 191km/h
Wagen 6: Ambitious 189km/h
Wagen 7: Troop 196km/h
Wagen 8: Rumor 203km/h
Wagen 9: Wildboar 205km/h
Wagen 10: Capital 210km/h
Wagen 11: Cowboy: 214km/h
Wagen 12: Starlight 221km/h
Wagen 13: Ambitious 278km/h
Wagen 14: Troop 283km/h
Wagen 15: Rumor 287km/h
Wagen 16: Wildboar 294km/h
Wagen 17: Decision 301km/h
Wagen 18: Terrific 306km/h
Wagen 19: Destroyer 310km/h
Wagen 20: Utopia 392km/h

PRC-Wagen (Mittel): Terrazi (Grip)

Wagen 1: Ambitious 171km/h
Wagen 2: Ambitious 187km/h
Wagen 3: Troop 191km/h
Wagen 4: Rumor 196 km/h
Wagen 5: wildboar 200km/h
Wagen 6: Ambitious 203km/h
Wagen 7: Troop 207km/h
Wagen 8: Rumor 210km/h
Wagen 9: Wildboar 216km/h
Wagen 10: Capital 219km/h
Wagen 11: Cowboy: 223km/h
Wagen 12: Starlight 232km/h
Wagen 13: Ambitious 292km/h
Wagen 14: Troop 296km/h
Wagen 15: Rumor 299km/h
Wagen 16: Wildboar 306km/h
Wagen 17: Decision 310km/h
Wagen 18: Terrific 315km/h
Wagen 19: Destroyer 319km/h
Wagen 20: Utopia 399km/h

RTS-Wagen (Schwer): Terrazi (Grip)

Wagen 1: Ambitious 180km/h
Wagen 2: Ambitious 198km/h
Wagen 3: Troop 203km/h
Wagen 4: Rumor 207 km/h
Wagen 5: wildboar 212km/h
Wagen 6: Ambitious 210km/h
Wagen 7: Troop 216km/h
Wagen 8: Rumor 221km/h
Wagen 9: Wildboar 226km/h
Wagen 10: Capital 230km/h
Wagen 11: Cowboy: 235km/h
Wagen 12: Starlight 239km/h
Wagen 13: Ambitious 301km/h
Wagen 14: Troop 303km/h
Wagen 15: Rumor 310km/h
Wagen 16: Wildboar 317km/h
Wagen 17: Decision 319km/h
Wagen 18: Terrific 326km/h
Wagen 19: Destroyer 331km/h
Wagen 20: Utopia 397km/h

DRT-Wagen (Profi): Terrazi (Grip)

Wagen 1: Ambitious 166km/h
Wagen 2: Ambitious 182km/h
Wagen 3: Troop 187km/h
Wagen 4: Rumor 191 km/h
Wagen 5: wildboar 203km/h
Wagen 6: Ambitious 194km/h
Wagen 7: Troop 200km/h
Wagen 8: Rumor 205km/h
Wagen 9: Wildboar 212km/h
Wagen 10: Capital 219km/h
Wagen 11: Cowboy: 230km/h
Wagen 12: Starlight 246km/h
Wagen 13: Ambitious 285km/h
Wagen 14: Troop 287km/h
Wagen 15: Rumor 296km/h
Wagen 16: Wildboar 301km/h
Wagen 17: Decision 310km/h
Wagen 18: Terrific 321km/h
Wagen 19: Destroyer 337km/h
Wagen 20: Utopia 395km/h

MMM-Wagen (Leicht): Age Solo (Grip)

Wagen 1: Prophete 159km/h
Wagen 2: Prophete 173km/h
Wagen 3: Dirigeant 178km/h
Wagen 4: Bataille 184km/h
Wagen 5: Megere 189km/h
Wagen 6: Prophete 191km/h
Wagen 7: Dirigeant 194km/h
Wagen 8: Bataille 200km/h
Wagen 9: Megere 203km/h
Wagen 10: Antilope 207km/h
Wagen 11: Aversa 214km/h
Wagen 12: Licorne 219km/h
Wagen 13: Prophete 283km/h
Wagen 14: Dirigeant 287km/h
Wagen 15: Bataille 290km/h
Wagen 16: Megere 297km/h
Wagen 17: Espion 301km/h
Wagen 18: Sorciere 303km/h
Wagen 19: Supernova 310km/h
Wagen 20: Ecoureuil 312km/h

PRC-Wagen (Mittel): Age Solo (Grip)

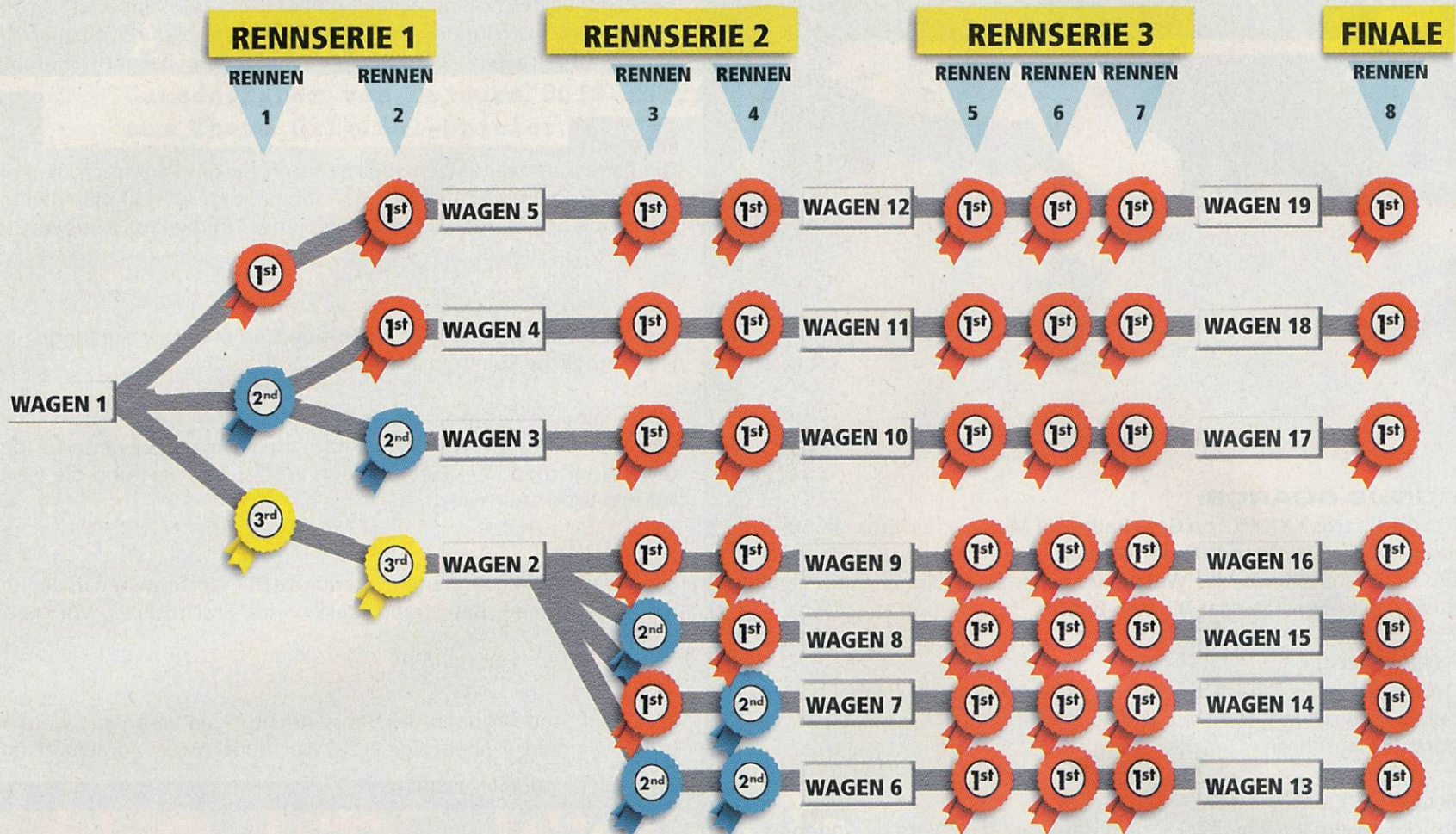
Wagen 1: Prophete 169km/h
Wagen 2: Prophete 187km/h
Wagen 3: Dirigeant 189km/h
Wagen 4: Bataille 194km/h
Wagen 5: Megere 198km/h
Wagen 6: Prophete 200km/h
Wagen 7: Dirigeant 205km/h
Wagen 8: Bataille 207km/h
Wagen 9: Megere 216km/h
Wagen 10: Antilope 219km/h
Wagen 11: Aversa 223km/h
Wagen 12: Licorne 230km/h
Wagen 13: Prophete 287km/h
Wagen 14: Dirigeant 294km/h
Wagen 15: Bataille 301km/h
Wagen 16: Megere 303km/h
Wagen 17: Espion 308km/h
Wagen 18: Sorciere 315km/h
Wagen 19: Supernova 321km/h
Wagen 20: Ecoureuil 294km/h

RTS-Wagen (Schwer): Age Solo (Grip)

Wagen 1: Prophete 164km/h
Wagen 2: Prophete 180km/h
Wagen 3: Dirigeant 187km/h
Wagen 4: Bataille 189km/h
Wagen 5: Megere 200km/h
Wagen 6: Prophete 196km/h
Wagen 7: Dirigeant 200km/h
Wagen 8: Bataille 203km/h
Wagen 9: Megere 210km/h
Wagen 10: Antilope 219km/h
Wagen 11: Aversa 228km/h
Wagen 12: Licorne 244km/h
Wagen 13: Prophete 287km/h
Wagen 14: Dirigeant 290km/h
Wagen 15: Bataille 294km/h
Wagen 16: Megere 299km/h
Wagen 17: Espion 312km/h
Wagen 18: Sorciere 319km/h
Wagen 19: Supernova 335km/h
Wagen 20: Ecoureuil 306km/h

DRT-Wagen (Profi): Age Solo (Grip)

Wagen 1: Prophete 164km/h
Wagen 2: Prophete 180km/h
Wagen 3: Dirigeant 187km/h
Wagen 4: Bataille 189km/h
Wagen 5: Megere 200km/h
Wagen 6: Prophete 196km/h
Wagen 7: Dirigeant 200km/h
Wagen 8: Bataille 203km/h
Wagen 9: Megere 210km/h
Wagen 10: Antilope 219km/h
Wagen 11: Aversa 228km/h
Wagen 12: Licorne 244km/h
Wagen 13: Prophete 287km/h
Wagen 14: Dirigeant 290km/h
Wagen 15: Bataille 294km/h
Wagen 16: Megere 299km/h
Wagen 17: Espion 312km/h
Wagen 18: Sorciere 319km/h
Wagen 19: Supernova 335km/h
Wagen 20: Ecoureuil 301km/h



TEAMS UND HERSTELLER

Aus vier Teams könnt Ihr bei Ridge Racer Type 4 wählen, wobei alle für einen anderen Schwierigkeitsgrad stehen. MMM ist das leichteste Team, dicht gefolgt vom RTS – dem mittleren Team. RTS stellt den harten Schwierigkeitsgrad dar, während das letzte Team – DRT – für absolute Experten ist. Nach der Wahl des Teams ist ein Hersteller auszuwählen – hier stehen ebenfalls vier zur Auswahl: Assoluto, Lizard, Terrazi und Age Solo. Assoluto und Lizard bieten Drift-Gefährte und Terrazi und Age Solo die Wagen mit Grip. Somit gibt es 16 Kombinationen von Team und Wagen. Mit jeder davon könnt Ihr 20 Wagen freischalten: 19 „normale“ und einen Highend-Flitzer in den Extra Trials. Um an alle 320 Wagen zu kommen, müßt Ihr alle 16 Kombinationen durchspielen. Der Haken bei der Sache: Um alle 19 Standardwagen durch Kombination freizuschalten, müßt Ihr den Grand Prix mindestens siebenmal durchspielen. Welche Wagen Ihr dabei bekommt, hängt von der Platzierung in den einzelnen Rennen ab. Ihr bekommt unterschiedliche Flitzer am Ende der zweiten, vierten und siebten Runde, wenn Ihr in den ersten zwei Rennen Zweiter und Erster werdet – und nicht etwa zweimal Erster. Schaut Euch für eine nähere Erklärung das Diagramm genau an.



losballern und gewinnen

Solero SHOTS

www.solero-shots.de

LANGNESE



TWISTED EDGE



BONUS-BOARDS:

Um die Boards XXXX6, Top Gear Rally und Midway fahren zu können, mußt Du in allen Rennen Erster werden. Wenn Du auf allen drei Kursen der ersten Runde des Wettbewerbs als Erster die Ziellinie überquerst, bekommst Du das Blumen-Board.

FIGUREN:

Drücke B, R oder Z nach einen Sprung und drücke den Hebel in eine beliebige Richtung. Halte einen Knopf gedrückt, um verschiedene Figuren auszuführen.

BLITZSTART:

Drücke zweimal nach oben, sobald das Wort "Go" verschwunden ist. Wenn das Timing stimmt, legst Du einen rasanten Start hin.

WEITERE BONUS-BOARDS UND GESPIEGELTE KURSE:

Alle Tracks müssen erspielt und auf jeder der drei Schwierigkeitsstufen muß die Bestzeit erzielt worden sein. In der höchsten Schwierigkeitsstufe erscheint nun ein Ghost, den Du schlagen mußt. Bei einem Sieg erhältst Du ein Bonus-Board. Um die gespiegelte Version des jeweiligen Kurses freizuschalten, mußt Du die folgenden Pisten mit dem passenden Brett erneut durchspielen:

Twisty	Twisty Canyon
Jake	Polar Paradise
'55	Splash Down
Tareh	Glacier Gluch
Typhoon	Easy Slider
Lynwood	Funky Town



ROLLERCOASTER TYCOON

Wenn man einen Besucher Chris Sawyer nennt, macht er sich auf den Weg und besucht alle Achterbahnen des Parks.



GANGSTERS

Wenn Du nach ca. fünf Wochen das Spiel während der Arbeitswoche anhältst und in der Vogelperspektive über die Stadtkarte scrollst, kannst Du leicht das Hauptquartier einer anderen Gang finden. Du mußt nur nach Autos und einer Person, die nahe bei einem Eingang stehen, Ausschau halten.



ALPHA CENTAURI

Im Stammverzeichnis des Spieles gibt es die Datei "Alpha.txt". In dieser können Einstellungen vorgenommen werden, durch die man das Spiel verändern kann. Fünf Bereiche sind hierbei besonders interessant:

#Terrain

Die Zahlen in der fünften Spalte stehen für das Tempo, in dem die Former-Einheiten ihren jeweiligen Job erledigen. Trägt man hier die 1 ein, sind alle Former-Einheiten mit jeder Tätigkeit nach einem Zug fertig.

#Resourceinfo

Hier könnt Ihr die Energie-, Nahrungs- und Mineralverteilungen für jedes mögliche Spielfeld einstellen.

#Technology

Die erste Zahl steht für den militärischen Wert, die zweite für den technologischen, die dritte für den Wohlstandswert und die vierte für den Wachstumswert.

#Chassis

Hier könnt Ihr alle Einheiten verändern. Die Werte stehen in der Reihenfolge: Tempo, Bewegung, Reichweite, Fracht, Preis, Voraussetzung.

#Facilities

An dieser Stelle können die Basiseinrichtungen verändert werden. Und zwar in der Reihenfolge Preis, Wartungskosten, Voraussetzung.



VIGILANTE 8 (D)



Gib folgendes im Paßwortmenü ein und starte:

FAHRER:

Convoi **M7ILRY5W2MCLCJ**

Molo **HRBT76ADIITYSP**

Dave **C45HNW4TBRD647**

Sid Burn **4G7KXSXC7GG72V**

LEVELS:

Sandgrube **W3LXQ@RVNT7V95**

Geheimer Stützpunkt **MDILRMGWHY616J**

Super Dreamland 64 **JTBT7CFDILRMGW**



Al Lowe,

Gamedesigner von Leisure Suit Larry,
zum Thema Original-Spiele:

Nur Verlierer wie Leisure Suit Larry denken, daß sie im Leben viel für nichts bekommen. Wem schadet Ihr, wenn Ihr Spiele kopiert, anstatt die Originale zu kaufen? Euch selbst! Denn wenn Typen wie ich nicht mehr für die Entwicklung von Spielen bezahlt werden, werden wir es auch nicht mehr tun. Und Ihr bekommt nur noch Games, die Ihr wirklich vergessen könnt. Deshalb meine Bitte:

Holt Euch

geniale
Originale!

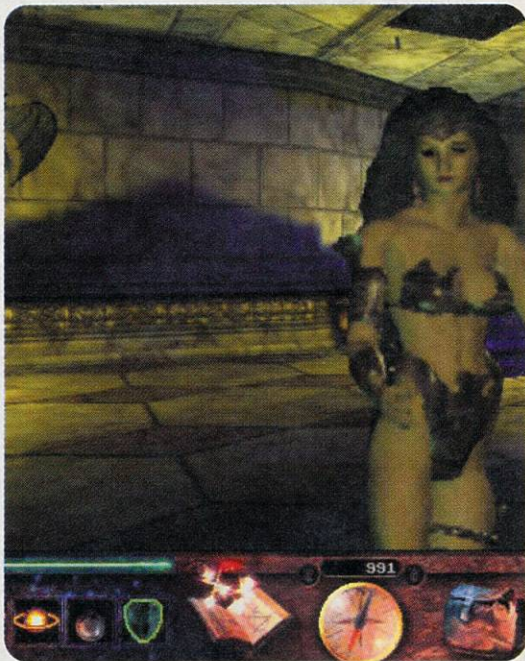


Geniale Originale - eine Initiative der deutschen Electronic Games-Magazine in Zusammenarbeit mit GVG und VUD. Copyright COMPUTEC MEDIA AG.

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



LANDS OF LORE 3



Für wenig Geld kannst Du in der Kriegergilde Deine Charaktere trainieren lassen. Im Untergeschoß steht eine kleine Münzbox (10 Münzen), die Dir den Eintritt in eine kleine Kampfarena ermöglicht. Wenn Du dort

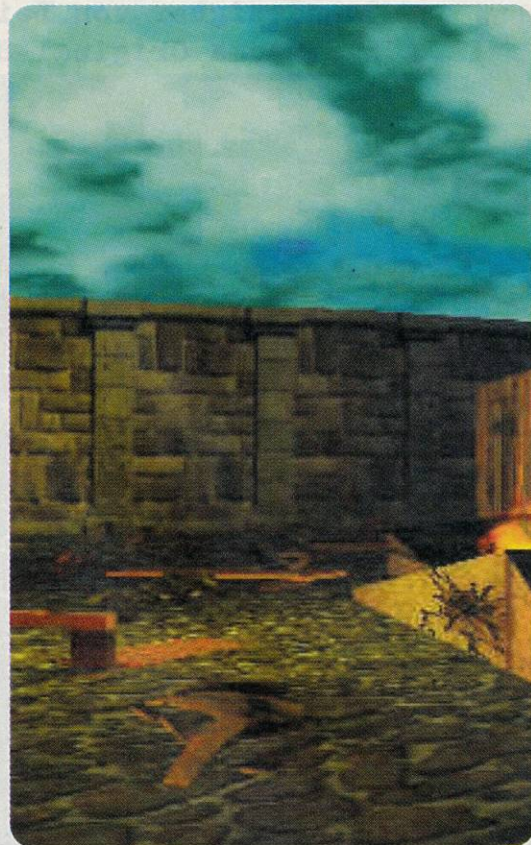
gleich den Kampf in der höchsten Schwierigkeitsstufe wählst, ist ein Aufstieg schon nach zwei oder drei Runden möglich.

Die höchste Stufe wird gewählt durch:

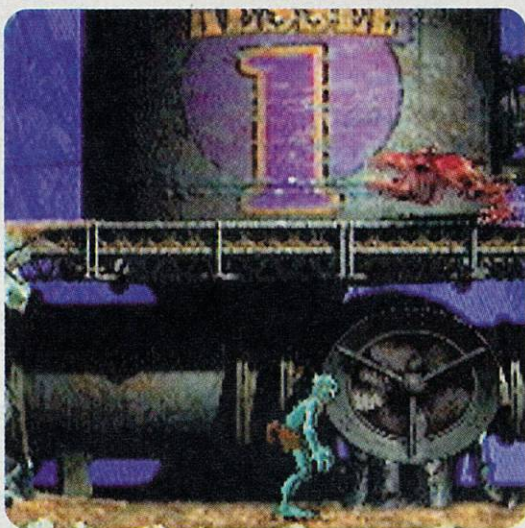
Oberstes Wappen
Alle drei Knöpfe rechts gedrückt

Auf diese Weise kannst Du schon zu Beginn des Spieles mit ungefähr einer Stunde Arbeit den Helden auf Stufe 25 und einen Stärkewert über 10 steigern. Danach stellen die Gegner kein allzu großes Problem dar.

Es gibt aber noch einen anderen Weg, um schnell an Erfahrung zugewinnen: Kaufe zunächst in der Kriegergilde den Kriegsbogen Wechselbalg für 800 Goldmünzen. Gehe danach zum Portal (Vulkania) und begeben Dich zur Drachensstadt. Dort mußt Du den Gang entlang gehen, bis zu dem Raum mit den drei Türen kommst. Wähle hier die Tür nach Osten, wo Du Morphera ein zweites Mal triffst. Greife sie, noch bevor Du mit ihr sprichst, mit dem Kriegsbogen Wechselbalg an. Nach einiger Zeit fängt sie an zu brennen. Attackiere sie solange, bis Du anfängst, aufzusteigen.



NEED FOR SPEED 4



STRASSENSÜNDER:

Wenn Du zu Beginn des Einsatzes **LI + Oben** drückst, werden die Sirenen ausgeschaltet und die Verkehrssünder werden langsamer. Stell Dich vor die Bösewichte und schalte die Sirenen wieder an.

BONUS-WAGEN:

Wenn Du unter den Spieloptionen den Benutzernamen **Flash** eingibst, erhältst Du als Belohnung einen coolen Wagen: den PHANTOM.

Gibst Du ebenfalls im Optionsmenü als Benutzernamen **Hotrod** ein, kannst Du einen noch cooleren Bonuswagen namens TITAN

in Empfang nehmen.

Setzt Du **Whirly** als Benutzernamen ein, kannst Du einen tollen Helikopter fliegen! Allerdings ist der Hubschrauber nur im Probefahrt-Modus anwählbar.

BETRUNKENER FAHRER:

Um die Rennen mit völlig verschwommenem Blick zu fahren, mußt Du nach der Auswahl einer Strecke und eines Wagens das Rennen starten und, bevor der Lade-Bildschirm erscheint die Tasten **Oben + L2 + RI** drücken und gedrückt halten.

COCKPIT-ANSICHT:

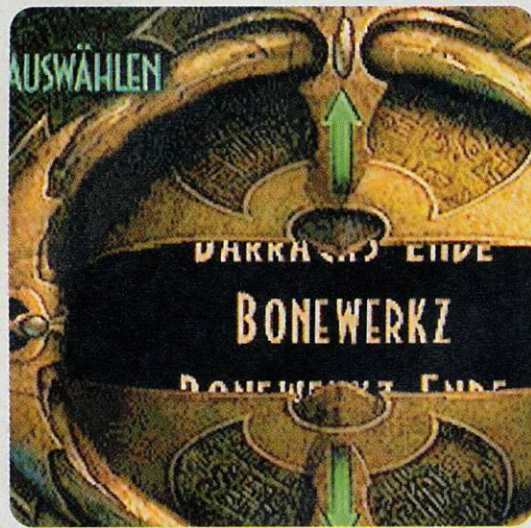
Wenn Du auf die Inboard-Ansicht verzichten willst, mußt Du ein Rennen starten und vor Erscheinen des Lade-Bildschirms die Tasten **Oben + ▲ + ■** gedrückt halten.

MEHR LICHT:

Wer will, kann sich an die Straßenverkehrsordnung halten und immer korrekt den Blinker setzen. Dazu mußt Du die **L1**-Taste halten und das Steuerkreuz nach rechts bzw. links drücken. Den Warnblinker setzt man, indem man die **LI-Taste** und **Unten** gedrückt hält. Scheinwerfer leuchten Dir den Weg, wenn Du die **LI-Taste** und **Unten** gedrückt hältst.

SCHNELLES GELD:

Voraussetzung für viel Geld ohne große Mühe sind zwei Memory Cards und ein Spielstand mit mindestens zwei Autos bzw. einem Auto und



Geld für ein zweites Auto, um den High-Stakes-Modus fahren zu können.

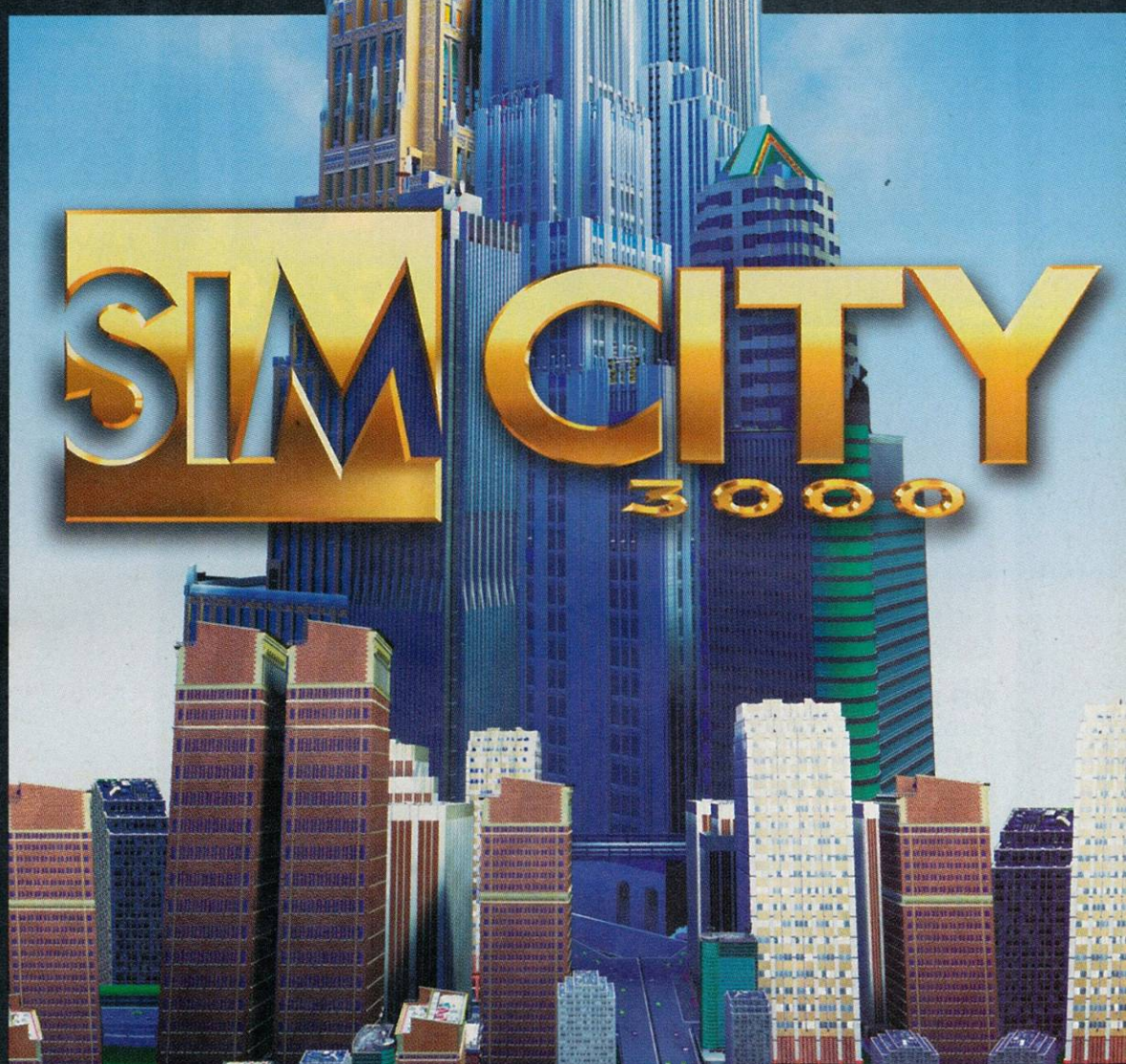
Kopiere dann Deinen Spielstand auf die zweite Memory Card, starte das Spiel neu und wähle den High-Stakes-Modus. Suche Dir dann von Memory Card 1 und von Memory Card 2 irgendein Auto (von Memory Card 2 am besten das teuerste) aus. Nehme, sobald das Rennen startet, den Controller von Port 2 und gib das Rennen auf. Nun hat Spieler 1 bzw. Memory Card 1 das Auto von Memory Card 2 gewonnen. Speichere das Spiel ab und schalte die PlayStation aus. Lösche den Spielstand von Memory Card 2 und kopiere den Spielstand von Memory Card 1 auf Memory Card 2. Starte dann das Spiel neu, wähle den High-Stakes-Modus und fange von vorne an.

MAXIMUM FUN ▶

COMPUTEC
SOFTWARE

Add-On für SimCity 3000

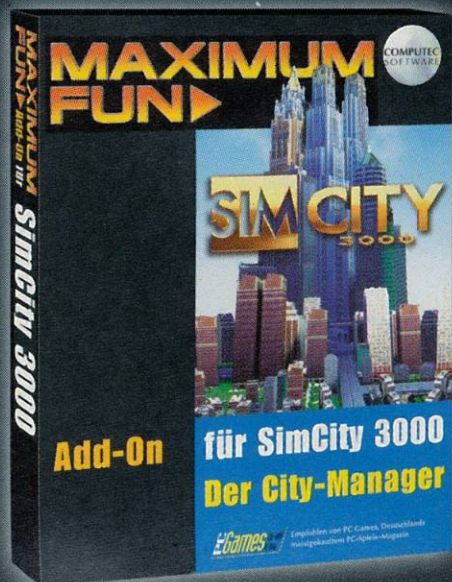
SimCity 3000 © 1998 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.



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 menü-gesteuert** >> **ab Juni im Fachhandel erhältlich!**



Add-On für SimCity 3000

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95

Games CD-ROM
Magazin

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



SYPRO THE DRAGON



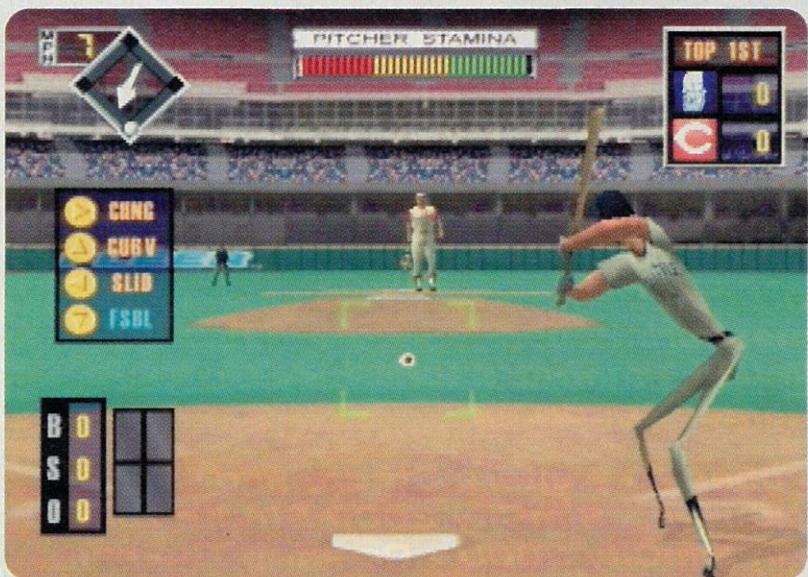
99 LEBEN:

Pausiere das Spiel und klicke im Menü auf „Bestand“. Anschließend mußt Du folgenden Code eingeben:

■, ■, ■, ■, ■, ■, ●, Oben, ●, links, ●, rechts, ●



ALL-STAR BASE- BALL 99 (D)

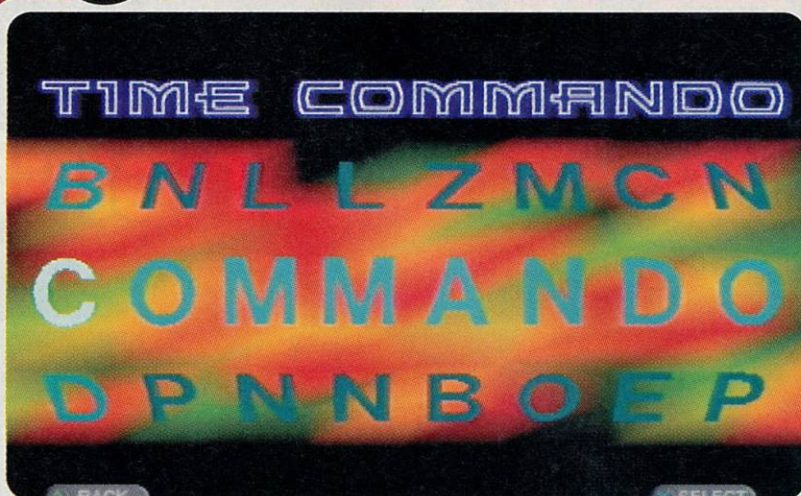


Gebt alle Codes im „Enter Cheats“-Menü ein:

Papierdünne Spieler	PRPPAPLYR
Dicke und dünne Spieler	ABBTNCSTLO
Große Köpfe, Hände und Füße	GOTHELIUM
Qualmender Baseball	GRTBLSFDST
Riesiger Baseball	BBNSTRDS
Alien-Stadion	ATEMYBUIK



TIME COMMANDO



LEVELCODES:

Rom	VVCLVIDW
Japan	FZUDXVMS
Mittelalter	RNUDQDCT
Azteken:	GOFAYBMX
Wilder Westen	WMTDZBMD
Weltkrieg	UDDRJFLD
Zukunft	UBKQVAGJ
Virus	HQSRXIKI
Geheim-Level	COMMANDO

CHEATS:

Gehe während des Spiels in den Pausen-Modus und wähle die Option „Sound F/X“ an. Danach mußt Du folgendes eingeben:

Alle Waffen: ▲, ✕, ●, ■, ✕, ■, ●, ▲, ✕, ■

Unendlich Munition: ▲, ●, ▲, ✕, ■, ✕, ●, ■, ▲, ✕, ■

Partskip: ✕, ✕, ■, ■, ●, ●, ▲, ▲, ■, ■, ●

Volles Leben: ✕, ▲, ▲, ●, ✕, ▲, ▲, ●, ■, ■, ✕



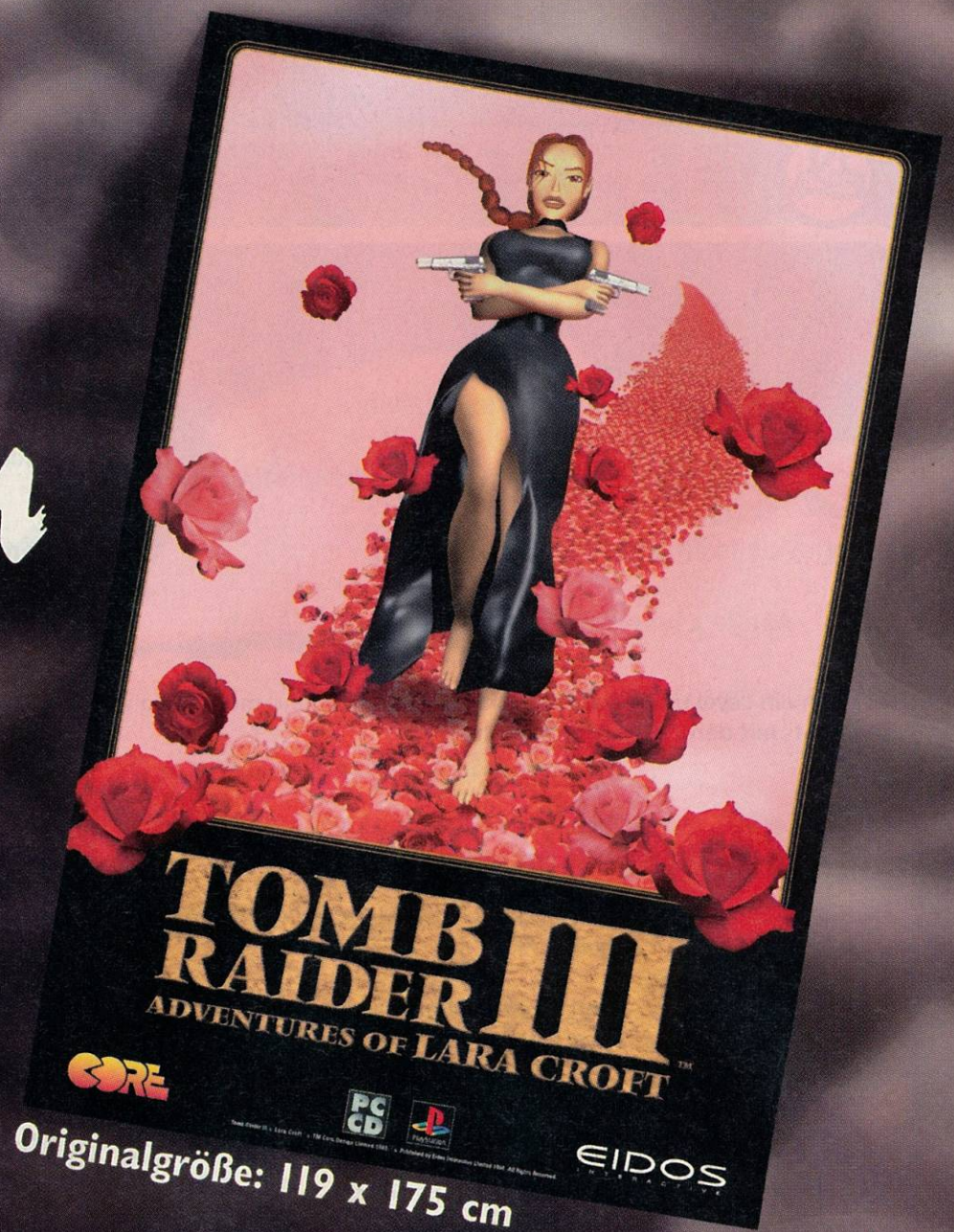
MONKEY HERO



Alle Gegenstände erhaltet Ihr, wenn Ihr folgende Tastenkombination während des Spiels eingibt:

L2 + R2 + ● + ✕

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

N64 GLOVER (D)



Gehe in ein Level und pausiere das Spiel. Anschließend mußt Du diese Cheats mit den C-Knöpfen eingeben:

Öffnet Portale	Oben, Rechts, Rechts, Unten, Links, Unten, Oben, Rechts
Unendlich Energie	Rechts, Rechts, Unten, Rechts, Rechts, Rechts, Oben, Links
Powerball	Oben, Unten, Oben, Unten, Oben, Unten, Links, Oben
Niedrige Schwerkraft	Links, Links, Oben, Links, Rechts, Oben, Oben, Oben
Fischauge	Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts
Speed-Up	Links, Links, Rechts, Oben, Rechts, Links, Unten, Unten

PC UPRISING 2

Gib im Chatmenü (zu erreichen durch „M“) die folgenden Cheatcodes ein:

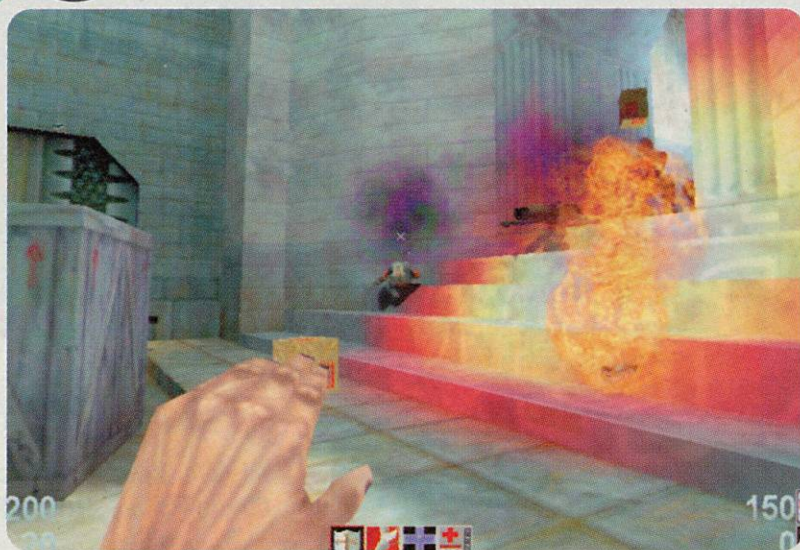
CHUMP	Unverwundbarkeit
CLEARSKY	Wolkenloser Himmel
DANGEROUS	Unbegrenzte Munition
DANGEROUS CHUMP	Unverwundbarkeit und unbegrenzte Munition
DONE	Level erfolgreich beenden
FLURRY	Schneetreiben
SLICK	Selbstzerstörung
STORMY	Stürmische Wetterlage
SUPER CHUMP	Unverwundbarkeit und höhere Geschwindigkeit
TUFF ASS	Verstärkte Waffen
YOYO	Unverwundbarkeit
WAY MO MONEY	5.000 Geldeinheiten

N64 MICRO MACHINES 64 TURBO (D)

Im Pausenmodus können folgende Cheats aktiviert werden:

Andere Perspektive	Links, Rechts, C-Links, C-Rechts, links, rechts, C-Links, C-Rechts
Riesensprünge	C-Links, Rechts, Rechts, Unten, Oben, Unten, Links, Unten, Unten
Full Speed	C-Links, C-Unten, C-Rechts, C-Links, C-Oben, C-Unten, C-Unten, C-Unten, C-Unten
Gener werden langsamer	C-Rechts, C-Oben, C-Links, C-Unten, C-Rechts, C-Oben, C-Links, C-Unten
Debug-Modus	C-Links, Oben, Unten, Unten, C-Links, C-Rechts, C-Rechts, C-Oben, C-Unten
Wenn Du den Debug-Mode aktiviert hast, kannst Du folgende Cheats eingeben:	
Rennen gewinnen	Z-Taste + C-Unten
Kamera-Ansicht wechseln	Z gedrückt halten + Oben, Unten, Links, Rechts
Kamera zoomen	Z gedrückt halten + R-Taste

PC REQUIEM: AVENGING ANGEL



Mit der Enter-Taste kannst Du die Konsole aufrufen, in der folgende Cheatcodes eingegeben werden:

Csmilton	Cheats aktivieren
Csstigmata	Paß für das Medlab
Csitems	Paß für das Medlab
Csshroud	Maximale Rüstung und Gesundheit
Cshealth	Maximale Gesundheit
Csrosary	Alle Gegenstände
Csammo	Munition
Csguns	Alle Waffen
Csyhwh	Gott-Modus
Cs essence	Unbegrenzt Essenz
Cshalt	Hält die Zeit an
Cswire	Andere Grafikdarstellung
Csvanish	Alle Gegner sind verschwunden
Cshost	Keine Anziehungskraft
Csportal	Alle Durchgänge werden grafisch hervorgehoben





BALDUR'S GATE



Die maximale Anzahl Erfahrungspunkte im Spiel liegt bei 89.000 Punkten. Daher empfiehlt es sich, klassenkombinierte Charaktere zu erschaffen, da diese im Verhältnis zu ihren Erfahrungspunkten schneller aufsteigen.

Sprecht Passanten immer mit dem charismatischsten Charakter an, da die Leute Euch dann gleich viel freundlicher gesonnen sind. So steht z. B. in der Landkarte vor der Gnoll-

festung ein Mann vor einer Brücke, der die Gruppe bittet, einen Bären zu töten. Wenn man ihn nach getaner Arbeit mit einem Charakter mit Charisma 10 anspricht, gibt er einem 50 Goldmünzen als Belohnung. Spricht man ihn dagegen mit einem Charakter mit Charisma 17 an, rückt er ein Paar Zauberstiefel heraus.

Wenn Ihr auf illegale Weise zu Geld kommen möchtet, verkauft einfach in Nashkell beim Händler all die wertvollen Rüstungen und Waffen, die Ihr eigentlich niemals verkaufen würdet. Diese Gegenstände sind meist sehr viel wert. (Auf den Ruf der Gruppe achten!) Wenn Ihr alle Sachen verkauft habt, klagt all die Sachen einfach mit einem erfahrenen Dieb zurück. Aber Achtung: Die Gegenstände können kein zweites Mal verkauft werden, da sie als „Hehlerware“ gebrandmarkt sind.

Am billigsten können unbekannte Gegenstände bei den Händlern auf dem Jahrmarkt von Nashkell identifiziert werden.

Auf der ersten Mantelwaldkarte befindet sich ein Jagdhaus. Will man alle hier zu bekommenen Gegenstände und möglichst viele Erfahrungspunkte bekommen, muß man zuerst den Jagdhausbesitzer ausrauben (davor unbedingt speichern!), ihn danach ansprechen und die Druiden bekämpfen.

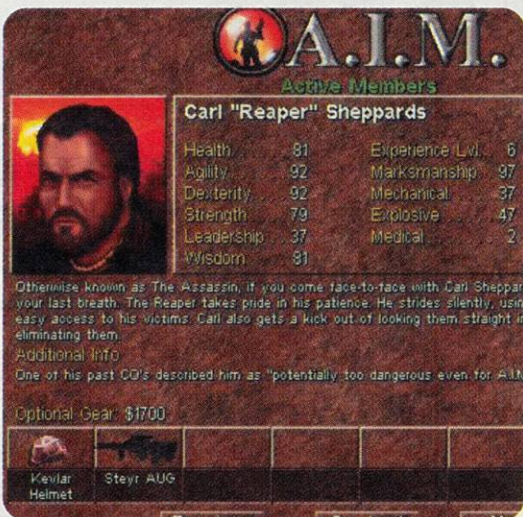
Basilisken lassen sich am einfachsten bekämpfen, wenn man ihnen mit dem Zauberspruch „Monsterbeschwörung“ eine große Menge Monster direkt vor die Nase setzt und sie dann mit Fernkampfwaffen und Zaubersprüchen angreift. Dadurch verhindert man, daß die eigenen Charaktere versteinert werden. Alternativ kann man auch mit einem getarnten Dieb die Landschaft um einen Basilisken herum erforschen und mit einem Zauberer ein Spinnennetz auf den Basilisken zaubern. Solange der Basilisk durch das Netz gelähmt wird, kann er auch niemanden versteinern.

In Beregost wohnt im ersten Stock des Feldpost-Wirtshauses ein Mann namens Algernon. Mit einem erfahrenen Dieb kann man ihm einen guten Umhang klauen. Natürlich kann man Algernon auch einfach töten, falls man eine böse Party steuert.

Wenn Ihr beim Ausrauben von Häusern immer von den Bewohnern entdeckt werdet, solltet Ihr einfach versuchen, mit anderen Partymitgliedern die Durchgänge zu den einzelnen Zimmer zu versperren. So könnt Ihr unbewachte Räume ausrauben, ohne ständig befürchten zu müssen, daß jemand durch die Türe kommt und Euch entdeckt.



SILVER



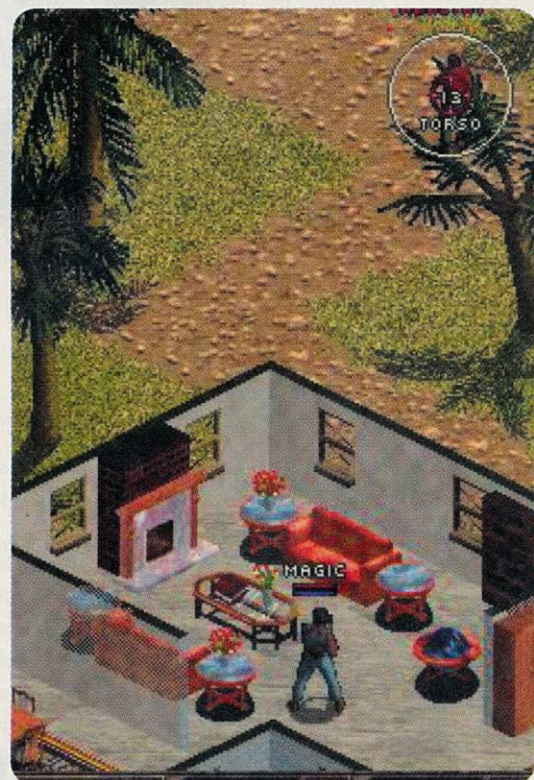
Wenn Du Deine Kampfpartner heilen willst, mußt Du ins Rebellenlager gehen und mit einem beliebigen Mitkämpfer sprechen, der nicht zu Deiner Dreiergruppe gehört. Wechsle den Verletzten aus und hole ihn danach wieder in Dein Team.

Um den Eisdrachen in Class' Palast zu besiegen, mußt Du Dich, während er mit Eisbällen schießt, hinter einem Deiner vereisten Gefährten verstecken. Die Eisbälle prallen an dem vereisten Kameraden ab und David erleidet keinen Schaden. Wenn Dein vereister Gefährte nun keine Energie mehr hat, ist das

nicht besonders schlimm, da diese sich wieder füllt, wenn Du den Drachen siegest. Du mußt mit David jetzt nur noch den Eiszapfen, die von der Decke hängen, ausweichen und den Drachen mit dem Feuerzauber bekämpfen.

Auch Silvers Sohn Fuge kannst Du ohne Energieverlust bekämpfen. Falls Du das Unsichtbarkeitsarmband hast, solltest Du Dich unsichtbar machen, die stärkste Nahkampfwaffe auswählen und ihn mit dem Superschlag „Falke“ attackieren. So verliert er im günstigsten Fall 450 Energiepunkte. Wenn die Unsichtbarkeit noch anhält, solltest Du ihn noch ein- bis zweimal mit dem Feuerzauber beschießen. Öffne dann das Inventar, sobald Du wieder sichtbar bist, und warte, bis das Unsichtbarkeitsarmband wieder aufgeladen ist. Während das Inventar geöffnet ist, greift Dich Fuge nicht an und bleibt regungslos stehen. Wenn David wieder unsichtbar ist, wiederholst Du den Vorgang solange, bis Fuge besiegt ist.

Indem Du sowohl den Bildschirm mit Davids Haus als auch den folgenden Bildschirm nach rechts verläßt, findest Du im Wald hinter dem Haus einen magischen Steinkreis, mit dem man zweimal einen Kämpfer zu voller Energie verhelfen kann. Die nächste Lokalität mußt Du bei der ersten Möglichkeit nach oben verlassen. Wenn Du Deinen Kämpfer nun in die Mitte des Steinkreises stellst, lädt sich seine Energie vollständig auf.



Wenn Du in Geldnot bist, solltest Du Othias Turm in Rain besuchen. Im unteren Stockwerk befinden sich 5 schwache Zwerge, die immer 10 Goldstücke hinterlassen. Verläßt Du das Bild kurz, um es gleich wieder zu betreten, sind die Zwerge wieder da. Wenn Du das Ganze einige Male wiederholst, füllt sich Dein Geldbeutel langsam.



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
STAR WARS ADVENTURE	☐	☐	☐	☐
STAR WARS RACER	☐	☐	☐	☐
RAYMAN 2	☐	☐	☐	☐
DESCENT 3	☐	☐	☐	☐
DISCWORLD NOIR	☐	☐	☐	☐
DIABLO 2	☐	☐	☐	☐
TIGER WOODS 2000	☐	☐	☐	☐
SNOW SPEEDER	☐	☐	☐	☐
V-RALLY 2	☐	☐	☐	☐
MIDTOWN MADNESS	☐	☐	☐	☐
DEATH VALLEY	☐	☐	☐	☐
COMMAND & CONQUER 64	☐	☐	☐	☐
MISSION: IMPOSSIBLE	☐	☐	☐	☐
APE ESCAPE	☐	☐	☐	☐
ULTIMA ASCENSION	☐	☐	☐	☐

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 LEST DU GAMES AND MORE?
(AKTUELLE AUSGABE: 14/99)

Ausgabe:

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

☐ Ja ☐ Nein

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

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

14. LESERCHARTS

TOP 5 ADVENTURE/ROLLENSPIEL

-
-
-
-
-

TOP 5 ACTION

-
-
-
-
-

TOP 5 STRATEGIE/WISIM

-
-
-
-
-

TOP 5 RENNSPIELE

-
-
-
-
-

TOP 5 SPORTSPIELE

-
-
-
-
-



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

COMPUTEC MEDIA

Redaktion GAMES AND MORE

Kennwort: GM-ZEUGNIS

Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg



ab
7.7.99
im
Handel

UND IM NÄCHSTEN HEFT:



SILENT HILL



SOUL REAVER



Immmer wieder haben wir Briefe mit der Frage bekommen, wann Silent Hill endlich getestet wird. Jetzt gibt es gute Nachrichten von der Gruselfront. Wir sagen Euch in der nächsten Games and More, wie sich das Adventurespektakel spielt. Und nachdem die ersten Bilder und Ausschnitte bereits sehr eindrucksvoll waren, kann man Großes erwarten.

Sehr lange mußten wir auf die Testversion zu Legacy of Kain: Soul Reaver warten, aber in der nächsten Ausgabe soll es tatsächlich klappen. Angeblich befindet sich das Action-Adventure zur Zeit ganz kurz vor der Fertigstellung. Ihr könnt Euch also auf einen ausführlichen Test von Soul Reaver in der nächsten Games and More freuen.



APE ESCAPE



FIGHTING FORCE



Der neue Jump&Run-Held von Sony Computer Entertainment machte in den ersten Ausschnitten eine sehr gute Figur. Der rothaarige Spike wird das Genre sicherlich gehörig aufmischen. Spyro, Gex und Crash müssen die Augen offen halten, sonst läuft ihnen der kleine Spike mit seiner Affenjagd den Rang ab.

Fighting Force gehört auf der PlayStation bereits zu den guten alten Bekannten und erhält zur Zeit gerade eine Fortsetzung. An der Version für das Nintendo 64 arbeiten dagegen die Entwickler von Crave. Ihr könnt also schon bald die Geschehnisse der vier Helden dieses Beat 'em Ups auch auf der Nintendo-Konsole bestimmen.

AUSSERDEM

>> Diesmal im Test: das mit Spannung erwartete Croq 2 >> Einige Wochen nach dem Test der PlayStation-Version jetzt endlich auch Need for Speed 4 für den PC >> Reichlich Tips und Tricks >> Und zwei Super-Poster <<

IMPRESSUM

SO ERREICHST DU UNS



ZENTRALE SERVICE-NUMMER:

0911-2872-150

SERVICE-FAX:

0911-2872-250

ZENTRALE ABO-NUMMER:

0180-5959506

ABO-FAX:

0180-5959513

ABO-E-MAIL:

compute.abo@dsb.net

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

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR:

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

REDAKTION:

Patrizia Stajer
Markus Wollny

SPIELETTIPS:

Florian Weidhase
Florian Brich

LAYOUT:

Nero A. Kaiser, Sabine Klier,
Hansgeorg Hafner, Hans Strobel

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 Klüver -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: OS 290,-

DRUCK:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/PRESSEPOST:

GAMES AND MORE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

ISSN: 1437-0875
VKZ: B 48211

Bei COMPUTEC MEDIA
erscheinen außerdem:





**UNSER
SERVICE
IHR
VORTEIL**

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
- + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software & Büchern)
- + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
- + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
- + Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr
- + Sa. 08.30-14.00 Uhr
- + Vorbestellungen möglich
- + Ab 150,00 DM keine Portokosten
- + kein Club

KOMPLETT-LÖSUNGEN

14,80 DM JE HEFT:

- | | |
|-----------------------|------------------|
| Abe's Oddysee | Kings F |
| Akuji - The Heartless | Legacy |
| Alien Trilogy | MDK |
| Alundra | Medi Evil |
| Alone in the Dark 1-3 | Men in Black |
| Ark of Time | Nightmare Creat. |
| Atlantis | One |
| Baphomets Fluch 1+2 | Pax Corpus |
| Batman & Robin | Rayman&Gex3D |
| Blazing Dragons | Resident Evil 1 |
| Blaze & Blade | Riven |
| Breath of Fire 3 | Spawn |
| Casper | Silent Hill* |
| Chron. o.t. Sword | Suikoden |
| Clock Tower | Syndicate Wars |
| D | Tekken 1 & 2 & 3 |
| Deathrap Dungeon | The Note |
| Diablo | The Last Report |
| Discworld 1+2 | Tomb Raider 1 |
| Excalibur | Tomb Raider 2 |
| Final Fantasy 7 | Tomb Raider 3 |
| G-Police | Turok |
| Gex 3D & Rayman | Turok 2 |
| Granstream Saga | Vandal Hearts |
| Hard Edge | Wild Arms |
| Heart of Darkness | Warhammer: Dark |
| Herc's Adventure | X-Com: Terror... |
| Guardians Crusade | Zelda 64 uvm. |

LÖSUNGSBÜCHER

- | | |
|--------------------------|------------------------------|
| Abe's Exodus (19,95) | Tomb Raider 2 (19,95) |
| Colony Wars 2 (24,99) | Tomb Raider 3 (19,95) |
| Com. & Conq. 1+2 (19,95) | Resident Evil kompl. (19,95) |
| Metal Gear Sol. (19,95) | Ridge Racer 4 (24,99) |
| Tekken 3 (24,99) | Zelda 64 (24,80) |
| Tomb Raider 1 (19,95) | Komplettliste anfordern! |

Wir liefern entweder per Post-Nachnahme oder per Vorkasse. Bei Nachnahme bringt Ihnen die Post Ihre bestellte Ware direkt nach Hause. Möchten Sie per Vorkasse bestellen, schicken Sie uns bitte einen V-Scheck über den Gesamtbetrag, oder erfragen Sie unsere Kontoverbindung.

PORTOKOSTEN:

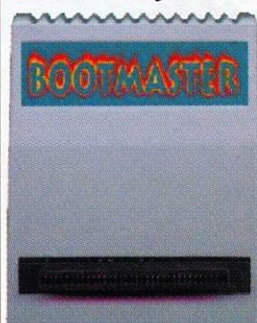
Bei Nachnahme: 9,50 DM (Ausland 30,00 DM)

Bei Vorkasse 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

Ab 150,00 DM Portofrei (nur in Dtl.)

POWERWARE

BOOTMASTER IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN



Der BOOTMASTER ermöglicht Ihnen das Abspielen von Importen

OHNE einen Chip einlöten zu müssen. Stecken Sie das Modul einfach in den Erweiterungsslot der Playstation und schon kann es losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten. Im Modul sind bereits deutsche Codes vorab gespeichert (z. B. Metal Gear Solid, Tomb Raider 3 usw.). Selbstverständlich ist das komplette Menü in Deutsch.

Mit spezieller Zusatzfunktion!



Kaufen Sie das Original! Nur echt mit diesem Aufkleber->

**BOOT
MASTER
INSIDE**

49,99 DM

MODCHIP



120508/P
IQ TECH

Mit diesem Qualitäts-Modchip können Sie ALLE Importspiele abspielen. Durch die neue "IQ" Technologie laufen auch FINAL FANTASY 8 oder

TOP PREIS: 10,00 DM

AB 5 STK. 7,90 DM

AB 15 STK. 5,50 DM

AB 50 STK. 4,90 DM

MODPLATINE

Die günstige Alternative ohne "IQ" Technologie. Natürlich mit DEUTSCHER ANLEITUNG!

4,99 DM

TRANSPARENT CASE



Der Hammer für Ihre PlayStation

Verwandeln Sie Ihre PlayStation in eine coole Powerstation. Verschiedene Farben lieferbar. Nicht für SCPH 1002 geeignet!



Bei uns MIT bebildeter Anleitung!

49,99 DM

X-PLORDER PRO



Finden Sie ohne PC selber Codes heraus. Natürlich in komplett in Deutsch!

Bei uns mit Codesammlung!

139,00 DM

CONTROLLER



**DUAL TWIN
SHOCK**

29,99 DM



**SONY DUAL
SHOCK**

44,99 DM



**STANDARD
JOYPAD**

9,99 DM

KNALLERPREISE

RGB KABEL

-> **8,99 DM**

RGB+AUDIO

-> **11,99 DM**

LINK KABEL

-> **8,99 DM**

PAD VERL.

-> **8,99 DM**

PANTHER

-> **39,99 DM**

GLOVE

-> **99,00 DM**

SCORPION GUN

-> **59,00 DM**

3 IN 1 GUN

-> **59,00 DM**

DEX DRIVE

-> **79,99 DM**

PLAYSTATION

-> **239,00 DM**

MAUS

-> **29,99 DM**

LENKRAD+R.

-> **99,00 DM**

RF-UNIT

-> **24,99 DM**

4-SPIELER AD.

-> **54,99 DM**

BLAZE KOFFER

-> **69,00 DM**

INFRAROT PADS

-> **59,00 DM**

EQUALIZER

-> **59,00 DM**

GB DELUXE

-> **99,00 DM**

X-PLORDER

-> **79,00 DM**

LINKKABEL

-> **8,99 DM**

PAL-BOOSTER

-> **29,99 DM**

CYBERSHOCK P.

-> **54,99 DM**

CD-LEERHÜLLE

-> **1,99 DM**

MEMORY KARTEN

Bei uns erhalten Sie Qualitätsspeicherkarten in verschiedenen Größen

zu TOP PREISEN:

1MB 5,00 DM

8MB 24,99 DM

24MB 39,99 DM

72MB 74,99 DM

8,24,72MB mit LCD Display

Unkomprimierte Speicherkarten

2MB 19,99 DM

4MB 29,99 DM

8MB 39,99 DM



ACTION FIGUREN

+ verschiedene Serien

+ Katalog anfordern

+ Links: Metal Gear Solid

34,99 DM JE FIGUR

04131 / 850610

www.GameCentral.de CDG Media - Stöteroggestr. 36 - 21339 Lüneburg Fax: 04131 / 850 620

Irreümer & Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Pauschal

V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION

Platz für den
Champagner!

KOPF

AUGEN

NASE

Du riechst Benzin,
Gummi und den
(Angst?) Schweiß
– noch Fragen?

NERVEN

Zeigst Du
Nerven?
Fahr heim!

HERZ

Defibrilieren!!!

Dir dreht's
den Magen um!

MAGEN

Hier brauchst
Du viel Gefühl!

GESÄSS

Du drehst am Rad!

HAND

viermal
gebrochen!

OBERSCHENKEL

Das bringt die
PlayStation
ans Limit!

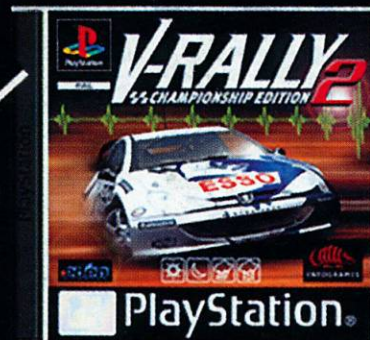
V-RALLY 2

- Geniales Fahrfeeling
- Superschnelle Grafik-Engine
- 92 Strecken in über 12 Ländern
- Track-Editor für unendlich viele Pisten
- Realistische Features
- 4-Player-Modus
- ab 25. Juni erhältlich

FUSS

Kick down!

Jenseits
der 200 km/h
schaust Du der
Gefahr ins Auge!



www.v-rally.com

