

15/99
alle 14 Tage neu!
nur
3,90
DM



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

GAMES

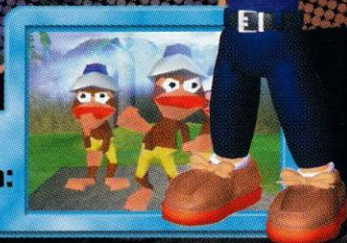
AND MORE

POSTER

JETZT NEU!
AKTUELLER!
MEHR TESTS!
NEUER LOOK!

PLAYSTATION · NINTENDO 64 · PC · DREAMCAST

APE ESCAPE
Affentheater auf der PlayStation:
Besser als Crash Bandicoot?

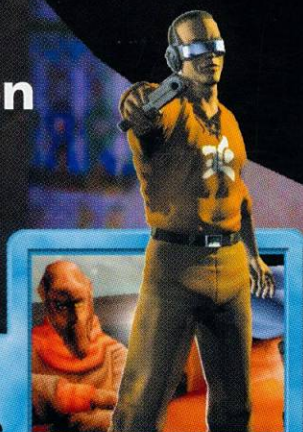


**MIT
DOPPELPOSTER:**
**APE ESCAPE &
SILENT HILL**

NEUES VON LUCASARTS:

INDIANA JONES

Der Tomb
Raider-Rivale
für PlayStation
und PC



OUTCAST
Grandios: Infogrames
setzt neue PC-Maßstäbe



SILENT HILL
Schon getestet: Der Play-
Station-Knüller von Konami



4 394821 103900

15



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

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

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



Defibrilieren!!!

Dir dreht's
den Magen um!

MAGEN

Hier brauchst
Du viel Gefühl!

GESÄSS

Du drehst am Rad!

HAND

viermal
gebrochen!

OBERSCHENKEL



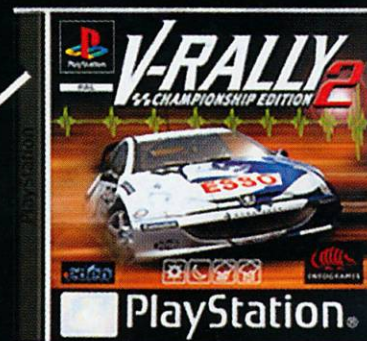
Das bringt die
PlayStation
ans Limit!

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!



www.v-rally.com

Internationale
Funkausstellung 1999

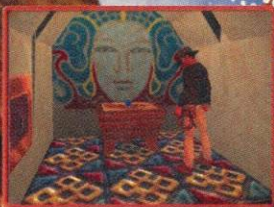
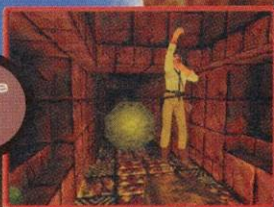


Your world of
consumer electronics
Berlin, 28. August - 5. September

WIR SIND DA:
Halle 4.1a / Stand 01



Seite
4



INDIANA JONES

Der legendäre Action-Held darf sich ein neues, atemberaubendes Abenteuer stürzen. Und zum ersten Mal können sich auch PlayStation-Besitzer darüber freuen.



Seite
20

OUTCAST

Nach fast fünf Jahren Arbeit ist es endlich soweit: Mit Cutter Slade betritt ein neuer Action-Adventure-Held die Bühne. Und der Auftritt hat es in sich.



4 special

- 4 Indiana Jones und der Turm von Babel **PC/PS**

II action

- 31 A Bug's Life **N64**
13 Action Man **PS**
13 Aironauts **PS**
30 Ape Escape **PS**
30 Attack of the Saucerman **PS**
29 Croc 2 **PS**
27 Evil Zone **PS**
22 Fighting Force **N64**
26 Legacy of Kain: Soul Reaver **PC/PS**
28 Omega Boost **PS**
20 Outcast **PC**
15 Ruff & Tumble **PS**
12 Shadow Man **N64/PC/PS**
16 Silent Hill **PS**
14 Tiny Tank **PS**
26 Tomb Raider 2 Gold **PC**
14 Vigilante 8 Second Offense **N64/PS**
24 X - Beyond the Frontier **PC**

33 adventure

- 34 Jade Cocoon **PS**
37 Might & Magic 7 **PC/PS**
36 Prince of Persia 3D **PC/PS**
37 The X-Files **PC/PS**

47 sport

- 48 Bundesliga Stars 2000 **PC/PS**
49 NHL 2000 **N64/PC/PS**

51 rennspiele + simulationen

- 54 Killer Loop **PS**
52 Konami Rally **PS**
52 Lego Racers **N64/PS**
58 Plane Crazy **PS**
53 Sled Storm **N64/PS**

61 strategie + denkspiele

- 63 Die Siedler 3 Plus-CD **PC**
66 Dungeon Keeper 2 **PC**
62 Force Commander **PC**
64 Total Annihilation: Kingdoms **PC**

71 tips + tricks

rubriken

- 10 Charts
71 Hotlines
68 Leserbrief
39 Poster
82 Vorschau
81 Zeugnis

- A Bug's Life31
Action Man13
Aironauts13
Ape Escape30
Attack of the Saucerman30
Bundesliga Stars 200048
Croc 229
Die Siedler 3 Plus-CD63
Dungeon Keeper 266
Evil Zone27
Fighting Force22
Force Commander62
Indiana Jones und der Turm von Babel4
Jade Cocoon34
Killer Loop54
Konami Rally52
Legacy of Kain: Soul Reaver26
Lego Racers52
Might & Magic 737
NHL 200049
Omega Boost28
Outcast20
Plane Crazy58
Prince of Persia 3D36
Ruff & Tumble15
Shadow Man12
Silent Hill16
Sled Storm53
The X-Files37
Tiny Tank14
Tomb Raider 2 Gold26
Total Annihilation: Kingdoms64
Vigilante 8 Second Offense14
X - Beyond the Frontier24

SILENT HILL

Das gruselige Action-Adventure ist ein absolutes Highlight. Die Geschichte von Harry Mason und seiner Tochter Cheryl wird Euch so manche Gänsehaut beschern.

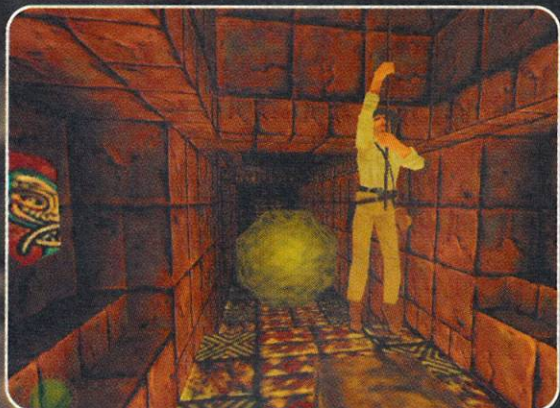


Seite
16

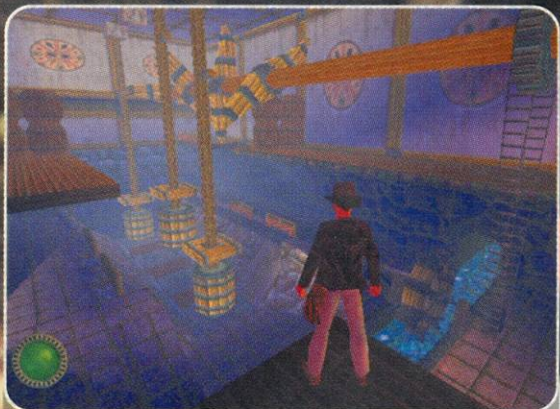


INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL

Vergeßt Lara – Indy ist wieder da.



Zum Glück hat Indiana Jones seine Bullenpeitsche immer griffbereit. Mit ihr kann er auch die gefährlichsten Stellen problemlos überwinden.



Indy muß auf seiner Reise nicht nur akrobatische Einlagen und heiße Gefechte überstehen, sondern auch knifflige Puzzles lösen.

Auf dem PC war der legendäre Action-Held bereits zu sehen, auf der PlayStation noch nicht. Das ändert sich mit *Indiana Jones und der Turm von Babel*. Eigentlich sollte die Premiere auf der Konsole und die Rückkehr auf den Computer-Bildschirm schon im Frühjahr stattfinden, doch die Veröffentlichung wurde verschoben. Für die Fans muß das kein Nachteil sein, sondern eher ein Zeichen dafür, daß LucasArts sein Bestes gibt und das Spiel erst auf den Markt bringt, wenn es richtig gut ist. Die neueste Fassung von Indiana Jones und der Turm von Babel läßt jedenfalls einiges erwarten. Indys gefährlicher Gegenspieler ist der russische Physiker Gennadi Volodnikov.

Wir schreiben das Jahr 1947, die Weltmächte befinden sich im Kalten Krieg. Volodnikov hat bei Grabungen am Turm von Babel Stücke einer geheimnisvollen Maschine gefunden, die das Tor zu einer zweiten Dimension namens Aetherium öffnen kann. Doch leider fehlen ein paar Teile. Die Russen machen sich auf die Suche. Auch die CIA hat Wind von dieser Sache bekommen. Indys alte Freundin Sophia Hapgood, Chefin des CIA, setzt ihre ganze Hoffnung darauf, daß Indiana Jones die fehlenden Teile vor den

Sowjets findet und so verhindert, daß die Macht der Kommunisten bedrohlich anwächst. Das Abenteuer kann beginnen.

Alles kommt darauf an, daß der charismatische Archäologe stets einen Schritt schneller ist als die russischen Agenten. Von Babylon aus macht er sich auf den Weg nach Kasachstan, wo er eine atemberaubende Wildwasser-Fahrt überstehen muß. Es verschlägt ihn auf die Philippinen und nach Mexico, wo er von den Russen entführt wird. Doch er kann sich befreien und Volodnikov nach Ägypten folgen, wo sich die Ereignisse überschlagen. Höhepunkt des Spiels ist Indys Fahrt durch das grandiose Minensystem des König Salomon. Ein besonderes Schmankerl ist der Bonuslevel, den Ihr nur mit einer Karte erreicht, die Indy am Ende des Spiels kaufen kann, wenn er genug Schätze angehäuft hat.

Indy liefert sich heiße Gefechte mit feindlichen Agenten, rennt, schwimmt und klettert durch toll ausgestaltete Landschaften und muß auf 18 Levels verzwickte Rätsel lösen. Immer dabei ist seine Peitsche, die ihm wertvolle Dienste leistet. Mit ihr hält er sich hartnäckige Schlangen und Skorpione vom Hals, schlägt seinen Kontrahenten die Waffen aus der Hand oder hangelt sich an ihr über schwindelerre-

gende Abgründe und gefährliche Fallen. Ein ganzes Arsenal an Waffen (Pistolen, Messer, Handgranaten, Maschinengewehre) gibt dem Adventure zudem den nötigen Action-Touch.

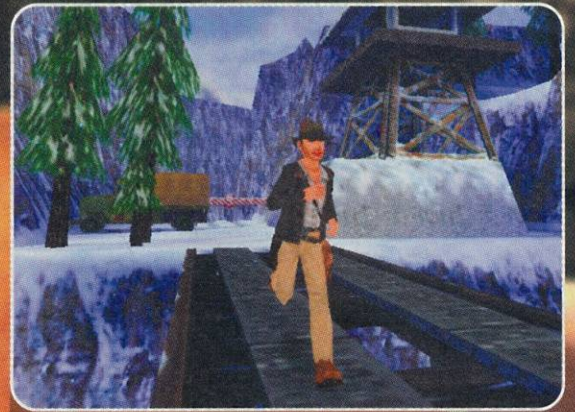
Optisch ist kaum ein Unterschied zu den Kinofilmen zu sehen – das gilt zumindest für das PC-Spiel, das allerdings nur mit 3D-Karte läuft (eine spielbare PlayStation-Version lag bei Redaktionsschluß noch nicht vor). Die Figuren sind toll animiert und sämtliche Landschaften, Tempel, Schiffe und Minen äußerst detailgetreu umgesetzt. Stark vereinfacht wurde die Steuerung. Wer trotzdem eine Eingewöhnungsphase braucht, kann sich über ein Übungslevel freuen. Im Spiel könnt Ihr per Hilfe-Funktion eine Karte einblenden, die Euch zeigt, wo Ihr als nächstes suchen müßt. Eine orchestrale Musikuntermalung und Indys trockene Kommentare, die von Harrison Fords Synchronstimme gesprochen werden, sorgen zusätzlich für Atmosphäre. Übrigens gibt es Hoffnung für alle N64-Spieler. Eventuell soll es auch eine Version für die Konsole geben.

Patrizia Stajer

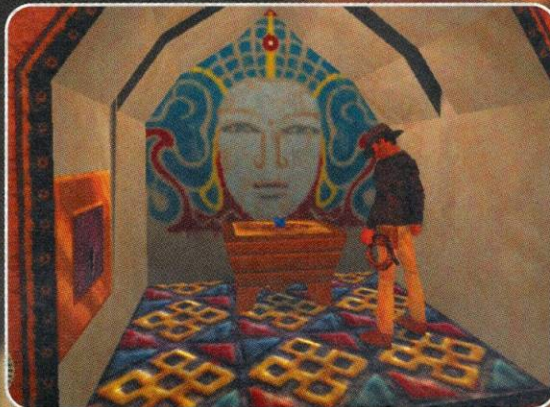
Hersteller:LucasArts
Veröffentlichung:August '99



Gegenüber der ersten Fassung hat sich bei *Indiana Jones* im Grafikbereich einiges getan. *Tomb Raider* sieht dagegen ganz schön alt aus.



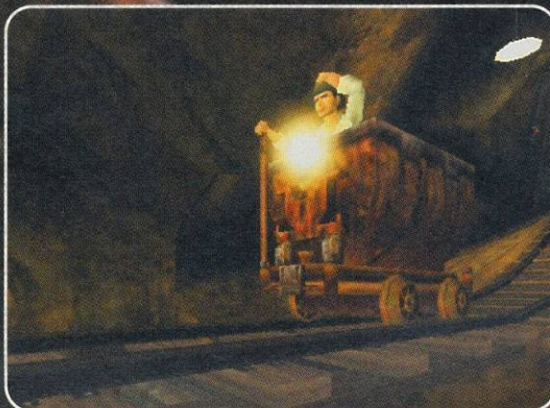
Ein echter Abenteurer wie *Indiana Jones* weiß auch, wann es besser ist, die Flucht zu ergreifen, statt blind in sein Verderben zu rennen.



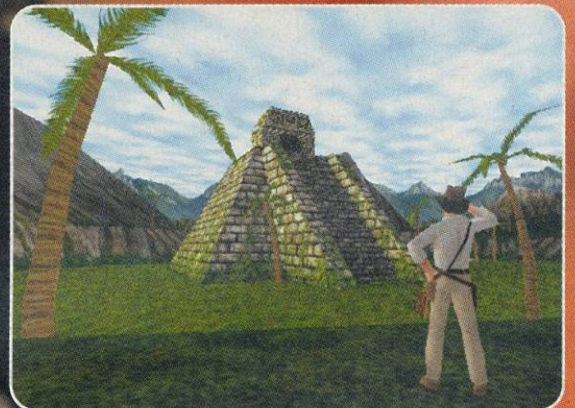
Wenn Indy genug Schätze gesammelt hat, kann er sich die Karte zu einem Bonus-Level kaufen.



Solche Szenen sind aus den *Indiana Jones*-Filmen bekannt und auch im Spiel reichlich zu finden.

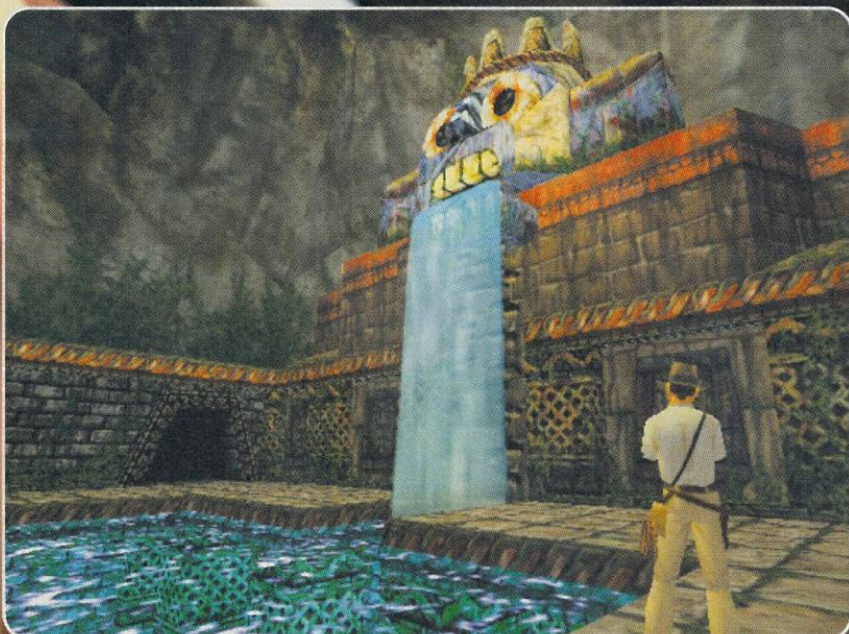


Die Fahrt durch das verwirrende Minensystem kann ganz schön rasant werden. Da sollte man seinen Hut immer gut festhalten.



Seine Suche nach den verlorenen Maschinenteilen verschlägt Indy in die entlegendsten Winkel der Erde. Diese Pyramide birgt ein Rätsel.

Indiana Jones hat seine Gegner immer fest im Blick.



Wieder einmal steht *Indiana Jones* vor einer scheinbar unlösbaren Aufgabe, doch er wird sicher auch diesmal einen Weg finden.

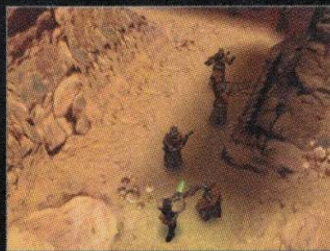


Damit Ihr für die kommenden Aufgaben gerüstet seid, könnt Ihr Euch in Indys Haus erst einmal in Ruhe mit der Steuerung vertraut machen.



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.





SPÜRE DEN SPEED

STAR WARS EPISODE I RACER



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

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

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



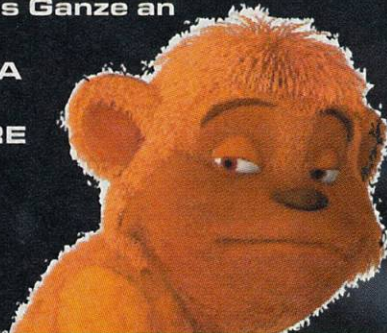
EBENFALLS ERHÄLTICH FÜR NINTENDO 64

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

EUROPE top 10

1		1 ZELDA NINTENDO N64 (2) Alle Fans von Ocarina of Time können sich freuen: Zelda ist wieder auf Platz 1!	
		2 TOMB RAIDER III EIDOS PC PS (6) Lara bekommt neuen Schwung und kommt weiter nach vorne.	
		3 METAL GEAR SOLID KONAMI PS (1) Die Agenten von MGS haben sich von Zelda und Lara abhängen lassen.	
		4 TUROK 2 ACCLAIM PC N64 (4) Noch gibt es nicht genug Zuschriften, die Turok weiter vorne sehen wollen.	
		5 FIFA 99 ELECTRONIC ARTS PC PS N64 (3) Das einzige Sportspiel kann den Action- und Adventure-Hits nicht standhalten.	
		6 DIE SIEDLER III BLUE BYTE PC (5) Einen Platz nach unten geht es für den Vertreter aus dem Strategiebereich.	
		7 HALF-LIFE SIERRA PC (8) Diesmal schafft es das Actionspiel endlich, einen Platz gutzumachen.	
		8 NEED FOR SPEED 3 ELECTRONIC ARTS PC/PS (7) Teil 3 fällt ein bißchen zurück, aber Teil 4 lauert ja schon auf den Einstieg.	
		9 GRAN TURISMO SCEE PS (9) nichts neues von Sonys erfolgreichem Sportspiel auch in dieser Woche.	
		10 VIGILANTE 8 ACTIVISION N64 (10) Der Neueinsteiger der letzten Ausgabe bleibt auf dem zehnten Platz.	

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



	1	APE ESCAPE SCEE PS
PATRIZIA STAJER REDAKTEURIN	2	MARIO PARTY NINTENDO N64
	3	GEX: DEEP COVER GECKO EIDOS PS
	1	BOMBERMAN 64 NINTENDO N64
HANS-GEORG HAFNER DESIGNER	2	ZELDA NINTENDO N64
	3	SEGA RALLY SEGA SATURN
	1	APE ESCAPE SCEE PS
NERO A. KAISER DESIGNER	2	DIE VÖLKER NEO/JOWOOD PC
	3	SPACE INVADERS MIDWAY ARCADE
	1	UM JAMMER LAMMY SCEE PS
SABINE KLIER DESIGNER	2	DIDDY KONG RACING RARE N64
	3	LAURA UBI SOFT PC

ENGLISCHE TOP-CHARTS

PC

1	CHAMPIONSHIP MANAGER 3 EIDOS
2	ROLLERCOASTER TYCOON MICROPROSE
3	STAR WARS: X-WING ALLIANCE LUCASARTS/ACTIVISION
4	CIVILIZATION: CALL TO POWER ACTIVISION
5	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2 VIRGIN

PS

1	RIDGE RACER TYPE 4 NAMCO/SONY
2	METAL GEAR SOLID KONAMI
3	FIFA '99 ELECTRONIC ARTS
4	RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR THQ
5	CIVILIZATION 2 ACTIVISION

N64

1	STAR WARS: ROGUE SQUADRON LUCASARTS
2	MARIO PARTY NINTENDO
3	ZELDA: OCARINA OF TIME NINTENDO
4	FIFA '99 ELECTRONIC ARTS
5	MICRO MACHINES 64 CODEMASTERS

UNSERE TOP 3



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 setzen sich durch.



18
SEITEN

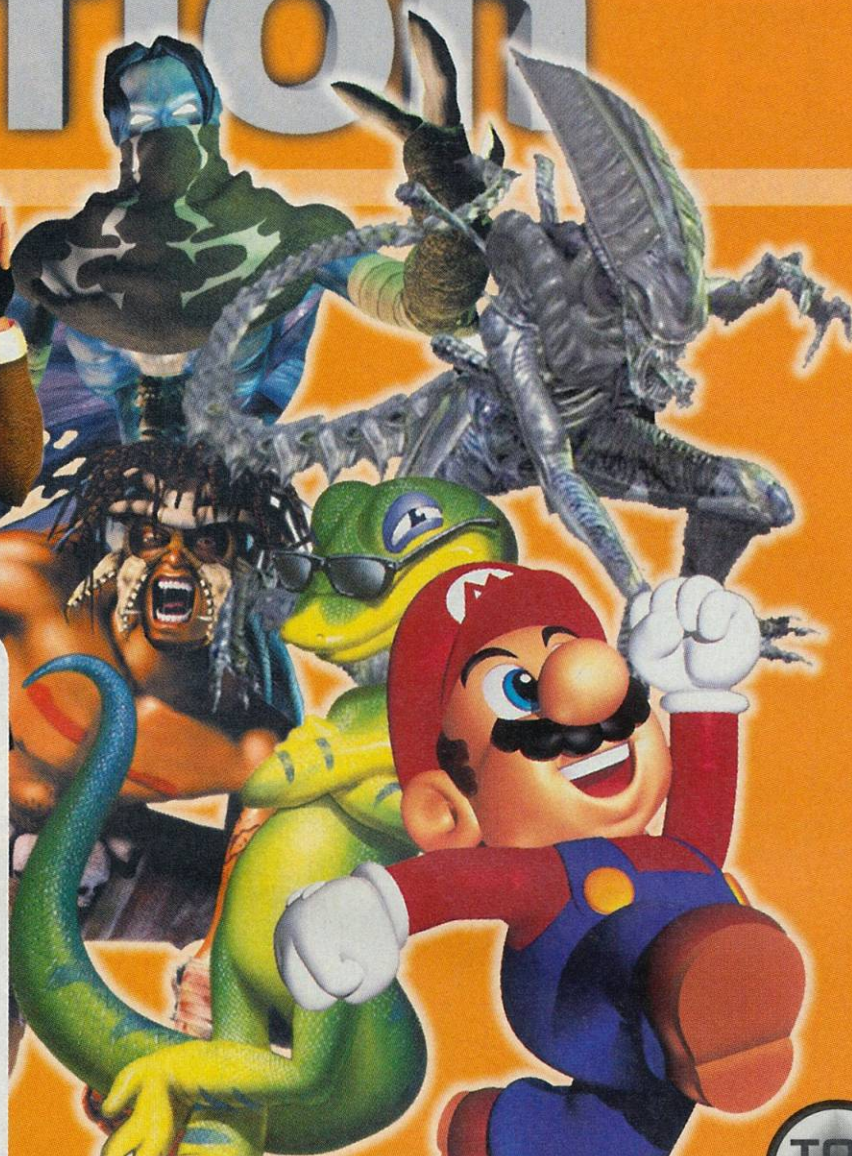
inhalt

A Bug's Life	N64	Seite 31
Action Man	PS	Seite 13
Aironauts	PS	Seite 13
Ape Escape	PS	Seite 30
Attack of the Saucerman	PS	Seite 30
Croc 2	PS	Seite 29
Evil Zone	PS	Seite 27
Fighting Force 64	N64	Seite 22
Omega Boost	PS	Seite 28
Outcast	PC	Seite 20
Ruff & Tumble	N64/PS	Seite 15
Shadow Man	N64/PC/PS	Seite 12
Silent Hill	PS	Seite 16
Soul Reaver	PC/PS	Seite 26
Tiny Tank	PS	Seite 14
Tomb Raider 2 Gold	PC	Seite 26
Vigilante 8: Second Offense	N64/PS	Seite 14
X – Beyond the Frontier	PC	Seite 24

release

Omega Boost	PS	23. Juli '99
South Park	PC/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.



TOP
10

eure hits



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

TOP
10

referenz



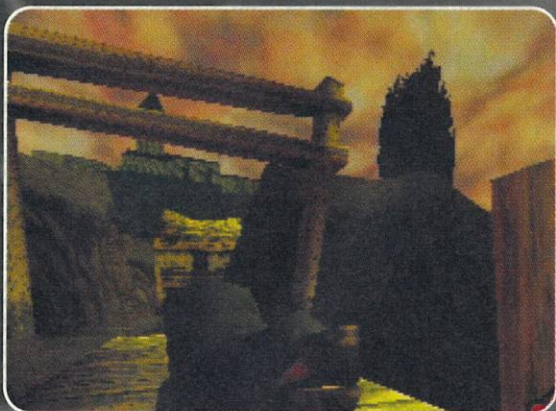
1.	1	Metal Gear Solid	PS
2.	2	Tomb Raider 3	PS/PC
3.	3	Turok 2	N64/PS
4.	4	Half-Life (dt.)	PC
5.	5	Unreal	PC
6.	6	Forsaken	PS/N64/PC
7.	7	Dark Project	PC
8.	8	Tekken 3	PS
9.	9	Colony Wars – Vengeance	PS
10.	10	Apocalypse	PS

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.

SHADOW MAN



Die tolle Grafik und die gruselige Story könnten das Action-Adventure zum Hit machen.



Auf dem Weg zu Eurem ersten Treffen mit Voodoo-priesterin Nettie lauert dieser furchteinflößende Kläffer auf Euch. Seid also vorsichtig!



Wenn Ihr Euch den nächsten Abschnitt des Levels genauer anschauen möchtet, könnt Ihr einfach während des Spiels die Perspektive wechseln.



Mike LeRoi ist auch ein guter Taucher. Das kommt ihm beim Erforschen von Bereichen zugute, die nur durchs Wasser zu erreichen sind.



Je weiter das Abenteuer voranschreitet, desto größer wird das Waffenarsenal, auf das der Schattenmann bei den Kämpfen zurückgreifen kann.



Manchmal empfiehlt es sich, den Gegnern aus dem Weg zu gehen. Hinter Vorsprüngen kann man sich besonders gut verbergen.

Das Warten auf den Schattenmann hat bald ein Ende. Und je näher der Veröffentlichungstermin rückt, desto mehr lichtet sich der Nebel und weitere Neuigkeiten zu Acclaims Action-Adventure kommen ans Licht.

Diesmal können wir Euch die Gegner von Shadow Man näher vorstellen. Der Kampf gegen die fünf gefährlichen Serienkiller wird im Mittelpunkt des Spiels stehen. Die Schurken sollen der Armee der Finsternis den Weg zum Sieg ebnen. Nur wenn der Schattenmann sie ausschalten kann, wird der Macht des Bösen Einhalt geboten.

Keine leichte Aufgabe, denn die fiesen Mörder legen einen perfiden Einfallsreichtum an den Tag. Jeder hat spezielle Vorlieben und Fähigkeiten. Anführer der fünf ist Dr. Victor Karl Batrachian, Wächter am Tor der Seelen.

Der Echsenkönig, wie er auch genannt wird, kennzeichnet seine Opfer mit einem Symbol auf der Brust, indem er Ihnen eine tote Echse auf den Körper legt. Gerichtsvollzieher Marco Roberto Cruz hat es vor allem auf junge Paare abgesehen, die er in der Hitze der Wüste schmoren läßt. Während Technikfreak Milton Pike Videoaufzeichnungen seiner Verbrechen an die Polizei schickt, wandelt Jack 2 auf den Spuren von Jack the Ripper. Komplettiert wird die Gangsterbande von Avery Marx, dem Heimwerkerkiller.

Technisch wurde Shadow Man gegenüber der ersten Präsentation weiter verbessert. Für die hohe Intelligenz der Gegner, die das Spiel letztlich auszeichnen soll, liefern die Wachhunde bereits ein gutes Beispiel. Sie bleiben friedlich, solange sich Mike LeRoi ihnen vorsichtig nähert, beginnt er jedoch zu schießen, stürzen sie sich im Rudel auf ihn.

Die deutsche Sprachausgabe ist umfangreich und wird durch bekannte Synchronsprecher aufgewertet. Eine Stimme dürfte deutschen Fernsehzuschauern besonders bekannt vorkommen: Tommy Piper, der schon Alf seine Stimme geliehen hat, spricht die Rolle der Schlange Jaunty. Inzwischen überzeugen auch die Bewegungen des Hauptdarstellers beim Klettern oder Schwimmen. Die spektakulären Licht- und Explosionseffekte gaben einen Vorschmack auf die Grafik der fertigen Version, die zumindest auf der PlayStation neue Dimensionen erreichen dürfte. Leute mit starken Nerven sollten sich den Erscheinungstermin des Horror-Spektakels Shadow Man also auf jeden Fall schon einmal im Kalender vormerken.

Patrizia Stajer

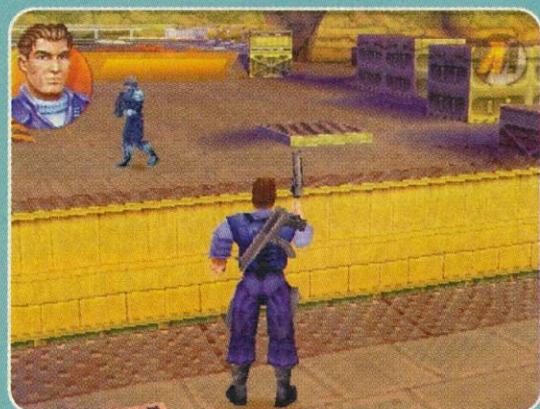
Hersteller: Acclaim
Veröffentlichung: September '99

>> Rechtzeitig zu Weihnachten soll der vierte Teil der Pro Pinball-Serie von E...
les Vernes tendieren. >> Point Blank 2 (PS), der neue Lightgun-Shooter von Namco...
hende Ziele schießen und Eure Treffsicherheit unter Beweis stellen. Das lustige...

ACTION MAN



Die beliebten Spielzeugfiguren lernen laufen.



Wenn Ihr die Waffe zieht und zielt, seht Ihr die folgende Sequenz aus der Ego-Perspektive.

In den Kinderzimmern hat der *Action Man* seinen festen Platz – für Jungs ist er das, was für Mädchen die Barbiepuppe ist. Kein Wunder, daß die Spielzeugfiguren jetzt auch den Sprung in ein Videospiel geschafft haben. Als Vorbild für das Gameplay diente dem Spielzeugriesen Hasbro offensichtlich *Metal Gear Solid*. So komplex wie das beliebte Agentenspiel ist *Action Man* jedoch nicht.

Vor allem der einfache Spielablauf und die leicht zu handhabende Steuerung machen das Spiel auch für jüngere Zocker und Neueinsteiger zu einer interessanten Alternative. Das Action-Adventure glänzt mit vielseitig einsetzbaren Gegenständen, ansprechenden Missionen und ausreichend Action.

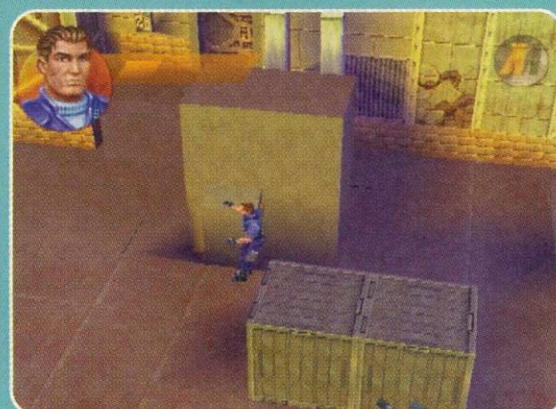
Sobald Ihr die Waffe zieht, wechselt die Kamera in die Ego-Perspektive. Dieser Sichtwechsel ist nicht immer günstig, da man während des Schießens nicht mehr sehen kann, was in der Umgebung passiert. Und das kann für den *Action Man* böse enden.

Patrizia Stajer

Hersteller:Hasbro Interactive
Veröffentlichung:November '99



Der Action Man trifft während seiner Abenteuer natürlich auch Kollegen aus der Spielzeugwelt.



Zur besseren Übersicht wechselt die Kameraansicht von Zeit zu Zeit automatisch in die Totale.

AIRONAUTS



Der Preis ist heiß, der Kampf auch.



Ein Kernkraftgenerator hat alles Leben im Umkreis von 100 Meilen zerstört. Gefangene sollen testen, ob es wieder möglich ist, dort zu leben.



Im Trainingsabschnitt von *Aironauts* ist der Konkurrenzkampf noch nicht so groß, und Ihr könnt relativ ungestört Eure Flugkünste verfeinern.



Penson V ist der modernste Level, aber auch einer der schwersten. Die futuristische Stadt in den Wolken erhält ihre Energie von der Sonne.

Red Lemons Arbeit an *Aironauts* steht kurz vor dem Abschluß. Bereits Ende Juli soll das Flugspektakel erscheinen. Und im Luftraum der Aironauten wird es richtig zur Sache gehen.

Lady Alex, Grace Miles, Douglas Whooshter, Fraser Blade, Bo Winnebago, Honk, Hiroshi Badda und der Taxman, die Hauptdarsteller von Aironauts, haben nichts zu verlieren. Die Liste ihrer Verbrechen ist lang. Sie wollen nur eins, nämlich sich im

Luftkampf durchsetzen und den Preis gewinnen, den der Fernsehsender S.K.P.T.V. ausgesetzt hat: Freiheit. Doch das wollen die anderen Kriminellen auch.

Sucht Euch aus, welche der acht Hauptfiguren Ihr sein wollt. Jede hat einen anderen Charakter und ganz spezielle Fähigkeiten. Während in einigen Spielmodi atemberaubende Flugeinlagen dominieren, blicken die Piloten in anderen Abschnitten dem Tod ins Auge. Insgesamt gibt es 60 verschiedene Levels. Wer langsam in das

Spiel einsteigen möchte, sollte mit einer der 12 Trainingsmissionen beginnen. Im Romp Ring könnt Ihr Eure Fähigkeiten trainieren, ohne ständig gefährlich bedrängt zu werden. Wer die Übungen erfolgreich absolviert, ist fit für die kommende Flugsaison. Doch Vorsicht: Eure Computergegner sind äußerst schlau.

Patrizia Stajer

Hersteller:Take 2
Veröffentlichung:Ende Juli '99

pire erscheinen. Thematisch wird *Fantastic Journey* (PC) wieder in Richtung Ju-
wird unglaubliche 70 Levels bekommen. Dort müßt Ihr auf bewegte und festste-
Spiel ist kein bißchen blutrünstig und damit auch etwas für jüngere Spieler. <<

VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE

Die Autoschlacht geht in Runde zwei.

Im Jahr 1975 mußte die Coyote Gang eine schmerzhaft Niederlage gegen die Vigilantes einstecken. Vierzig Jahre später sinnt ihr Anführer, Slick Clyde, immer noch auf Rache. Mit einer Zeitmaschine versetzt er sich und einen Haufen Waffen zurück in die Vergangenheit, um die Sache diesmal in seinem Sinne zu regeln. Das riecht nach Ärger ...

Wie im ersten Teil ist es Eure Hauptaufgabe, möglichst viele der gegnerischen Fahrzeuge dem Erdboden gleichzumachen. Schauplatz der heißen Schlachten sind zwölf völlig zerstörbare Kampfarenen in den USA.

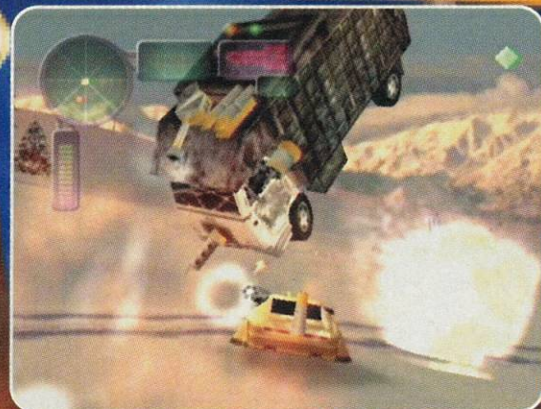
Macht Euch auf die Suche nach verborgenen Levels und Autos, nach versteckten Waffen und Goodies, die Eure Missionen erleichtern. Ein geändertes Punktesystem macht es möglich, sich spezielle Wagen und Aufrüstungsmöglichkeiten zu erspielen.

Wichtigste Änderung neben neuen Waffen und 18 Wagen im Seventies-Look ist, daß die Zwei-Spieler-Missionen kooperativ lösbar sind. Dabei dürft Ihr also nicht gegen Euren Mitspieler arbeiten, sondern müßt Euch mit ihm zusammenschließen. Dieses tolle Feature sorgt für langanhaltenden Spielspaß.

N64- und Dreamcast-Version werden zusätzlich Drei- und Vier-Spieler-Modi erhalten. Bei den Kameraperspektiven habt Ihr gegenüber dem Vorgänger noch mehr Optionen zur Auswahl. Und auch die grafischen Effekte wurden einer Schönheitskur unterzogen. Das gewohnte Spielprinzip plus mehr und optisch schönere Möglichkeiten dürfte für *Vigilante 8 Second Offense* ein gutes Erfolgsrezept sein.

Patrizia Stajer

Hersteller:Activision
Veröffentlichung:4. Quartal '99



Zwischen den unterschiedlichen Wagen geht es deftig zur Sache. Bei den Schlachten heben sogar schwere Trucks gelegentlich ab.



Damit Ihr Euch bei den chaotischen Schlachten besser orientieren könnt, gibt es einen Radar, der am oberen Bildrand zu sehen ist.



Tolle Effekte bekommt Ihr bei *Tiny Tank* reichlich zu sehen. Besonders spektakulär sind die Explosionen.



Gleich eine ganze Horde von fiesen Kampfro- btern hat es diesmal auf den niedlichen Tiny abgesehen. Doch der weiß, wie er sich wehren muß.

TINY TANK



Der kleine Panzer Tiny hat das Herz auf dem rechten Fleck. Einst Maskottchen der Rüstungsindustrie, steht Tiny jetzt vor einer schweren Aufgabe.

Kriegsroboter haben die Herrschaft übernommen und die Menschen unterjocht. Tiny will den Terror beenden, kämpft sich fortan durch 3D-Umgebungen und legt sich mit mehr als 25 verschiedenen Roboterarten an.

Ein Satellit gibt die Ziele vor. Besiegt Tiny einen Feind, erhält er neue Energie und Waffen. Dank der einfachen Steuerung ist es kein Problem, Tiny durch einen Sprung oder eine Rolle den Angriffen zu entziehen. Am Ende des Abschnitts wartet dann ein Boßgegner. An Effekten und Humor wurde nicht gespart. Dazu kommen die witzige Sprachausgabe und das gelungene Leveldesign.

Patrizia Stajer

Hersteller:SCEE
Veröffentlichung:September '99

Action-Spiel mit ungewöhnlichem Hauptdarsteller.

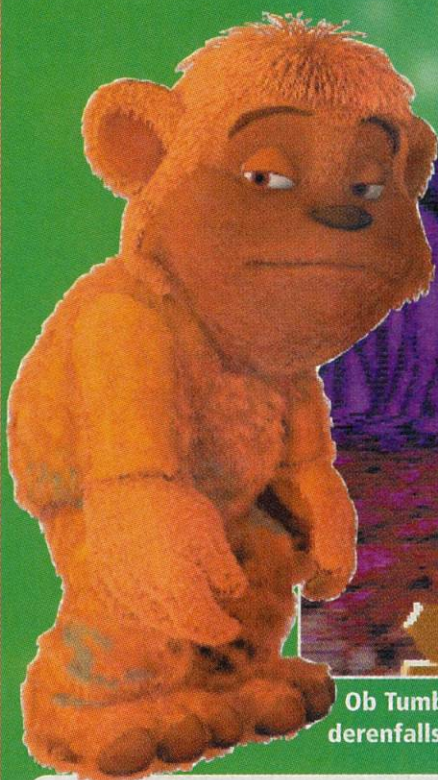


Damit *Tiny Tank* nicht ganz chancenlos ist, bekommt Ihr freundlicherweise einen Hinweis auf das vor Euch liegende, gefährliche Minenfeld.

>> Klassiker neu aufgelegt: Hasbros Label Atari bringt *Q-Bert*, *Pong*, *Tetris* und
>> Nichts für Leute, die schnell seekrank werden, ist *Red Fury* (PC) von iMagic
soll es auch gelingen, Wasser physikalisch korrekt darzustellen. Wenn die Entwi

RUFF & TUMBLE

Stellt Euch mit dem süßen Zwillingsspaar Euren schlimmsten Alpträumen.



Ob Tumble wohl noch rechtzeitig merkt, was da hinter ihr lauert? Anderenfalls sieht es schlecht für sie aus.

Jump&Run mit einer Prise Action-Adventure gefällig? Dann solltet Ihr es mal mit diesem Spiel versuchen. Im Mittelpunkt der Geschichte stehen Ruff und seine Zwillingsschwester Tumble. Die beiden werden jede Nacht von Alpträumen geplagt. Schuld daran sind der abgedrehte NiteKap und sein Kumpan Thread-Bear, denen es Spaß macht, kleine Kinder im Schlaf zu quälen. Einzige Chance für das Geschwisterpaar ist es, den beiden Schurken im Schlaf gegenüberzutreten und sie dort zu besiegen.

In den verschiedenen Traumwelten müssen die beiden unzählige Monster bekämpfen und Geschicklichkeitstest überstehen. Die Texturen ändern sich je nachdem, ob Ihr Euch zum Beispiel in der Piratenwelt mit ihren Stränden und Schiffen, dem unheimlichen Schloß oder dem Land der Dinosaurier befindet.

Das Gameplay ist nicht linear, Ihr könnt also die unterschiedlichen Abschnitte ganz nach Belieben und ohne vorgegebene Reihenfolge besuchen. Egal mit welcher der beiden Fi-

guren Ihr die Abenteuer angeht, das Springen und Schlagen beherrschen beide. Ansonsten unterscheiden sich Bruder und Schwester in ihren Fähigkeiten, und auch die Story verläuft anders, je nachdem, ob Ihr als Ruff oder Tumble spielt.

Durch Power-Ups können die beiden in verschiedene Kostüme schlüpfen und damit auch ihre Fähigkeiten verändern. Das bringt Abwechslung in die Begegnung mit den Monstern. Die Verwandlung ist allerdings zeitlich begrenzt und kann nur verlängert werden, wenn Ihr die entsprechenden Symbole findet.

Feindberührungen zehren außerdem an Eurer Energie. Auffrischen könnt Ihr sie mit Z-förmigen Symbolen. Gelingt Euch das nicht rechtzeitig, erwacht Eurer Held und das Abenteuer ist erst einmal vorbei. Die Grafik sieht gut aus und könnte Spyro Konkurrenz machen. Vor allem jüngere PlayStation-Spieler dürften an Ruff & Tumble bestimmt ihren Spaß haben.

Patrizia Stajer

Hersteller:GT Interactive
Veröffentlichung:3. Quartal '99



Ob bei diesem Gespräch wohl etwas herauskommt? Wahrscheinlicher ist es, daß der Fisch gar nicht versteht, was Ruff von ihm will.



In ihren Traumwelten begegnen den beiden unter anderem auch unheimliche Skelette, die sicher nichts Gutes im Schilde führen.



Die Verkleidungen der beiden Knirpse sind ziemlich lustig. Hier stolpert der Roboter durchs Bild.



Missile Command heraus, Activision beschäftigt sich mit den Space Invaders (PC).
ames. Schauplatz des Actionspiels ist nämlich die hohe See. Und zum ersten Mal
kter das schaffen, wird jede Welle die Boote im Spiel schaukeln lassen.<<

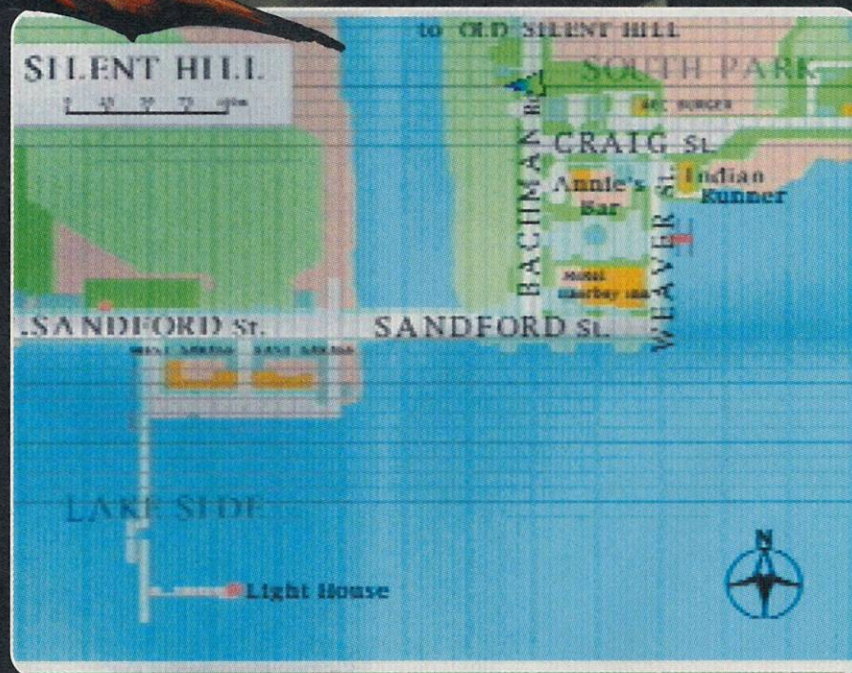
SILENT HILL

Konamis Antwort auf Resident Evil hat das Zeug zum Hit.

GAME RESULT

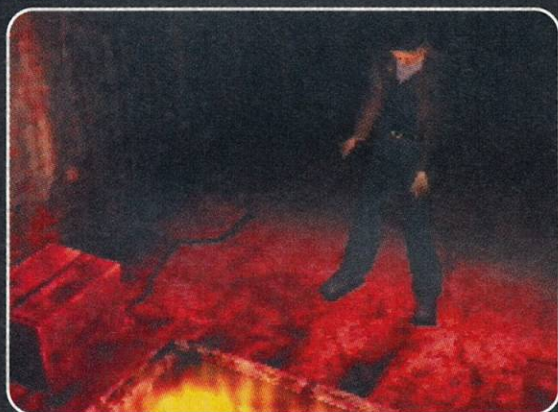
Mode	EASY
Game clear	1
Ending	GOOD
Saves	42
Continues	0
Total time	5h 56m 28s
Walking distance	4.194km
Running distance	15.825km
Items	154/204
Defeated enemy by fighting	1
Defeated enemy by shooting	102
Shooting style	
Short range shots	0.37
Middle range shots	0.28
Long range shots	0.13
No aiming shots	0.22
Your rank	★★★★★

Am Ende von *Silent Hill* bekommt Ihr in einem Statistikeil mitgeteilt, wie lange Ihr gebraucht und wieviele Feinde Ihr ausgeschaltet habt.



Je nachdem, wie Ihr im Spiel vorgegangen seid, kann es sein, daß auf der Spitze des Wasserturms bereits das Ende des spannenden Spiels erreicht ist.

Die Karten könnt Ihr auf verschiedene Größen zoomen. Sie verschaffen Euch einen guten Überblick und zeigen Euch, wohin Ihr als nächstes müßt.



Die Luke könnt Ihr nur mit Hilfe von Benzin öffnen. Schüttet es über die Ranken, die dort wachsen, und zündet sie an. Nun geht die Luke auf.



Noch schläft die kleine Cheryl friedlich auf der Fahrt in den Urlaub. Sie ahnt nicht, welche schrecklichen Erlebnisse sie erwarten.



Zusammen mit seiner siebenjährigen Tochter Cheryl macht sich der veritwete Schriftsteller Harry Mason auf den Weg nach Silent Hill.

Fans von gruseligen Action-Adventures warten mit Spannung auf *Silent Hill*. Und das Warten hat sich wirklich gelohnt. Konami hat sich mächtig ins Zeug gelegt. Die Mischung aus Gänsehaut-Story, packenden Actioneinlagen und schwierigen Rätseln hat es in unserem Test zu einer Höchstwertung gebracht.

Zur Geschichte: Harry Mason, seit einiger Zeit Witwer, und seine siebenjährige Tochter Cheryl sind auf dem Weg in den Urlaub. Silent Hill als Urlaubsziel zu wählen, war Cheryls Idee. Doch bereits auf der Fahrt ereignen sich schreckliche Dinge.

Kurz vor Silent Hill überholt eine junge Polizistin auf einem Motorrad Harrys Wagen. Wenig später taucht das Motorrad wieder auf – allerdings im Straßengraben und ohne seine Fahrer. Als Harry sich kurz umschaute und wieder nach vorne blickte, stand ein junges Mädchen mitten auf der Straße. Er versuchte auszuweichen, geriet ins Schleudern, das Auto kommt von der Straße ab. Als Harry sein Bewußtsein wiedererlangt, ist seine kleine Tochter spurlos verschwunden. Der Alptraum beginnt. Verzweifelt stolpert Harry durch Schnee und Nebel. Doch als er Cheryl findet, geschieht das Unglaubliche: Sie läuft vor ihrem eigenen Vater davon. Und damit nicht genug...

In den Gassen von Silent Hill fallen schreckliche Zombies über Harry her. Er wird ohnmächtig und kommt in einem kleinen Café wieder zu sich. Dort trifft er die Polizistin Cybil, die ihm einiges über die seltsamen Vorkommnisse in der Stadt erzählt. Sie gibt ihm eine Pistole und verschwindet. Harry ist wieder auf sich alleine gestellt.

In dem Café findet Cheryls Vater aber auch noch einige weitere Gegenstände, die ihm bei seinen Abenteuern gute Dienste erweisen werden, unter anderem ein Radio, das heranschleichende Feinde durch ein lautes Rauschen ankündigt. Bevor Ihr Euch jetzt in Harrys Abenteuer stürzt, könnt Ihr die Lautstärke von Musik und Soundeffekten nach Eu-



DIE PERSONEN

ALESSA

Immer wieder begegnet Harry dieses mysteriöse Mädchen mit dem blauen Kleid. Sie verfolgt ihn wie eine Erscheinung. Harry weiß nicht, wer sie ist und welche Rolle sie in der unheimlichen Stadt spielt.



HARRY MASON

Harry ist die Hauptfigur von Silent Hill. Der Schriftsteller ist seit einiger Zeit verwitwet und möchte sich mit seiner Tochter bei einem Urlaub in Silent Hill erholen. Doch alles kommt anders ...



CHERYL MASON

Harrys Tochter Cheryl ist erst sieben Jahre alt und muß doch bereits den Verlust ihrer Mutter verkraften. Ihr Vater tut alles, um sie zu beschützen. Nach Silent Hill zu fahren, war ihre Idee.



CYBIL BENNETT

Die junge Polizistin taucht immer wieder auf und steht Harry zur Seite. Doch er weiß nicht, ob er ihr vertrauen kann. Vielleicht weiß sie mehr über die seltsamen Vorgänge, als sie zugibt.



DAHLIA GILLESPIE

Sie lebt schon lange in Silent Hill und weiß viele Dinge über Harry und seine Tochter. Immer wieder gibt sie ihm wichtige Informationen und Gegenstände. Warum sie das tut, weiß Harry jedoch nicht.



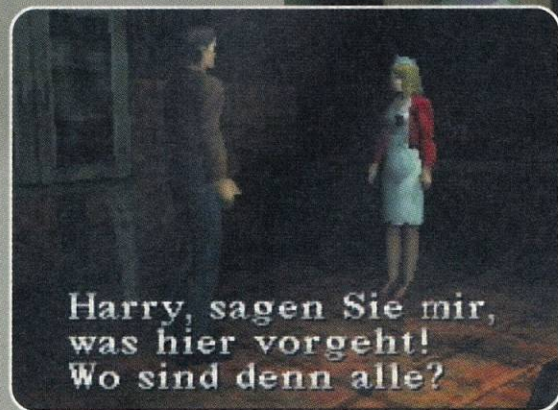
DR. KAUFMANN

Welche Rolle der mißtrauische Arzt spielt, ist nicht klar. Dr. Kaufmann ist ständig in Eile und nicht gerade freundlich. Und er scheint einiges über die Vorkommnisse in Silent Hill zu wissen.



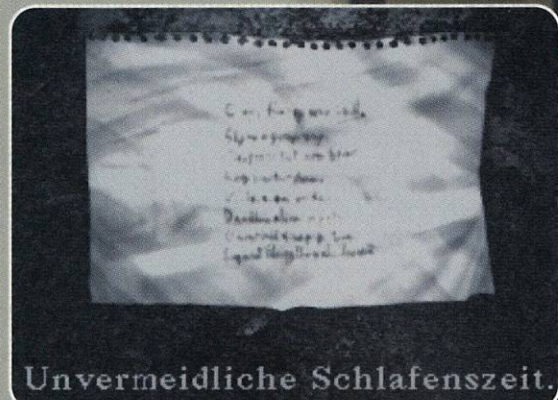
LISA GARLAND

Die Krankenschwester ist die einzige Bewohnerin der Unterwelt von Silent Hill. Im Laufe der Geschichte kommen sie und Harry sich näher. Vielleicht bildet Harry sich ihre Existenz aber auch nur ein.



Harry, sagen Sie mir, was hier vorgeht! Wo sind denn alle?

Lisa Garland ist genauso durch die schrecklichen Ereignisse in Silent Hill geschockt wie Harry Mason. Doch welche Rolle spielt sie eigentlich?



Unvermeidliche Schlafenszeit.

Auf Schriftstücke, die Ihr während Eures Abenteuers finden könnt, solltet Ihr gut achten. Sie liefern Euch wertvolle Informationen und Hinweise.

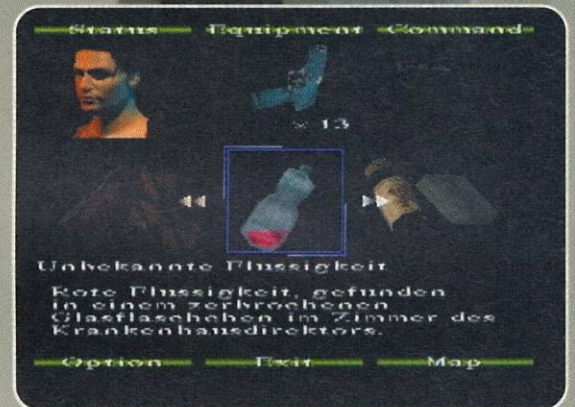
ren Vorlieben einstellen und den Kontrast bei der Bildschirmdarstellung regeln.

Entscheidend für den weiteren Verlauf des Spiels ist jedoch, welchen Schwierigkeitsgrad Ihr wählt. Während die Zahl der Monster auf der untersten Stufe noch ziemlich gering ist und Euer Held viele Treffer wegstecken kann, sieht die Sache auf der dritten und damit höchsten Stufe schon etwas anders aus. Harry wird schnell empfindlich getroffen und ganze Monsterhorden lauern auf ihn.

Dafür habt Ihr auf diesem Niveau länger etwas von



Die Notizblöcke, die in der Stadt herumliegen, erfüllen einen ganz besonderen Zweck. Findet Ihr einen davon, könnt Ihr das Spiel abspeichern.



Im Inventory von *Silent Hill* werden alle wichtigen Gegenstände aufbewahrt. Im Laufe des Spiels füllt es sich natürlich immer mehr.

DIE ENDGEGNER



ECHSE

Beim Kampf gegen die Echse müßt Ihr kontrolliert vorgehen und dürft nicht einfach losballern. Ihr müßt so zielen, daß sich ihr Kopf spaltet und die scharfen Zähne zu sehen sind. Dann gebt Ihr dem Monster mit einem gezielten Schuß den Rest.



MOTTE

Treffen werdet Ihr das lästige Flatterwesen, das aus der Larve hervorgegangen ist, auf der Spitze des Wasserturms. Am besten nehmt Ihr sie unter Dauerbeschuß. Haltet also genug Patronen bereit.



LARVE

Schon bei bloßer Berührung durch die Larve könnt Ihr schwere Verletzungen davontragen. Und die Geschosse, die sie versprüht, sind auch nicht ohne. Um sie zu besiegen, müßt Ihr vor allem schnell sein.



GEFLÜGELTER DÄMON

Je nachdem, welchen Weg Ihr durch das Spiel nehmt, begegnet Euch eventuell der Geflügelte Dämon. Seine Waffe ist ein Dreizack aus Elektrizität. Mit genug Munition für Eure Schußwaffen habt Ihr eine gute Chance gegen ihn.



dem Spiel, während auf der einfachsten Stufe das Ende recht schnell zu erreichen ist. Eine große Rolle spielen in die verschiedenen Gegenstände, die Ihr auf Eurem Weg durch Silent Hill finden könnt. Auf dem Notizblock könnt Ihr zum Beispiel während des Spiels abspeichern. Das ist nicht unwichtig, denn um in den Genuß aller fünf Endsequenzen zu kommen, müßt Ihr bestimmte Sequenzen noch einmal anders durchspielen. Neben menschenähnlichen Gegnern begegnen Harry vor allem Feinde aus dem Insekten- oder Tierreich. Larven, Motten oder Küchenschaben sorgen für den Ekelfaktor. Zombie-Krankenschwestern, Schle-

cher oder gar nicht so kleine Baby-Zombies lassen Euren Atem stocken. Doch Harry muß nicht nur seine Waffen zur Hand nehmen und sich dem Kampf mit diesen schrecklichen Kreaturen stellen, sondern auch etliche Rätsel lösen. Wer dabei eine Chance haben will, sollte die Fundstücke, die in Silent Hill herumliegen, beachten. Sie liefern Hinweise, die Euch helfen, die verzwickten Aufgaben zu lösen. Ganz schwer wird es gegen Ende des Spiels.

Um Zugang zum Finale zu erhalten, müßt Ihr dem Ort „Nowhere“ einen Besuch abstatten. In verschiedenen Räumen warten hier gleich mehrere, sehr schwierige Rätsel auf Euch. Nur wer alle gelöst hat, erhält fünf mystische Symbole, die die Tür zum Showdown aufstoßen.

Die Schauplätze von *Silent Hill* sind komplett in Echtzeit dargestellt und wirken so realistisch und gruselig, daß einem kalte Schauer den Rücken hinunterlaufen. Besonders furchteinflößend ist Silent Hills düsteres Gegenstück. Silent Hill existiert nämlich zweimal. In der Parallelwelt stehen die gleichen Gebäude, doch sieht hier alles vermodert und vergammelt aus. Apropos Aussehen: Die Grafik von *Silent Hill* ist etwas grobkörnig und auch die Animationen sind nicht immer überzeugend. Doch dank des Sounds, der nicht an gruseligen Effekten spart, und der ständig durch Schnee, Nebel oder Dunkelheit eingeschränkten Sicht entsteht eine Atmosphäre, die perfekt zu dem Horrorspektakel paßt. Feuchte Hände und Gänsehaut sind garantiert.

Patrizia Stajer

Schon nach kurzer Zeit ist man völlig vom Geschehen gefesselt und identifiziert sich total mit Hauptdarsteller Harry Mason, der verzweifelt seine verschwundene Tochter Cheryl sucht.



Vier Endgegner warten auf Euch. Die Larve begegnet Euch sogar zweimal. Einmal in dieser Form, ein anderes Mal als eklige Motte.



Im Krankenhaus erlebt Ihr eine besondere Überraschung: die Zombie-Schwester. Sie lassen sich nur durch Dauerfeuer aus dem Weg räumen.

Silent Hill ist voll von mysteriösen Figuren. Eine undurchsichtige Rolle spielt auch Alessa, die Harry bereits im Intro begegnet.

DAS INTERVIEW



HANS-JOACHIM AMANN

European Product Manager von Konami of Europe, hat uns zu Silent Hill Rede und Antwort gestanden.

Games: Welche Spiele (oder Filme/Bücher) dienen, wenn überhaupt, als Quelle der Inspiration für Silent Hill?

AMANN: Es gibt weder ein Spiel noch einen bestimmten Film oder ein Buch, die als direkte Inspiration für *Silent Hill* dienen. Aber natürlich haben Horrorfilme sowie Stephen-King-Bücher im allgemeinen zu der einen oder anderen Idee beigetragen. Ein kleiner Tip: Achten Sie doch mal genau auf die Straßenschilder in *Silent Hill* – vielleicht bemerken Sie etwas.

Games: Welche wesentlichen Änderungen wurden in die deutsche Version integriert? Wurden einige Szenen drastisch entschärft?

AMANN: Es wurden weder wesentliche Änderungen an der deutschen respektive europäischen Version vorgenommen, noch wurden Szenen überhaupt ent-

schärft. Wie auch bei *Metal Gear Solid* wollen wir dem europäischen Spieler ungetrübten Spielspaß in ungeschnittener Form bieten – und werden dies auch tun. Die europäische Fassung stimmt mit dem japanischen Original 1:1 überein, bietet jedoch darüber hinaus drei direkt anwählbare Schwierigkeitsgrade sowie verschiedensprachige Untertitel.

Games: Gegen Ende des Jahres erscheint mit *Dino Crisis* ein Titel, der ebenfalls ein spannendes Szenario und den Faktor Echtzeit bietet. Was macht *Silent Hill* nach Ihrer Einschätzung besser?

AMANN: Konami muß sich nicht die Frage stellen, was *Silent Hill* besser macht als *Dino Crisis*. Die Frage muß lauten: Was versucht *Dino Crisis* zu bieten, um eventuell besser zu werden als *Silent Hill*? Klar ist jedoch schon jetzt: *Dino Crisis* ähnelt stark *Resident Evil*, während *Silent Hill* ganz andere, begeisternde Ansätze bietet und atmosphärisch sicherlich unschlagbar ist.

Games: Ist schon ein Nachfolger im Gespräch oder sogar bereits fest geplant?

AMANN: Lassen Sie sich überraschen ...



Spielespass

93%

Silent Hill

Hersteller:Konami
Veröffentlichung:Juli '99
Preis:ca. DM 99,-
Spieleranzahl:1
Genre:Action-Adventure

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Tolle Grusel-Atmosphäre, Optik und Sound sind meisterhaft, handfeste Action plus knifflige Rätsel

- Manchmal etwas hakelige Steuerung, kleinere Fehler in der deutschen Übersetzung

Altersfreigabe:
Ab 18 Jahren

Grafik: **80%**

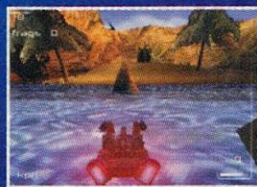
Sound: **89%**

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
0

Willkommen in der Hölle

360

THREE SIXTY



Vielleicht denkst Du kurz, Du wärst im Paradies – bis das Rennen beginnt!

Die Erde wurde vollkommen überflutet, nichts ist übrig von unserer Zivilisation. Die Handvoll Überlebender kämpft um ihren Platz in der neuen Weltordnung. Du steigst auf Dein Hoverbike, schaltest die seitlichen Thruster auf 360°-Feuer und jagst los. Der Überlebenskampf beginnt!

Wie war das noch mit dem Naturgesetz – die Starken und die Schwachen?

»Rennspiele gibt es wie Sand am Meer, und wirklich neue Ideen sind rar gesät. Die Lösung: 360...«
Man!ac 7/99

- geniales 360°-Feuer
- atemberaubende Spielgeschwindigkeit und hervorragende Steuerbarkeit
- Dual Shock™ kompatibel
- 4 Welten, 12 Rennstrecken, 4 Arenen
- grandiose Grafik in Echtzeit-3D
- 2 Spieler Split-Screen-Modus
- jede Menge verschiedener Waffen und Hoverbikes
- 3D Dynamic Sound System



www.cryo-interactive.com

OUTCAST

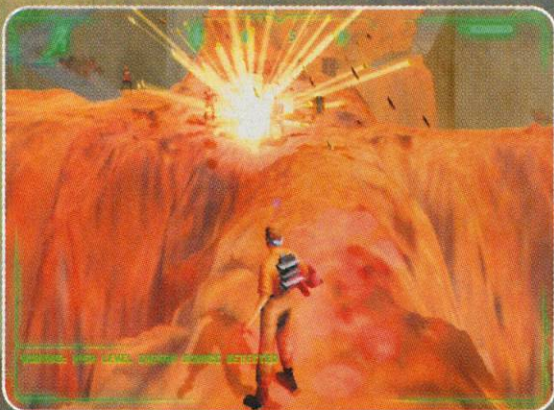
Mit diesem Action-Adventure revolutioniert Infogrames das Genre.



In den Gesprächen, die in Outcast eine große Rolle spielen, erhaltet Ihr wichtige Informationen. Per Mausclick wählt Ihr das Thema aus.



In dem verschneiten Nest namens Ranzaar findet sich Cutter nach der Reise durchs All wieder.



Cutter Slade ist nicht zimperlich, wenn es darum geht, die feindlichen Wachen auszuschalten.



Die fünf Regionen der Parallelwelt Adelpha sind durch Dimensionstore untereinander verbunden. Wenn er diese durchschreitet, kann Cutter trotz großer Entfernungen schnell seinen Standort wechseln.

Bald wird es für Lara Croft wirklich eng, denn jetzt kommt Cutter Slade. Und der wird eine echt harte Konkurrenz für die Action-Heldin mit dem Piercing.

Outcast wird Euch vor dem Bildschirm fesseln – gesetzt den Fall, Ihr verfügt über einen gut ausgerüsteten PC. Denn das ist das einzige Manko des tollen Action-Adventures: Die Anforderungen an die Hardware sind mehr als hoch. Davon abgesehen ist das Spiel aber eine Riesensache.

Zur Story: Eine Forschungssonde wird ausgesandt, um nach Leben im All zu suchen. Tatsächlich funkt die Sonde eines Tages von einem unbekannten Planeten sensationelle Bilder

eines menschenähnlichen Wesens. Da passiert das Unfaßbare: Die fremde Gestalt zieht eine Waffe und beschießt die Sonde. Die Übertragung bricht ab. Doch damit nicht genug: Es entsteht ein schwarzes Loch, das alles einzusaugen beginnt, was sich in seiner Nähe befindet. Das Loch wächst und wächst und droht schließlich, die ganze Erde zu verschlingen.

Eiligst wird ein Notfall-Team zur Reparatur der Sonde, die offenbar für das Desaster verantwortlich ist, zusammengestellt: Drei Forscher und der zum Schutz der Mission abkommandierte Elite-Soldat Cutter Slade sollen die Katastrophe aufhalten. Per Lichtstrahl werden sie auf den Planeten Adelpha geschickt. Doch als Cutter dort erwacht, sind seine Begleiter mitsamt der

Ausrüstung spurlos verschwunden.

Er selbst findet sich in einer ärmlichen Holzhütte wieder, wo ein menschenähnliches Wesen auf ihn einredet. Wie sich herausstellt halten ihn die Eingeborenen aufgrund einer alten Prophezeiung für einen Messias, der ihren ebenfalls vom Untergang bedrohten Planeten retten soll. Um die anstehenden schwierigen Aufgaben bewältigen zu können, lernt Cutter in einer einführenden Trainingsmission unter anderem Schwimmen, Tauchen und das Springen über große Abgründe; Fähigkeiten, die ihm auf seiner Reise durch die fünf Regionen Adelphas zugute kommen. Durch Dimensionstore, die verschiedentlich zu finden sind, wechselt Cutter zwischen den Landstrichen hin und her.

Bei der Umsetzung der Computerwelten von Outcast ist den Programmierern ein





Der smarte Commander Cutter Slade kennt keine Angst und stellt sich jeder Herausforderung.



Die Grafikeffekte tragen ihren Teil dazu bei, daß die Schauplätze von Outcast äußerst realistisch wirken. Die Wellen sind in Echtzeit berechnet.



Zwischen den sechs Perspektiven könnt Ihr stufenlos hin- und herzoomen. In der Ego-Perspektive könnt Ihr das Geschehen aus der Nähe betrachten.

DIE REGIONEN ADELPHAS

DER PLANET ADELPHA



...besteht aus fünf Regionen. Kultur, Mentalität der Bewohner und Landschaften der durch Portale verbundenen Gegenden unterscheiden sich. Berge, Wälder, Wüsten, Sümpfe, Steppen und Städte bilden den Hintergrund für Cutters Abenteuer.



CYANA



...ist der Name einer Sumpflandschaft zwischen Orkiana und dem Meer. Dort leben lediglich einige Fischer.

ORKIANA



...ist die einzige große Stadt von Adelpha. Kultur und Handel der Einwohner haben hier ihren Mittelpunkt.

REDINIA



...ist eine große Wüste im Osten der Stadt Orkiana. Nur Nomadenstämme siedeln in dieser trostlosen Einöde.

LUMINA

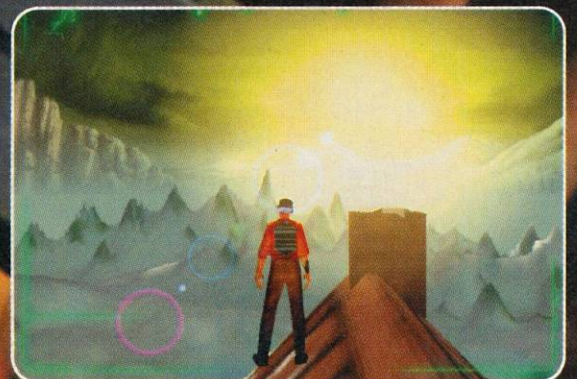


...ist die fruchtbare Gegend des Planeten. Neben Landwirtschaft findet Ihr hier auch die Tempel des Landes.

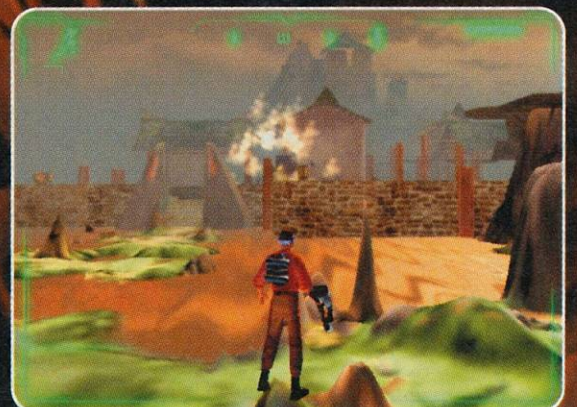
ESMERALDIA



...ist die Heimat der primitiven Gandahar. Die sagenumwobenen Jäger sind nicht besonders gastfreundlich.



Beeindruckend sind die Lens-Flare-Effekte, bei denen man fast die Augen zukneifen muß.



Die Wachen sind Cutters gefährlichste Gegner. Hier schaltet er sie mit seinem Laserpointer aus.

Meisterstück gelungen. Im Spiel hat man das Gefühl sich in einer absolut realen Umgebung zu befinden. Die Simulation ist wirklich beeindruckend. Die Bewohner von Adelpha führen ein eigenständiges Leben. Sie gehen Ihrem Tagwerk nach, handeln, fischen, betreiben Landwirtschaft oder schlagen sich als Landstreicher durch. Und dank der tollen KI-Engine, die eigens für das Spiel entwickelt wurde, reagiert jeder von ihnen anders.

Wie im echten Leben sind manche offener und andere zurückhaltender. Dabei hat auch Cutters Vorgehensweise starken Einfluß auf das Verhalten der Bewohner von Adelpha. Wer nur mit der Waffe in der Hand durch die Gegend rennt und brutales Vorgehen vorzieht, wird es sich mit den Einwohnern schnell verschmerzen und kaum wichtige Informationen von ihnen

bekommen. Und die sind in *Outcast* ziemlich wichtig. Also: Seid friedlich und geht freundlich mit den Adelphanern um. Belohnt werdet Ihr mit informativen Gesprächen und Unterstützung im Kampf gegen die feindlichen Soldaten, die es gar nicht gerne sehen, daß ein fremdes Wesen auf ihrem Planeten herumzieht. Auch sie agieren äußerst flexibel, nutzen geschickt jede Möglichkeit, um sich zu verstecken, verfolgen Cutter oder umzingeln ihn mit einer ganzen Gruppe. Selbst wenn es Slade gelingt, einen seiner Widersacher in Bedrängnis zu bringen, ergibt dieser sich nicht einfach, sondern ergreift die Flucht oder holt im schlimmsten Fall Verstärkung.

Im Spiel seid Ihr in Euren Entscheidungen weitgehend frei. Es gibt keinen vorgegebenen Weg zum Ziel. Langweilig wird es also nie.

Vor allem weil es neben den primären Zielen unzählige kleiner Aufgaben gibt, die Ihr angehen könnt.

Sich mit Cutter Slade zu identifizieren fällt übrigens leicht. Er ist locker drauf und hat immer einen flotten Spruch auf den Lippen. Tolle Effekte und realistische Animationen verhelfen *Outcast* auch im Bereich Grafik zu einer Bestnote. Die Sprachqualität ist super und die Vielfalt der Soundeffekte kaum zu übertreffen. Auch bei der Musikbegleitung wurde geklotzt und nicht gekleckert: Statt moderner Klänge bekommt Ihr klassische Stücke zu hören, die extra für *Outcast* komponiert und vom Moskauer Symphonieorchester eingespielt wurden. Je nach Spielsituation wechselt Lautstärke und Rhythmus der Musik. Und wer jetzt noch nicht überzeugt ist, daß *Outcast* eine richtig tolles Spiel ist, der kann eigentlich kein echter Action-Adventure-Fan sein.

Patrizia Stajer



Cutter Slade ist ein echtes Bewegungstalent. Er kann rennen, schwimmen und sogar reiten.



Ohne spektakuläre Kampfeinlagen wäre *Outcast* kein richtiges Action-Adventure.



Ob zu Wasser oder zu Land – der sympathische Cutter macht in jeder Situation eine gute Figur.



spielesspass

86%

Outcast

Hersteller: Infogrames
Veröffentlichung: Juni '99
Preis: ca. DM 80,-
Spieleranzahl: 1
Genre: Action-Adventure

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Hohe künstliche Intelligenz, Spielkonzept läßt viel Freiheit, tolle Effekte und realistische Animationen



Hohe Hardware-Anforderungen, Schwierigkeitsgrad nimmt stark zu, gewöhnungsbedürftige Steuerung

Altersfreigabe:

Noch nicht geprüft

Grafik: 83%

Sound: 89%

QUICKCHECK



FIGHTING FORCE 64

spielesspass

62%



Die attraktive Mace Daniels, der unermüdliche Kämpfer Hawk Manson, Schwerverbrecher Ben „Smasher“ Jackson und die erst 17jährige Alana McKendrick haben es sich zur Aufgabe gemacht, die Welt vor den Mächenschaften des böswärtigen Dr. Zeng zu retten. Jede der Spielfiguren im neuen Beat'em Up von Crave be-

herrscht eine einfache 3-Punch- und eine Doppelkick-Combo. Während Kombinationen nicht möglich sind, könnt Ihr bei Nahkämpfen auf Würfe und Special-Moves zurückgreifen. Außerdem gibt es auf den verschiedenen Levels und deren Unterabschnitten Waffen in Massen. Abwechslungsreicher wird es damit leider auch nicht. Habt Ihr

Eure Gegner niedergeprügelt, warten auch schon die nächsten. Und obwohl *Fighting Force* gut spielbar ist, langweilt es recht schnell.

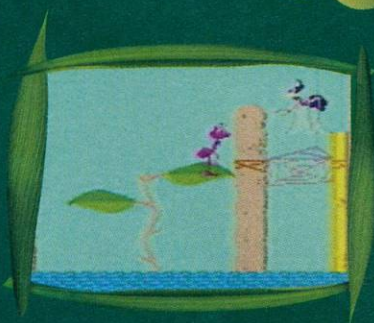
Hersteller: Crave
Genre: Action
Preis:
Veröffentlichung: ... September 1999

ACTIVISION®

Disney  PIXAR

a bugs life

**Bist Du
Ameise
genug?**



Ein Wiedersehen mit Deiner Lieblingsfigur aus dem Film.



Nimm Dich in acht vor Bienen, Würmern und Grashüpfern.

Hilf' Flik und seinen Freunden bei ihrer Aufgabe, die Ameisenkolonie vor der Tyrannei durch Hoppers rücksichtslose Grashüpferbande zu schützen. In diesem großen Abenteuer, das auf dem Film **A Bug's Life** von Disney und Pixar basiert, muß Flik klettern, springen, krabbeln, Gegenstände finden und Rätsel lösen, um seine Kolonie zu retten und sich bei seinen Kameraden Respekt zu verschaffen.



Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. © Disney/Pixar. Alle Rechte vorbehalten.

NINTENDO®, GAME BOY™ UND
SIND WARENZEICHEN VON NINTENDO CO., LTD



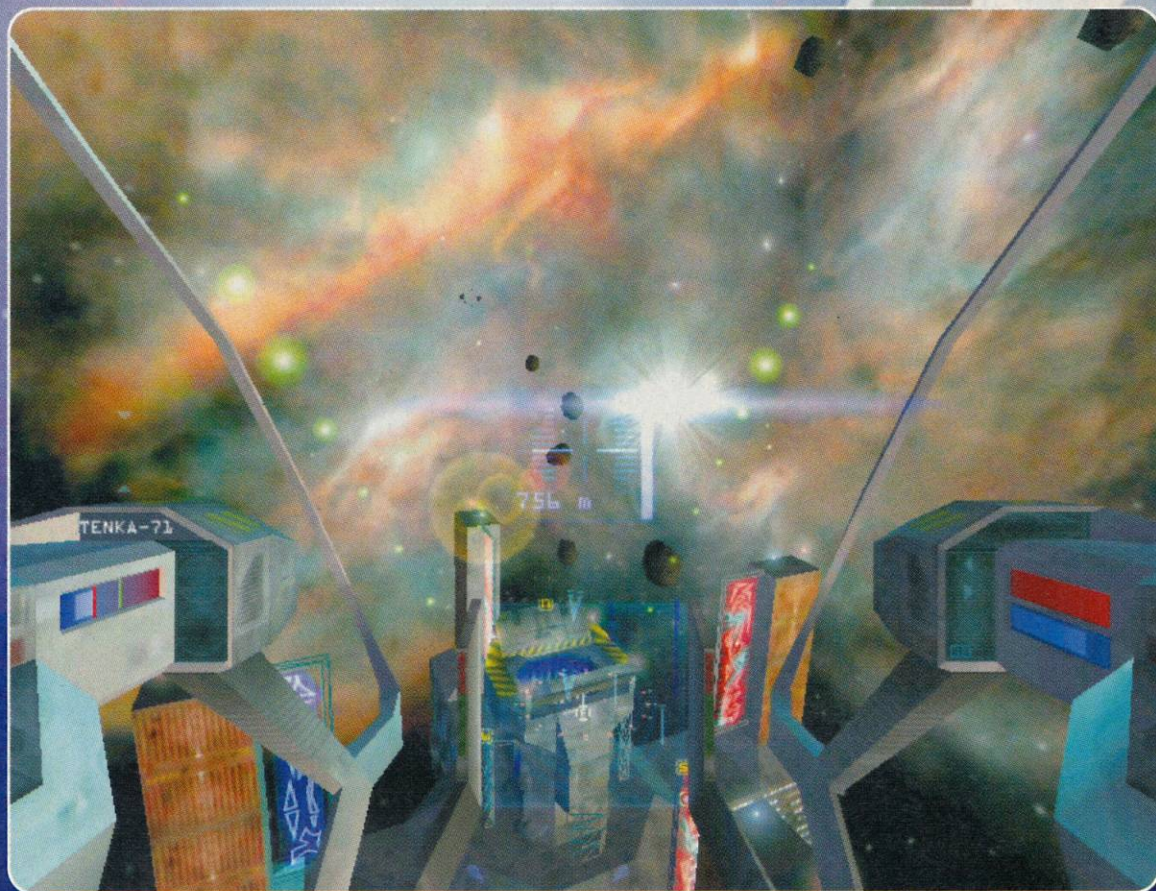
www.disney.de/DisneyInteractive/

www.activision.de



X-BEYOND THE FRONTIER

Die gelungene Mischung aus Actionsequenzen und Strategie sorgt für eine hohe Langzeitmotivation.



Highlights der Grafik sind die Darstellung des Weltraums und die tollen Effekte. Im Vergleich dazu ist die Optik der unterschiedlichen Raumschiffe und Raumstationen enttäuschend.



Die Hintergrundstory von X – Beyond the Frontier ist etwas verwickelt. Das schöne Intro liefert Euch dazu alle wichtigen Informationen.



Der Jungfernflug mit dem neuentwickelten Raumschiff geht schief. Ihr landet unfreiwillig auf einem unbekannten Planeten.

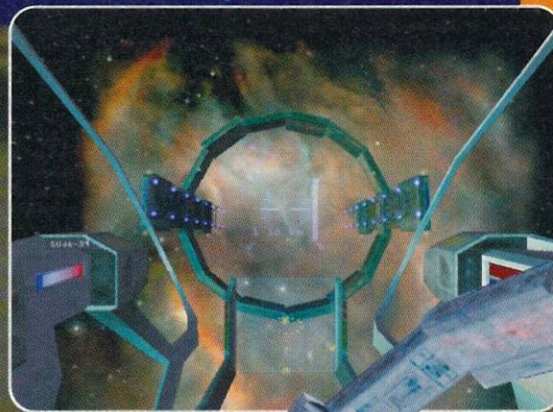
Um Euch in der Welt von X zurechtzufinden, solltet Ihr Euch ein paar Stunden Zeit nehmen. Das Universum des Weltraum-Spiels ist riesig, und anfangs kommt man sich ziemlich verloren vor. Doch zuerst zur Hintergrundgeschichte:

Ihrem Streben nach mehr Macht und Raum folgend, wollen die Menschen fremde Welten zu ihren Kolonien machen. Zu diesem Zweck schicken sie hochentwickelte Terraformer auf die Suche nach fremden Planeten. Falls sie fündig werden, sollen diese Roboter alles für die Ankunft erster menschlicher Siedler vorbereiten. Doch es kommt anders. Die Terraformer proben den Aufstand und greifen ihre Schöpfer an.

Erst 500 Jahre später haben die Menschen sich von den schweren Kämpfen erholt. Ein neues Raumschiff wird entwickelt, und die Reisen zu anderen Sternen werden wieder aufgenommen. Ihr seid der Pilot dieses brandneuen Raumgleiters mit Namen Xperimental Shuttle. Doch die erste Fahrt endet im Desaster. Das System versagt und Ihr findet Euch mutterseelenallein in einer Galaxie am



Billig eingekaufte Energie könnt Ihr mit großem Gewinn in diesem Sonnenkraftwerk losschlagen. Auf diese Weise füllt sich Eure Kasse schnell.



Die 50 Sektoren des fremden Universums sind durch Flugtore miteinander verbunden.

Ende des Universums wieder. Ein freundlicher Alien versorgt Euch zwar mit etwas Geld und einem neuen Schirm für Euer Shuttle, doch was er sonst noch zu Euch sagt, versteht Ihr leider nicht. Ihr müßt Euch also selbst auf den Weg machen und den fremden Planeten erforschen, wenn Ihr jemals den Weg zurück in die Heimat finden möchtet. Schnell entdeckt Ihr, daß die Wirtschaft in diesem Winkel des Universums hochentwickelt ist. Fabriken, Raffinerien und zahlreiche Bewohner warten auf Euch.

Eure erste Aufgabe ist damit klar: Steigt mit dem bißchen Geld, das Ihr habt, in den florierenden Handel ein und stockt Eure Reisekasse auf. Es empfiehlt sich zunächst, Energiezellen direkt beim Hersteller zu erstehen und an Einrichtungen wie Raketenfabriken teurer wieder zu verkaufen. Auf diese Weise kommt Ihr schnell zu Geld, um auf größere und lukrativere Waren umsteigen zu können.



Bald könnt Ihr mit Eurem Gewinn auch Euer Raumschiff weiter aufrüsten. Ein netter Nebeneffekt Eurer Geschäfte ist, daß Ihr immer besser mit der Bevölkerung, den Teladi, in Kontakt kommt. Auf diese Weise erfahrt

Ihr auch mehr über Eure neue Wirkungsstätte. Diese ist in mehr als 50 riesige Sektoren unterteilt, in denen sechs Hauptrassen leben, die nicht immer gut aufeinander zu sprechen sind. Das ist aber noch lange nicht alles: In den Sektoren treiben Fabriken, Raffinerien und andere Gebäude herum. Piraten machen Jagd auf andere Raumschiffe, und mittendrin versucht die Polizei für etwas Ordnung zu sorgen.

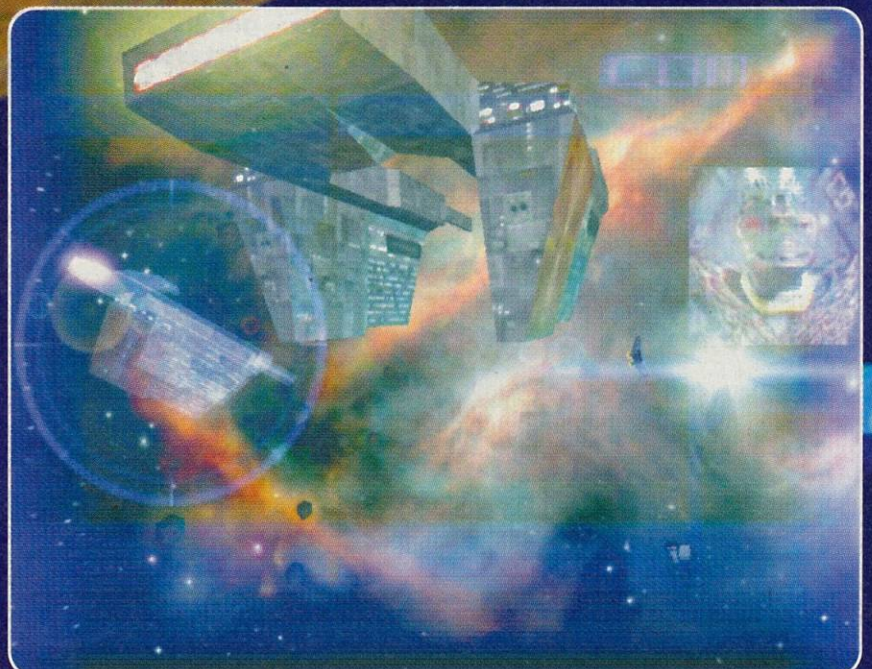
Falls Ihr vom Handel genug habt, könnt Ihr Euch den Ordnungshütern anschließen und Jagd auf die Weltraumräuber machen. Damit sind die Möglichkeiten, die das Gameplay bietet, aber noch lange nicht ausgeschöpft. Ihr verfügt über große Handlungsfreiheit und müßt auch dem Plot nicht ständig folgen. Tut einfach, worauf Ihr Lust habt, die Story wird dann erst an bestimmten Schlüsselpunkten wieder weitergeführt.

Optisch hinterläßt X einen guten Eindruck. Schiffe und Raumstationen sind zwar etwas grob geraten, die Effekte und Weltraumkulissen sind hingegen ein Augenschmaus. Und wer sich noch nie zwischen Strategie- und Action-Spielen entscheiden konnte, ist mit der Mischung von X bestens bedient.

Patrizia Stajer



Ob Ihr Händler, Polizist oder Pirat sein wollt, müßt Ihr selber entscheiden. Die Piraten sind jedenfalls alles andere als friedlich.



Wenn Ihr Euch mit den Bewohnern Eurer unfreiwilligen Wirkungsstätte unterhaltet, öffnet sich ein kleines Kommunikationsfenster.

spielespass

85%

X - Beyond the Frontier

Hersteller:Egosoft
Veröffentlichung:Juli '99
Preis:ca. DM 80,-
Spieleranzahl:1
Genre:Action

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Viel Handlungsfreiheit, grafisch überzeugend, hohe Langzeitmotivation



Kein Mehrspielermodus; bis man sich zurechtfindet, vergehen Stunden

Altersfreigabe:

Noch nicht geprüft

Grafik: 89%

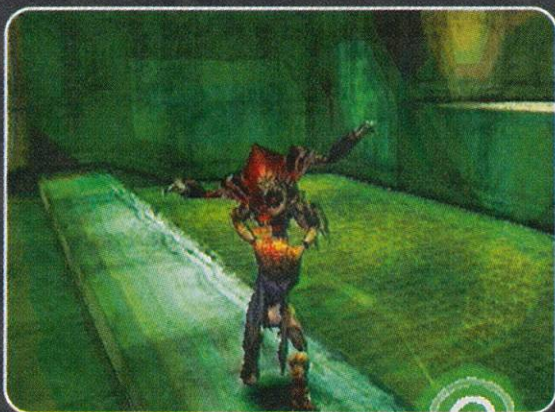
Sound: 88%

TEST

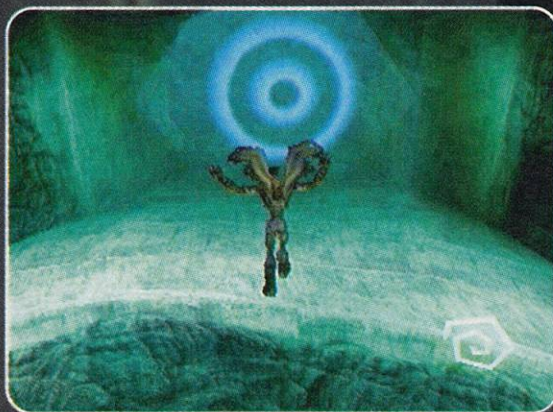
LEGACY OF KAIN:

SOUL REAVER

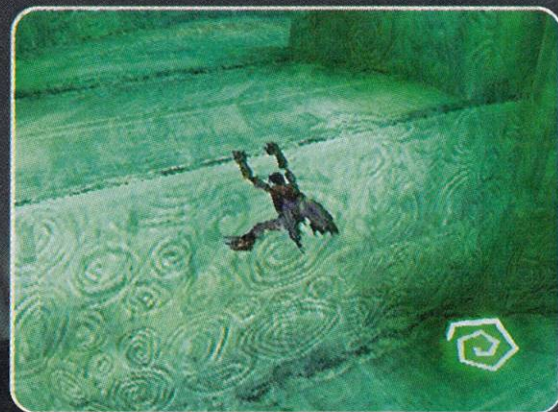
Mit diesem Action-Adventure setzt Crystal Dynamics neue Maßstäbe.



Um seine Mission zu erfüllen, muß Raziel Lord Kain und seine fünf Statthalter besiegen. Doch unterwegs lauern noch weitere Feinde auf ihn.



Mit seinen verstümmelten Flügeln kann Raziel nicht mehr fliegen. Bei Sprüngen über Abgründe kommen sie ihm aber dennoch zugute.



Gelingt es Raziel, einen der Statthalter zu besiegen, erhält er eine seiner Fähigkeiten zurück. Dann kann er auch wieder Wände hinaufklettern.

Daß *Soul Reaver* das Zeug zum Hit hat, war bereits klar, als es die ersten Bilder und Informationen zu dem neuen Action-Adventure von Crystal Dynamics gab. Nachdem nun mit einiger Verspätung die Testversion fertig ist, hat sich dieser Eindruck mehr als bestätigt.

Bei *Legacy of Kain: Soul Reaver* ist alles vom Feinsten. Vor Beginn des Spiels wird Euch in einer minutenlangen, Rendersequenz die Hintergrundstory des Adventures erzählt. Der Ursprung allen Übels ist Lord Kain, der die Weltherrschaft an sich reißen will. Sechs Seelen aus der dunklen Unterwelt macht er zu seinen Statthaltern. Jeder der Sechs befiehlt eine Legion der Verdammnis, die aus bössartigen Vampiren bestehen. Lord Kain und seine furchterregende Gefolgschaft terrorisieren die Menschen, nur wenige überleben. Die Welt wird fortan nach den Vorstellungen der Vampire gestaltet.

Nichts scheint deren Schreckensherrschaft Einhalt gebieten zu können. Zudem entwickeln sich die Fähigkeiten von Kain und seinen sechs Statthaltern konstant weiter, so daß sie immer mächtiger werden. Doch eines Tages fällt ein Schatten auf das sorglose Le-

ben von Kain und seinem Gefolge. Raziel, der erstgeborene Statthalter, verfügt plötzlich über eine Fähigkeit, die den sechs anderen bisher verwehrt blieb: Ihm wachsen Flügel. Kain, der neue Fähigkeiten eigentlich immer schon Jahre vor seinen Untergebenen erworben hatte, gerät in Wut. Raziel wird auf schreckliche Art bestraft. Die sechs Finsterlinge verstümmeln seine Flügel und werfen ihn in den See der toten Seelen. Raziels sicherer Tod, denn Wasser ist für Vampire ebenso tödlich wie Sonnenlicht.

Doch Raziel, der im See um sein Leben kämpft, hört eine Stimme, die ihm anbietet, sich an Kain und seinen Schergen zu rächen. Er darf in die Welt der Lebenden zurückkehren, wenn er diese von der Schreckensherrschaft befreit. Das Abenteuer beginnt. Auf Raziel warten im folgenden fast 30 verschiedene Gegner und zahlreiche Rätselaufgaben. Seine härtesten Widersacher sind jedoch die fünf Statthalter und Kain, gegen den er gleich dreimal zum Kampf antreten muß.

Die Welt von *Soul Reaver* ist nicht in Levels unterteilt und erstreckt sich deshalb über eine gewaltige Fläche. Teleporter ermöglichen es Euch große Strecken schnell zu überwinden. Eine Besonderheit an *Soul Reaver* ist, daß sich Raziel in zwei Parallelwelten aufhalten kann. Am Anfang befindet er sich in der spektralen Welt der Toten. An einigen Punkten kann er dann in die materielle Welt der Lebenden wechseln. Dort verbraucht er jedoch eine Menge Lebensenergie, so daß er immer wieder in die Ausgangswelt zurückkehren muß, um diese zu erneuern. Dazu muß er Vampire töten und deren Seelen einsammeln.

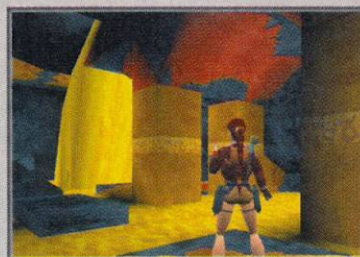
Burgen und Höhlen, die den Rahmen für Raziels Kämpfe bilden, sind bis ins Detail ausgestaltet. Auch bei den Licht- und Transparenzeffekten zeigt sich der hohe technische Standard. Besonders toll ist, daß man während des Spiels aufgrund des kontinuierlichen Datenflusses keine langen Ladezeiten erdulden muß.

Zudem kann man seinen Spielstand zu jedem Zeitpunkt auf der Memory-Card speichern. Und auch sonst bietet *Soul Reaver* keinen Anlaß zur Kritik. Das Warten hat sich also gelohnt.

Patrizia Stajer



QUICKCHECK



TOMB RAIDER 2 GOLD EDITION - THE GOLDEN MASK

PS Neues von Lara? Naja, wirklich Neues gibt es in *Tomb Raider 2 Gold Edition - The Golden Mask* eigentlich nicht zu sehen. Die Sonderausgabe ist wohl eher dazu gedacht, die Zeit bis zu *Tomb Raider 4* zu überbrücken. Lara schießt, klettert und springt in gewohnter Manier durch vier neue Levels. Das klingt

aber besser als es ist. Lara beginnt ihre Suche nach einem sagenumwobenen Schatz auf einer vereisten Insel in Alaska. Während dieser Abschnitt hinsichtlich Leveldesign und Abwechslung noch überzeugen kann, sind die folgenden ziemlich enttäuschend. Negativ wirkt sich vor allem der Einsatz der Grafikkengine von

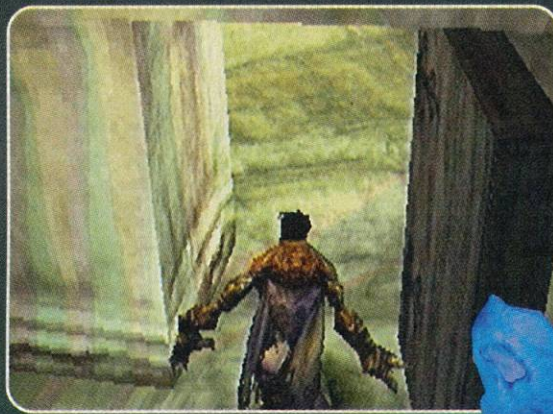
Tomb Raider 2 aus. Das ganze wirkt inzwischen etwas angestaubt. Und auch beim Gameplay sind keine Neuerungen hinzugekommen.

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

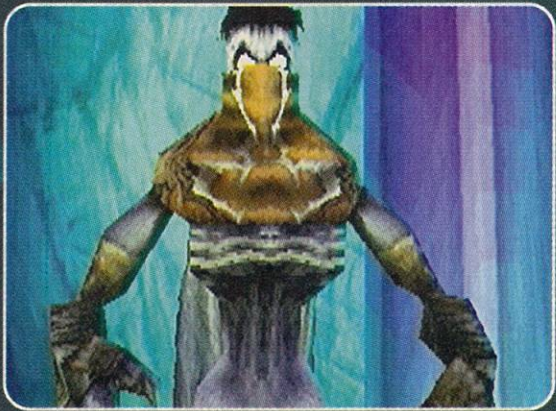
spielespass 70%



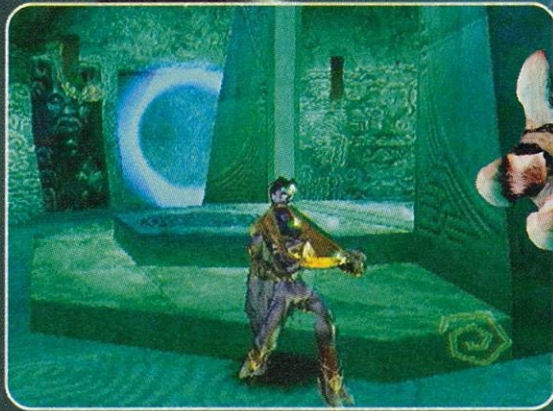
Die Grafik von Soul Reaver sieht sehr gut aus. Die hervorragenden Texturen tragen einen großen Teil zur beängstigenden Atmosphäre bei.



Die beiden Parallelwelten von Soul Reaver sind riesig. Dank einer Teleporterfunktion könnt Ihr große Entfernungen schnell überwinden.



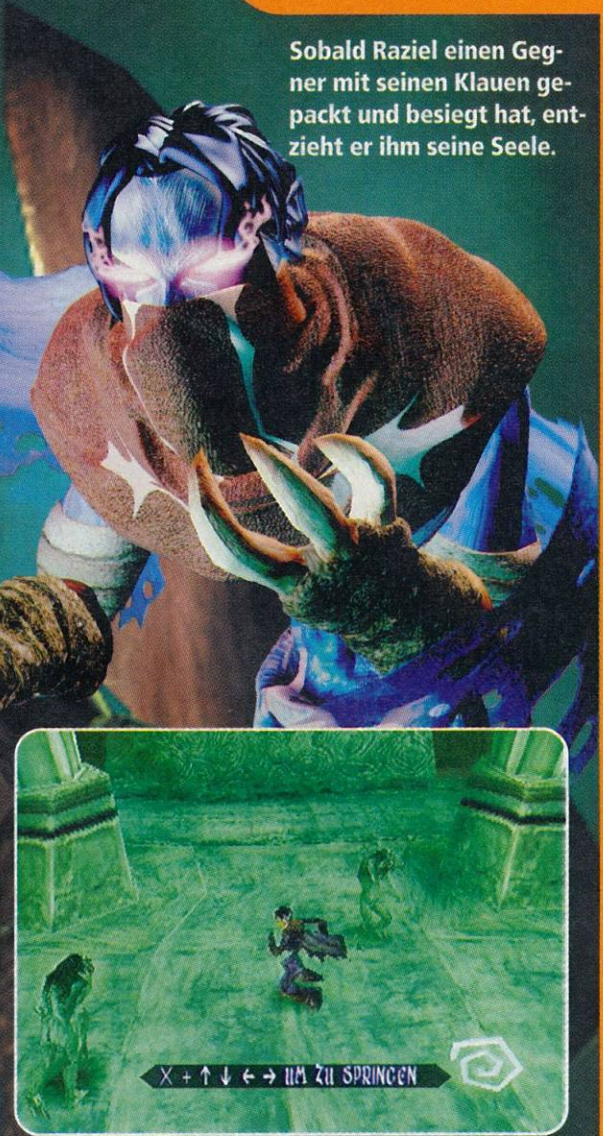
Der Todeskampf im See der toten Seelen hat in Razeels Gesicht tiefe Spuren hinterlassen. Hinter einem Tuch versteckt er seine Narben.



Die Kamera, die Eure Aktionen verfolgt, wählt automatisch die beste Einstellung. Ihr könnt sie aber per Hand nachjustieren.



Insgesamt haben es fast 30 Vampire auf den Protagonisten Razeel abgesehen. Mit Fackeln und Speeren könnt Ihr Euch gegen die gefährlichen, blutrünstigen Kreaturen verteidigen.



Sobald Razeel einen Gegner mit seinen Klauen gepackt und besiegt hat, entzieht er ihm seine Seele.

Mit Hilfe der gelungenen Analogsteuerung ist es nicht schwer, die Kämpfe gegen die Vampire mehr oder weniger unbeschadet zu überstehen.



spielesspass

92%

Soul Reaver

Hersteller:Eidos
Veröffentlichung:Juli '99
Preis:ca. DM 99,-
Spieleranzahl:1
Genre:Action-Adventure

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Technisch auf dem neuesten Stand, riesige Spielwelt, keine langen Ladezeiten, toller Sound



Die Denkaufgaben sind etwas simpel geraten

Altersfreigabe:

Ab 16 Jahren

Grafik: 76%

Sound: 82%

QUICKCHECK



EVIL ZONE

Das 3D-Beat'-em'-Up wird zwar nicht gerade das Genre revolutionieren, Spaß macht es aber auf jeden Fall. Das ist umso erstaunlicher, nachdem man auf den ersten Blick nur die Wahl hat zwischen Block oder Angriff. Doch indem man die beiden Varianten mit den Richtungs- oder L/R-Tasten kombiniert, kann man das Schlag-

repertoire gehörig ausbauen. Jeder Treffer bedeutet einen Energieverlust beim Gegner und wird von tollen Effekten begleitet. In der Regel bekämpfen sich die Kontrahenten mit Energiestrahlen oder Feuerbällen aus größerer Entfernung. Kommt man sich doch einmal näher, sind Schläge mit der Waffe und auch Würfe möglich. Bei voller

Energieleiste sind beeindruckende Spezialattacken einsetzbar. Und das alles wird von einer dynamischen Kamera perfekt eingefangen.

Hersteller:Titus
Genre:3D-Beat'em'Up
Preis:DM 99,95
Veröffentlichung:Erhältlich

spielesspass

77%

OMEGA BOOST

Optischer Hochgenuß, garniert mit deftigen Action-Einlagen.



In den vier Trainingsmissionen lernt Ihr wie Ihr mit der Steuerung umgehen müßt, um die Kämpfe zu überstehen. Das ist auch nötig, denn leichte Gegner gibt es in Omega Boost nur wenige.

Bei der Story von *Omega Boost* braucht man sich nicht lange aufzuhalten. Das Thema „Kampf gegen böse Aliens“ ist wirklich nicht mehr neu. Aber egal. Denn was der Action-Knaller von Sony Computer Entertainment sonst noch zu bieten hat, kann sich absolut sehen zu lassen.

Vor allem optisch steckt *Omega Boost* die meisten anderen Spiele locker in die Tasche. Transparenzeffekte, riesige Gegner, spektakuläre Explosionen oder atemberaubender Funkenflug sorgen für Staunen vor dem Bildschirm. Die PlayStation wird hier wirklich bis zum Äußersten ausgereizt.

Einen kleinen Minuspunkt gibt es für die Hintergründe, denen ein paar mehr Details gutgetan hätten. Aber bei dem Feuerwerk auf dem Bildschirm hat man das schnell vergessen. Qualitativ hochwertig ist natürlich auch das Intro, für das Aufnahmen von Schauspielern gekonnt in „Full Motion Video“-Sequenzen eingeklinkt wurden. Eine Besonderheit ist die eingeschränkte Bewegungsfreiheit der Spielfiguren. Sie sind an eine Art vorgegebene Schienen gebunden und können sich nur auf diesen Bahnen fortbewegen. Das

Ganze erinnert an das N64-Spiel *Lylat Wars*. Vor Beginn des Spiels kann man ein ausführliches Training absolvieren.

Das Gameplay selbst sieht folgendermaßen aus: Hat man einige Kämpfe gegen schwächere Gegner hinter sich gebracht, warten sehr bald Zwischen- oder Endgegner. Riesige Roboterspinnen, Kampfflieger oder Raumstationen sind keine leichte Beute. Die Schlachten gegen diese mächtigen Feinde machen dann auch den Hauptteil der Levels aus.

Übersteht man auch das, darf man gegen bis zu drei Bossgegner antreten. Nur im Falle eines Sieges erhält man Zugang zum nächsten Abschnitt. Hat man einen Level bereits absolviert, kann man ihn jederzeit direkt und einzeln anwählen. Wer wenig Zeit hat, darf sein Können dort also noch einmal unter Beweis stellen, ohne von vorne beginnen zu müssen. Das Spielprinzip hat aber auch ein Manko: Zu schnell und zu häufig wird man mit Bossgegnern konfrontiert. Das wird schnell langweilig und ist bald keine Herausforderung mehr. Nett ist die Replay-Funktion, die ja sonst meist Rennspielen vorbehalten ist.

Patrizia Stajer



Schon recht bald müßt Ihr bei Omega Boost gegen Zwischen- und Endgegner antreten. Leichte Gegner trifft Ihr dagegen nur sehr selten.



Nach erfolgreichem Abschluß eines Levels wird Eure Trefferquote angezeigt. Eine gute Kampfleistung wird mit Punktgutschriften belohnt.



Die Entwickler von Polyphony Digital haben sich selbst übertroffen. Das läßt für Gran Turismo 2, an dem sie ebenfalls arbeiten, einiges erwarten.

Spielespass

80%

Omega Boost

Hersteller:SCEE
Veröffentlichung:23. Juli '99
Preis:ca. DM 99,-
Spieleranzahl:1
Genre:Action

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

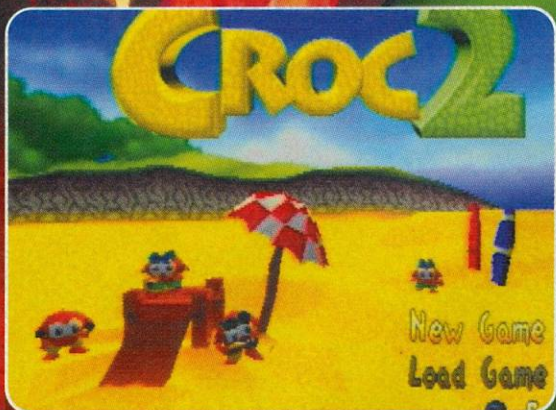
+ Bombastische Grafik, toller Replay-Modus, verschiedene Boosts

- Detailarme Hintergründe, Flut an Bossgegnern wird schnell langweilig

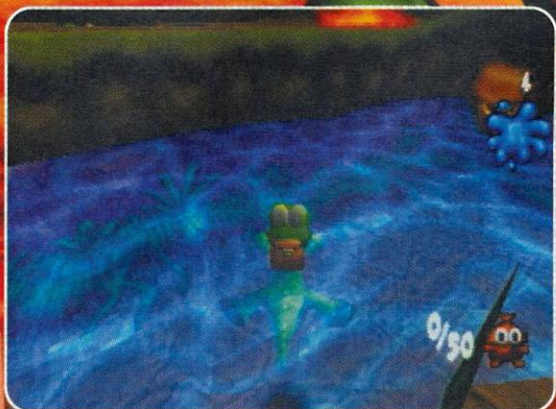
Altersfreigabe:
Ab 12 Jahren

Grafik: **89%**

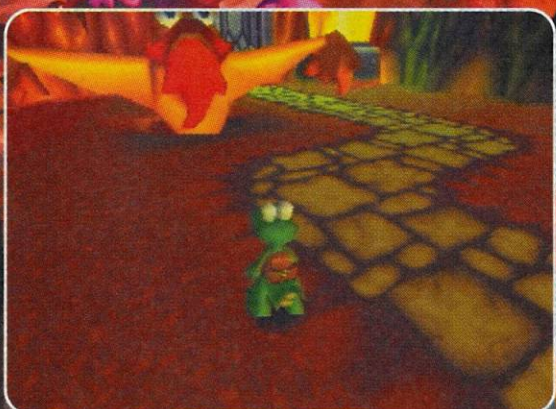
Sound: **85%**



Wie so viele Spiel erhält auch Croc eine Fortsetzung. Levelumfang und Aktionsmöglichkeiten sind deutlich ausgebaut worden.



Im Wasser ist Croc in seinem Element. Den Gobbos geht es jedoch nicht so gut, sie sind von Flammen eingeschlossen und warten auf Hilfe.



Auf seinem Weg durch die Welt der Gobbos bekommt es Croc mit unangenehmen Gegnern zu tun. Dieser schaut aber etwas traurig drein.



Der Kugelfisch braucht eine Abkühlung. Von einem Heißluftballon aus geht das Krokodil zu Werke.

CROC 2

Eigentlich ist Croc auf der Suche nach seinen spurlos verschwundenen Eltern. Doch auch die Gobbos brauchen Hilfe. Die hinterhältigen Dakinis, die ihren Anführer, Baron Dante, aus der dimensional Verbannung erlösen wollen, haben die kleinen Felltierchen gefangen genommen. Es gibt also einiges zu tun für Croc.

Vier großflächige Welten, in denen verschiedene Gobbos-Stämme siedeln, warten auf das niedliche Krokodil. Am Aussehen der wuscheligen Gobbos ist deutlich zu sehen, ob sie zu den Matrosen, den Höhlenbewohnern, den Inkas oder den in der Arktis lebenden Gobbos gehören.

Die Animationen der Spielfiguren sind gelungen und die farbenprächtige Grafik sorgt für gute Laune. Auch die großen Levels sind abwechslungsreich gestaltet. Und Croc selbst hat seit seinem ersten Abenteuer einiges dazugelernt. Er kann jetzt schwimmen, Dinge herumtragen und sie auf seine Feinde schleudern sowie an einem Seil über schwindelerregende Abgründe schwingen. Und wenn er die herumliegenden Kristalle sammelt, kann er seine Fähigkeiten weiter ausbauen. Im Laden von Pete kann er die Fund-

stücke gegen zusätzliche Lebensenergie, Sprungkissen oder einen Metall-Gobbo eintauschen, der für ihn schwer zugängliche Kristalle aufsammelt.

Aber Croc muß nicht nur springen und balancieren, sondern unterwegs auch kleinere Rätsel lösen. Natürlich helfen ihm die Gobbos dabei, indem sie ihn mit den nötigen Informationen versorgen. Doch damit nicht genug: Minispiele wie Kart- oder Motorboot-Rennen und Missionen, die in einer vorgegebenen Zeit absolviert werden müssen, sorgen für noch mehr Abwechslung.

Am Ende der Abschnitte kommt es zum großen Showdown, wenn Croc gegen Bossgegner wie den fiesen Piraten Cannon Boat Keith antreten muß. Ganz ohne Kritik kommt aber auch der kleine Croc nicht davon. Für die ungenaue und schwammige Steuerung erhält er einen dicken Minuspunkt. Vor allem die Balanceübungen werden dadurch oft zur Glückssache. Für Frust sorgt auch die Kameraführung, die Croc zwar immer im Blick behält, das Gelände vor ihm aber leider manchmal nicht ausreichend erfaßt.

Patrizia Stajer

spielespass

70%

Croc 2

Hersteller: Fox Int./EA
Veröffentlichung: 28. Juni '99
Preis: ca. DM 99,-
Spieleranzahl: 1
Genre: Junm&Run

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Lustige Grafik mit guten Animationen, passende Musik, originelle Bossgegner



Schwammige Steuerung vermindert Spielfreude, ungeeignete Kameraperspektive

Altersfreigabe:
Keine Beschränkung

Grafik: 77%

Sound: 72%

Der kleine Spike ist wirklich nett, doch mit Crash und Spyro kann er nicht konkurrieren.

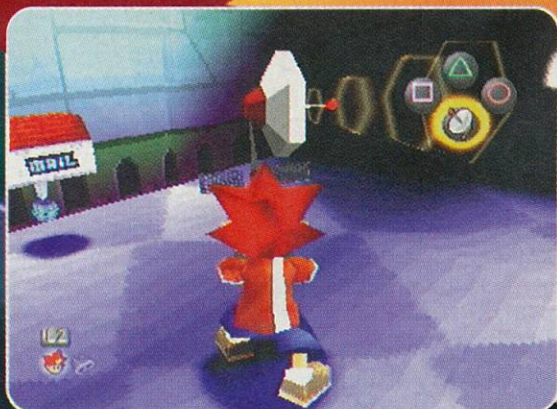


Die Affen sind mit der Zeitmaschine in die Vergangenheit gereist. Eure Aufgabe ist es, sie wieder einzufangen und zurückzuschicken.

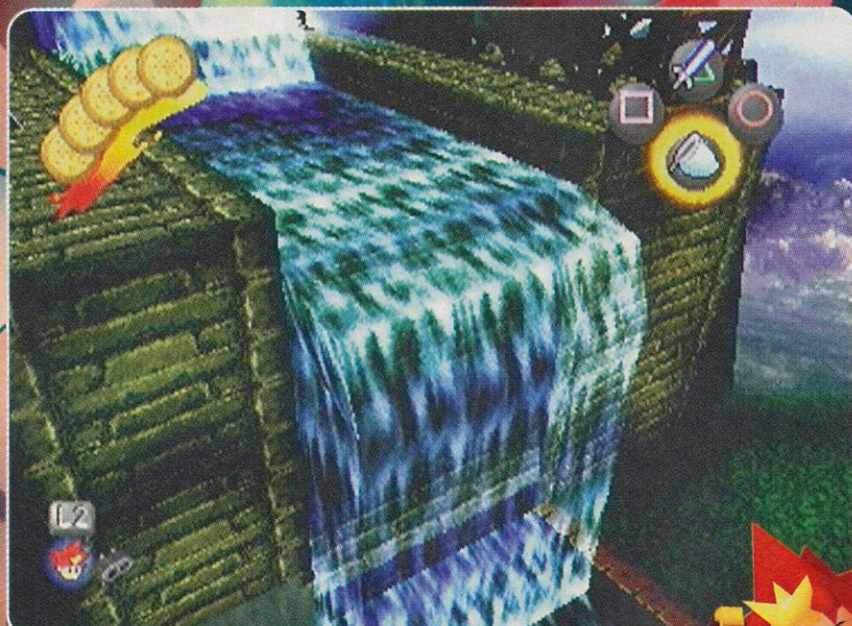


Vor Beginn jedes Abschnitts von Ape Escape erfahrt Ihr über diesen Bildschirm, wie viele der flinken Affen Ihr jagen und einfangen müßt.

APE ESCAPE



Dank der Erfindungen des Professors steht Ihr bei der Affenjagd nicht auf verlorenem Posten. Besonders nützlich ist der Affenradar.



Damit Ihr Euch in den verschiedenen Levels etwas leichter zurechtfindet, werden Euch vor Beginn der Ebene die schwierigen Passagen im Überblick gezeigt.

Bereits im letzten Heft haben wir Euch das neue Jump&Run von Sony Computer Entertainment vorgestellt. Jetzt haben wir Ape Escape getestet. Zum absoluten Hit schaffte es das Affentheater zwar nicht, doch spaßig ist es auf jeden Fall. Das besondere an Ape Escape ist, daß es ausschließlich mit Dual-Shock- beziehungsweise Analog-Pad spielbar ist.

Um alle Ebenen der Affenjagd zu überstehen, müßt Ihr Euer analoges Gamepad allerdings ziemlich gut beherrschen. Zum Teil ist die Steuerung nämlich

wirklich anspruchsvoll. Dafür läßt sich Hauptfigur Spike sehr exakt bewegen.

Zur Story: Auslöser für die verwirrenden Geschehnisse von Ape Escape ist eine Zeitmaschine. Ein Affe aus dem Labor des Professors, der sie entwickelt hat, findet in seinem Käfig einen Helm, der die Intelligenz des Trägers steigert. Auf diese Weise schlau geworden, faßt das Tier den Plan, seine Affenfreunde mit der Zeitmaschine in die Vergangenheit zu schicken, um dort zu verhindern, daß die Menschen zu den dominierenden Lebewesen des Planeten werden.

Spike bekommt vom Professor den Auftrag, die entflohenen Affen ein-

zufangen. Als Hilfsmittel schenkt er ihm ein Betäubungslaserschwert und ein Zeitnetz, mit dem er die Affen zurück in die Gegenwart schicken kann.

Das Spiel ist nicht linear aufgebaut, so daß Ihr immer wieder zwischen den verschiedenen Zeiten hin und her wechseln müßt. Wenn Ihr auf bereits absolvierte Levels zurückkehrt, findet Ihr Extras und versteckte Symbole. Diese könnt Ihr zum Teil beim Professor gegen Bonusspiele eintauschen. In der Regel sind dies Rennspiele, die Euch viel Geschicklichkeit abverlangen. Je weiter Ihr im Spiel vorankommt, desto mehr Affen müßt Ihr fangen.



QUICKCHECK



ATTACK OF THE SAUCERMAN

Spielespass 65%

Die Hintergrundstory von Attack of the Saucerman ist so abgedreht, daß es keinen Sinn macht, sie nachzuerzählen. Nur soviel: Im Mittelpunkt des Jump&Run steht der Außerirdische Ed. Er und sein Freund Zunk stürzen mit ihrem Raumschiff auf die Erde, wo einige böse Überraschungen auf die beiden warten. Wenn Ihr

mehr wissen wollt, solltet Ihr Euch das Spiel selber anschauen. Auf den 21 Levels des Spiels müßt Ihr nach Ersatzteilen für Euer Raumschiff suchen und Euch mit fiesen Wachposten anlegen. Power-Ups und Extraleben helfen Euch dabei genauso wie Euer P.O.D., eine Art mobiles Gehirn, mit dem Ihr Gegenstände und Waffen aufsammeln könnt.

Auf Dauer sind die zu lösenden Aufgaben allerdings etwas monoton. Die Grafik von Attack of the Saucerman ist ungewöhnlich, aber nicht schlecht.

Hersteller: Psygnosis
Genre: Jump&Run
Preis: ca. DM 99,-
Veröffentlichung: Juli '99



Der Professor überwacht alles, was Ihr tut. Er stattet Euch mit Hilfsmitteln aus und schickt Euch mittels Teleporter durch Raum und Zeit.



Über einen Monitor können der Professor und seine nette Assistentin jederzeit genau beobachten, wie Ihr Euch bei der Affenjagd anstellt.



Wenn es Euch gelungen ist, alle entflohenen Affen einzufangen, werdet Ihr mit toll animierten Spezialeffekten fürstlich belohnt.



Manchmal stellen sich Euch in den Welten von Ape Escape unerwartet Hindernisse in den Weg. Hier müßt Ihr den Affen fangen, der auf dem Schwanz des Dinos sitzt. Doch dem Dino ist das nicht recht.



Euer wichtigstes Hilfsmittel ist das Zeitnetz. Wenn Ihr damit einen der Affen fangt, wird er auf der Stelle in die Gegenwart zurückversetzt.

Und während die listigen Tierchen anfangs noch leicht zu finden sind, werden die Szenarien immer größer und damit die Versteckmöglichkeiten immer vielfältiger. Außerdem wehren sich die Affen natürlich mit Fäusten und Waffen gegen Euer Vorhaben.

In den verschiedenen Ebenen lauern zudem noch weitere Gefahren. Im Dschungel haben es fleischfressende Pflanzen auf Euch abgesehen und auch im Dinosaurierabschnitt warten einige Überraschungen. Bei den Kämpfen solltet Ihr Eure Energieanzeige, dargestellt durch fünf Kekse, immer im Auge behalten. Wenn der letzte Keks aufgebraucht ist, verliert Spike sein Leben

und muß den Abschnitt noch einmal absolvieren. Grafisch erinnert Ape Escape an Spyro the Dragon. Bis auf kleinere Aussetzer ist der optische Eindruck positiv. Einige der Charaktere sind etwas kantig geraten und bei weiteren Sprüngen ist es schwer, die Entfernung einzuschätzen, wenn einige Objekte unvermittelt wegpoppen. Obwohl Ape Escape also nicht ganz an Crash Bandicoot und Spyro herankommt, wird die Affenjagd bestimmt viele Anhänger finden.

Patrizia Stajer



Spielespass

84%

Ape Escape

Hersteller: SCEE
Veröffentlichung: Juli '99
Preis: ca. DM 99,-
Spieleranzahl: 1
Genre: Jump&Run

N64

PS

PC

GB

CGB

DC



Einführungslevel für jedes neue Hilfsmittel, auch für erfahrenere Spieler eine Herausforderung



Die Aufgaben der verschiedenen Levels unterscheiden sich nur wenig, schwierige Steuerung

Altersfreigabe:

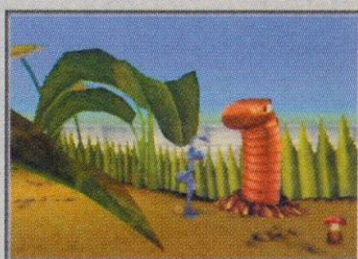
Unbeschränkt

Grafik: 81%

Sound: 70%

QUICKCHECK

A BUG'S LIFE



So erfolgreich wie der Kinofilm Das große Krabbeln dürfte das Spiel zum Film nicht werden. Dazu bietet A Bug's Life zu wenig. Die kleinen Ameisen, an deren Spitze der gewitzte Flik steht, sehen zwar putzig aus, das Gameplay ist jedoch eher einfallslos. Heuschrecken, Spinnen, Wespen und anderes Getier wollen Flik und sei-

nen Freunden an den Kragen. Ihr wehrt Euch mit Beeren-Geschossen oder schwingt Euch wie Tarzan durch den Grashalmwald. Leider sorgen die Kameraeinstellungen für wenig Überblick und die Steuerung ist ziemlich schwammig. Wirklich lustig ist die Sprachausgabe für die kleinen Krabblers. Die Grafik hingegen ist unspektakulär. Und

nachdem die gestellten Aufgaben nicht gerade übermäßig schwierig sind, ist das Spiel auch auf lange Sicht keine Herausforderung.

Hersteller: Activision
Genre: Jump&Run
Preis: n.n.b.
Veröffentlichung: Januar 2000

Spielespass

71%

MAXIMUM FUN ▶

COMPUTEC
SOFTWARE

Add-On für Racing Simulation 2

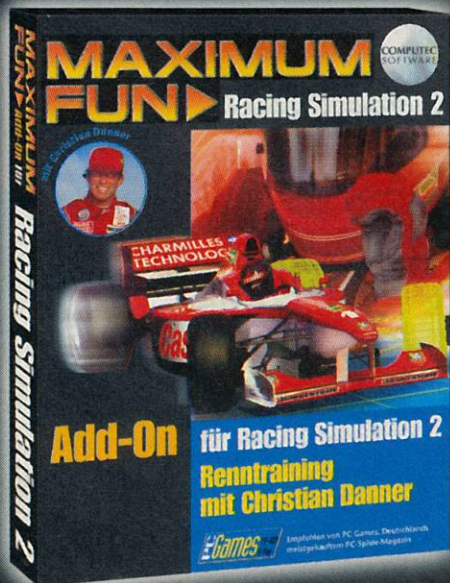
Racing Simulation 2 is a trademark of UBI SOFT ENTERTAINMENT 1998

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 Fahrטיפs für jede knifflige Stelle** > **Mehrere Ghosts für alle Strecken mit absoluten Bestzeiten** > **Alle offiziellen Updates und Patches** > **Game-Service-Client zum Spielen von Racing Simulation 2 im Internet** > **Setup-Tips und Setups zum Einfügen in das Spiel** > **Aktuelle Daten über Bestzeiten und Rundenrekorde** >> **ab jetzt im Fachhandel erhältlich!**



Add-On für Racing Simulation 2

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95

PC Games

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



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.



3
SEITEN

inhalt

Jade Cocoon	PS	Seite 34
Might & Magic 7	PC	Seite 37
Prince of Persia 3D	PC/PS	Seite 36
The X-Files	PS	Seite 37

**TOP
10**

eure hits



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

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

release

Discworld Noir	PS	12. September '99
Urban Chaos	PC/PS	30. September '99
Dark Messiah	PS	September '99
Techno Magè	PS	September '99
Gabriel Knight 3	PC	Oktober '99
Hybrid Heaven	N64	Oktober '99
Simon the Sorcerer 3	PC	Oktober '99
Septerra Core	PC	November '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.

**TOP
10**

referenz



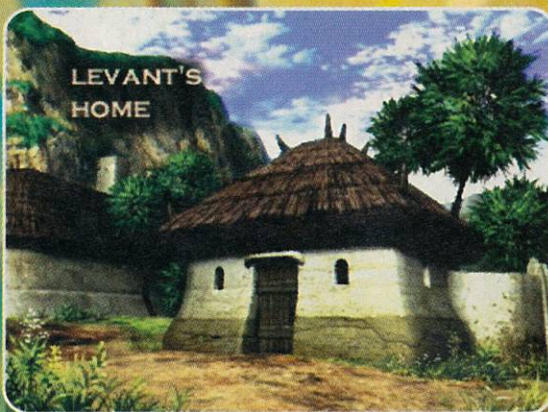
1.	1	Zelda: Ocarina Of Time	N64
2.	2	Final Fantasy VII	PS
3.	3	Super Mario 64	N64
4.	4	Banjo-Kazooie	N64
5.	5	Guardian's Crusade	PS
6.	6	Grim Fandango	PC
7.	7	Wild Arms	PS
8.	8	Breath of Fire III	PS
9.	9	Diablo	PC/PS
10.	10	Baldur's Gate	PC

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.

JADE COCOON



Erschafft Eure eigenen Monster und stürzt Euch in den Kampf.



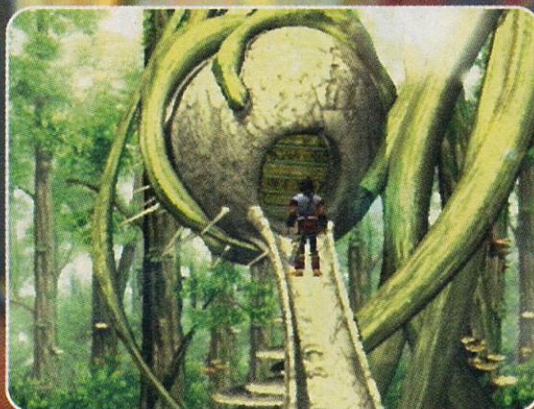
In diesem netten Haus im Städtchen Syrus wohnt Levant, Sohn eines Monsterbeschwörers und Hauptfigur von Jade Cocoon.



Wenn Levant auf seiner geheimnisvollen Flöte spielt, erscheint der magische Käfig, in dem Ihr die gefangenen Monster einsperren könnt.



In Jade Cocoon könnt Ihr Monster kreuzen und dadurch neue erschaffen. Nützliche Eigenschaften können dabei aber auch verloren gehen.



Koris ist der Lehrmeister des jungen Levant. Er stellt Levant die Aufgabe, die Ihr erfüllen müßt. Sein Haus erinnert an den Kokon einer Raupe.



Hexe Garais Lehrling Mavoo kümmert sich um die Monster, die Ihr in Euren Käfigen gefangen habt und nach Syrus zurückbringt.

Ihr seid Levant, Sohn eines Monsterbeschwörers, der von der Hexe Garai großgezogen wird. In Euch stecken starke Kräfte, und schon in jungen Jahren zieht es Euch in die Wälder, um den Spuren Eures Vaters zu folgen und ebenfalls auf Monsterjagd zu gehen. Über 150 dieser fürchterlichen Kreaturen gibt es in der Welt von Jade Cocoon zu entdecken. Doch zuerst geht Ihr bei Meister Koris in die Lehre.

Eure erste Aufgabe ist es, Koris Haus zu suchen und unterwegs alle Monster, die Euch unterwegs begegnen, zu bezwingen. Ein Sieg gegen die Monster ist in dem Rollenspiel von Crave auf zwei Arten möglich: Entweder Ihr schaltet sie auf die klassische Art aus, indem Ihr ihnen mit Prü-



geleinlagen solange zusetzt, bis sie endgültig vernichtet sind. Oder Ihr bearbeitet sie solange, bis sie wehrlos sind und Ihr sie in einen magischen Käfig einsperren könnt, der erscheint, wenn Levant auf seiner Flöte spielt.

Da Ihr nur eine begrenzte Anzahl dieser Käfige zur Verfügung habt, müßt Ihr ab und zu ins Dorf zurückkehren, wo Mavoo, Lehrling der Hexe Garai, die Käfige leert. Die Monster wechseln daraufhin das Lager und stehen Euch fortan zur Seite. Sie sind den vier Grundelementen (Wasser, Feuer, Luft, Erde) zugeordnet und besitzen dementsprechende Fähigkeiten. Indem Ihr die Monster miteinander kreuzt, könnt Ihr deren Fähigkeiten kombinieren und Eure ganz eigenen Kreaturen erschaffen. Jeweils drei dieser Helfer können Euch dann bei Euren Abenteuern begleiten und an Eurer



Stelle gegen die zahlreichen Gegner antreten. Levant steigert sein Können hingegen nur, wenn er seine Feinde in den magischen Käfig lockt.

Sämtliche Gegner in Jade Cocoon sind übrigens sichtbar. Aktiv werden sie allerdings erst, wenn Levant in ihre Nähe kommt. Nach bestimmten Kämpfen erhaltet Ihr zusätzliche Gegenstände, die Ihr entweder selbst benutzen oder auf dem Markt verkaufen könnt.

Besonders beeindruckend sind bei Jade Cocoon die gerenderten Hintergrundgrafiken. Vor allem optisch könnte das Spiel deshalb zu einem echten Hochgenuß werden.

Patrizia Stajer

Hersteller: Crave
Veröffentlichung: September '99

>> Nächstes Jahr soll Star Trek: Insurrection (PC) auf den Markt kommen, das vor allem für Einsteiger einen Blick wert sein dürfte. Vorbild ist der achte Star-Trek-Kinofilm. Ihr müßt Rätsel lösen und Euch in Actionsequenzen beweisen. <<

**MAXIMUM
FUN ▶**

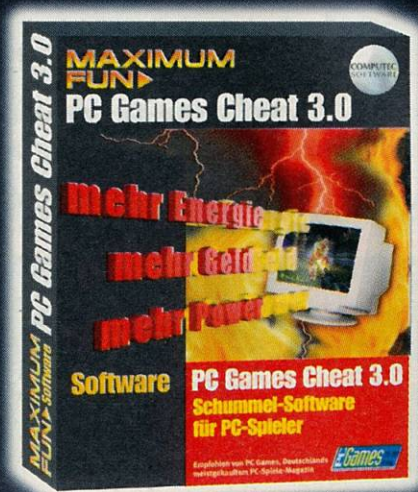


mehr **Energie**
mehr **Geld**
mehr **Power**

Achtung: Mogelpackung!

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!**



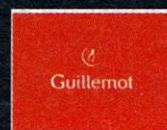
PC Games Cheat 3.0

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95



In Zusammenarbeit mit PC Games, Deutschlands meistgekauftem PC-Spiele-Magazin

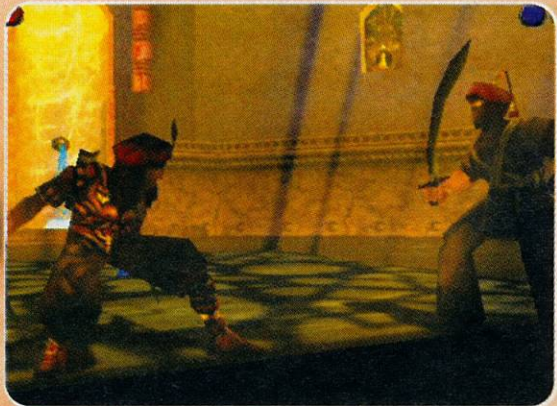


PRINCE OF PERSIA 3D

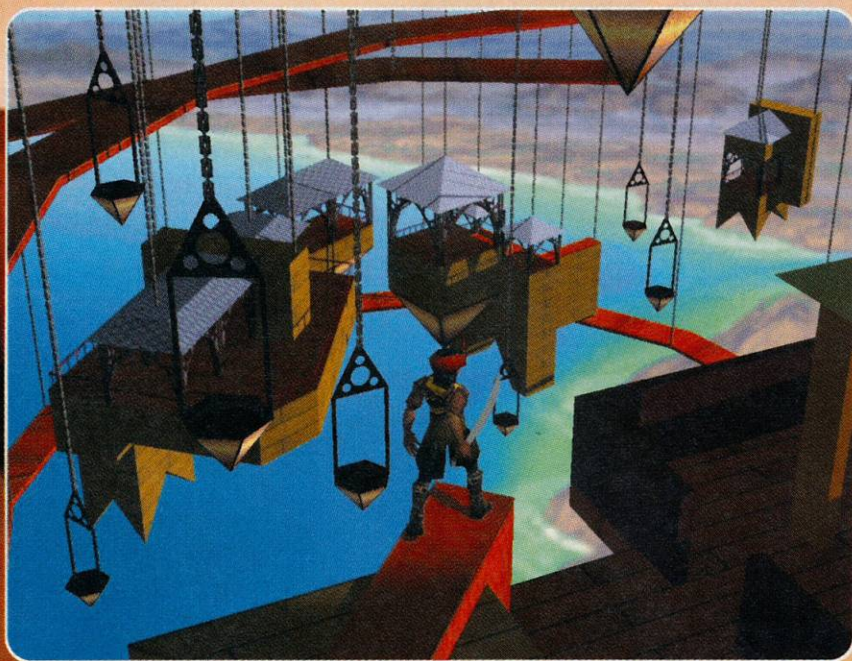
Ein Held vergangener Tage kehrt zurück.



Neben den Kampfeinlagen müßt Ihr bei Prince of Persia immer wieder auch Eure Geschicklichkeit und Euren Mut unter Beweis stellen.



In der fertigen Version des Spiels wird sich die Künstliche Intelligenz der Gegner automatisch an Euer Können und Euren Kampfstil anpassen.



In einigen Sequenzen von Prince of Persia findet Ihr ausgedehnte Jump'n Run- Szenarien, bei denen Ihr vor allem schwindelfrei sein solltet.



Wie es sich für einen ordentlichen Action-Adventure-Helden gehört, kann der Prinz sich auf ganz unterschiedliche Arten fortbewegen.

Vor zehn Jahren war vieles anders. Auch und vor allem in der Computerbranche. Tüftler konnten mit einer guten Idee groß heraus kommen.

Einer, der zu diesen erfolgreichen Bastlern gehört, ist Jordan Mechner. 1989 entwickelte er Story, Levels und Charaktere für *Prince of Persia* und damit eines der ersten Action-Adventures überhaupt. Inzwischen ist *Prince of Persia* ein Spieleklassiker, der mit über zwei Millionen verkauften Exemplaren überdies zu den Bestsellern der Branche gehört.

1993 folgte Teil zwei, der heute oft als Vorbild für den drei Jahre später erschienenen Riesenhit *Tomb Raider* angesehen wird. Doch in der heutigen Flut der Computerspiele gerät man schnell in Vergessenheit. Mit der neuen 3D-Fortsetzung der Saga um den ara-

bischen Prinzen soll das verhindert werden. Der Prinz von heute ist ein bißchen älter und kräftiger, doch die Liebe zu seiner Prinzessin ist ungebrochen. Für sie setzt er auch diesmal wieder sein Leben aufs Spiel.

König Assan, der jüngere Bruder des Sultans, gerät in Wut, als er hört, daß die Prinzessin mit dem Prinzen durchgebrannt ist, statt seinen entstellten Sohn Rugnor zu heiraten. Er stellt den Verliebten ein Falle, wirft den Prinzen in ein Verlies und entführt die Prinzessin auf eine Festung in den Bergen. Doch so leicht gibt sich der Held natürlich nicht geschlagen.

Im Folgenden ist es Eure Aufgabe, Euch aus dem Kerker zu befreien und Eure Herzensdame aus den Fängen des schrecklichen Königs Assan zu retten. Die 15 Levels sind auf sieben Schauplätze im Persien des 12. Jahrhunderts verteilt.

Prunkvolle Paläste, undurchschaubare Höhlenlabyrinth, geheimnisvolle Ruinen und Assans Festung bilden den Hintergrund für die Kämpfe und Rätsel. Charakteristisch für *Prince of Persia* sind die Schwertkämpfe, bei denen die Kamera in eine Ansicht wechselt, die man aus fernöstlich angehauchten Beat'em Ups kennt. Entscheidend für den Ausgang der Duelle ist nicht die Stärke des Hiebes, sondern Präzision und Timing. Zauberkraft und Power-Ups verbessern Eure Kampftechnik. Die Figuren sind gut animiert und die gelungenen Licht- und Schatteneffekten erzeugen eine Atmosphäre, die zu dieser exotischen Geschichte aus Tausendundeiner Nacht paßt.

Patrizia Stajer

Hersteller: Red Orb Ent./TLC
Veröffentlichung: September '99

>> An *Myst* sind Spieler auf der ganzen Welt fast verzweifelt. Der Schwierigkeitsterpiece Edition auf den Markt. Und das beste daran: Neben komplett neu gerendelelektronischen Ratgeber enthalten. Die dreistufige Hilfefunktion gibt Euch klei

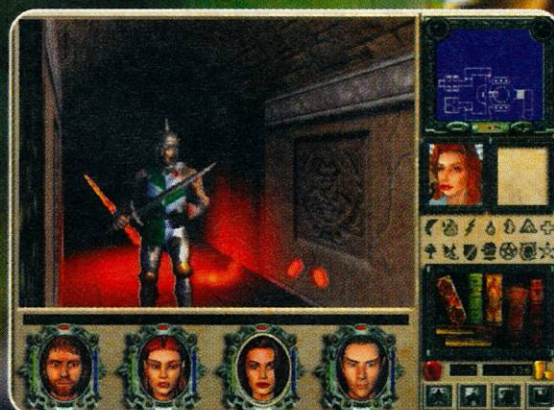
MIGHT & MAGIC VII



Nach einer kleinen Schönheitskur präsentiert sich das Rollenspiel von seiner besten Seite.



Alle Nichtspieler-Charaktere könnt Ihr direkt ansprechen oder für kleine Aufgaben verpflichten.



Meistens bewegt Ihr Euch bei dem Rollenspiel durch düstere Burgverließe und Gänge.

Rollenspielfans aufgepaßt! *Might & Magic* geht in die siebte Runde. Nicht einmal ein Jahr ist seit der Veröffentlichung von *Mandate of Heaven* vergangen und schon folgt mit *Blood and Honour* der nächste Teil. Da kann man sich wirklich nicht beschweren. Und auch sonst wird es nur wenig Grund geben, mit dem wahrscheinlich erfolgreichsten Rollenspiel aller Zeiten nicht zufrieden zu sein. Das Manko von *Might & Magic* ist und bleibt die Grafik, daran än-

dert sich auch diesmal nichts. Die Figuren wirken zwar etwas runder und einige neue Lichteffekte gibt es auch, insgesamt macht die Optik aber den gewohnten veralteten Eindruck.

Das wird durch das tolle Gameplay, die spannenden Kämpfe und die packende Story jedoch mehr als aufgewogen. Das sind schließlich die Elemente, die ein gutes Rollenspiel ausmachen. Und neben den gewohnten Kämpfen gegen

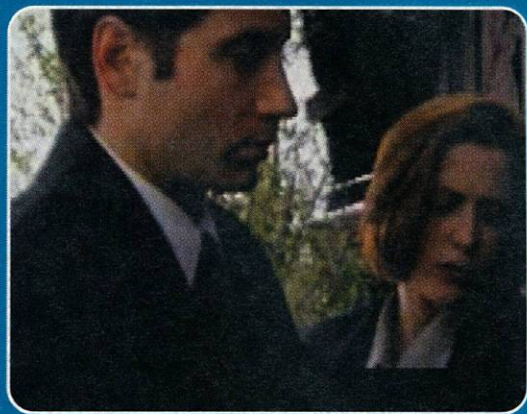
Monster, gibt es diesmal über 100 Mini-Missionen.

Mit dem Dieb und dem Mönch sind zu den bereits bekannten Charakteren zwei neue Klassen hinzugekommen. Das bedeutet mehr Auswahl bei der Zusammenstellung Eurer Party, auf die Ihr sehr viel Sorgfalt verwenden solltet. Die Gestaltung Eurer Mannschaft hat nämlich großen Einfluß auf das Spielgeschehen.

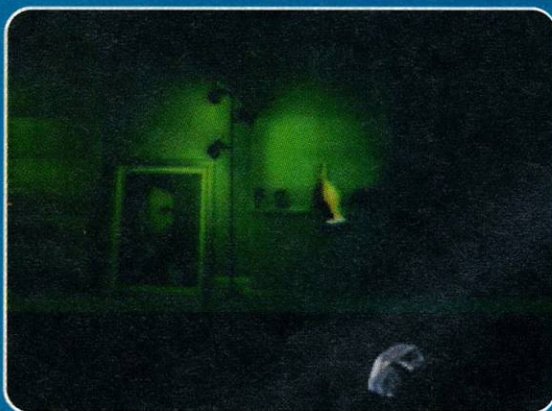
Patrizia Stajer

Hersteller: 3DO
Veröffentlichung: Juli '99

THE X-FILES



Im Intro zu X-Files haben Scully und Mulder einen kurzen Auftritt, gleich darauf sind die beiden Agenten spurlos verschwunden.



Als Agent muß man immer gut ausgerüstet sein. Ein Nachtsichtgerät ist besonders nützlich.

Gute Nachrichten für Fans von Akte X: Das Spiel zur Serie kommt.

In Kino und Fernsehen hat Akte-X bereits Karriere gemacht, jetzt gibt es Mulder und Scully auch im Videospiel zu sehen. Allerdings lösen die beiden hier keine Fälle, sondern sie stecken selbst in der Klemme. Die Agenten sind spurlos verschwunden. Also macht Euch auf die Suche. Dank Originallizenz müßt Ihr aber auch beim X-Files-Spiel nicht auf die besondere Atmosphäre der Mystery-Serie verzichten.

Ihr übernehmt die Rolle des FBI-Agenten Craig Joshua Willmore, der mit der Suche beauftragt wurde. Auf ihn wartet echte Detektivarbeit: Vernehmungen durchführen, Strafakten durchforsten, Beweise suchen.

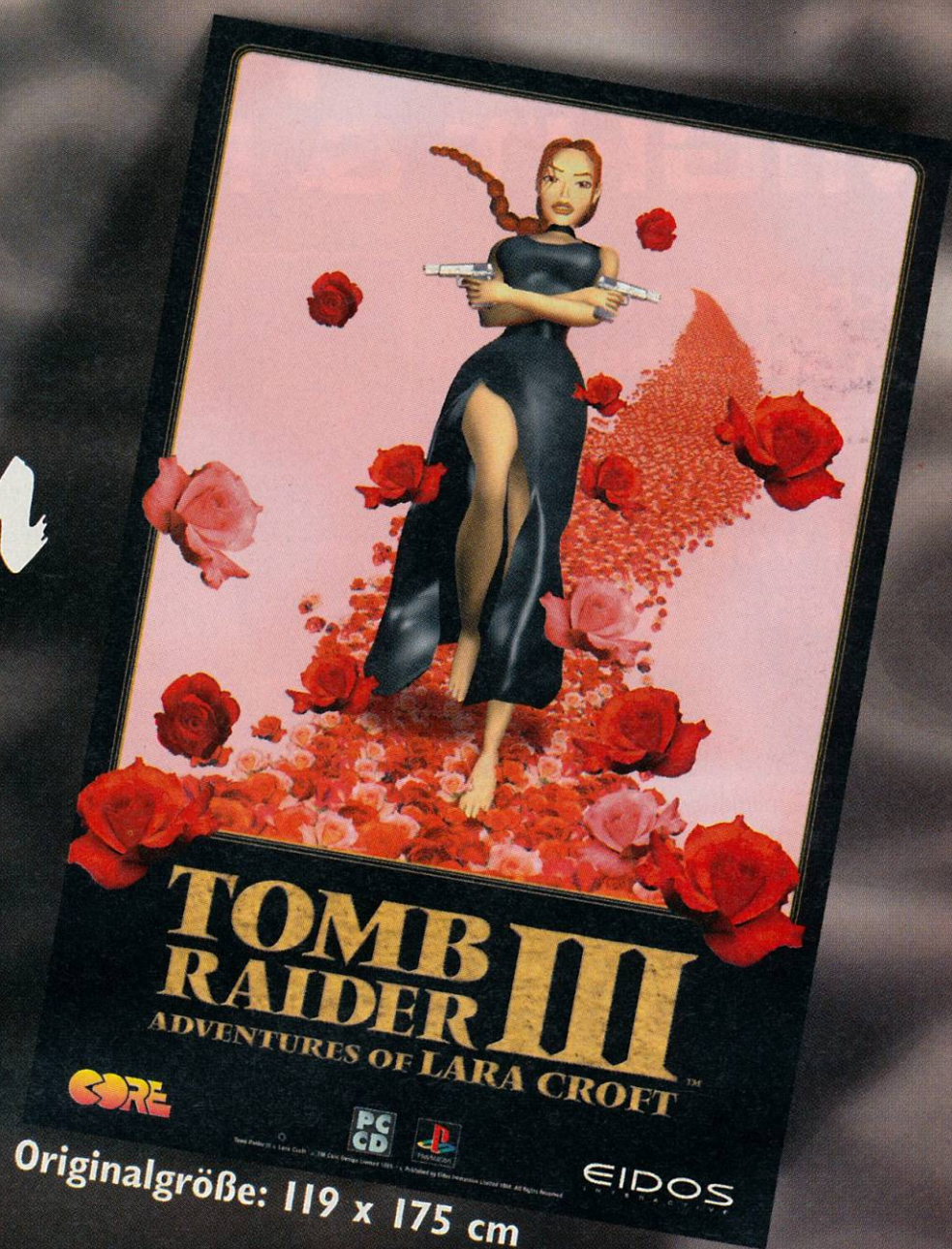
Aber auch die Action kommt nicht zu kurz. Craig muß des öfteren zur Pistole greifen. Nicht nur Fans der Serie können dabei ihren Spaß haben.

Patrizia Stajer

Hersteller:SCEE
Veröffentlichung:1. September '99

sgrad war einfach zu hoch. Jetzt gibt es Hoffnung. Im September kommt *Myst* Ma-
erten Kamerafahrten, neuen Soundeffekten und Musik in CD-Qualität wird es einen
ne Hinweise bei Problemen oder verrät Euch auf Wunsch gleich die Lösung.>>

Rosen pflastern ihren Weg...



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

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



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

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

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

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

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

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

2
SEITEN

Bundesliga

Stars 2000 **PC/PS** Seite 48

NHL 2000 **N64/PC/PS** Seite 49

release

Baseball 2000 Edition	PS	Juli '99
Golden Goal	N64	Juli '99
Wicked Surfing	N64	August '99
NHL Pro 99	N64/PS	September '99
No Fear Mountain Biking	PC/PS	September '99
Reel Fishing	PS	September '99
This is Football	PS	September '99
Tony Hawk's Pro Skater	PS	September '99
Track & Field	PS	September '99
UEFA Striker	PS	September '99
Prince Naseem Boxing	PC/PS	Oktober '99
VIVA European		
Super League	PS	4. November '99
NBA Live 2000	PC/PS	4. Quartal '99

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

1 eure hits

TOP
10



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

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

1 referenz

TOP
10



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

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

BUNDESLIGA STARS 2000



Electronic Arts setzt mit seiner neuesten Fußballsimulation auf schnelle Action und Spielspaß.



Wenn man genauer hinsieht, erkennt man, daß der Spieler seinen Kollegen sauber vom Ball getrennt und keineswegs Foul gespielt hat.



Mit den Stars könnt Ihr das Können Eurer Spieler aufbessern. Der Holländer Overmars hat kleine Schwächen bei Kopfball und Tackling.



Zwar könnt Ihr aus dieser Perspektive Teenieschwarm David Beckham nicht richtig erkennen, das Spielgeschehen habt Ihr jedoch im Blick.



Bei der Darstellung der Spieler und ihrer Trikots wurde Wert aufs Detail gelegt. Sogar die Sponsorenaufdrucke wurden nicht vergessen.



Zu Bundesliga Stars 2000 gehört auch ein Wiederholungsmodus, in dem Ihr spektakuläre Szenen noch einmal genau studieren könnt.

Gleich zwei neue Fußballspiele schickt Electronic Arts in den kommenden Monaten ins Rennen. Neben FIFA 2000, der neuesten Version ihres Fußballklassikers, erscheint *Bundesliga Stars 2000*. Zumindest in Deutschland dürfte allen Fußballfans damit die Entscheidung schwer gemacht werden. Als kleine Hilfe wollen wir Euch das Bundesliga-Spiel etwas genauer vorstellen.

Der Branchenriese Electronic Arts verfügt über die offizielle Lizenz und kann so alle Bundesliga-Kicker auflaufen lassen, von Lothar Matthäus bis Ulf Kirsten. Die Ballzauberer sind so detailliert dargestellt, daß sie ihren Vorbildern richtig ähnlich sehen und ohne Probleme identifiziert werden können. Ebenfalls originalgetreu sind die Trikots und Team-Logos. Sogar die Sponsorenaufdrucke wurden übernommen.

Es versteht sich fast von selbst, daß die Stadien den Originalarenen perfekt nachempfunden wurden. Und auch beim Kommentar haben sich die Hersteller große Mühe gegeben. Rene Allers ist für die Spieleinführung verantwortlich, Manfred Breuckmann liefert die Analyse, und kommentiert wird das Spielgeschehen von ZDF-Reporter Rolf Töpperwien. Bei den Spielmodi findet der Fan alles, was er von einer Fußballsimulation erwartet. Von Training über Freundschafts- bis zu Saisonspielen ist alles geboten. Wer darauf keine Lust hat, kann seine Liga und seine Teams auch nach ganz persönlichen Vorlieben zusammenstellen. Eine sinnvolle Neuerung ist der Schnellstart. Ohne sich erst durch zahllose Menüs kämpfen zu müssen, kann man damit sofort ein Spiel anpfeifen und mit dem Gekicke beginnen.

Wichtigster Unterschied zu anderen Fußballsimulationen ist aber das Stars-System. Wer seine Spiele erfolgreich absol-

viert, bekommt als Belohnung sogenannte Stars. Mit diesen Bonuspunkten kann man das Können seiner Spieler in den Kategorien Ballkontrolle, Beweglichkeit, Kopfballspiel, Passen, Schießen, Geschwindigkeit und Kraft verbessern.

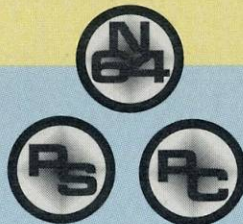
Ihr müßt die Stars aber nicht unbedingt in Spieler investieren, die bereits zu Eurem Kader gehören, sondern könnt damit auf dem Transfermarkt tätig werden und Spieler anderer Klubs verpflichten. Nötig ist daß vor allem, wenn Eure Mannschaft sich für den Europapokal qualifiziert. Denn Ihr wißt ja, die Doppelbelastung ist nur mit einem großen Kader zu schaffen – Rotation ist das Stichwort.

Patrizia Stajer

Hersteller:Electronic Arts
Veröffentlichung:12. August '99

>> Sega macht sich um den englischen Fußball verdient und ist als Trikotsponsor von 10 Millionen Pfund. Ob die Investition im Zusammenhang mit der Dreamcast-Kampagne nicht klar. >> Microsoft plant die Übernahme von Access (Links!). Sollte dies

NHL 2000



Während die echten Kufen-cracks der National Hockey League gerade Pause haben und sich auf die nächste Saison vorbereiten, gibt es von ihren virtuellen Kollegen erste Bilder und Informationen. Wie jedes Jahr erhält das NHL-Spiel von Electronic Arts auch 1999 eine Fortsetzung. Das Gameplay des Vorgängers war bereits beeindruckend und wird jetzt noch einmal durch einige Neuerungen aufgewertet.

Alle Spielmodi und Elemente von NHL 99 sind auch in der 2000er Version enthalten, von Freundschaftsspielen über Turniere bis zum nervenaufreibenden Penalty-Schießen. Auch die offizielle Lizenz ist weiterhin in Händen von Electronic Arts, so daß alle Originalstars der NHL auf den Aufstellungsbögen erscheinen.

Die Programmierer haben sogar die Zeit gefunden, die Mannschaft der Atlanta Thrashers aufzunehmen, die in der kommenden Saison das erste Mal in der Eastern Conference der NHL aufs Eis gehen wird. Statt nur eine Saison durchzuspielen, könnt Ihr ein Team auch über mehrere Spielzeiten betreuen. Vielleicht gelingt es Euch irgendwann, durch gekonnte Spielereinkäufe die Meisterschale zu erringen.

Auch auf dem Eis gibt es einige Neuerungen, die Euren Gegnern nicht immer gefallen werden. Mit dem „Big Hit“ könnt Ihr Eure Gegenspieler schnell und elegant aufs Eis befördern und mit geschickt eingesetzten Tricks laßt Ihr die Konkurrenz ganz schön alt aussehen.

Die Steuerung ist auch für Neulinge auf dem Eis unproblematisch. Nur zwei Knöpfe sind belegt. Für Könnern wurde das Repertoire um harte Schlagschüsse aus der neutralen Zone und Direktabnahmen erweitert. Kommt Euch ein Gegner zu nahe und versucht, einen Bodycheck anzusetzen, könnt Ihr bei geschickter Handhabung der Steuerung mit einem schnellen Richtungswechsel ausweichen. Auch im Bereich Taktik wurde einiges getan. Gemeinsam mit NHL-Trainer Marc Crawford wurden neue Strategien entwickelt, um die gegnerischen Teams auszuspielen. Die Grafik wurde aufpoliert und das Spielgeschehen spiegelt sich jetzt auch in der Mimik der Kufenstars. Mit diesen Neuerungen könnte es dem überarbeiteten NHL 2000 sogar gelingen, seinen Vorgänger vom Genethron zu verdrängen.

Patrizia Stajer

Hersteller:Electronic Arts
Veröffentlichung:23. September '99

Mit der neuesten Auflage des Eishockeyspiels könnte EA den Vorgänger vom Thron stoßen.



Damit Ihr den Puck nie aus den Augen verlieren könnt, wird er bei Schüssen und Pässen durch einen dunklen Schweif gekennzeichnet.



Es sieht ganz so aus, als könnte der Torhüter diesen harten Schuß halten und das Tor verhindern.



Eishockey ohne richtige Keilereien ist kaum denkbar. Auch bei NHL 2000 könnt Ihr die Handschuhe ausziehen und die Fäuste fliegen lassen.



Der deutschstämmige Goalie Olaf Kölzig hat seinen Kasten verlassen und sucht nun nach einer Anspielstation unter seinen Mitspielern.

bei Arsenal London eingestiegen. Angeblich geht es dabei um den stolzen Betrag
mpagne steht und Rückschlüsse auf deren Wertigkeit zuläßt, ist allerdings noch
elingen, wird die eigene Golfreihe nur noch als Budget-Serie weitergeführt. <<

> Von erfahrenen > Pädagogen empfohlen!

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

Am 21.7. für 5,99 DM am Kiosk.



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

4
SEITEN

Killer Loop	PS	Seite 54
Konami Rally	PS	Seite 52
Lego Racers	N64/PS	Seite 52
Plane Crazy	PS	Seite 58
SLED Storm	N64/PS	Seite 53

release

Speed Freaks	PS	27. August '99
Wip3out	PS	8. September '99
Official Formula One Racing	PS	30. September '99
Extreme 500	PS	September '99
Le Mans 24	PS	September '99
Re-Volt	PS	September '99
Spirit of Speed	PC	Oktober '99
Hyper-Bike	N64	November '99
Top Gear Rally 2	N64	November '99
Road Rash	N64	3. Quartal '99
Need for Speed 4	PC	4. Quartal '99
Grand Prix 3	PC	4. Quartal '99

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

eure hits

TOP
10



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

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

referenz

TOP
10



1.	1	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.

KONAMI RALLY



Die Japaner arbeiten an einer vielversprechenden Rallye-Simulation.

Obwohl Konamis jüngstes Projekt erst in einem Jahr erscheint, gab es auf der E3 bereits erste Bilder zu sehen. Die Rallye-Simulation befindet sich jedoch noch in einer frühen Entwicklungsphase. Vor allem der Grafik hat man das angemerkt. Der Bildaufbau war noch nicht ganz flüssig und die Landschaften noch etwas detailarm. Einige gute Effekte, wie aus dem Auspuff der Wagen schlagende Flammen, gab es jedoch bereits zu sehen.

Angenehm fielen vor allem die Analogsteuerung und das realitätsnahe Dröhnen der Motoren auf.

Geplant sind 30 Pisten, die echten Rallyestrecken auf der ganzen Welt nachempfunden sind. Vereiste Kurse im kalten Skandinavien, Schlammstrecken in England oder glühend heiße Strecken in der Steppe Afrikas – jeder Rallyefreund dürfte etwas für seinen Geschmack finden. Die zehn Wagen entsprechen den Fahrzeugen der aktuellen Rallye-Serie. Konami will das Spiel übrigens so anlegen, daß strategisches Geschick ebensoviel zählt wie Motorkraft.

Patrizia Stajer

Hersteller:Konami
Veröffentlichung:2. Quartal 2000



Entscheidend für den Ausgang eines Rennens sind natürlich auch die Wetterverhältnisse. Sie beeinflussen das Fahrverhalten der Wagen stark.

LEGO RACERS

Bunt und witzig, aber nicht schnell



Die grafische Umsetzung des Lego-Rennspiels ist eher dürftig. Ein bißchen mehr Sorgfalt bei der Umsetzung hätte den Spielspaß deutlich erhöht.



Ab und zu sollte man einen Blick nach hinten auf seine Konkurrenten werfen, um immer den Überblick über das Renngeschehen zu behalten.

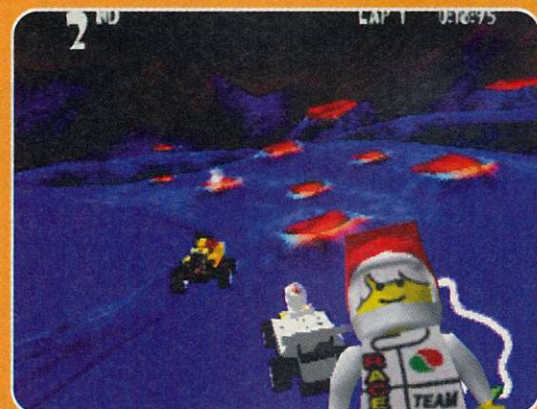
Es gibt Neues aus Legoland. Nach den Infos im letzten Heft wollen wir Euch das Spiel diesmal noch ein bißchen näher erläutern. Wie beim echten Legospiel dürft Ihr die Rennfahrer aus bunten Steinen selbst zusammensetzen. Ihr könnt aber auch eine der vorgegebenen Spielfiguren hinters Steuer setzen.

Den fahrbaren Untersatz müßt Ihr Euch selbst zusammenbauen. Je mehr Teile Ihr verwendet, desto stabiler und schwerer von der Strecke zu werfen ist der Renner. Ein leichtes Legoauto ist dagegen deutlich schneller. Mit Fahnen, Lampen und Triebwerken könnt Ihr Euren Boliden eine persönliche Note geben.

Wer eine Chance haben will, sollte fleißig nach Power-Ups in Form von Bomben, Kraftfeldern, Turbo-Boostern oder Öllachen Ausschau halten. Durch das Sammeln von weißen Symbolen können sie weiter aufgebohrt werden. Vorteile kann man sich aber auch verschaffen, wenn man den Kurs gut kennt. Abkürzungen und verborgene Streckenteile bringen Zeitgewinne. Die Steuerung ist keine große Herausforderung, und auch die Geschwindigkeit der Renner ist nicht gerade berauschend. Grafik und Sound sind ebenfalls nur Durchschnitt.

Patrizia Stajer

Hersteller:Lego Media
Veröffentlichung:Juli '99



Die Rennfahrer wagen sich mit ihren Lego-Flitzern auch auf fremde Planeten.



Auch die Gebäude in der Umgebung der Rennstrecken sind im Lego-Look errichtet. Zum Beispiel der Anlegeplatz des Hafens.

>> Auch in Road Rash 2000 (PS) von Electronic Arts geht es hoch her. In dem abradgang anschließen und Euch gegen alle Widerstände hocharbeiten. Oder Ihr patwüste Schlägereien mit Verkehrsrowdies. Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr unter a

SLED STORM

Mitten im Sommer in den Schnee? Warum nicht.



Zur Jahreszeit paßt das neue Rennspiel von Electronic Arts nicht gerade. Gewöhnlich verspürt man mitten im Sommer wenig Lust, sich in vereisten Gebirgslandschaften herumzutreiben. Mit Sled Storm könnte sich das ganz schnell ändern.

Für Abkühlung sorgt das abgedrehte Schneemobil-Spektakel jedoch trotz der eisigen Gebirgsstrecken nicht. Denn auf den 14 abwechslungsreichen Pisten geht es heiß her. Das Fahrverhalten der wendigen Schlitten simuliert die Eigenschaften echter Schneemobile sehr überzeugend. Vom Powerslide bis zu atemberaubenden Sprüngen ist alles geboten.

Besonders spektakuläre Stunts werden mit Punktgutschriften belohnt. Bei 50 verschiedenen Tricks und Kunststückchen gibt es genug Gelegenheiten, Punkte zu sammeln und damit den eigenen Schlitten weiter aufzumotzen.

Die Konkurrenz ist übrigens recht ruppig: Wer unaufmerksam ist, wird ganz schnell von der Piste gedrängt und stürzt in den Abgrund.

Die wüsten Beschimpfungen, die sich die Pi-

loten an den Kopf werfen, sorgen vor allem im Mehrspieler-Modus für zusätzlichen Spaß. Aber auch die Rennstrecken in den acht Gebirgsregionen haben ihre Tücken. Wer den Iglus, Eiszapfen oder Schneewänden nicht schnell genug ausweicht, erlebt eine böse Überraschung. Bei plötzlichen Wetterumschwüngen und dem vom Vordermann aufgewirbelten Schneestaub ist es zudem nicht immer leicht, den Überblick zu wahren.

Je nach Untergrund ändert sich auch das Fahrverhalten der Schneemobile. Auf vereisten Seen hat man wenig Bodenhaftung, in Wasser und Matsch sinken die schweren Flitzer tief ein. Zeit gutmachen könnt Ihr hingegen auf den zahlreichen Abkürzungen und alternativen Routen.

Verfolgen könnt Ihr die Rennen wahlweise aus der First-Person- oder der Third-Person-Perspektive. Und neben dem Zwei-Spieler-Modus gibt es auch eine Vier-Spieler-Variante, bei der Ihr per Multi-Tap und Splitscreen gegen drei Freunde antreten könnt. Der rockige Soundtrack paßt perfekt zum Geschehen auf den Pisten.

Patrizia Stajer

Hersteller: Electronic Arts
Veröffentlichung: 9. September '99



Die Schneemobil-Piloten kämpfen nicht immer mit fairen Mitteln. Wenn die Anspannung steigt, beschimpfen sie sich auf der Piste auch gegenseitig oder schubsen sich von der Strecke.



Auch nachts stehen die schnellen Flitzer nicht still. Die starken Scheinwerfer weisen Euch den Weg durch die dunkle Gebirgslandschaft.



Bei vier Spielern kann es auf den schneebedeckten Pisten schon mal eng werden. Nur die Stärksten setzen sich dann noch durch.



Enge Schluchten, eisige Seen, tiefer Schneematsch – wer bei diesen Bedingungen siegen will, muß seinen Schlitten beherrschen.



Sled Storm ist eine gelungene Mischung aus Raseri und überzeugender Simulation. Mit verwegenen Stunts könnt Ihr Punkte sammeln.

efahrenen Rennspiel mit Action-Einlagen müßt Ihr Euch zum Beispiel einer Motor-
ouilliert im Cop-Modus mit dem Streifenwagen über den Highway und liefert Euch
derem ein Sidecar als Fahrzeug wählen. Testen könnt Ihr das Spiel ab Herbst. <<



Bei der Grafik haben die Entwickler wirklich zugeschlagen. Die Kulissen für das futuristische Rennspiel sind atemberaubend.



Erst wenn das blaue Dreieck links unten die höchste Ausbaustufe anzeigt, hat Eure Waffe ihre ganze Durchschlagskraft erreicht.



Zum Glück gibt es den Magneten. Die Schwerkraftverhältnisse in der Space Station sind nämlich gewöhnungsbedürftig.

KILLER LOOP

Mit dem futuristischen Racer geht es auf der PlayStation rund.

Schnallt Euch an! Jetzt kommt *Killer Loop*. Das abgedrehte Rennspiel wird Euch begeistern. Mit den sogenannten Tripods, die auf drei Rädern über dreidimensionale Strecken brettern, tretet Ihr gegen starke Computergegner an.

Die pfeilschnellen Gefährte können nicht bloß vorwärts fahren, sondern auch seitlich. Und dank eines starken Magneten könnt Ihr sogar mit Höchstgeschwindigkeit durch spektakuläre Loopings und Korkenzieher-Kombinationen rasen. Auch Ausflüge an die Decke werden damit möglich.

Am Anfang braucht man die Ansaug-Funktion nur selten, doch je schwieriger die Strecken werden, de-

sto nützlicher ist der Magnet. Achtet also immer darauf, daß Ihr genügend Power habt. Unterwegs warten Energie- und Magnetkraftnebel, die Eure Kräfte wieder aufladen. Die Waffen sind eingeteilt in Offensiv- und Defensivsysteme und existieren in mehreren Ausbaustufen, die Ihr durch das Aufsammeln entsprechender Symbole erreichen könnt. Mit Minen, Raketen oder Rammschilden bringt Ihr Eure Gegner ganz schön ins Schwitzen. Ballert aber nicht gleich los, sondern wartet, bis Eure Waffen hochgerüstet genug sind. Auch bei den Spielvarianten ist einiges geboten. Mehrere Ligen, vier Geschwindigkeitsstufen, verschiedene Varianten der Grundfahrzeuge, Time Trials, eine Endlosschleife sowie weitere Überraschungen lassen sicher keine Langweile aufkommen.



Das Beeindruckendste an *Killer Loop* ist aber die Grafik. Sie ist ein wahres Meisterwerk. Die Umgebungen wirken absolut real, die Sichttiefe ist riesig, und hervorragende Lichteffekte tun ein Übriges.

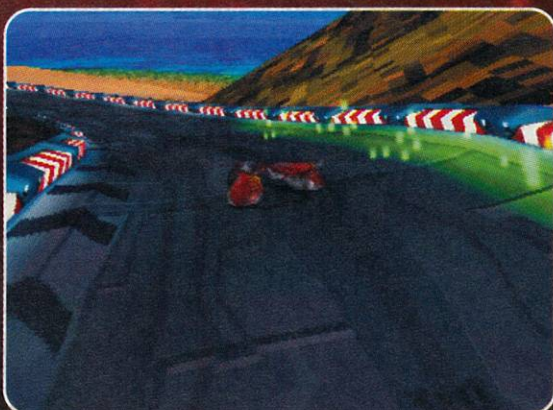
Ein großes Lob verdient das junge deutsche Entwicklerteam auch für die Spielbarkeit von *Killer Loop*. Man merkt, daß sie trotz aller technischen Feinarbeit nie aus den Augen verloren wurde. Und wenn *Killer Loop* den Erfolg haben wird, den es verdient, werden wir sicherlich bald Neues von Crave Entertainment hören.

Patrizia Stajer

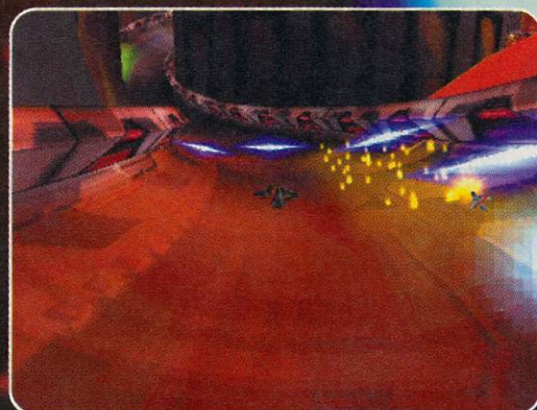
Hersteller: Crave Entertainment
Veröffentlichung: September '99



Die Kameraführung von *Killer Loop* ist überzeugend gelöst und sorgt bei den spektakulären Aktionen für Adrenalinschübe.



Der grüne Sternennebel läßt Eure Maschine zu Höchstgeschwindigkeit auflaufen. Eure Gegner werden ganz schön Augen machen.



Extras und Power-Ups sind dank der tollen Lichteffekte auch im Rennen leicht zu entdecken. Also greift zu und heizt Euren Gegnern ein.

>> Die Softgold Computerspiele GmbH hat eine Exklusivlizenz der Daimler-Chrysler AG erworben. Ihr dürft Euch in den nächsten fünf Jahren auf Rennsimulationen freuen, in deren Mittelpunkt die Mercedes-Benz-Renntrucks stehen werden. <<

Graphic Kit collection

for SONY PLAYSTATION®

**NEU
BEI
DYNATEX**

DIE GRAPHIC-KITS MACHEN AUS DEINER „GRAUEN“ PLAYSTATION® EIN COOL GESTYLTES DESIGNEROBJEKT

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIDEO
- ÜBER 15 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- SENSATIONSERFOLG IN ITALIEN, GRIECHENLAND UND FRANKREICH
- GARANTIERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR

Im Exclusivvertrieb durch
dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund • <http://www.dynatex.de>

VIRUS

It is aware

VIRUS
It is aware
PlayStation®

VIRUS - Der Film mit Jamie Lee Curtis, Donald Sutherland, William Baldwin ab 19. Mai '99 in den Deutschen Kinos

Sie sind überall. Es werden immer mehr.
Wenn sie Dich gefunden haben, ist es bereits zu spät...

Action-Shooter für PSX, erhältlich ab Juli '99

PlayStation
DARK HORSE COMICS
UNIVERSAL
cryo INTERACTIVE

Virus is a trademark and copyright of Universal City Studios, Inc. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. All rights reserved

CRYO Deutschland, Büro Deutschland, Untere Weidenstr. 13, 81543 München
© 1999 Cryo Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten

DRIVER™



Das Offizielle Playstation Magazin 4-99 (9/10)
**"Hervorragendes Fahrverhalten...
 Brillante Renn-Action im Gangster-Ambiente"**

Playstation Games 3-99

**"Noch nie zuvor wurden Autoverfolgungsjagden derart packend in Szene gesetzt."
 "Driver dürfte eines der originellsten Rennspiele des Jahres werden."**

MCV KW09

"Geheimtip-unbedingt vormerken!"

PC Games 3-99

**"Reflections...führt damit das Genre
 der Rennspiele in ein neues Zeitalter."**

Games And More 9-99

**"Wen es bei den packenden Verfolgungsjagden im Sitz hält,
 der kann kein Racer-Fan sein. Mehr Spannung kann auch
 ein toller Action-Film kaum bieten."**

Fun Generation 4-99

"Potentieller Hitkandidat"

Playstation Zone (90%)

**"Noch nie kam ein Spiel den
 aufregenden Auto-Hetzjagden im TV so nah"**

PLAYSTATION HIT

PLAYTIP
 Playstation

Offizielles Playstation Magazin 3-99

"Ein echtes Highlight."

Play Playstation 6-99

**"Driver ist ein absoluter Spitzentitel,
 das steht außer Frage"**

PLAY
 BEST BUY!

PowerStation 7-99 (93%)

**"Ein besseres Spiel dieses
 wirst Du so schnell nicht"**

Playstation / Das Fun-Magazin 7-99

**"Driver ist der spielgewordene 70er-Ja
 Mein Rat an alle Action-Freunde: Unbedi"**

Playstation Games 4-99

"...potentieller Anwärter auf eine"

Features:

- 3D-Engine mit völliger Bewegungsfreiheit
- Missions-basiertes Gameplay
- Vier Städte & Bonus-Karte
- über 44 unterschiedliche Missionen
- Replay-Modus mit eigener Regie-Möglichkeit und Speicherung
- Simulation von kompletten Städten
- Freeride, Driving-Games
- "für das schnelle Spiel zwischendurch!"

GT Interactive
www.gtinteractive.de



DRIVER™ © 1999 GT Interactive Software (Europe) Limited. All rights reserved.
 Developed and created by reflections, a GT Interactive development studio.
 Reflections and the Reflections logo are trademarks of the Reflections Development Studio.
 Published and distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited. GT is a trademark
 and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
 All other trademarks are the property of their respective owners.



enres
der finden."

-Streifen.
zugreifen!"

er Wertung..."

PLANE CRAZY

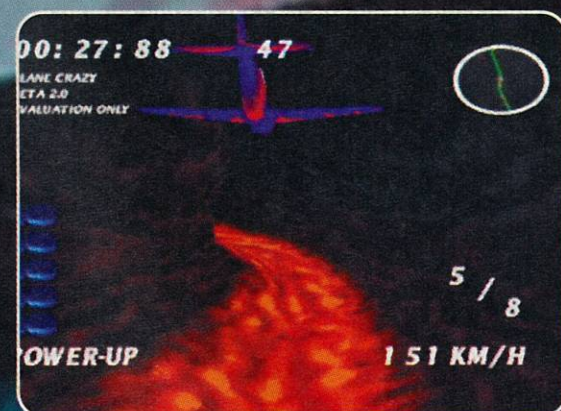
Nur wer seine Maschine beherrscht hat eine Chance.



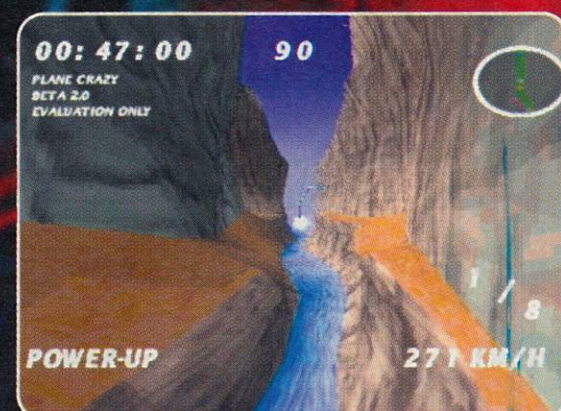
Der Checkpoint ist fast erreicht, doch noch ist nicht sicher, wer das Zwischenziel als Erster durchfliegt. Vielleicht solltet ihr zur Waffe greifen und Euch damit den entscheidenden Vorteil verschaffen.



Im gut sortierten Mech-Shop könnt ihr das Preisgeld, das ihr bei den Rennen erlignet, in brandneue Teile für Euer Flugzeug investieren.



In der Höhle wird es ganz schön eng. Und mit dem Lavastrom solltet ihr auch nicht in Berührung kommen, wenn ihr nicht abstürzen wollt.



Wenn ihr das Geschehen aus der Egoperspektive verfolgt, wirken die riskanten Flugmanöver während der Rennen besonders spektakulär.

Rennspiele für die PlayStation gibt es zur Genüge, bei Flugsimulationen sieht es da schon etwas anders aus. *Plane Crazy* füllt diese Lücke – und zwar durchaus erfolversprechend.

Am Start stehen acht Flieger, ermittelt werden soll der beste Pilot. Bei der Wahl Eurer fliegenden Kiste solltet ihr deren Besonderheiten beachten. Der zweimotorige *Bustin' Bear* beispielsweise ist zwar etwas schwerfällig, dafür bringen ihn wechselnde Winde nicht so schnell aus dem Gleichgewicht. Die Chessna-Nachbildung *Big Red* ist trotz ihres Namens eher klein und dementsprechend wendig.

Auf ein paar Probeflügen im Quick-Race-Mode könnt ihr die verschiedenen Flieger testen und Euch die geeignete Maschine für den Kampf gegen die Uhr (Time Trial) oder für die Meisterschaftsduelle aussuchen. Wer sich in der Meisterschaft gegen seine sieben Konkurrenten behauptet, erhält Punktgutschriften und somit Geld, um den eigenen Flieger weiter aufzumotzen. Mit besserer Steuerung, höherer Beschleunigung, gesteigerter Höchstgeschwindigkeit oder besseren Bremsqualitäten steigen Eure Chancen im Luft-

kampf. Und zum Kampf können die Flüge wirklich ausarten. Blaue Lichtkegel markieren wertvolle Power-Ups, die per Raketenbeschuss Hindernisse aus dem Weg räumen oder Abkürzungen freilegen. Und auch Eure Gegner könnt ihr unter Beschuss nehmen. Gelingt Euch ein Treffer, läßt die Geschwindigkeit der beschädigten Maschine deutlich nach.

Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase könnt ihr Euren Flieger mit der Analogsteuerung sehr exakt durch die verschiedenen Lufträume manövrieren. Die Bleifußmethode bringt Euch übrigens nicht weiter. Damit landet ihr ganz schnell an der Wand eines Wolkenkratzers in „Sin City“ oder an einem Felsen im Canyon von „Monument Rush“. Gefragt sind dagegen die perfekte Beherrschung von Höhenruder und Lenkung und eine der Umgebung angepasste Geschwindigkeit.

Die Kurse, die viele Abkürzungen und alternative Routen bieten, und die acht Flieger sind optisch ansprechend dargestellt. Ein Zwei-Spieler-Modus per Splitscreen hätte dem Titel aber sicher gutgetan.

Patrizia Stajer

Spielespass 80%

Plane Crazy

Hersteller: Acclaim
Veröffentlichung: 9. Juli '99
Preis: ca. DM 99,-
Spieleranzahl: 1-2 (Link-Kabel)
Genre: Flugsimulation

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Gelungene Technik, gute Grafik, anspruchsvolle Strecken, passende Musik

- Zweispielermodus mit Splitscreen fehlt, Abzweigungen manchmal erst recht spät erkennbar

Altersfreigabe:
Keine Beschränkung

Grafik: 76%
Sound: 74%

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

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

MAXIMUM FUN ▶



Add-On für ANNO 1602

ANNO 1602 © 1998 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH



**MIT RIESEN-
POSTER!**

Alle Produktionsketten
auf einen Blick



Im Namen des Königs!

> **Die Herrscher der alten Welt schicken ihre mutigsten Seeleute aus, um durch Besiedlung von Inseln Macht, Einfluß und Geld zu gewinnen.**

> **Poster mit Produktionsketten im DIN A2-Format!** > **40 Szenarien** > **2 Einführungskampagnen bereiten auf die komplexen Missionen vor** > **Völlig neuartige Aufträge, so werden Sie z. B. in einem Szenario einen „fliegenden Händler“ spielen** > **Unvorhergesehene Ereignisse, die Ihre Reaktionsfähigkeit fordern** > **6 neue Kampagnen mit durchgehenden Stories, die das jeweilige Missionsziel umschreiben**
>> Ab Juli im Fachhandel erhältlich!



Add-On für ANNO 1602

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95

mit freundlicher
Unterstützung von



In Zusammenarbeit mit PC Games, Deutschlands
meistgekauftem PC-Spiele-Magazin

distributed by



STRATEGIE + denkspiele

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



6
SEITEN

- Die Siedler 3 Plus-CD** **PC** Seite 63
- Dungeon Keeper 2** **PC** Seite 66
- Star Wars:**
- Force Commander** **PC** Seite 62
- Total Annihilation:**
- Kingdoms** **PC** Seite 64

- | | | |
|------------------------|-----|-----------------|
| Braveheart | PC | August '99 |
| StarCraft 64 | N64 | August '99 |
| Conflict! | PS | September '99 |
| Earth 2150 | PC | September '99 |
| The Next Tetris | PS | September '99 |
| Verkehrsgigant | PC | September '99 |
| Age of Empires 2 | PC | Oktober '99 |
| Worms | N64 | Oktober '99 |
| Worms 2: Armageddon | PS | 29. Oktober '99 |
| Catan: Die erste Insel | PC | 3. Quartal '99 |
| C&C 3: Tiberian Sun | PC | 3. Quartal '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.



- | | | | |
|-----|---|---------------------|-------|
| 1. | 1 | Command & Conquer 2 | PC/PS |
| 2. | 2 | Command & Conquer | PC/PS |
| 3. | - | SimCity 3000 | PC |
| 4. | 3 | Die Siedler 3 | PC |
| 5. | 7 | Commandos | PC |
| 6. | 4 | Anno 1602 | PC |
| 7. | 9 | StarCraft | PC |
| 8. | 5 | SimCity 2000 | PC |
| 9. | 8 | Age Of Empires | PC |
| 10. | 6 | Worms | PC/PS |

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

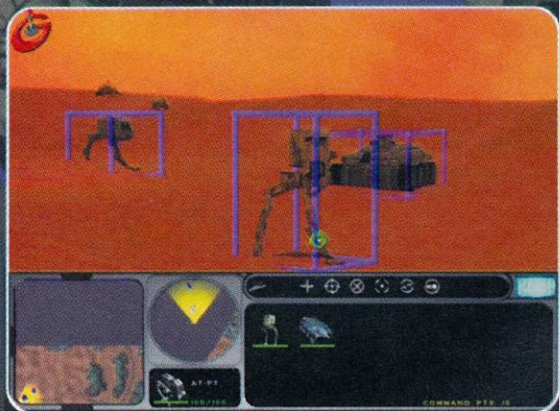


- | | | | |
|-----|----|-------------------------|-------|
| 1. | 1 | Civilization 2 | PS/PC |
| 2. | 2 | Die Siedler 3 | PC |
| 3. | 3 | Age Of Empires | PC |
| 4. | 4 | Populous: The Beginning | PC/PS |
| 5. | 5 | StarCraft | PC |
| 6. | 6 | Commandos | PC |
| 7. | 7 | WarCraft 2 | PC/PS |
| 8. | 8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

FORCE COMMANDER

Die Überarbeitung hat sich gelohnt – das Strategiespiel ist nun besser spielbar.



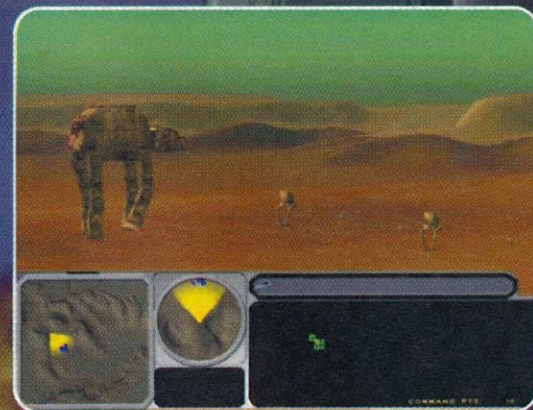
Force Commander bietet neben 24 Solospieler-Karten, auch 15 spezielle Multiplayer-Abschnitte. Für langanhaltenden Spaß ist also gesorgt.



Die Hintergrundgeschichte der 24 Missionen von Force Commander wird durch gerenderte Videos zusammengehalten und vorangetrieben.



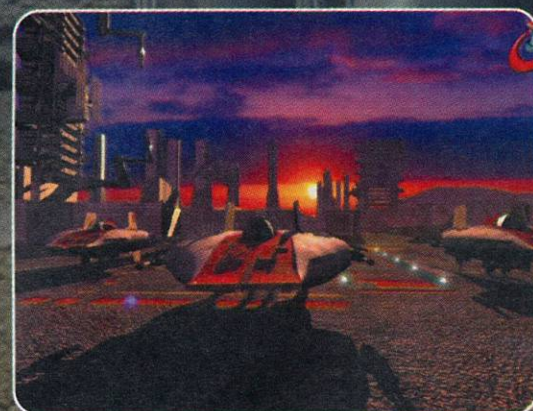
Von den ursprünglich geplanten 100 Einheiten sind nur 40 übriggeblieben. Vor allem Neueinsteiger werden so nicht überfordert.



Die Planeten Hoth und Tatooine sind bereits aus den Star Wars-Filmen bekannt, Ihr könnt aber auch neue Welten erkunden.



Die Vogelperspektive ist zwar auf Wunsch noch anwählbar, normalerweise erlebt Ihr das Spielgeschehen jedoch aus größerer Nähe.



Auf diesem Planeten könnt Ihr A-Wings bauen. Er gehört zu den Welten, die speziell für Force Commander geschaffen wurden.

Ein Jahr lange bekam man von Force Commander nichts mehr zu hören oder zu sehen. Jetzt wagt sich LucasArts mit einem Star Wars-Projekt wieder ans Licht. Und es hat sich in der Zwischenzeit einiges getan. Größte Veränderung gegenüber der ersten Version ist eine komplett neue Grafik-Engine. Jetzt ruckelt nichts mehr und die Bilder laufen flüssig. Auch die Perspektive wurde geändert. Die Vogelperspektive kann zwar immer noch angewählt werden, wenn etwas mehr Übersicht nötig ist. Die meiste Zeit betrachtet Ihr das Spiel aber aus Augenhöhe. So seid Ihr mitten im Geschehen und könnt die Schlachten hautnah miterleben. Optisch macht das Echtzeit-Strategie-Spiel damit einen völlig anderen Eindruck als vergleichbare Spiele wie Warzone 2001 oder Myth.

In Force Commander schlüpft Ihr in die Rolle des Kommandanten der imperialen Streitkräfte, der die Aufständischen niederringen soll. Doch im Verlauf des Spiels ändert Ihr Eure Meinung und schlägt Euch auf die Seite von Luke Skywalker und seinen Verbündeten. Gemeinsam versucht Ihr gegen Darth Vader zu bestehen.

Allerdings tauchen diese aus den Filmen bekannten Figuren nur selten auf und sind dann an bestimmte Aufgaben gebunden. Dafür werdet Ihr auf den Planeten mit weiteren Gruppierungen konfrontiert, die Ihr auf Eure Seite ziehen könnt, wenn Ihr Euch entsprechend verhaltet. Natürlich gibt es bei Force Commander auch heftige Gefechte, der Schwerpunkt des Spiels liegt aber eindeutig auf Strategie und Taktik.

Das Spieltempo ist niedrig angelegt, so daß ausreichend Zeit bleibt, die Gegend zu erforschen, Truppen aufzustellen oder gezielt gegen die gegnerischen Truppen vorzurücken. Auch die Zahl der Einheiten wurde deutlich verringert.

Geplant waren über 100 verschiedene Einheiten, jetzt gibt es nur noch 40 unterschiedliche Soldaten, Transporter, Panzer und andere Fahrzeuge. Der Übersicht kommt das sicher zugute. Zudem könnt Ihr die Einheiten nun leichter unterscheiden und deren Funktionsweise schnell erfassen.

Patrizia Stajer

Hersteller: LucasArts
Veröffentlichung: Oktober '99

>> Während Civilization: Call to Power ohne die Mitarbeit von Sid Meier entsteht mit an Board. Firaxis wird für Hasbro also den einzig wirklichen dritten Teil. Auskünfte zum Erscheinungstermin gibt es noch nicht. Irgendwann im Laufe des n...



DIE SIEDLER 3 PLUS

Frischer Wind und neue Missionen



Das gab es bisher nicht in der Welt der Siedler: ein weibliches Volk. Doch mit der neuen Zusatz-CD *Das Geheimnis der Amazonen* wird das anders. Die *Siedler* bekommen Zuwachs. Nachdem viele *Siedler*-Spieler Frauen sind, ist das auch kein Wunder. Die Amazonen stehen ihren männlichen Kollegen in nichts nach. Sie beherrschen den Umgang mit Schwertern, Lanzen und Bögen ebenso gut. Selbstverständlich bekommen die weiblichen Krieger auch eigene Gebäude und Waffen. Über 40 Bauwerke und 50 Figuren wurden neu entworfen. Besonders erfreulich: Die Plus-CD enthält zwei Kampagnen mit je 12 Missionen, die auch für Einsteiger zu meistern sein sollen. Während zuerst die Amazonen Asiaten, Ägypter und Römer angreifen, schlagen die drei Völker in der zweiten Kampagne gnadenlos zurück.

Patrizia Stajer

Hersteller: Blue Byte
Veröffentlichung: August '99



Die Welt der Siedler wird um einen Stamm aufgestockt. Endlich gibt es auch weibliche Einwohner.

Die Einführung eines neuen Volkes war Schwerstarbeit für die Grafiker. Zahlreiche neue Figuren und Gebäude mußten entwickelt werden.

nd- ist er bei Civilization 3 wieder es Strategie-Hits entwickeln. Genaue chsten Jahres soll es soweit sein. <<

NEWS



GAMERS POINT

Video-spiele & Multimedia, ... wo sonst!

5 Std.
E3 Messevideo
39,95 DM

Soundtracks & Videos



MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein!!!

Super Service, Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM!!!!

Lösungsbücher
ab 9,85 DM

Auszug aus dem Sortiment

Dreamcast

Konsole	499,95
Joypad Original	69,95
RGB Kabel	39,95
Memory Card VMS	69,95
Rumble Pack Puru	79,95
Blue Stinger	119,95
Dynamite Duke 2	129,95
Expandable	129,95
G.B. Fishing & Pad	199,95
H.o.t. Dead 2+Gun	209,95
King of Fighters 99	129,95
Monaco Grand Prix	119,95
Powerstone	129,95
P. Japan Wrestling	129,95
Sega Rally 2	129,95
Sonic Adventure	124,95
T. Highway Battle	129,95
Virtua Fighter 3tb	114,95

Conker's P. Tales	64,95
F1-World G.P.	64,95
Hugo 2 1/2	64,95
Live Wire	59,95
M. Patrol/Spy Hunt.	64,95
NBA Pro 99	64,95
Prince of Persia	49,95
R-Type DX	64,95
Star Wars-Yoda St.	59,95
Wicked Surfing	59,95

Star W.-Droid Work.	74,95
Starsiege-Earths. 3	89,95
Street Wars	84,95
Total Annihilation 2	79,95
Ultima Online Sec.	74,95
Unreal-Näch. Kapit.	74,95
Unreal-Ret. NaPali	39,85
Wall Street Tycoon	79,95
X - Beyond t. Front.	79,95

Nintendo 64

Command & Conq.	114,95
F1 World GP 2	89,95
Flying Dragons	89,95
Jet Force Gemini	114,95
Milos Ast. Bowling	89,95
NBA Pro 99	*
New Tetris, The	89,95
NFL Blitz	114,95
NHL Pro 99	*
Racing Simul. 2	119,95
Shadowgate	114,95
Superman	114,95

DVD

Pioneer 515 MULT	1099,95
American History X	59,95
At First Sight US	59,95
Creepshow PAL	39,95
Day of the Dead	64,95
F. Dusk t. Dawn	74,95
God's Army PAL	69,95
Halloween 4 PAL	54,95
Hawaiian Blast US	59,95
King of N.Y. PAL	49,95
Leg. d. Leidensch.	64,95
Menschenjagd PAL	49,95
Night o.t. Liv. Dead	69,95
Ronin US	69,95
T. Eagle h. landed	59,95
The Face PAL	54,95
The Real Thing PAL	54,95
The Siege US	69,95
Trainspotting PAL	54,95

PCCD

Alien vs. Predator	74,95
Army Men 2	79,95
Braveheart	*
Descent 3	74,95
Siedler 3 - Geheim.	49,95
Discworld Noir	79,95
Dungeon Keeper 2	84,95
Elder Scrolls	69,95
Heavy Gear 2	84,95
Interstate 82	84,95
Kingpin	79,95
Le Mans 24	*
Might & Magic 7	79,95
Mortyr	84,95
Outcast	89,95
Panzer Elite	89,95
Railroad Tycoon 2	34,95
Return to Krondor	89,95
Sim City 3000-Add	29,95

GameBoy

Caesars W.o. Gam.	59,95
Carmageddon dt. Vers.	59,95

PlayStation

Abe Escapse	89,95
Bloody Roar 2	89,95
Bomb. Fant. Race	89,95
Bombberman	79,95
Capcom Gener. 1	89,95
Chessmaster Mill.	99,95
Cool Boarders 2	44,95
Croc 2	89,95
Discworld Noir	89,95
Driver	99,95
Evil Zone	89,95
Kagero Deception 2	84,95
Le Mans 24	99,95
Legend of Kartia	89,95
Looney T. Sp. Race	109,95
Master of Monsters	89,95
NBA Pro 99	89,95
NFL Blitz	79,95
NHL Pro 99	89,95
Omega Boost	84,95
Player Manager 99	99,95
Rainbow Six	89,95
Rallymasters	84,95
Rampage 2-Uni. To.	89,95
Silent Hill	99,95
Star Wars-D. Bedr.	99,95
Star Wars-Racer	99,95
Street Figh. Alpha 3	89,95
Syphon Filter	99,95
Trap Runner	89,95
UEFA Striker	99,95
Versailles	104,95
V-Rally 2	99,95
WWF - Attitude	84,95

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an!!!

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE) Telefax: 0721-93357 28
Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)

Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale

Das Video Play Lädchen Sudetenstr. 14 31311 Uetze 05173 - 2290	World Games Albaxer Str. 1 37671 Hötter 05271 - 920932	Softmouse Rheingoldstr. 25 38112 Braunschweig 0531 - 2321450
Gamestation Hattinger Str. 191 44795 Bochum 0234 - 3252052	Gamers Point Oberhausen Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518-33/44	Kriwat Olle Beek 9 46569 Hünxe 02858 - 7131
Your Level Kronenstr. 21-23 78054 VS-Schwenningen 07720 - 36402	Saphir Am Postplatz 4 79822 T.-Neustadt 07651 - 2788	Musi-X-treme Kirchlern 4 84416 Taufkirchen 08084 - 946780



Preisauusschreiben

1. Preis Playstation oder Nintendo 64 Konsole
2. Preis Spiel nach Wahl
3. - 10. Preis T-Shirts, Pins und andere Trostpreise

Aktuelle Preishsten
per FAX

1. Frage : Wie heißt die Hauptdarstellerin in den Spielen Tomb Raider 1 - 3 ?

2. Frage : Wie heißt der bekannteste Italienische Klempner ?

Zubehör ohne
Ende

3. Frage : Wie heißt die neue SEGA Konsole ?

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen !
Einsendeschluß ist der 31. Juli (Datum des Poststempels)

Zelda & R. Evil
Figuren ab 19,95 DM

Heraustrennen und mit Eurem Absender an uns senden
Gamers Point, Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe

TOTAL ANNIHILATION: K



Die Landschaften in Total Annihilation: Kingdoms sind wirklich sehenswert. Und bei den 48 verschiedenen Missionen gibt es auch genug Abwechslung.

Cavedog wechselt mit seinem Strategiespiel den Schauplatz



Auch wenn die Missionen später schwerer werden, gibt es immer wieder kleinere Aufgaben, die auch für Neueinsteiger leicht zu lösen sind.



Neben der ausführlichen Kampagne warten 24 Einzelspiele auf Euch. Dabei könnt Ihr Euch eine der vier Parteien herausuchen.



An nett anzuschauenden Effekten hat Total Annihilation: Kingdoms einiges zu bieten. Vor allem die Tricks der vier Herrscher sehen toll aus.



Jede der 48 Missionen, die Ihr überstehen müßt, wird durch eine Cutszene abgeschlossen.

Vor zwei Jahren tummelten sich in *Total Annihilation* noch Panzer, Kampfroborer und Flugzeuge – jetzt bevölkern Elfen, Kobolde und Drachen die Welt von *Total Annihilation: Kingdoms*. Phantasialand statt Truppenübungsplatz. Im Land der Phantasie melden gleich vier Monarchen Anspruch auf die Macht an. Obwohl Lokken, Thirsha, Elsin und Kirena Geschwister sind, gehen sie nicht gerade nett miteinander um. Bald sind alle vier in einen furchterlichen Krieg verwickelt.

In der aus 48 Missionen bestehenden Kampagne wechselt Ihr dauernd die Fronten. Mal steht Ihr Elsin zur Seite, mal kämpft Ihr mit den Drachen aus dem Reich von Thirsha gegen Eure Geschwister. Leider kann man seine Erfolge gar nicht recht genießen, wenn man gleich nach dem Sieg in die Reihen der Verlierer wechseln muß. Sobald man sich an ein Volk gewöhnt hat, wird man schon

wieder gezwungen, sich auf neue Figuren einzustellen. Dem Spielspaß ist das nicht besonders zuträglich.

Die Einheiten der vier Stämme sind jeweils in vier Klassen eingeteilt. Die Stärke der Kreaturen nimmt im Laufe des Spiels zu. Besonders schlagkräftig werden die Truppen, wenn man einen Tempel errichtet und dadurch unter Umständen eine Gottheit auf seine Seite ziehen kann. Eine große Rolle spielt auch das Mana, der einzige Stoff, um den es im Wirtschaftssystem von *Kingdoms* geht. Wenn Ihr Zaubersteine über Manaquellen aufschichtet, werden Eure Vorräte aufgestockt. Ihr könnt dann mehr Gebäude errichten und neue Kampfeinheiten ausheben. Die Steuerung ist denkbar einfach. Mehrere Figuren können zu Gruppen zusammengefaßt werden, Formationen könnt Ihr aber nicht bilden.

DIE GESCHWISTER

JEDER DER VIER IST HERRSCHER EINES EIGENEN REICHS UND BEHERRSCHT EINES DER VIER ELEMENTE. LEIDER SIND SIE SICH NICHT WOHLGESINNT.



VERUNA

Königin Kirena ist das Element Wasser zugeordnet. Mit ihren Untertanen lebt sie auf den Verunaischen Inseln. Sie verkörpert die guten Kräfte.



ZHON

Thirsha herrscht über das Volk von Zhon. Das Land bringt wenig Ertrag und ist unzugänglich. Zu Thirsha gehören der Wind und die Kräfte des Bösen.



ARAMON

Elsin ist Herrscher von Aramon und hat sich dem Element Erde verschrieben: Er steht auf der Seite der guten Kräfte. Stark sind seine konventionellen Streitkräfte.



TAROS

Lokken ist ein böser Zauberer, der über Taros herrscht und zu dem das Element Feuer gut paßt. Seinen Feinden setzt er mit Feuerbällen und Blitzen zu.

INGDOMS

neuesten



Ob Eure Mannschaft Ihr Heil eher im Angriff sucht oder die Sache defensiv angeht, könnt Ihr allerdings selbst festlegen. Trotzdem werden Eure Anweisungen nicht immer befolgt. Und zwar nicht etwa, weil Eure Kreaturen intelligent genug sind, eigene Pläne zu entwickeln, sondern aufgrund von Fehlern im Programm. Zudem haben die Truppen wie bereits im Vorgängerspiel große Probleme, die richtige Route zu finden.

Und auch der IQ der Gegner ist ziemlich enttäuschend. So kann es passieren, daß Eure Gegner urplötzlich den Rückzug antreten, obwohl sie deutlich überlegen waren. Zwar ist das manchmal ganz gut für Euch, weil manche Mission sonst kaum zu schaffen wäre – aber vielleicht hätte man dieses Problem auch eleganter lösen können. Gelungen ist hingegen der Nebel des Krieges, der die Schauplätze mit absolut echt wirkenden Nebelschwaden überzieht. Während sich die Effekte ebenfalls sehen lassen können, sind die Einheiten etwas pixelig geraten. Die Umgebung wirkt meist recht unbelebt und steril.

Patrizia Stajer

spielesspass

72%

Total Annihilation: Kingdoms

Hersteller: Cavedog/GTI
Veröffentlichung: Juli '99
Preis: ca. DM 80,-
Spieleranzahl: 4 Sp. Netzwerk/Internet
Genre: Echtzeit-Strategie

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Riesensmenge an Einheiten, abwechslungsreiche Missionen, toller Nebel und gelungene Effekte

- Deutliche Schwächen bei der Künstlichen Intelligenz, man muß zu häufig die Fronten wechseln

Alters-
freigabe:
**Ab 12
Jahren**

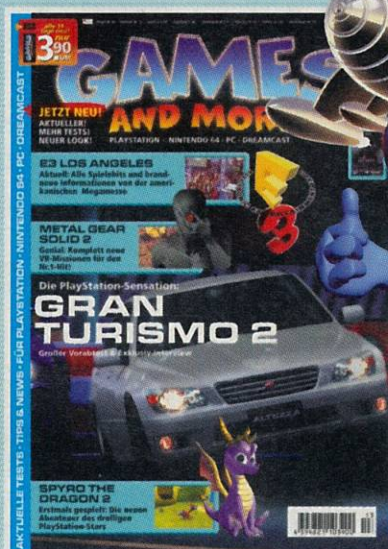
Grafik: **78%**

Sound: **88%**

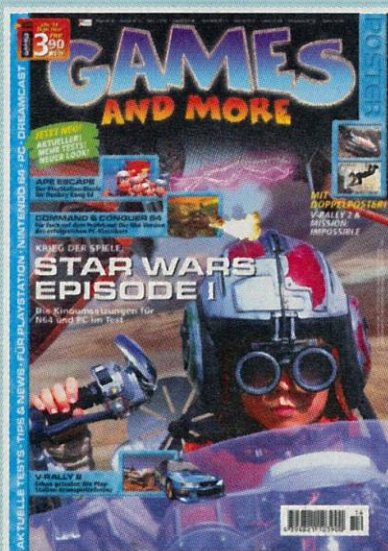
TEST



12/99



13/99



14/99

Hefte
verpaßt?



Kein
Problem!

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

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

Hiermit bestelle ich:

☐ GAMES AND MORE 12/99	zu DM 3.90	
☐ GAMES AND MORE 13/99	zu DM 3.90	
☐ GAMES AND MORE 14/99	zu DM 3.90	
zzuglich 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!

DUNGEON KEEPER 2

Verbesserungen
im Detail und
das bewährte
Gameplay wer-
den die Fans
auch diesmal vor
dem Bildschirm
fesseln.



Das Dungeonherz ist der wichtigste Teil Eures Burgverlieses. Wenn es von Feinden zerstört wird, habt Ihr den Kampf endgültig verloren.



Welche Räume Ihr einrichtet entscheidet darüber, wer bei Euch einzieht. Zauberer machen es sich am liebsten in der Bibliothek bequem.



Je größer Euer Dungeon ist, desto mehr Energie habt Ihr zur Verfügung. Bis zu 17 verschiedene Räume können in dem Verlies eingerichtet werden.

Verkehrte Welt bei *Dungeon Keeper 2*. Während es in Adventure-Spielen meist oberstes Ziel ist, sämtliche Monster und andere furchteinflößende Gestalten aus dem Weg zu räumen, solltet Ihr bei Bullfrogs neuem Strategiespiel etwas pfleglicher mit den Trollen, Vampiren, Zauberern oder Skeletten umgehen. Je mehr dieser Kreaturen euer Burgverlies bevölkern, desto besser. Doch dazu müßt ihr erst einmal Platz schaffen.

Damit Ihr Euch die Hände nicht selbst schmutzig macht, gibt es die nützlichen Imps. Die fleißigen Kerlchen bauen für Euch neue Tunnels und Räume, suchen nach Gold und Edelsteinen oder gehen auf Erkundungstour.

Im Mittelpunkt Eures Dungeons steht das Dungeonherz. Rundherum

können bis zu 17 Räume angelegt werden, vom Fitneßraum über eine Bibliothek bis zu Friedhof und Handwerkskammer. Allerdings geschieht das Ganze nicht kostenlos. Die Imps wissen, was ihre Arbeit wert ist, und warten am Zahntag ungeduldig auf ihre mit Gold gefüllte Lohnütte. Bevor Euer Reichtum zur Neige geht, solltet Ihr deshalb möglichst schnell neue Goldvorräte auftun, um einen Aufstand zu vermeiden.

Auffälligste Figur in *Dungeon Keeper 2* ist der zähnefletschende Horny. Eure Aufgabe ist es, 20 Edelsteine für den Unhold mit Hörnern und Sense zusammen zu suchen, um dadurch am Ende den Zugang zur Welt der Helden zu erlangen. Keine leichte Aufgabe, denn die auf ebensoviele Provinzen verstreuten 20 Edelsteine werden gut verteidigt.

Ihr müßt erst den jeweiligen Regenten aus dem Feld schlagen, um Horny ein Stückchen glücklicher machen zu können. Leider haben ein paar andere *Dungeon Keeper* den gleichen Plan. Um Eure Gegner abzuschütteln, solltet Ihr zu den verschiedenen Fallen greifen. Wenn die feindlichen Truppen sich einer Falle nähern, beginnen Kanonen zu feuern, gefährliches Gas entströmt oder Metallspitzen wachsen aus dem Boden. Äußerst wirkungsvoll sind auch die riesigen Indy-Steinkugeln, die alles plattmachen, was im Weg steht. Euren Dungeon könnt Ihr außerdem durch verschiedene Türen sicherer machen. Magie- und Geheimtüren sind besonders gut geeignet, um Eure Gegner zu täuschen.

Bei den Kämpfen selbst geht es aufgrund eines einfachen Tricks schnell zur Sache. Ihr müßt nicht erst lange Wege zu den Gefechtsplätzen zurücklegen,





Es gibt viel zu tun! In der Werkstatt basteln Trolle und Teufler an Türen, Fallen und Wachposten.



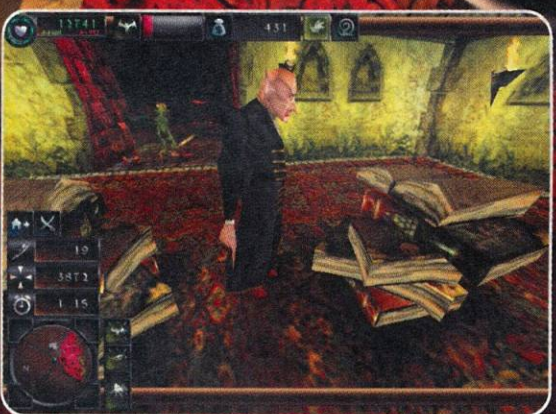
Der Trainingsraum ist eine sinnvolle Einrichtung. Euer Gefolge kann hier seine Fitneß steigern.



Das wichtigste Zahlungsmittel ist Gold. Eure Schatzkammer sollte also immer gut gefüllt sein.



Harte Arbeit macht natürlich hungrig. Ihr solltet also auch Eure Hühnerfarm gut versorgen.



Ihr könnt während des Spiels in die Egoperspektive wechseln. Die Übersicht nimmt dabei ab.



Horny ist die zentrale Figur von *Dungeon Keeper 2*. Ihr müßt ihm 20 Edelsteine besorgen.



Allerlei phantastische Gestalten bevölkern die Welt der Dungeons. Die Feen sind nett anzusehen.

sondern greift einfach die Figuren, die Ihr in den Kampf schicken wollt, mit dem Mauscursor und verfrachtet sie an den Einsatzort, wo Ihr sie wieder fallen laßt. Allerdings macht der Sturz auf den harten Boden der Tatsachen Eure Monster kurzzeitig benommen und wehrlos.

Eine bessere Methode ist da vielleicht der Zauberspruch, mit dem Ihr Eure Einheiten am gewünschten Ort zusammenrufen könnt. Taktik ist bei den Schlachten wenig gefragt, der Stärkste gewinnt. Durch den geschickten Einsatz von Zaubersprüchen kann man das Geschehen jedoch beeinflussen. Wer ganz nah dran sein will, kann durch den Symbiose-Zauberspruch in eine beliebige Figur hineinschlüpfen und das Geschehen aus der Egoperspektive miterleben. Das geschieht allerdings auf Kosten des Überblicks. Wichtiges Gut beim Durchspielen der 20

Missionen ist das Mana. Je größer Euer Dungeon wird, desto mehr von dieser geheimnisvollen Energie steht zu Eurer Verfügung und umso mehr Zaubersprüche könnt Ihr einsetzen.

Je weiter Ihr vordringt, desto gesalzener wird der Schwierigkeitsgrad der Kampagne. Einsteiger könnten da Probleme bekommen. Wer auf diesen Streß keine Lust hat, kann jedoch den „Traum-Dungeon“-Modus anwählen und an seinem Burgverlies basteln. Figuren und damit Gefechte kommen erst nach Abruf ins Spiel.

Obwohl gegenüber *Dungeon Keeper 2* im Grunde also nur wenig geändert wurde, ist die Neuauflage des Strategie-Spiels ein echter Knaller, der eine Menge Spielspaß bietet.

Patrizia Stajer



Spielespass

90%

Dungeon Keeper 2

Hersteller: Bullfrog
Veröffentlichung: Juli '99
Preis: ca. DM 80,-
Spieleranzahl: 4 Sp. Netzwerk/Internet
Genre: Echtzeit-Strategie

N64

PS

PC

GB

CGB

DC

+ Exzellente Grafik, tolle Geräuschkulisse, das Gameplay sorgt für viel Spielspaß

- Schwierigkeitsgrad steigt heftig an, wenig echte Neuerungen

Altersfreigabe:
Ab 12 Jahren

Grafik: **90%**
Sound: **75%**

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

Metal Gear Solid

Ich weiß zwar, daß das Spiel *Metal Gear Solid* noch sehr neu ist, doch vielleicht habt Ihr ja ein paar Codes für die PS-Version. Vielleicht könntet Ihr ja ein oder zwei Codes in der nächsten Ausgabe bringen? Das wäre echt total super! Außerdem kann ich Euch noch was zu Eurer Zeitschrift sagen: *Games and More* ist die beste Zeitschrift von allen (deshalb habe ich sie auch im Abo). Vielen Dank im Voraus!

Christian Jenewein

Hallo Christian, wenn Du diesmal die Tips und Tricks aufschlägst, wirst Du sicher überrascht sein. Wir haben ein paar Codes zu *Metal Gear Solid* gesucht, gefunden und auch gleich abgedruckt. Nachdem das Agentenspektakel im Moment zu den beliebtesten Spielen zählt, hoffen wir, daß sich auch die anderen Lesern über die Codes freuen. Übrigens versuchen wir immer,

eine gute Mischung zu finden zwischen Tips zu neuen Spielen und solchen zu Dauerbrennern und Platinum-Spielen.

Dreamcast

Starkes Teil, Eure Zeitschrift. Mußte ich gleich abonnieren. Sehr gut, daß Ihr über die gängigen Konsolen sowie PC berichtet und sehr vorteilhaft das 14tägige Erscheinen. Selber spiele ich PlayStation und N64. Finde beide Systeme gleich

gut. Lohnt es sich, noch ein Dreamcast zu kaufen? Was wird die PlayStation 2 kosten?

Andy Steyerberg

Hallo Andy, bisher war der Dreamcast sicher die leistungsfähigste Konsole, doch mit der PlayStation 2 wird er harte Konkurrenz bekommen. Für die Spieler könnte sich aber genau das positiv auswirken. Denn wenn Sega mit Dreamcast Erfolg haben will, muß es besonders tolle Spiele auf den Markt bringen, um Sony in Bedrängnis bringen zu können. Bei den drei ersten Dreamcast-Titeln *Virtua Fighter 3tb*, *Sonic Adventure* und *Sega Rally 2* wurde dieser Trend bereits bestätigt. Zu kaufen geben wird es den Dreamcast in Deutschland nach neuesten Informationen ab Ende September für etwa 500,- Mark. Sony hat sich im Gegensatz zu Sega bisher nicht über den Preis der PlayStation 2 geäußert. Erste Schätzungen für den Preis liegen aber bei knapp 400 US-Dollar. Sobald es weitere Informationen zu den neuen Konsolen gibt, werden wir darüber berichten.

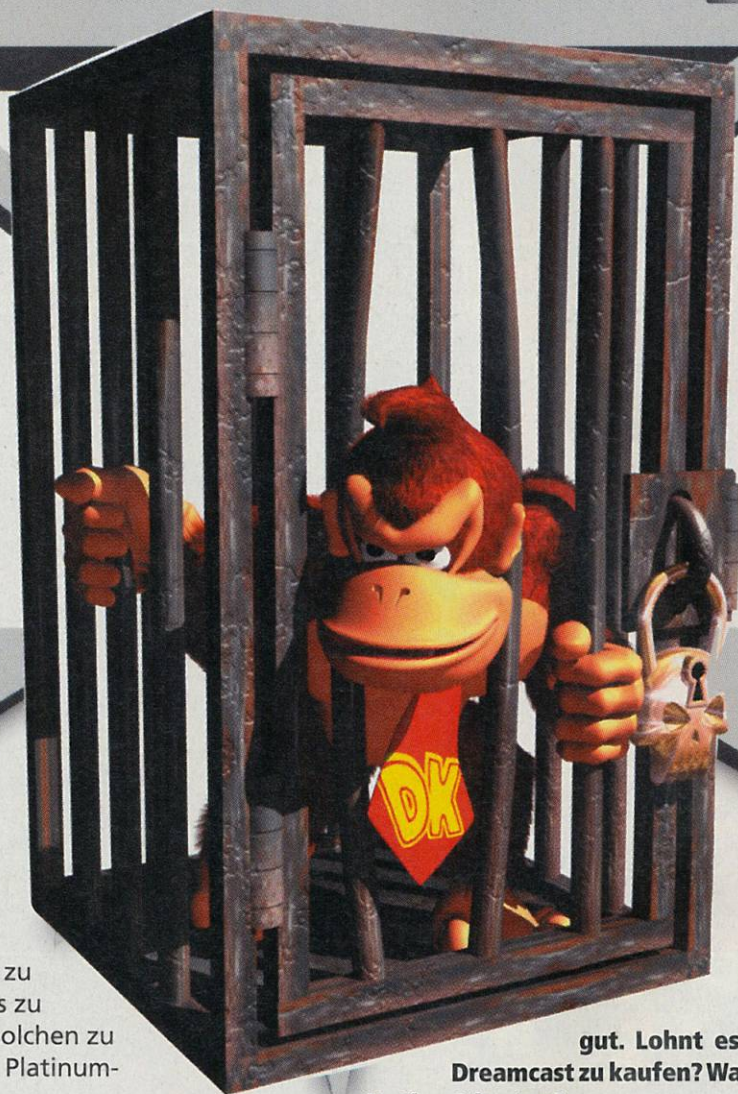
Übertrieben bunt

Mir gefällt Euer Magazin recht gut. Sehr wichtig finde ich den zweiwöchigen Erscheinungstermin, der sich positiv von Konkurrenzmagazinen abhebt. Allerdings habe ich auch ein wenig Kritik anzubringen. Könntet Ihr die *Games and More* nicht auch für ältere Leser ansprechend gestalten? Damit meine ich zum Beispiel das übertrieben bunte Design der Seiten und Titelblätter.

In eigener Sache

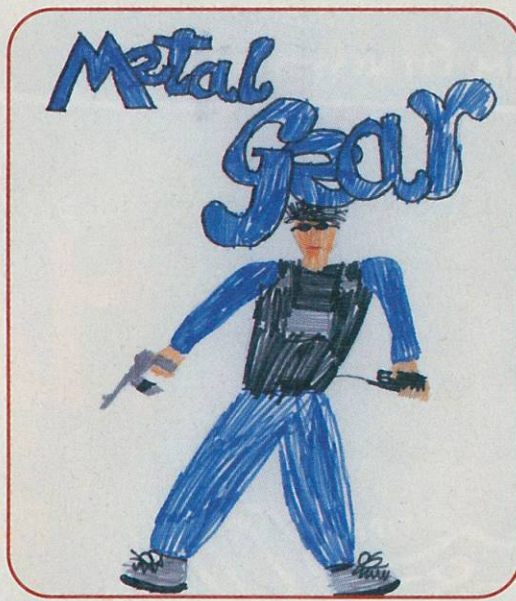
An dieser Stelle wollen wir uns diesmal bei einem Leser ganz besonders bedanken. Patrick Spura, ein großer Fan von *Turok 2*, schickt uns immer wieder Briefe. Er will unbedingt, daß sein Lieblingsspiel in unseren Charts weiter nach vorne kommt. Dazu sammelt er auch schon mal Unterschriften bei seinen Freunden. Wir finden die Idee richtig gut und sind gespannt, ob Patrick sich auch weiterhin so um *Turok* bemüht. Ob seine Briefe etwas genützt haben, könnt Ihr auf der Chartsseite sehen. Aber natürlich geht auch die Meinung aller anderen, die uns ihre ganz persönlichen Charts schicken, in die Wertung ein.

Euer Games-and-More-Team



Metal Gear Solid

Obwohl *Metal Gear Solid* zur Zeit eines der beliebtesten Spiel überhaupt ist, bekommen wir nur wenige Bilder dazu. Eine Ausnahme ist die Zeichnung von Marcus Mat-tick. Grund genug sie abzudrucken.



unser Outfit recht gut. In einem Heft beides zu machen geht leider nicht. Man muß sich für eine Variante entscheiden, entweder bunt

und lustig oder eher zurückhaltender und ernster. Wir haben mit der Games and More die erste Variante gewählt.

Vielleicht kannst Du Dich ja doch noch mit unserem Design anfreunden. Auch die Textlänge ist darin begründet, daß wir viele sehr junge Leser haben, für die kurze Texte besser passen. Wir versuchen aber trotzdem immer, alle nötigen Informationen unterzubringen. Dafür gibt es dann auch einmal mehrere Berichte zu einem Spiel in verschiedenen Ausgaben. Und mit den vielen Bildern wollen wir nicht die Seiten zukleistern, sondern Euch mit möglichst vielen Screenshots einen guten Eindruck von dem entsprechenden Spiel verschaffen. Und den bekommt man bei Computer- und Videospielen eben am besten durch Bilder. Dein Lara-bild konnten wir leider nicht abdrucken. Wie in

Zelda an die Spitze

Ein Lob für Euer Magazin habt Ihr Euch verdient, denn ich als kritischer Fachzeitschriftenleser habe schon so einiges gelesen und es als Schrott entlarven müssen. Nun zu meinem Hauptanliegen. Es betrifft die Charts, in denen ich zu meinem größten Bedauern noch nicht Zelda an der Spitze gesehen habe. Doch das soll sich nun ändern, deshalb habe ich in meinem Freundeskreis herumgefragt. Nach meiner Umfrage, welches Spiel an die Spitze gehört, kamen wir zu folgendem Ergebnis: (es folgt im Brief eine Liste mit 16 Namen, die alle Zelda befürworten).

Dominik Hofmann

Hallo Dominik, wie Du in unserer Rubrik „In eigener Sache“ lesen kannst, sind auch schon andere Leser auf die Idee gekommen, ihr Lieblingsspiel durch das Sammeln von Unterschriften weiter nach vorne zu bringen. Es ist also ein heißer Kampf um die besten Plazierungen entbrannt. Zelda war ja bereits lange auf Nummer eins und es ist schwer, diesen Platz gegen neuere Spiele wie *Metal Gear Solid* zu verteidigen. Aber wenn Du diesmal auf die Charts-Seite schaust, wirst Du sehen, daß es Zelda wieder geschafft hat, an *Metal Gear Solid* vorbeizuziehen. Also bleibt dran und unterstützt Eure Lieblingsfigur weiterhin. Wir freuen uns auf Eure Briefe!

Buch über Spiele

Ich finde Eure Zeitschrift echt super und das neue Design auch. Da ich auch immer die Leserbriefe lese, weil mich die Meinung von anderen Lesern interessiert, und ich immer wieder lese, ob nicht Tips zugeschickt werden können, und die Antwort wegen Zeitmangel „Nein“ heißt, wollte ich fragen, ob Ihr ein schlaues Buch über Spiele machen könnt. Sicher wären viele Leser darüber erfreut.

Max Vaupel

Hallo Max, sicher würden sich viele Leser über ein Spielbuch freuen. Ich finde Deine Idee auf jeden Fall gut, und wir werden sie sicher in der Redaktion diskutieren. Feste Versprechungen können wir Dir aber nicht machen. Bis es vielleicht ein Spielbuch von Games and More gibt, helfen Dir hoffentlich unsere Tips und Tricks weiter.

Zudem wäre mir ein nicht so mickriger Textteil sehr wichtig. Manchmal kommt es mir vor, als ob Ihr Mühe habt, die Seiten vollzukriegen, und sie deshalb mit Bildern zukleistert. Da ich in den letzten Games-and-More-Ausgaben immer wieder selbstgezeichnete Bilder von Lesern auf der Leserbriefseite gesehen habe, habe ich mir jetzt die Mühe gemacht, ein Larabild zu malen. Diese Idee finde ich auch sehr toll und innovativ auf dem immer gleichen Spielfachzeitschriften-Markt. Denn so kann man kreativ sein und andere Gamer können sich die Bilder ansehen.

Julius Hofmann

Hallo Julius, Danke für Dein Lob, aber auch Deine Kritik. Gerade für ältere Leser gibt es schon sehr viele Spielmagazine, die dann auch grafisch an deren Sehgewohnheiten angepaßt sind. Wir aber machen eine Zeitschrift für jüngere Spieler und bisher gefällt denen

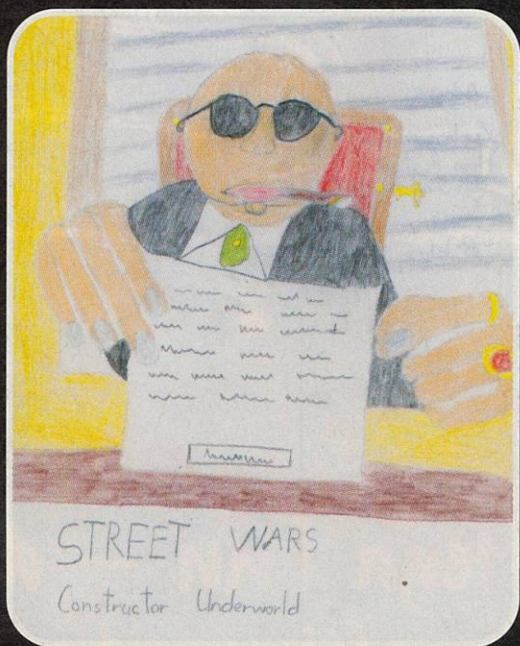
NEULICH IM LAND DER DRACHEN

Hann Kuhn findet Gnasty viel besser als Spyro. Kein Wunder, daß der kleine Drache in ihrem Comic nicht gut wegkommt.



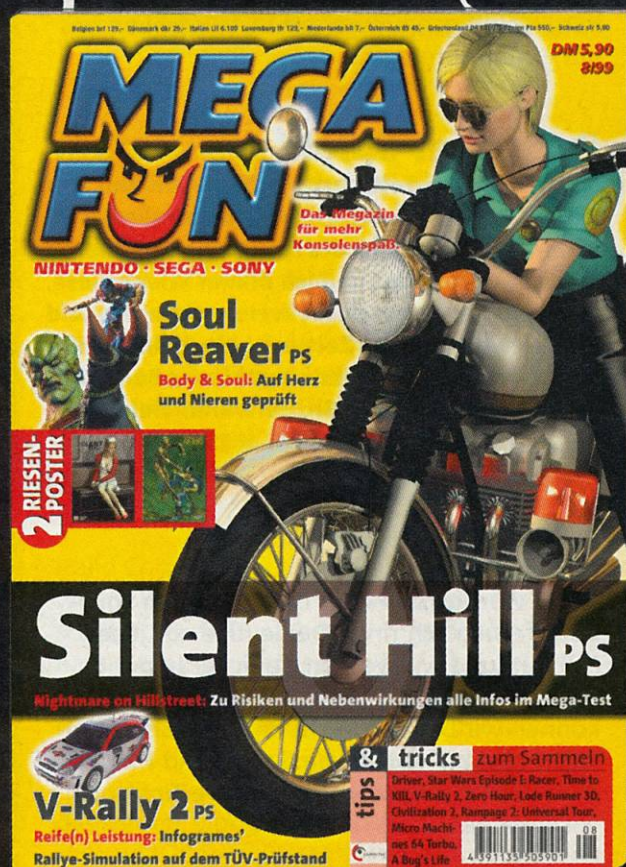
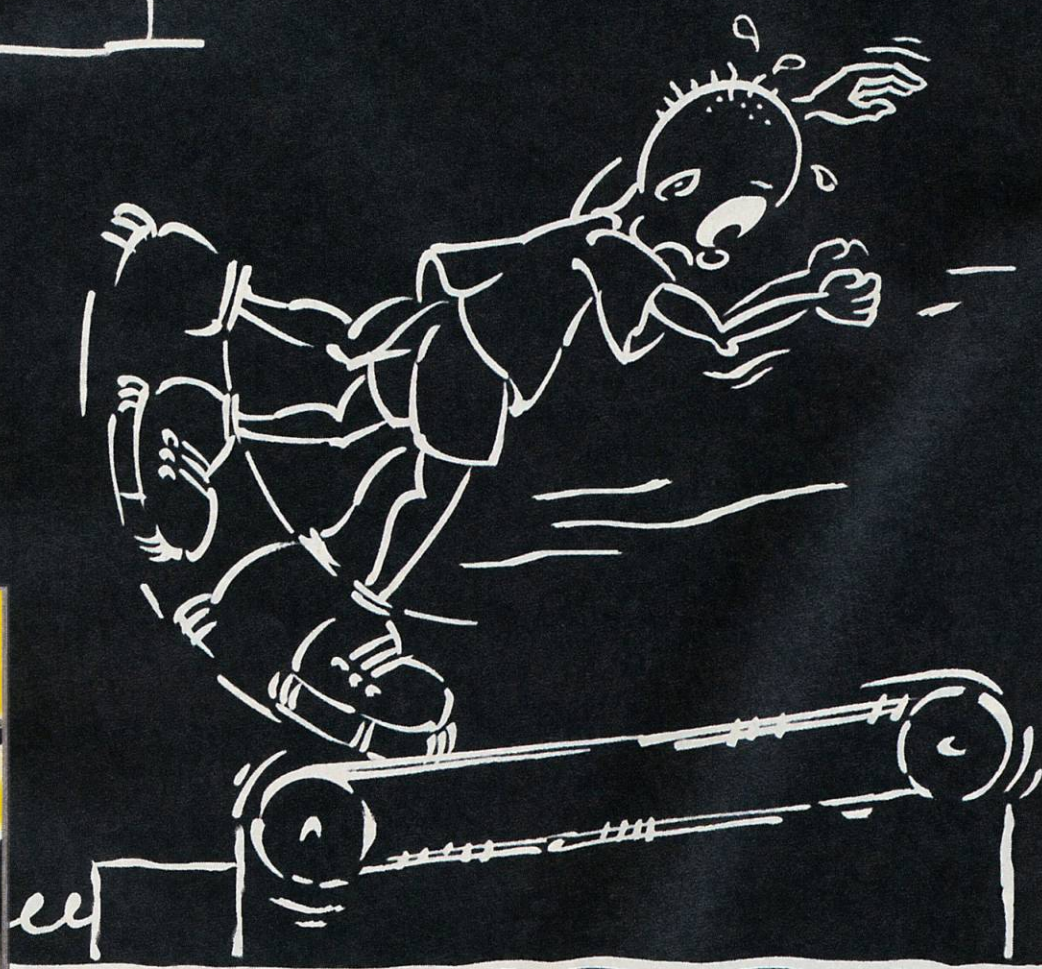
STREET WARS

Leider hat uns Joel Zurbriggen (8 Jahre) aus der Schweiz keinen Brief zu seinem Bild mitgeschickt. Wir können Euch also gar nicht viel zu seiner Zeichnung erzählen. Den netten Herrn, der Euch in dem Strategiespiel *Street Wars* Eure nächste Aufgabe erläutert, hat er unserer Meinung nach jedenfalls sehr gut getroffen. Joels Zeichnung ist auch ein gutes Beispiel dafür, daß man nicht nur die beliebten Hauptfiguren von Spielen wie Lara oder Zelda nachmalen kann, sondern auch lustige Spielszenen.



NEULICH IM FITNESS-STUDIO...

Have
fun,
baby!



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

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!

TIPS + TRICKS

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



IMMER
AKTUELL

HOT-LINES

Acclaim 0180-533555 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 ³⁰	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 069-6656855 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

5
SEITEN

A Bug's Life (US) Seite 78	Micro Machines 64 Turbo Seite 80
Adidas Power Soccer-Platinum Seite 78	Need for Speed IV Seite 80
Box Champions Seite 72	Riven Platinum Seite 78
Colin McRae Rally Seite 78	Star Wars Episode 1: Racer Seite 78
Expendable Seite 72	Triple Play Baseball 2000 Seite 72
GTA - London 1969 Seite 80	Um Jammer Lammy .. Seite 72
Iron & Blood - Platinum Seite 78	Warzone 2100 Seite 74
KKND: Krossfire Seite 76	WCW/nWo Thunder Seite 74
Metal Gear Solid' Seite 76	

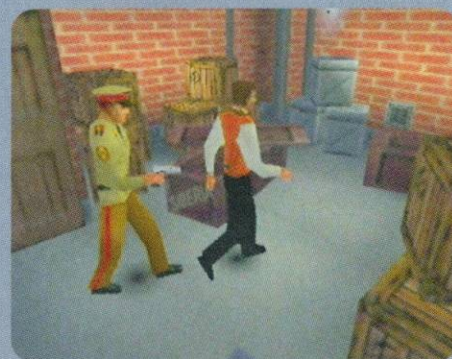
top-cheat



MISSION: IMPOSSIBLE

Wollt Ihr unsterblich werden? Hier ist der entsprechende Code. Gebt Folgendes im Levelauswahl-Bildschirm ein und startet danach eine beliebige Mission:

C-Rechts, Z, C-Unten,
C-Unten, R



EXPENDABLE



Diese Codes müßt Ihr während des Spieles eingeben und dann die [-]-Taste auf dem externen Nummernblock drücken:

bod	Cheat-Modus AN
bing	Cheat-Modus AUS
dunky	Highscore
bucketofchicken	Blickwinkel von hinten
babapapa	Mehr Credits
crystaltips	Ein Leben mehr
albertofrog	Super-Granaten
mrben	Zur nächsten Ebene
zippy	Unendlich viele Leben
triz	Info von Triangle



AUCH IM MEHRSPIELERMODUS KÖNNT IHR EINEN TRICK VERWENDEN:

Ihr müßt im Mehrspielermodus starten und in den ersten 15 Sekunden in den Pausenmodus gehen. Dann müßt Ihr die rechte [Shift]-Taste gedrückt halten und hintereinander folgende Buchstaben eintippen: Hellishotwithouthotpants. Danach ertönt für 5 Sekunden eine Sirene. Nun dreimal [ESC] drücken und die eigene Spielfigur ist unverwundbar.

BOX CHAMPIONS



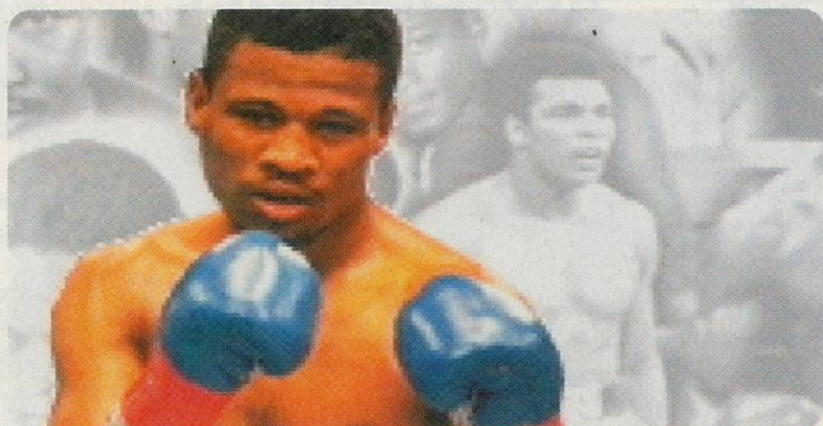
Folgende Tastenkombinationen müßt Ihr im Hauptmenü schnell hintereinander eingeben, um den jeweiligen Effekt zu erzielen:

GEGNER ALS BÄR:

Rechts, ■, Rechts, ▲, Rechts, ●, Rechts, ✕

GROßER KOPF:

Links, ●, Links, ▲, Links, ■, Links, ✕



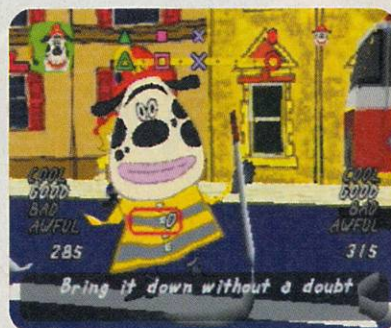
UM JAMMER LAMMY



Um alle versteckten Stages zu erleben, müsst Ihr die nachstehenden Bedingungen erfüllen.

Beendet im Normal-Game zwei beliebige Stufen. Daraufhin erscheint eine neue Option, die es Euch ermöglicht, den Zwei-Spieler-Lammy-Modus anzuwählen.

Wenn Ihr die Ein-Spieler-Kampagne überstanden habt, könnt Ihr als Parappa auftreten.



Beendet die Zwei-Spieler-Lammy-Stufen, um die nächste Variante auszuprobieren: Zwei Spieler gegen Lammy.

Wenn Ihr alle Ein-Spieler-Parappa-Stufen abgeschlossen habt, könnt Ihr im Zwei-Spieler-Modus als Parappa und Lammy in die Saiten greifen und Rap einfließen lassen.

Habt Ihr auch die Zwei-Spieler-Herausforderung mit Parappa und Lammy abgeschlossen, gelangt Ihr zum finalen Kräfteressen. Dann wird nämlich der Zwei-Spieler-gegen-Parappa-und-Lammy-Modus anwählbar.

TRIPLE PLAY BASEBALL 2000



AUTOMATISCHER STRIKEOUT:

Wenn Ihr mit dem Pitchen an der Reihe seid, müßt Ihr folgende Kombination eingeben: Drückt und haltet L1+L2+R1+R2 und gebt dann Oben, Unten, ▲, ■, ▲, ●, ✕, und ■ ein.

DAS EA DREAM TEAM SPIELEN:

Beginnt ein Exhibition-Spiel. Wenn der Team-Auswahlbildschirm erschienen ist, müßt Ihr die nachstehende Kombination eingeben: Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts.



Sid Meier,

Gamedesigner von Alpha Centauri und
Civilization, zum Thema Original-Spiele:

Originale sind einfach besser.
Du bekommst ein tolles
Spiel, ein fundiertes und
detailliertes Handbuch und
darüber hinaus Informationen
und Support vom Hersteller.
Daher mein Rat:

Holt Euch

geniale
Originale!



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

WARZONE 2100 (V1.01)



Mit der T-Taste aktiviert man im Spiel den Chatmodus. Dort könnt Ihr die folgenden Codes eingeben:

time toggle	Stoppt und startet die Missionszeit
get off my land	Tötet alle gegnerischen Einheiten auf der Karte
show me the power	Gibt dem Spieler 1.000 Extra-Power
hallo mein schatz	In die nächste Mission springen
work harder	Komplettiert alle derzeitigen Forschungsaufträge
double up	Der KI-Level aller eigenen Einheiten verdoppelt sich
easy	Stellt den Schwierigkeitsgrad auf EINFACH
normal	Stellt den Schwierigkeitsgrad auf MITTEL
hard	Stellt den Schwierigkeitsgrad auf SCHWER



WCW/NWO THUNDER



Um die Cheats zu aktivieren, müßt Ihr Folgendes im Titelscreen eingeben:

FÜR DIE FMV-SEQUENZEN:

R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, SELECT-Taste

BIG-HEAD-MODUS:

R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2 + SELECT-Taste

BIG-HEAD-, BIG-HANDS-, BIG-FEET-, WEAPON-MODUS:

R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1 + SELECT-Taste

MIGHT-METER VERÄNDERN:

L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, SELECT-Taste

VERSTECKTE WRESTLER:

R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, SELECT-Taste



ZUSÄTZLICHE RINGE:

R1, R2, R1, R2, SELECT-Taste

DEN GEGNER WÜRGEN:

Wenn Ihr eine lange Waffe wie zum Beispiel ein Stopschild zur Hand genommen habt, müßt Ihr Oben, , , und , rasch hintereinander drücken, um Euren Herausforderer damit zu würgen.

TANZENDE WRESTLER:

Findet der Kampf in der USO-Arena statt, könnt Ihr Euren Wrestler durch Drücken der Reizen-, Schlag- oder Tritt-Taste dazu bringen, ein Tänzchen aufs Parkett zu legen.

THE BOX:

Um den Spezialring „The Box“ anwählen zu können, drückt Ihr L1, L2, L1, L2 und Select

ALS NITRO GIRLS SPIELEN:

Gebt während des Titelbildes L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, Select ein. Nun könnt Ihr mit den Schönheiten Fyre, A.C. Jazz, Spice, Whisper, Kimberly, Chae und Tigris auf die Herrenriege eindreschen.

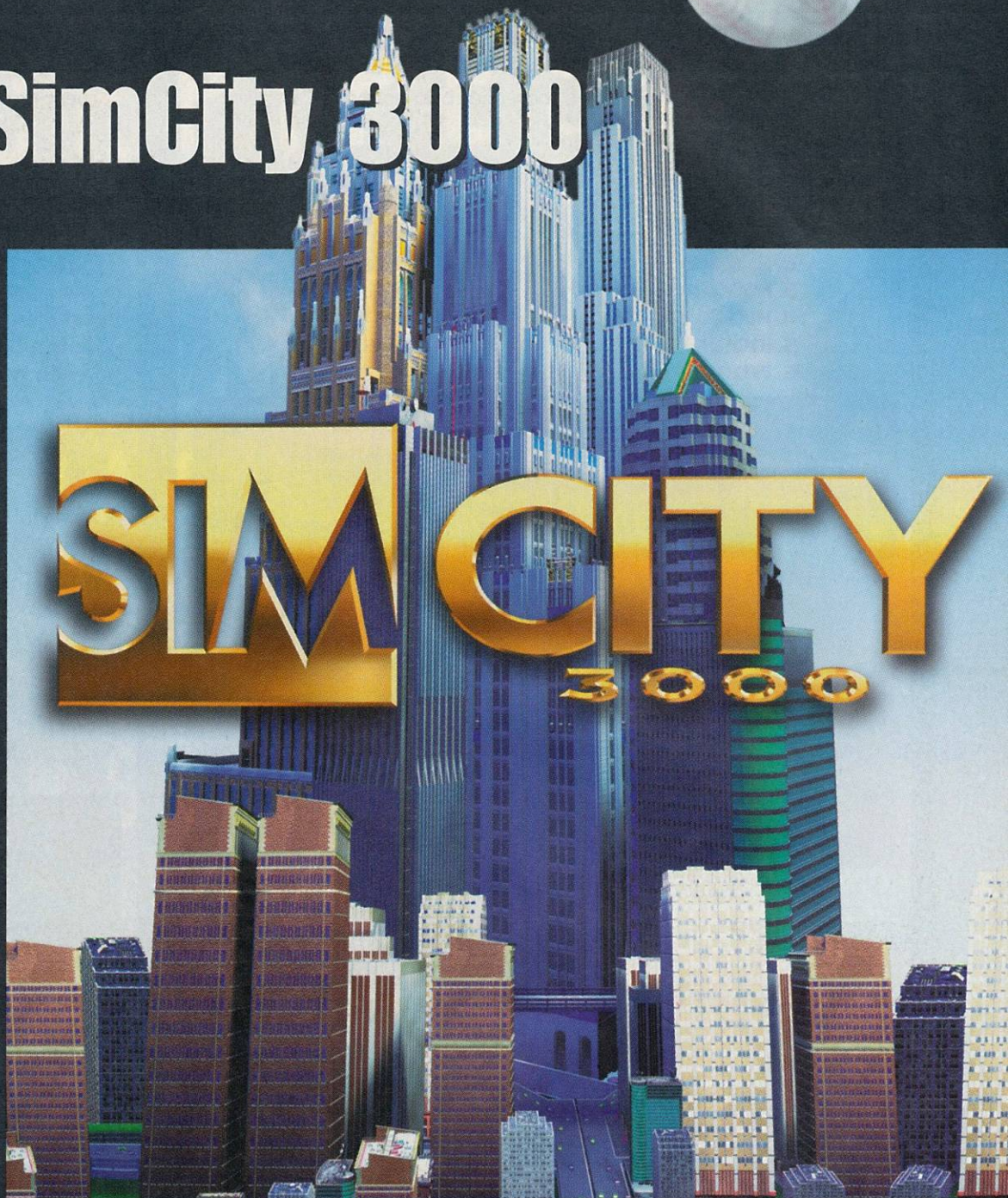


MAXIMUM FUN ▶

COMPUTEC
SOFTWARE

Add-On für SimCity 3000

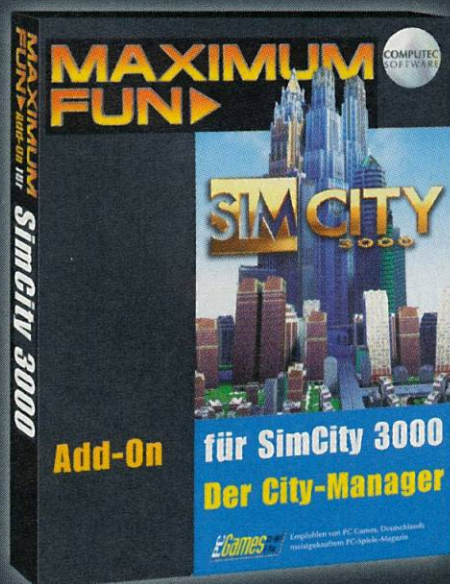
SimCity 3000 © 1998 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.



Der City-Manager

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

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



Add-On für SimCity 3000

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95



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

KKND: KROSSFIRE



Paßwort-Listen für die Missionen der drei sich bekriegenden Parteien:

FÜR DIE EVOLUTIONÄRE:

1. HHQQQ4
2. HUQQQI
3. HGQQQQ
4. HLQQQZ
5. IQQQHZ
6. IVQQUZ

8. ENTCGZ
9. EJUCGZ
10. FUHCGZ
11. FIHCUZ
12. FAHCHZ
13. GGHCJZ
14. GTH6JZ
15. GIHLJZ



7. IAQQGZ
8. IGQHGZ
9. ILQHLZ
10. JHQULZ
11. JFQGLZ
12. J6QLLZ
13. JKHLLZ
14. KQULLZ
15. K8GLLZ

FÜR DIE SERIE 9:

1. L4IQI4
2. LIIQII
3. LQIQIQ
4. LZIQIZ
5. MIIQ47
6. MBIQIZ
7. MPIQQZ
8. MQIHQZ
9. MZIHZZ
10. N4IUZZ
11. NNIGZZ
12. NFILZZ
13. NZBLZZ
14. OIILZZ
15. OJQLZZ

FÜR DIE ÜBERLEBENDEN:

1. DGSQS4
2. DUSQSI
3. DHSQSQ
4. DJSQSZ
5. ESSQGZ
6. EIS8GZ
7. EESCGZ



METAL GEAR SOLID



FARBE DES TITELBILDSCHIRMES VERÄNDERN:

Drückt während des Titelbildes einfach auf dem D-Pad nach oben, unten, links oder rechts, um die verfügbare Farbpalette durchzugehen.

MERYLS FITNESS-PROGRAMM:

Wenn Ihr durch die Röhren über den Gefangenenzellen kriecht, könnt Ihr nach unten schauen, um Meryl bei ihren Gymnastikübungen zuzusehen. Verlaßt sofort den Schacht über die Leiter und betretet diesen erneut. Meryl wird jedesmal, wenn Ihr erneut zu ihr herabsieht, eine andere Übung absolvieren. Folgende Aktionen solltet Ihr gesehen haben:

Sit-Ups

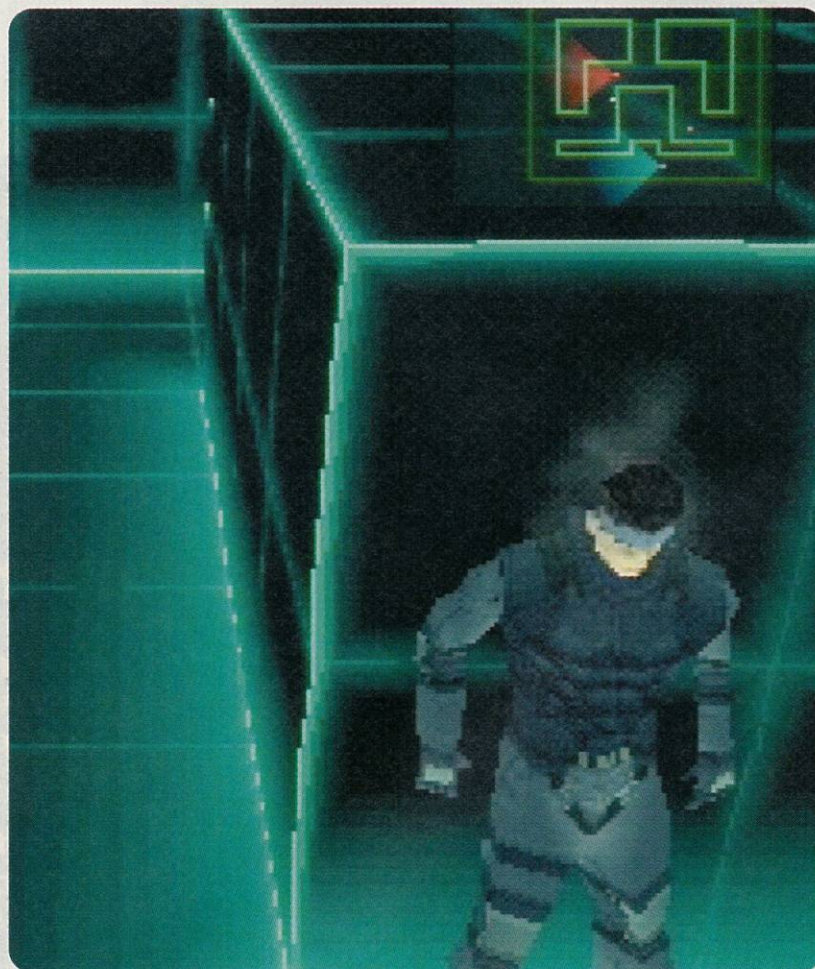
Einarmige Push-Ups

Stretching

Sit-Ups in Unterwäsche

Einarmige Push-Ups in Unterwäsche

Stretching in Unterwäsche



DAS VR-TRAINING:

Ist das Time-Attack-Training erfolgreich beendet, steht beim nächsten Durchlauf der Gun-Shooting-Modus zur Verfügung. Der Schwierigkeitsgrad ist nun auf Maximum und Ihr müßt alle Wachen töten, um das Zeitlimit einhalten zu können. Ihr startet mit einer schallgedämpften Socom-Pistole und habt pro Wache nur fünf Schuß. Notfalls müßt Ihr Euch eben „durchwursteln“.

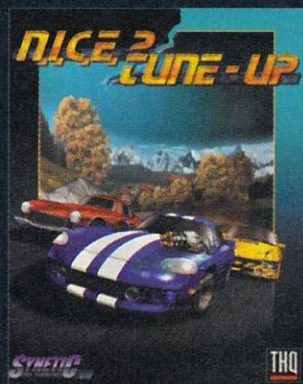
Ist auch diese Herausforderung gemeistert, bleibt noch der Survival-Mission-Modus, in dem Ihr alle zehn Stufen innerhalb von sieben Minuten meistern müßt. Ihr beginnt mit 30 Schuß und könnt die Munition aufheben, die erledigte Wachen fallenlassen. Wer lebend durchkommt, weiß, warum der Zwischenteil, der die Zeit bis zu MGS 2 überbrückt, Metal Gear Solid VR Missions heißt!

SITZHEIZUNG SIDEPIPES TURBO KOTFLÜGEL RADZIERBLENDEN RADARWARNGERÄT EINPARKHILFE GRIFFMUSCHELN REGENSENSOR



7/99 85%

„...ein Tuning-Kit, in das Syntetic so ziemlich alles gepackt hat, was ein starkes Add-On braucht.“



PC Player 7/99 77%

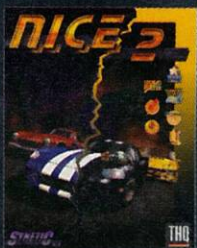
„Die Könige der Rennspielvielfalt legen noch einen drauf...“

PC Games 7/99 77%

„Mit neuen Strecken, neuen Fahrzeugen und einigen neuen Rennmodi bekommt der Besitzer von N.I.C.E. 2 für wenig Geld ein Rundum-Sorglos-Komplettpaket.“

NICE 2 TUNE-UP

ZEIT FÜR EIN RICHTIGES UPGRADE!



NICE2 VOLLVERSION
ERFORDERLICH

SYNETIC
The Funfactory

WWW.SYNETIC.DE

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

Developed by SYNETIC - Published THQ - © by SYNETIC. All rights reserved.



WWW.THQ.DE

STAR WARS EPISODE 1: RACER



GEGNER BELEIDIGEN:

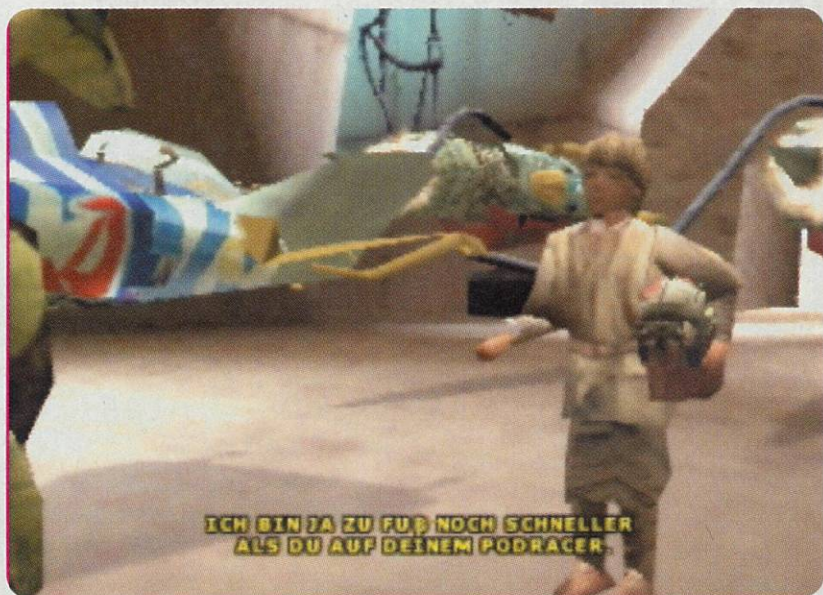
Haltet hierzu im Hauptmenü des Turniermodus die Z-Taste gedrückt und startet dann mit dem A-Button das Rennen. Es folgt ein Rededuell, bei dem Euer Pilot einen Gegner in Grund und Boden redet.

SEBULBA S POD-RACER:

Um mit dem Pod-Racer von Sebulba fahren zu können, müßt Ihr lediglich das letzte Rennen gewinnen.

TURBO-START:

Zum Beginn des Rennens sagt der Ansager „3.....2.....1“. Bevor er „1“ sagt, müßt Ihr den Analogstick nach oben und die A-Taste drücken. Habt Ihr das richtige Timing gefunden, wird euer Pilot schreien.



ADIDAS POWER SOCCER - PLATINUM



Gebt den nachfolgenden Cheat im Options-Menü ein, um mit einem übermächtigen Team auflaufen zu können:

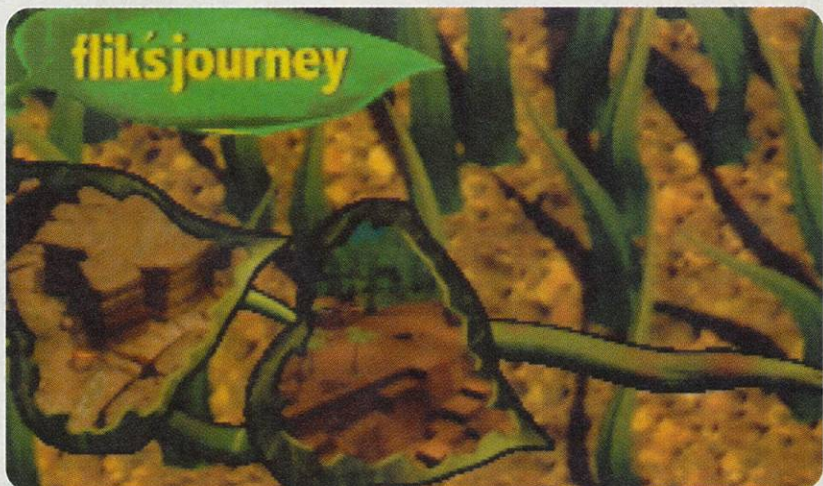
L2, R2, ■, X

A BUG'S LIFE (US)



CHEAT FÜR DIE LEVELANWAHL:

Scrollt bis zum Ameisenhügel, haltet die Z-Taste sowie alle C-Knöpfe gedrückt und drückt dann die R-Taste. Ein Pfeil zeigt nun nach rechts und ihr könnt alle Levels anwählen.



IRON & BLOOD - PLATINUM



Um bei dem Prügelspiel alle Charaktere im Auswahlbildschirm begrüßen zu können, müßt Ihr im Charakter-Select-Bildschirm die nachstehenden Kombinationen für die entsprechende Figur drücken. Mit einem Pluszeichen verbundene Tasten müssen gleichzeitig niedergehalten werden.

Lord of Chaos Oben, Oben + Links, Links, Unten + Links, Unten, ▲ + X

Minion of Chaos L1 + L2 + R1 + R2 + Oben + X

Minion of Order Links + ■, Rechts + ●

Strahd Oben, Rechts, Unten, Links, R1, R2, L2, L1

RIVEN- PLATINUM



Wenn Ihr die zwei möglichen Abspanne betrachten möchtet, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen: Wartet nach Beginn des Spieles, bis der CYAN-Bildschirm erscheint, und hämmert dann rasch L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2 ein. Es dauert mehrere Sekunden, bis der Cheat Wirkung zeigt.

COLIN MCRAE RALLY



Die folgenden Codes, die anstelle des Namens eingegeben werden müssen, funktionieren nur im Rally- und im Time-Trial-Modus. Nach der Eingabebestätigung hört man eine Stimme, die „Cheatmodus Enabled“ sagt.

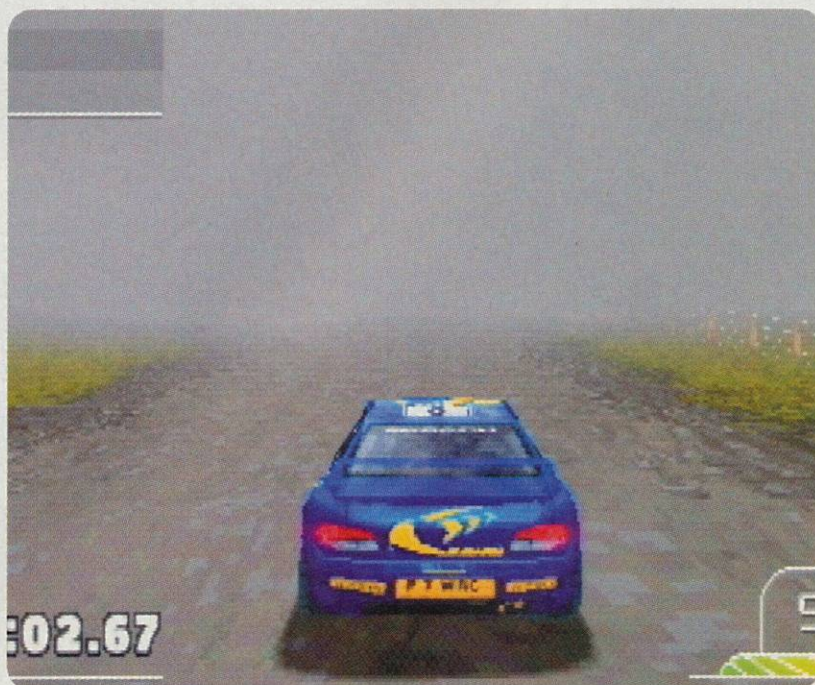
Antriebssteuerung **FORKLIFT**

Kopilot steuert das Auto **BACKSEAT**

Allrad-Modus **TROLLEY**

Nebel-Modus **PEASOUPER**

Kreisende Stimme des Kopiloten **HELIUMNICK**



N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

Ich wollt, ich wär' ein Turok.



Illustration: O. Schneider



GTA - LONDON 1969



FOLGENDES MÜSST IHR ALS PASSWÖRTER EINGEBEN:

- HAROLDHAND** Alle Levels, Waffen, Gefängnis-Freikarte, Rüstung, Koordinaten, 9.999.990 Punkte, 5fach-Multiplikator, keine Polizei, 99 Leben
- GRASS** Keine Polizei
- GETCARTER** Alle Levels, Waffen, Freikarte, Rüstung, Koordinaten, 5fach-Multiplikator, 99 Leben
- MCVICAR:** 99 Leben



- BIGBEN** 9.999.990 Punkte
- TOOLEDUP** Alle Waffen, Freikarte, Rüstung
- FREEMANS** Alle Levels, Waffen, Freikarte, Rüstung, 5fach-Multiplikator
- DONTMESS** Alle Waffen, Freikarte, Rüstung
- SORTED** Alle Level, Waffen + Unendlich Munition, Freikarte, Rüstung
- RAZZLE** Alle Levels
- MAYFAIR** Level 1 und 2 freigeschaltet
- PENTHOUSE** Level 1 bis 3 freigeschaltet
- SIDEBURN** 5fach-Multiplikator
- SWEENEY** Koordinaten des Standpunktes
- OLDBILL** Erlaubt es, alle Levels 1 zu spielen (London 1 bis 4)



NEED FOR SPEED IV



Diese Tips funktionieren nur in der Rennart „Probefahrt“:

MEHR EIGENGEWICHT:

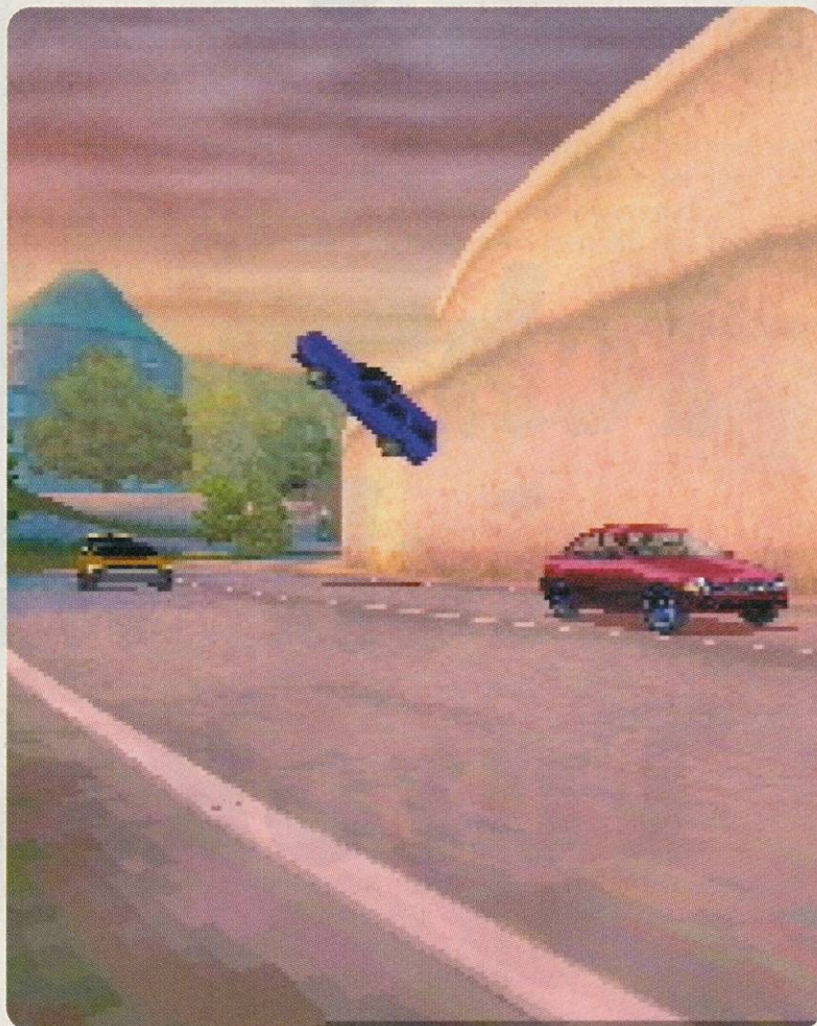
Wenn Ihr alles eingestellt habt und bei der Auswahl der Wagen angekommen seid, drückt Ihr zum Wählen eines Boliden (gleichzeitig ja auch zum Starten des Rennens) die Taste **X**. Nun beginnt die PlayStation mit dem Ladevorgang. Zum Aktivieren des ersten Cheats müßt Ihr nach der Fahrzeugbestätigung (bevor die PlayStation den Ladevorgang beginnt!) folgende Tasten solange gleichzeitig gedrückt lassen, bis Ihr auf der Strecke seid und kein Laden mehr zu hören ist: Rechts + **■** + **●**

TURBOHUPE:

Eingegeben wird dieser Cheat an der selben Stelle wie oben, nur mit folgender Tastenkombination:

Oben + **X** + **▲**

Nun kann mit dem Hupen-Knopf blitzschnell beschleunigt werden.



MICRO MACHINES 64 TURBO



AUTO VERWANDELN:

Pausiert im Challenge-Modus das Spiel und gebt dann folgende Kombination ein: Unten, Unten, Oben, Oben, Rechts, Rechts, Links und Links. Euer Wagen verwandelt sich in Objekte aus der Welt, in der ihr gerade eurer Rennen bestreitet.

TURBO-BOOST:

Drückt vor dem Start bei jedem Teil der Ansage die Beschleunigungstaste. Haltet beim letzten Signal die Beschleunigungstaste gedrückt, um einen Blitzstart hinzulegen.

TURBO-JUMP:

Um einen kleinen optischen Leckerbissen genießen zu können, müßt ihr vor der Überquerung der Ziellinie in der letzten Runde die R-Taste drücken, um zu springen.



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
INDIANA JONES	☐	☐	☐	☐
SILENT HILL	☐	☐	☐	☐
OUTCAST	☐	☐	☐	☐
X - BEYOND THE FRONTIER	☐	☐	☐	☐
SOUL REAVER	☐	☐	☐	☐
OMEGA BOOST	☐	☐	☐	☐
CROC 2	☐	☐	☐	☐
APE ESCAPE	☐	☐	☐	☐
JADE COCOON	☐	☐	☐	☐
PRINCE OF PERSIA 3D	☐	☐	☐	☐
BUNDESLIGA STARS 2000	☐	☐	☐	☐
NHL 2000	☐	☐	☐	☐
PLANE CRAZY	☐	☐	☐	☐
TOTAL ANNIHILATION	☐	☐	☐	☐
DUNGEON KEEPER 2	☐	☐	☐	☐

8. WELCHE EIGENSCHAFTEN TREFFEN AUF GAMES AND MORE ZU?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
FACHKUNDIG	☐	☐	☐
KRITISCH	☐	☐	☐
INFORMATIV	☐	☐	☐
AKTUELL	☐	☐	☐
ÜBERSICHTLICH	☐	☐	☐
OPTISCH ANSPRECHEND	☐	☐	☐

9. WIESO HAST DU DIESE AUSGABE DER GAMES AND MORE GEKAUFT?

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

10. SEIT WELCHER AUSGABE LIEST DU GAMES AND MORE? (AKTUELLE AUSGABE: 15/99)

Ausgabe:

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

☐ Ja ☐ Nein

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

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

14. LESERCHARTS

TOP 5 ADVENTURE/ROLLENSPIEL

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

TOP 5 ACTION

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

TOP 5 STRATEGIE/WISIM

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

TOP 5 RENNspiele

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

TOP 5 SPORTspiele

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



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

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



ab
21.7.99
im
Handel

UND IM NÄCHSTEN HEFT:



**CASTROL
HONDA
SUPERBIKE**



**NEED FOR
SPEED 4**



Habt Ihr Lust, Euch mal wieder aufs Motorrad zu schwingen und richtig Gas zu geben? Dann könnte *Castrol Honda Superbike* das Richtige für Euch sein. In unserem ausführlichen Testbericht erfahrt Ihr alle Vor- und Nachteile der Rennsimulation von THQ, damit Ihr wißt, ob es sich lohnt, vom Rally- oder Formel-1-Wagen auf das Zweirad umzusteigen.

DNeed for Speed 4, um herauszufinden, was sich gegenüber dem Vorgänger verändert hat. Also laßt schon mal den Motor warmlaufen und freut Euch mit uns auf das neue, tolle Rennspiel von Electronic Arts.



**CHOCOBO
RACING**



In der nächsten Ausgabe präsentieren wir Euch eines der abgedrehtesten Rennspiele des Jahres: *Chocobo Racing*. Ein Fun-Racer, bei dem Figuren aus *Final Fantasy* an den Start gehen. Dabei geht es vor allem bunt und lustig zu. Ein idealer Partyspaß also. Wir hatten jedenfalls viel Spaß bei unseren ausführlichen Testfahrten.



AKTE X



In der aktuellen Ausgabe haben wir Euch unsere ersten Eindrücke vom Spiel zur Kultserie geschildert. Doch Ihr wollt sicher noch mehr über das Verschwinden von Scully und Mulder wissen. Also haben wir uns das Spiel noch einmal genauer angeschaut und können Euch bald noch mehr Infos und aktuelle Bilder liefern.

AUSSERDEM

IMPRESSUM

SO ERREICHST DU UNS



ZENTRALE SERVICE-NUMMER:
0911-2872-150

SERVICE-FAX:
0911-2872-250

ZENTRALE ABO-NUMMER:
0180-5959506

ABO-FAX:
0180-5959513

ABO-E-MAIL:
computec.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 Geltenpoh (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR:

Hans Ippisch (V.i.s.d.P.)

REDAKTION:

Patrizia Stajer

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@computec.de
Website: computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.10.98

ANZEIGEN-LEITUNG (V.i.s.d.P.):

Thorsten Szameitat -141

ANZEIGENVERKAUF:

Wolfgang Menne -144
Jens Klüver -348

ANZEIGENDISPOSITION:

Andreas Klopfer -140

ONLINEWERBE- FLÄCHENVERKAUF:

Susanne Szameitat -142

ANZEIGENMARKETING:

Monika Fleenor -345

ASSISTENZ DER 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, Hans Fauth

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:

PC ACTION

MCV Markt für Computer- & Videospiele

Games

PLAY STATION

N-ZONE

PlayStation

MEGA

SEGA

>> Für Euch angespielt: das witzige Sheep, bei dem Ihr eine Horde Schafe bändigen müßt >> Neues vom futuristischen Rennspiel Wip3out >> Jede Menge tolle Tips und Tricks >> Und natürlich zwei Super-Poster <<

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

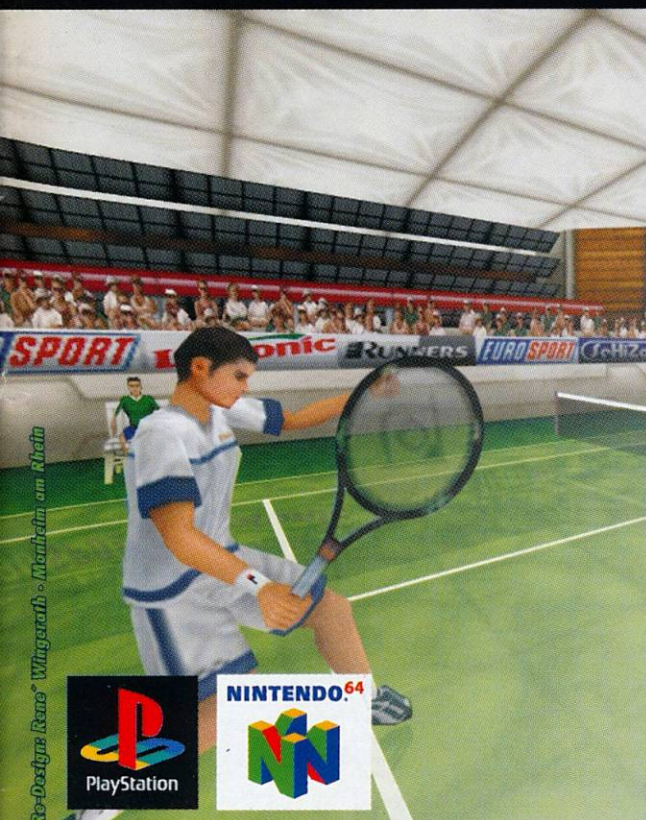
All Star Tennis '99



www.ubisoft.de

JETZT AUCH FÜR N64

Netz
Spannung



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



ON YOUR FEET
FOR HOURS?
Then Don't Forget That
ZAM-BUK
Removes Pain, Soreness & Corns

Daily

MONDAY

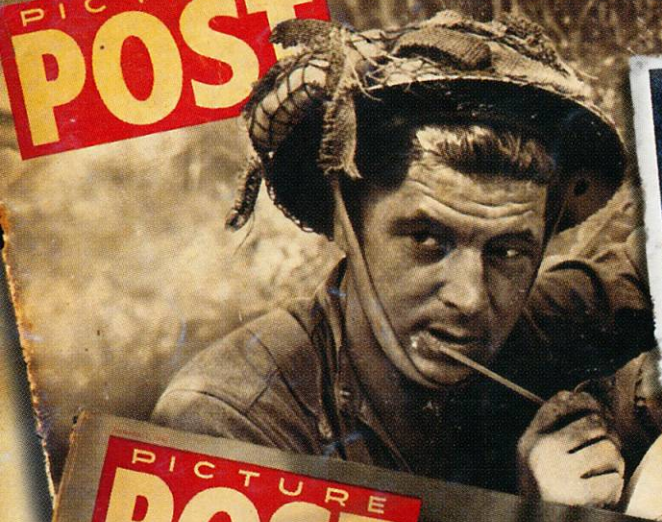
No. 7349

WAR DEC BRITAIN

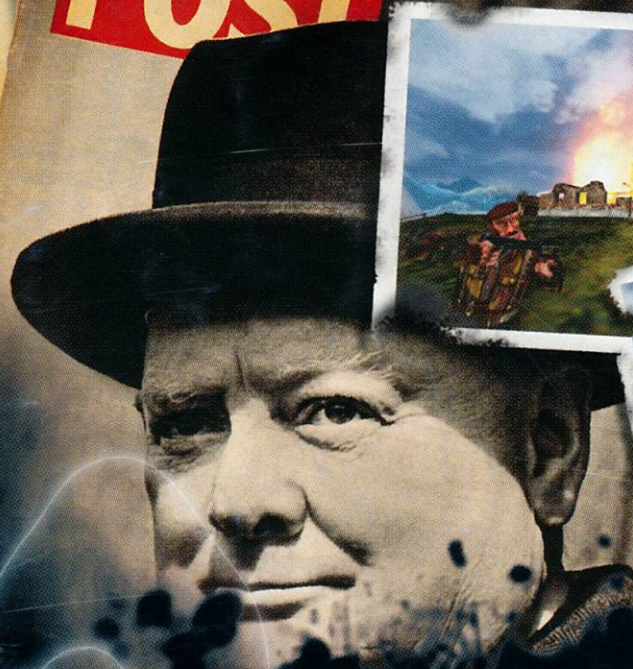
The Fleet Moves Into Position

GREAT BRITAIN DECLARED WAR ON
GERMANY AT 11 O'CLOCK YESTERDAY
MORNING

PICTURE
POST



PICTURE
POST



Now
with our
challenge
which, if
would be
order in
It is the
selfish
disregard
its solemn
sanctions
or threat
the sover
pendence
Such a
of all
mere
might
principle
through
freedom
any of
Comm
health

Keeping C
Car Cab

6 Level mit 26 Missionen

umfangreiche und gleichzeitig komfortable Steuerung

Ausgefeilte KI der über 40 Charaktere,

die unterschiedlich und situationsabhängig agieren

beeindruckende Hintergrund-Animationen

unterschiedliche Ansichten: First Person, Third Person, Truppenkontrolle über zoombare Karte

Multiplayer Modus: bis zu 4 Spieler

unterstützt Force Feedback

alle Waffen weisen individuelle Merkmale auf

www.hidden.de

HIDDEN & DANGEROUS



Tips & Tricks unter 0190/87326836
Infogenie: DM 3,63/min