

92
SEITEN!NUR
3,90
DM

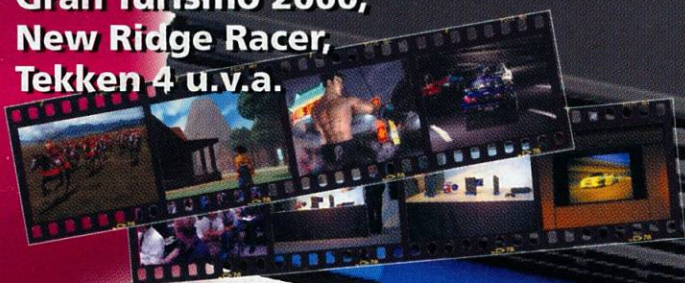
AND MORE

PLAYSTATION - NINTENDO 64 - PC - DREAMCAST - GAME BOY

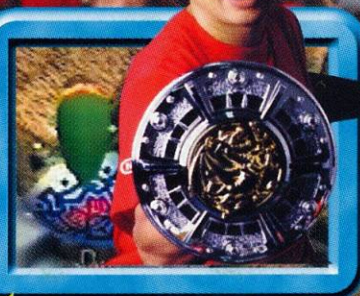
ALLE 14 TAGE NEU!

Belgien hfr 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,-DAS IST DIE
PLAYSTATION 2MIT
DOPPELPOSTER:
FINAL FANTASY VIII
& POKÉMONWeltpremiere:
Die 128 Bit-Konsole auf 4 Seiten!

ÜBER 30 SPIELE ENTHÜLLT:

Gran Turismo 2000,
New Ridge Racer,
Tekken 4 u.v.a.

ZELDA GAIDEN

Exklusiv-Interview mit
Zelda-Erfinder Shigeru
Miyamoto

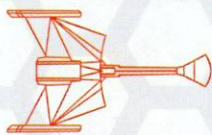
neu

FINAL FANTASY VIII
Die deutsche Version
des PlayStation-Hits
schon getestet!DIE BESTEN
SPIELE ALLER
ZEITEN Teil 3: Die N64-
Knüller von Rang 50 bis 1TIPS & TRICKS
Aktuelle Spieletips für
PC, PlayStation und
Nintendo 64HARDWARE-ECKE
Ab sofort mit Tests
von PC- und Konsolen-
zubehör

21

Endlich gibt es ein Sternenflotten-Kampfspiel, das seinen Namen verdient.

STAR TREK®

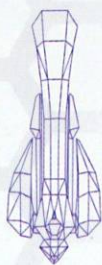
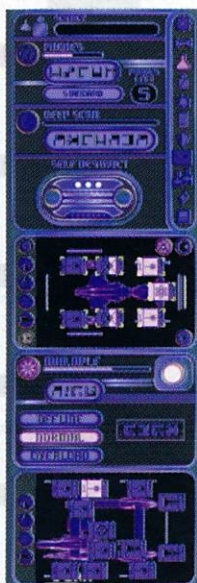


Klingonen Kommando-Kreuzer (K-D7C)

4 Disruptoren
3 Phaser 1
6 Phaser 2
3 Traktorstrahlen
6 Transporter
Größenklasse: 3

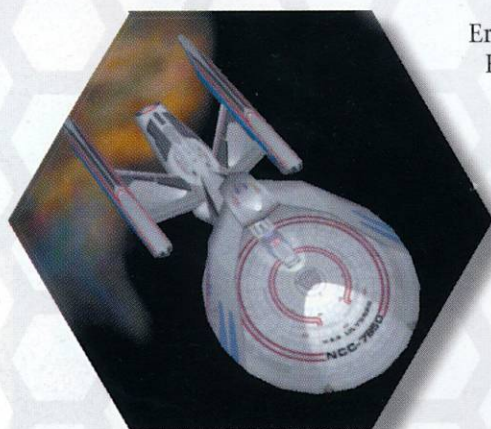
Basierend auf dem erfolgreichen und legändären Brettspiel Star Fleet Battles™, versetzt Dich Star Fleet Command direkt auf die Kommandobrücke der aufregendsten Echtzeit-Space-Combat-Simulation, die es jemals gab.

Dutzende multifunktionale Displays bieten sofortigen Zugang zu allen entscheidenden Systemen. Waffen, Schilde, Sensoren, Transporter, Entertrups, Minen, Maschinenraum, Wissenschaft und Energiemanagement.



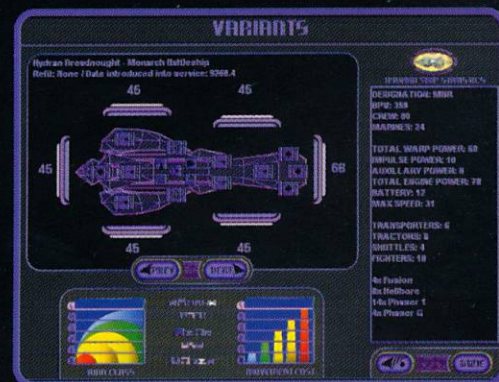
Hydranischer Paladin Dreadnought (HDN)

4 Fusion
4 Hellbore
2 Phaser 1
6 Phaser 2
2 Phaser G



Erlebe einen 30-jährigen Feldzug, in dem Du vom Lieutenant Commander zu einem hochrangigen Admiral mit einer Befehlsgewalt über Zerstörer, schweren Kreuzern und Dreadnoughts aufsteigst.

Jeder Taktiker weiß, daß eine wohlüberlegte Balance zwischen Geschwindigkeit und Feuerkraft entscheidend ist. Wähle aus 4 unterschiedlichen Schiffsklassen und über 50 Schiffshüllen Dir Dein Schiff aus.



STAR TREK®: Starfleet Command™ Software ©1999 Interplay Productions. All Rights Reserved.™, ® & © 1999 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Portions ©1979-1999 Amarillo Design Bureau. All Rights Reserved. Portions © Quicksilver Software, Inc. All Rights Reserved. Some elements based upon the board games created by Amarillo Design Bureau. Star Trek is a registered trademark of Paramount Pictures and Starfleet Command and related marks are trademarks of Paramount Pictures. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo, "By Gamers. For Gamers.", 14" East and the 14" East logo are trademarks of Interplay Productions. Quicksilver Software and the Quicksilver Software logo are trademarks of Quicksilver Software, Inc. Exclusively licensed and distributed by Interplay Productions. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

Alle Bilder sind original Screenshots



Kommandiere über 50 einzigartige
Einsätze oder stelle die klassischen
Kampf-Szenarien aus der
Original-Serie nach.



Schwerer
Föderationskreuzer (F-CA)
4 Photonentorpedos
6 Phaser 1
2 Traktorstrahlen
3 Transporter
Größenklasse: 3

☞ Schwöre
Loyalität dem
Klingonischen
Imperium, der
Föderation des Planeten,
dem Romulanischen
Sternenimperium,
dem Hydranischen
Königreich, dem Lyranischen
Imperium oder der Gorn-
Konföderation.

☞ Diverse Übungen und Anleitungen
werden Dir den Umgang mit dem
umfangreichen Kontrollsystem schnell
ermöglichen.

☞ Spiele zahlreiche Multiplayer-Modi
inklusive "Tribble Trouble" und den
gemeinsamen Raumbasisangriff mit bis
zu 6 Spielern oder Mann-gegen-Mann über
Modem oder Netzwerk.

S T A R
STARFLEET



T R E K®
COMMAND™

www.interplay.com/sfcommand.html



Föderation



Klingonen



Romulaner



Lyraner



Hydraner



Gorn

Spiele bis an die GRENZEN Deiner PSX KONSOLE

CONCEPT 4 RACING WHEEL™

krasses Lenkrad-Feeling

METALL WIPPEN

Das Original – Schalten wie die Profis
in der Formel 1

GRIFFIG

Rutschfestes Material
für extrem geniales
Fahrgefühl

**FEATURES
VIBRATION
FEEDBACK**

BUTTONS

10 bestplatzierte
Funktionsknöpfe –
voll program-
mierbar

NEU!

HALTERUNG

Noch weiter verbesserte Haltemechanik

INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum
des jeweiligen Herstellers

Neben dem C4 Racing Wheel und der
Weltneuheit DexDrive™, bietet INTERACT®
Force Feedback Produkte und aktuelle Game
Accessories für PC, PSX, N64 und Game Boy™

Seite
18Seite
14

DIE PLAYSTATION 2

Die Präsentation der neuen Sony-Konsole war mit Sicherheit eines der Highlights dieses Jahres. Grund genug für uns, der Sensation vier Seiten zu widmen. Ihr erfahrt alles über Technik, Aussehen und Spiele.

10 special

- 10 Die 50 besten N64-Spiele **N64**
- 18 PlayStation 2 **PS**
- 14 Zelda Gaiden **N64**

25 action

- 28 Armorines **N64/PS**
- 39 Dead Reckoning **PC**
- 30 Fighting Force 2 **PS**
- 36 Gex 3: Deep Cover Gecko **N64**
- 27 GTA 2 **PC**
- 38 Gungage **PS**
- 27 MDK 2 **PC**
- 38 MGS - Special Missions **PS**
- 36 Shadow Man **PS**
- 37 Legacy of Kain: Soul Reaver **PC**
- 34 Tarzan **PS**
- 37 Rat Attack **PS**
- 26 Rayman 2 **N64/PC/PS**
- 39 Tonic Trouble **N64**
- 27 Turok: L. d. v. L. **N64**
- 28 Win Back **N64**

41 adventure

- 52 Final Fantasy VIII **PS**
- 42 Vampire **PC**

55 sport

- 62 Bass Hunter **N64**
- 56 International Track&Field **PS**
- 60 Microsoft Fußball International 2000 **PC**
- 61 NBA Inside Drive 2000 **PC**
- 61 NFL Quarterback Club 2000 **N64**
- 58 NHL 2000 **PC/PS**

- 56 No Fear Mountain Biking **PS**
- 60 Perfect Striker 1999 **N64**
- 56 Prince Naseem Boxing **PS**
- 62 Reel Fishing **PS**

63 rennspiele + simulationen

- 65 Formel 1 '99 **PS**
- 64 Gran Turismo 2 **PS**
- 66 Hot Wheels **PS**
- 66 Panzer Elite **PC**

69 strategie + denkspiele

- 72 Die Siedler III - Das Geheimnis der Amazonen **PC**
- 71 Dune 2000 **PS**
- 70 Earth 2150 **PC**
- 73 Panzer General 4 **PC**
- 72 Pandoras Box **PC**
- 74 Premier Manager 64 **N64**
- 73 Civilization II: Test of Time **PC**
- 74 The New Tetris **N64**

79 TIPS+TRICKS

rubriken

- 22 Charts
- 6 Das Games-and-More-Lexikon
- 6 Editorial
- 87 Hardware
- 79 Hotlines
- 76 Leserbrief
- 8 Most Wanted
- 43-50 Poster
- 8 Release-Datenbank
- 6 Test-Datenbank
- 90 Vorschau
- 88 Zeugnis

ZELDA GAIDEN

Die Fortsetzung von *Ocarina of Time* ist ein Dauerbrenner in unserem Special. Auf der Tokyo Space World gab es erstmals schon fertige Teile des Spiels zu sehen. Wir waren für Euch dort.

SPIELEREGISTER

Armorines	28
Bass Hunter	62
Civilization II: Test of Time	73
Dead Reckoning	39
Die Siedler III - Das Geheimnis der Amazonen	72
Dune 2000	71
Earth 2150	70
Fighting Force 2	30
Final Fantasy VIII	52
Formel 1 '99	65
Gex 3: Deep Cover Gecko	36
Gran Turismo 2	64
GTA 2	27
Gungage	38
Hot Wheels	66
International Track&Field	56
Legacy of Kain: Soul Reaver	37
MDK 2	27
MGS - Special Missions	38
Microsoft Fußball Int.2000	60
NBA Inside Drive 2000	61
NFL Quarterback Club 2000	61
NHL 2000	58
No Fear Mountain Biking	56
Pandoras Box	72
Panzer Elite	66
Panzer General 4	73
Perfect Striker 1999	60
Premier Manager 64	74
Prince Naseem Boxing	56
Rat Attack	37
Rayman 2	26
Reel Fishing	62
Shadow Man	36
Tarzan	34
The New Tetris	74
Tonic Trouble	39
Turok: L. d. v. L.	27
Vampire	42
Win Back	28
Zelda Gaiden	14

FINAL FANTASY VIII

Endlich! Nach Wochen des gespannten Wartens ist es soweit: Wir haben für Euch die neueste Fortsetzung von *Final Fantasy* ausführlich getestet. Ein echter Hit?

DIE PLAY-STATION 2 IST DA!

Hallo liebe Leser,

daß *Games and More*-Leser immer schneller und aktueller informiert werden als andere, bestätigte sich auf eindrucksvolle Art und Weise: Während viele Experten den Inhalt unseres für Furore sorgenden PlayStation2-Artikels in der letzten Ausgabe anzweifeln und unsere Aussagen für pure Spekulation hielten, wurde unser Bericht durch die am 13. September erfolgte offizielle Präsentation der PlayStation 2 in allen Punkten bestätigt. Einzig und alleine den Namen und das Aussehen des Gehäuses könnten wir noch nicht enthüllen, was wir natürlich in dieser Ausgabe als erstes Magazin nachholen. Weitere Höhepunkte in dieser Ausgabe sind sicherlich das Exklusiv-Interview mit *Zelda*-Erfinder Shigeru Miyamoto und der allererste Test der deutschen Version von *Final Fantasy VIII*. Viel Spaß bei der Lektüre!

Haus

Chefredakteur

das games - and more - lexikon

SYSTEM-BUTTONS

Jede Newsmeldung und jeder Test wird mit den sogenannten „System-Buttons“ versehen, für die das jeweilige Spiel erscheint.

-  PlayStation
-  PC
-  Nintendo 64
-  Dreamcast
-  Game Boy
-  Color
-  Game Boy

IMPORT-STEMPEL

Tests zu Spielen, die (noch) nicht in Deutschland erhältlich sind, erhalten diesen Stempel.



BLITZ

Neuigkeiten, die uns in letzter Minute erreichen und trotzdem noch ins Heft sollen, erfährt Ihr in unserem Blitz-button.



BEWERTUNGSKASTEN

Besonders gute Spiele mit einer Wertung von mindestens 85 Prozent erhalten das begehrte Games-and-More-Hit-Gütesiegel.

Was uns am Spiel besonders gefallen hat, seht Ihr hier.

Sollte ein System-Kürzel komplett eingerahmt sein, dann bedeutet dies, daß das Spiel auf diesem System getestet wurde.

Ein grüner Rahmen besagt, daß das Spiel für dieses System ebenfalls erhältlich ist (und bereits getestet wurde).

Ein roter Rahmen bedeutet, daß das jeweilige Spiel für dieses System ebenfalls erscheinen wird. Ein Test folgt später.

Was uns weniger gut gefallen hat, zählen wir hier auf.



Anhand des Ausschlages am Hit-barometer erkennt Ihr, wie gut das getestete Spiel ist.

DATEN-BANK tests



n64

nintendo 64

titel	test	genre	wertung
A Bug's Life	15/99	Jump&Run	71%
All Star Baseball 2000	10/99	Baseball	86%
All Star Tennis '99	12/99	Tennis	74%
California Speed	10/99	Rennspiel	72%
Castlevania	10/99	Jump&Run	83%
Command & Conquer 64	14/99	Strategie	84%
Duke Nukem: Zero Hour	17/99	Action	89%
F-1 World Grand Prix 2	11/99	Rennspiel	92%
Fighting Force 64	15/99	Action	62%
Flying Dragon	19/99	Beat 'em Up	59%
Hybrid Heaven	20/99	Action	85%
Ken Griffey Jr.'s Slugfest	17/99	Sport	84%
Lego Racers	20/99	Rennspiel	76%
Mario Golf	16/99	Golf	91%
Monster Truck Madness	17/99	Rennspiel	79%
NBA Pro 99	12/99	Basketball	71%
Pokemon Snap	14/99	Denkspiel	88%
Pokemon Stadium	14/99	Action	88%
Racing Simulation 2	20/99	Rennspiel	89%
Re-Volt	20/99	Rennspiel	75%
Rugrats - Scavenger Hunt	19/99	Brettspiel	60%
Shadowgate 64	19/99	Adventure	82%
Shadow Man	19/99	Action-Adventure	93%
Snow Speeder	14/99	Snowboarding	70%
Star Wars Episode I: Racer	12/99	Rennspiel	87%
Superman	17/99	Action	28%
World Driver Championship	17/99	Rennspiel	89%
WWF Attitude	19/99	Wrestling	86%



playstation

titel	test	genre	wertung
Actua Ice Hockey 2	18/99	Eishockey	59%
Aironauts	18/99	Arcade	71%
Ape Escape	15/99	Jump&Run	84%
Attack of the Saucerman	15/99	Jump&Run	65%
Bombberman	18/99	Geschicklichkeit	78%
Bombberman Fantasy Race	18/99	Rennspiel	55%
Bundesliga Stars 2000	18/99	Fußball	85%
Bugs Bunny auf Zeitreise	13/99	Jump&Run	86%
Castrol Honda Superbike	16/99	Motorradrennsport	78%
Chocobo Racing	16/99	Fun-Racer	74%
Croc 2	15/99	Jump&Run	70%
Das Grab des Pharaos	16/99	Adventure	65%
Diver's Dream	12/99	Action-Adventure	55%
Driver	12/99	Rennspiel	92%
Evil Zone	15/99	Beat 'em Up	77%
G-Police 2	18/99	Action	88%
GTA London 1969	12/99	Action	88%
Kagero Deception 2	16/99	Strategie	85%
Killer Loop	20/99	Rennspiel	84%
Kingsley's Wild Adventures	20/99	Adventure	80%
Kurushi Final	20/99	Strategie	78%
Legacy of Kain: Soul Reaver	15/99	Action-Adventure	92%
Legend of Kartia	16/99	Strategie	77%
Madden NFL 2000	20/99	Sport	90%
Mission: Impossible	20/99	Action	85%
NBA Pro 99	13/99	Basketball	72%
Omega Boost	15/99	Action	80%
Plane Crazy	15/99	Flugsimulation	80%
Point Blank 2	18/99	Action	74%
Pop 'n' Pop	20/99	Puzzle	76%
Puma Street Soccer	13/99	Fußball	70%
Rampage 2: Universal Tour	12/99	Action	73%
R/C-Stuntcopter	18/99	Flugsimulation	70%
Silent Hill	15/99	Action-Adventure	93%
SLED Storm	20/99	Rennspiel	83%
Speed Freaks	18/99	Rennspiel	85%
Syphon Filter	19/99	Action-Adventure	88%
The X-Files	20/99	Adventure	75%
Tony Hawk's Skateboarding	20/99	Sport	90%
Um Jammer Lammy	13/99	Entertainment	80%
V-Rally 2	14/99	Rennspiel	95%
Wild Metal Country	12/99	Action	62%
Wip3out	20/99	Rennspiel	91%
WWF Attitude	18/99	Wrestling	87%

Wenn Ihr wissen wollt, wann welches Spiel getestet wurde und welche Wertung es bekommen hat, dann seid Ihr in unserer Datenbank richtig. Hier findet Ihr Infos zu unseren Tests der letzten drei Monate.



dreamcast

titel	test	genre	wertung
Airforce Delta	19/99	Action	79%
Blue Stinger	14/99	Action-Adventure	76%
Buggy Heat	19/99	Rennspiel	72%
Expendable	17/99	Action	71%
Frame Gride	19/99	Action	85%
Giant Gram	17/99	Wrestling	81%
Powerstone	14/99	Beat 'em Up	87%
Redline Racer	14/99	Rennspiel	69%
Tokyo Highway Challenge	17/99	Rennspiel	74%
Soul Calibur	19/99	3D-Beat-'em-Up	90%
Street Fighter Zero 3	19/99	Beat 'em Up	80%
Super Speed Racing	19/99	Rennspiel	70%



PC

titel	test	genre	wertung
Actua Ice Hockey 2	12/99	Eishockey	75%
Actua Pool	13/99	Billard	77%
Airline Tycoon - First Class	12/99	WiSim	74%
Ancient Evil	13/99	Rollenspiel	62%
Animaniacs	19/99	Jump&Run	25%
Army Men 2	13/99	Strategie	64%
Baseball Edition 2000	13/99	Baseball	56%
Boss Rally	14/99	Rennspiel	68%
Braveheart	17/99	Strategie	55%
Bundesliga Stars 2000	18/99	Fußball	79%
Castrol Honda Superbike	20/99	Rennspiel	66%
Clonk World	14/99	Denkspiel	37%
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	20/99	Strategie	90%
Cybermerc	16/99	Action	63%
Dark Secrets of Africa	20/99	Adventure	73%
Darkstone	19/99	Rollenspiel	81%
Descent 3	14/99	Action	85%
Die Chroniken des Schwarzen Mondes	19/99	Strategie	57%
Die Rückkehr nach Krondor	17/99	Adventure	82%
Die Völker	12/99	Strategie	86%
Discworld Noir	14/99	Adventure	88%
Drakan	19/99	Action-Adventure	91%
Dungeon Keeper 2	15/99	Echtzeitstrategie	90%
Ed Hunter	14/99	Action	9%
F-22 Lightning 3	17/99	Flugsimulation	80%
Final Demand	16/99	Echtzeitstrategie	17%
Fleet Commander	13/99	Strategie	65%
Fly	19/99	Flugsimulation	70%
Force 21	18/99	Strategie-Action	56%
Frank Busemanns Zehnkampf	17/99	Sport	27%
Grand Prix 500	20/99	Rennspiel	80%
Heavy Gear 2	16/99	Action	76%
Hidden & Dangerous	18/99	Strategie-Action	79%
Hugo XL	19/99	Jump&Run	21%
Jeff Gordon Racing	16/99	Rennspiel	76%
Kingpin	17/99	Action	80%
K.O.	18/99	Boxen	63%
Land der Hoffnung	12/99	Aufbaustrategie	70%
Laura und d. Geheimnis d. Diamanten	11/99	Adventure	79%
LKW-Raser	16/99	Rennspiel	38%
MechWarrior 3	12/99	Action	84%
Microsoft Golf 1999 Edition	12/99	Golf	61%
Midtown Madness	14/99	Rennspiel	84%
MiG Alley	18/99	Flugsimulation	80%
Might and Magic 7	18/99	Rollenspiel	73%
Nascar Road Racing 2000	19/99	Rennspiel	48%
Nice 2 Tune Up	13/99	Rennspiel	77%
Need for Speed 4	16/99	Rennspiel	84%
Official Formula One Racing	13/99	Rennspiel	77%
Outcast	15/99	Action-Adventure	86%
Populous: The Beginning	11/99	Echtzeitstrategie	80%
Power Pool	12/99	Billard	69%
Premier Manager '99	13/99	WiSim	77%
Puma Street Soccer	17/99	Fußball	60%
Quest for Glory V	19/99	Adventure	72%
Rage of Mages 2	14/99	Rollenspiel	80%
Railroad Tycoon 2	12/99	WiSim	79%
Re-Volt	19/99	Rennspiel	82%
Savage Arena	14/99	Sport	50%
Shadow Man	20/99	Action-Adventure	90%
Skout	20/99	Action	63%
South Park	11/99	Action	71%
Sports Car GT	12/99	Rennspiel	76%
Star Trek: Birth of the Federation	13/99	Strategie	68%
Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung	15/99	Action-Adventure	77%
Star Wars Episode I: Racer	14/99	Rennspiel	68%
Starfleet Command	18/99	Strategie	82%
Streetwars	12/99	Aufbaustrategie	85%
System Shock	19/99	Action-Adventure	90%
Swing Plus	18/99	Denkspiel	78%
Thrust, Twist & Turn	13/99	Rennspiel	45%
Tomb Raider 2 Gold	15/99	Action-Adventure	70%
Total Annihilation: Kingdoms	15/99	Echtzeitstrategie	72%
Unreal - Return To Na Pali	16/99	Action	83%
Unreal Tournament	18/99	3D-Action	92%
Unter Schwarzer Flagge	20/99	Strategie	74%
V-Rally	11/99	Rennspiel	71%
Warhammer 40.000 Rites of War	19/99	Strategie	73%
X - Beyond the Frontier	15/99	Action	85%

top-hits



Die absoluten Hits aller Systeme?
Hier habt Ihr alle Bestseller, die bereits erhältlich sind, auf einen Blick.



spielespass **84%**



COMMAND & CONQUER

Endlich hat es der Strategieklassiker auch auf die N64-Konsole geschafft.



spielespass **90%**



COMMAND & CONQUER 3

Teil 3 war heißerseht, doch das Warten hat sich gelohnt: Tiberian Sun kann absolut überzeugen!



spielespass **92%**



DRIVER

Das Rennspiel im Actionfilm-Look glänzt durch spannende Verfolgungsjagden und tolle Stunts. Nur wer Gas gibt, hat eine Chance.



spielespass **92%**



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Die Vampirsaga ist ein Pflichttitel für alle Fans von Action-Adventures.



spielespass **93%**



SHADOW MAN

Fesselndes Gameplay, tolle Optik und eine gruselige Atmosphäre – was will man mehr? Heftet Euch an die Spuren von Mike LeRoi.



spielespass **93%**



SILENT HILL

Bei diesem gruseligen Action-Adventure sind Gänsehaut und feuchte Hände garantiert. Die Untoten werden Euch kräftig zusetzen.



spielespass **91%**



WIP3OUT

Der futuristische Racer mit der brillanten Grafik ist unheimlich schnell und unheimlich gut. Ein Muß für jeden Rennfreak!



spielespass **87%**



WWF ATTITUDE

Das Wrestlingspiel von Acclaim glänzt durch eine Riesenauswahl an Spielmodi und einen gelungenen Editor.

most wanted

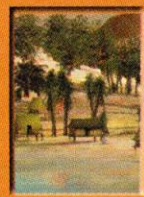
Ihr wollt wissen, wann endlich die Spiele erscheinen, auf die Ihr besonders sehnsüchtig wartet? In unserer Rubrik Most Wanted erfahrt Ihr es.



genre **strategie**

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

Der Nachfolger des Strategie-Hits sollte schon längst erscheinen, im Herbst wird es endlich soweit sein.
Veröffentlichung: Oktober '99



genre **strategie**

BLACK & WHITE

Das Echtzeitstrategiespiel von Lionhead wird mit Vorschußlorbeeren regelrecht überschüttet.
Veröffentlichung: Dezember '99



genre **rennspiel**

COLIN MCRAE RALLY 2

Ob es den Entwicklern gelingt, den Erfolg von Teil 1 zu übertreffen? Wir sind zuversichtlich!
Veröffentlichung: 2000



genre **adventure**

DIABLO 2

Der zweite Teil des Fantasy-Spiels soll noch größer und besser werden als der Vorgänger.
Veröffentlichung: 4. Quartal '99



genre **action**

DINO CRISIS

Dinosaurier können ganz schön lästig sein. Bald könnt Ihr Euch selbst davon überzeugen.
Veröffentlichung: November '99



genre **action**

DONKEY KONG 64

Donkey Kong ist Kult! Grund genug, sich auf sein Debüt auf dem Nintendo 64 zu freuen.
Veröffentlichung: Ende November '99



genre **strategie**

FIFA 2000

FIFA 99 ist der Renner unter den Sportspielen. Mal sehen, ob FIFA 2000 noch einen draufsetzen kann.
Veröffentlichung: 4. November '99



genre **adventure**

FINAL FANTASY VIII

In Japan ist der neueste Teil der Fantasysaga bereits ein Hit, wir müssen noch etwas warten.
Veröffentlichung: 27. Oktober '99

release

WAS KOMMT WANN?

Hier erfahrt Ihr die Veröffentlichungstermine von neuen Spielen. Die Liste wird für jede Ausgabe auf den aktuellen Stand gebracht. Aufgrund von häufigen Verschiebungen können wir allerdings keine Garantie für deren Richtigkeit geben.

n64		nintendo64	
titel	genre	hersteller	release
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	September
Mario Golf	Golf	Nintendo	September
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	September
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	September
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	September
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	September
Rugrats: Scavenger Hunt	Action	THQ	September
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	September
Bass Hunter 64	Sport	TAKE 2	Oktober
California Speed	Rennspiel	Mitsui	Oktober
Gex 3: Deep Cover Gecko	Jump&Run	Crave	Oktober
Grand Theft Auto	Action	Take 2	Oktober
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	Oktober
Mud Munsters	Rennspiel	Take 2	Oktober
NBA Pro 99	Basketball	Konami	Oktober
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	Oktober
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Oktober
RTL World League Soccer	Fußball	THQ	Oktober
The New Tetris	Denkspiel	Nintendo	Oktober
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	Oktober
Hot Wheels Turbo Racing	Rennspiel	EA	4. November
Box Champions	Boxen	EA	11. November
NBA Live 2000	Basketball	EA	11. November
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	26. November
Asteroids Hyper 64	Action	Crave	November
Destruction Derby	Rennspiel	THQ	November
Donkey Kong 64	Jump&Run	Nintendo	November
Jet Force Gemini	Shoot 'em Up	Rare	November
NBA Live 2000	Basketball	EA Sports	November
Perfect Dark	Action	Nintendo/Rare	November
Roadsters '99	Rennspiel	Titus	November
Vigilante 8 - Second Offense	Rennspiel	Activision	November
Worms Armageddon	Strategie	Infogrames	November

PS		playstation	
titel	genre	hersteller	release
Kurushi Final	Puzzle	SCEE	29. September
NHL 2000	Eishockey	EA	30. September
Baseball 2000 Edition	Baseball	Interplay Sports	September
Dark Messiah	Adventure	Konami	September
Fishermans Bait	Angelsimulation	Konami	September
Gungage	Action	Konami	September
Hogs of War	Action	Gremlin	September
Legend of Kartia	Strategie	Konami	September
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	September
Pop 'n' Pop	Puzzle	Virgin	September
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	September
South Park	Action	Acclaim	September
Tony Hawk's Skateboarding	Sportspiel	Activision	September
Omikron	Action-Adventure	Eidos	1. Oktober
Destrega	Shoot 'em Up	SCEE	6. Oktober
Kingsley's Wild Adventure	Action-Adventure	Psygnosis	6. Oktober
Centipede	Action	Atari/Hasbro	8. Oktober
Pong	Action	Atari/Hasbro	8. Oktober
The Next Tetris	Denkspiel	Atari/Hasbro	8. Oktober
Chocobo Racing	Rennspiel	SCEE	13. Oktober
Fußball Live	Fußball	SCEE	13. Oktober
Tarzan	Jump&Run	Disney/SCEE	13. Oktober
Hot Wheels Turbo Racing	Rennspiel	EA	14. Oktober
Saboteur	Action-Adventure	Eidos	15. Oktober
Formel 1 '99	Rennspiel	Psygnosis	20. Oktober
Buster & The Beanstalk	Action	SCEE	21. Oktober
Dune 2000	Echtzeitstrategie	EA	21. Oktober

most wanted

Ihr wollt wissen, wann endlich die Spiele erscheinen, auf die ihr besonders sehnsüchtig wartet? In unserer Rubrik Most Wanted erfahrt ihr es.



genre **rennspiel**

GRAN TURISMO 2

Teil 1 ist das Referenzrennspiel auf der PlayStation, der Nachfolger wird noch besser.
Veröffentlichung:24. November '99



genre **action**

PERFECT DARK

Joanna Darks Kampf gegen die dataDyne-Gesellschaft hat absolut das Zeug zum Hit.
Veröffentlichung:November '99



genre **action**

RESIDENT EVIL 3

Das Action-Spiel könnte ein Hit werden – wenn es eine nicht indizierungsgefährdete Version gibt.
Veröffentlichung:Januar 2000



genre **action**

SPYRO THE DRAGON 2

An den neuesten Abenteuern des niedlichen Drachen wird kein Jump&Run-Fan vorbeikommen.
Veröffentlichung:3. November '99



genre **adventure**

STAR WARS EPISODE I: DIE DUNKLE BEDROHUNG

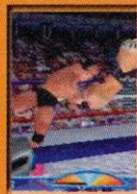
Für alle, die die Filmabenteuer nachspielen wollen.
Veröffentlichung:Oktober '99



genre **adventure**

TOMB RAIDER IV

Laras viertes Abenteuer ist sicherlich eines der am sehnsüchtigsten erwarteten Spiele überhaupt.
Veröffentlichung:20. November '99



genre **sport**

WCW MAYHEM

Electronic Arts steht normalerweise für Qualität. Das wird auch bei dem Wrestling-Spiel nicht anders sein.
Veröffentlichung:11. November '99



genre **adventure**

ZELDA GAIDEN

Ocarina of Time war ein Riesenhit und keiner zweifelt daran, daß auch Zelda Gaiden ein Erfolg wird.
Veröffentlichung:2000

GTA 2	Action	Take 2	22. Oktober
Powerboat 2	Action	Take 2	22. Oktober
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Virgin	22. Oktober
Sled Storm	Rennspiel	EA	23. Oktober
Final Fantasy VIII	Rollenspiel	SCEE	27. Oktober
Nascar 2000	Rennspiel	EA	28. Oktober
Fighting Force 2	Action-Adventure	Eidos	29. Oktober
Worms 2: Armageddon	Strategie	Hasbro	29. Oktober
Championship Motocross	Rennspiel	THQ	Oktober
Die Schlümpfe	Action-Adventure	Infogrames	Oktober
EPGA Golf	Golf	Infogrames	Oktober
Expendable	Action-Adventure	Infogrames	Oktober
Jade Cocoon	Rollenspiel	Crave	Oktober
Killer Loop	Rennspiel	Crave	Oktober
Lego Rock Raiders	Action-Strategie	Lego Media	Oktober
Lucky Luke – Platinum	Jump-&-Run	Infogrames	Oktober
Metal Gear Solid Special Missions	Action-Adventure	Konami	Oktober
NFL Blitz 2000	Football	Midway	Oktober
The Golf Pro	Golf	Empire	Oktober
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	Oktober
Pro Pinball – Fantastic Journey	Flipper	Empire	Oktober
Reel Fishing	Sportsimulation	Crave	Oktober
Shadow Madness	Rollenspiel	SCEE	Oktober
Star Wars: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	Oktober

PC

PC

titel genre hersteller release

Civilization 2: Test of Time	Strategie	Hasbro Interactive	September
Darkstone	Rollenspiel	Electronic Arts	September
Drakan: Order of the Flame	Action-Adventure	GT Interactive	September
Driver	Actionspiel	GT Interactive	September
Homeworld	Echtzeitstrategie	Havas Interactive	September
Interstate '82	Action-Rennspiel	Activision	September
Might and Magic VII	Rollenspiel	Ubi Soft	September
NHL 2000	Eishockey	Electronic Arts	September
Panzer Elite	Panzer	GT Interactive	September
Quake 3 Arena	3D-Action	Activision	September
Rally Championship '99	Rennspiel	Ubi Soft	September
Revenant	Rollenspiel	Eidos Interactive	September
Rogue Spear	Action-Strategie	Take 2	September
Seven Kingdoms II	Strategie	Ubi Soft	September
Shadow Company	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	September
Slave Zero	Actionspiel	Accolade	September
Star Trek: Star Fleet Command	Strategie	Virgin/Interplay	September
System Shock 2	Rollenspiel	Electronic Arts	September
Unreal Tournament	3D-Action	GT Interactive	September
Unter schwarzer Flagge	Strategie	Eidos Interactive	September
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	September
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft	September
1937: Spirit of Speed	Rennspiel	Hasbro Interactive	Oktober
Autobahn Raser 2	Rennspiel	Koch Media	Oktober
Driver	Rennspiel	GT Interactive	Oktober
Earth 2150	Echtzeitstrategie	TopWare	Oktober
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	Oktober
Gabriel Knight 3	Action-Adventure	Havas Interactive	Oktober
Grand Theft Auto 2	Action	Take 2	Oktober
Nocturne	Action-Adventure	Take 2	Oktober
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	TLC	Oktober
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Oktober
Simon the Sorcerer	Adventure	Hasbro Interactive	Oktober
Star Trek: Klingon Academy	Weltraum-Shooter	Interplay	Oktober
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeitstrategie	Microsoft	November
Anstoss 3	WiSim	Ascaron	November
Giants	Interplay	Interplay	November
Half-Life Opposing Force	Action	Havas Interactive	November
Indiana Jones und d. Turm v. Babel	Adventure	THQ	November
Pharao	Aufbaustrategie	Havas Int.	November
Verkehrsgigant	WiSim	Infogrames	November

DC

dreamcast

titel genre hersteller release

Blue Stinger	Action-Adventure	Sega	14. Oktober
Millennium Soldier – Expendable	Action	Rage Software	14. Oktober
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	14. Oktober
Incoming	Action	Imagineer/Rage	14. Oktober
Powerstone	Beat 'em Up	Capcom	14. Oktober
SEGA Rally 2	Rennspiel	Sega	14. Oktober
Sonic Adventure	Jump&Run	Sega	14. Oktober
Speed Devils	Rennspiel	Ubi Soft	14. Oktober
Trick Style	Rennspiel	Acclaim	14. Oktober
Virtua Fighter 3tb	Beat 'em Up	Sega	14. Oktober
Marvel vs Capcom	2D-Beat-'em-Up	Capcom	Oktober
Pen Pen	Rennspiel	General Ent.	Oktober
Tokyo Highway Challenge	Rennspiel	Genki	Oktober

Nach den 100 beliebtesten PlayStation-Spielen präsentieren wir Euch nun die Spiele für das Nintendo 64, die in der Gunst der Games-and-More-Leser ganz vorne liegen. Unter den 50 besten N64-Spielen aller Zeiten ist garantiert für jeden Geschmack etwas dabei.

ZELDA: OCARINA OF TIME

1.

Das Rollenspiel Zelda ist ein Meilenstein der

PLATZ



Videospielgeschichte. Mit dem Helden Link erlebt Ihr in dem 3D-Königreich Hyrule ein phantasievolles und farbenprächtiges Abenteuer.

INFO Nintendo, Rollenspiel, 1 Spieler

TUROK 2

2.

In dem furiosen Actionspiel wandert Ihr durch

PLATZ



mystische Welten. Dort erlegt Ihr mit einer Vielzahl spektakulärer Waffen gefährliche Biester, die es auf Euch abgesehen haben.

INFO Acclaim, 3D-Action, 1-4 Spieler

SUPER MARIO 64

3.

Der erste 3D-Auftritt des kleinen Klempners hat

PLATZ



das Jump&Run-Genre in eine ganz neue Dimension befördert. Putzige Charaktere und bonbonbunte Levels verzaubern jeden Spieler.

INFO Nintendo, Jump&Run, 1 Spieler



BANJO-KAZOOIE

4.

Mit Bär und Möwe tretet Ihr in diesem fabelhaften Jump&Run gegen eine fiese Hexe an. Märchenhafte Grafik und weiträumige Szenarien garantieren nahezu endlosen Spielspaß.

INFO Nintendo, Jump&Run, 1 Spieler



MARIO KART 64

5.

Auf verschlungenen Kart-Bahnen saust Ihr mit Yoshi, Donkey Kong und anderen beliebten Nintendo-Charakteren um die Wette. Vollgas-Gameplay mit vielen Überraschungen.

INFO Nintendo, Rennspiel, 1-4 Spieler



MISSION: IMPOSSIBLE

6.

In der Rolle des Spezialagenten Ethan Hunt schleicht Ihr durch ein nahezu unmögliches Abenteuer, das viel Abwechslung und tolle Spielideen bietet.

INFO Infogrames, Action-Adventure, 1 Spieler

INDIZIERT

INDIZIERT

7.

Im Auftrag Ihrer Majestät könnt Ihr aus der Ego-Perspektive diverse Missionen durchleben. Der Ego-Shooter besticht durch brillante Animationen und ein überlegendes Design.

INFO Nintendo, 3D-Action, 1-4 Spieler



WCW/NWO REVENGE

8.

Kerniges Wrestling-Spiel, bei dem Ihr mit bekannten Wrestlern in den Ring steigen und Euren Widersacher mit diversen Griffen zu Boden bringen könnt. Nicht nur für Wrestling-Fans!

INFO THQ, Wrestling, 1-4 Spieler



F-ZERO X

9.

Bei diesem futuristischen Rennspiel jagt Ihr bis zu 30 Shuttles gleichzeitig über die Pisten. Das hervorragende Design und der sinnvolle Grafikeinsatz geben euch den Geschwindigkeits-Kick.

INFO Nintendo, Rennspiel, 1-4 Spieler



MARIO PARTY

10.

Vor allem in geselliger Runde macht diese Ansammlung einfallsreicher Minispiele Laune. Über 50 Herausforderungen, die über virtuelle Spielbretter verteilt sind, fesseln euch vor den Schirm.

INFO Nintendo, Multiplayer, 1-4 Spieler



1080° SNOWBOARDING

11.

Erfrischendes Snowboard-Rennspiel mit beeindruckenden Spezialeffekten und einem unschlagbaren Fahrgefühl. Rasanten Strecken und diverse Boards sorgen für Spannung und viel Spielspaß.

INFO Nintendo, Snowboarding, 1-2 Sp.



STAR WARS: ROGUE SQUADRON

12.

In diesem tollen Actionspiel dürft Ihr den Kampf gegen das Imperium auf verschiedenen Planeten austragen. Wegweisender Sound und tolle Star-Wars-Grafik.

INFO Nintendo, Action, 1 Spieler



DIDDY KONG RACING

13.

Mit Karts, Hovercrafts und Flugzeugen brummt Ihr durch lustige Landschaften und sammelt tückische Power-Ups. Das prächtige Rennturnier mit Diddy Kong & Co. motiviert sehr lange.

INFO Nintendo, Rennspiel, 1-4 Spieler



FIFA 99

14.

Mit starker Lizenz und realistischen Animationen kicken die FIFA-Fußballer an der Genre-Spitze mit. Zahlreiche Spielmodi und eine solide Steuerung begeistern jeden Teilnehmer.

INFO EA, Fußball, 1-4 Spieler



INT. SUPERSTAR SOCCER 98

Ohne Original-Spielernamen, dafür aber mit einer unvergleichlichen Spielbarkeit kann diese Fußballsimulation Treffer erzielen. Actionlastiges Gameplay und bunte Grafik.

INFO Konami, Fußball, 1-4 Spieler

15.

PLATZ



BLAST CORPS

Aufreibendes Geschicklichkeitsspiel, bei dem ein Atomtransport durch Einsatz diverser Fahrzeuge geschützt werden muß. Intelligente Grafik und aufsehererregende Perspektivenwechsel vermischen sich zu einer geballten Ladung Spielspaß.

INFO Nintendo, Action, 1 Spieler

24.

PLATZ



TUROK: DINOSAUR HUNTER

Wegweisendes Schlachtfest, in dem Ihr mit dem Dinosaurier-Jäger Turok zahlreiche Missionen überstehen müßt. Dank grandioser Technik wurde den urzeitlichen Ungetümen Leben eingehaucht.

INFO Acclaim, 3D-Action, 1 Spieler

16.

PLATZ



NBA JAM '99

NBA Jam '99 ist eine ausgezeichnete Umsetzung des Basketball-Sports, die eine hochauflösende Grafikpracht und ein ausgereiftes, anspruchsvolles Gameplay zu bieten hat.

INFO Acclaim, Basketball, 1-4 Spieler

25.

PLATZ



WAVE RACE 64

Das Rennspiel, in dem Ihr auf Jet-Skis an Bojen vorbeibrettert, verfügt über eine realistische Wellendynamik und erzeugt ein tolles Spielgefühl. Ihr fühlt Euch, als ob Ihr wirklich auf dem Wasser wärt.

INFO Nintendo, Rennspiel, 1-2 Spieler

17.

PLATZ



WWF WARZONE

Mit WWF Warzone hat Acclaim eine herausragende Wrestling-Simulation veröffentlicht, deren Prunkstück ein opulenter Charaktereditor ist. Der Nachfolger WWF Attitude erscheint demnächst.

INFO Acclaim, Wrestling, 1-4 Spieler

26.

PLATZ



LYLAT WARS

Mit Starfox fliegt Ihr über ferne Planeten und nehmt an heftigen Raumschlachten teil. Flüssige Grafik, riesige Gegner und gelungene 3D-Effekte laden ein, im Cockpit Platz zu nehmen.

INFO Nintendo, Rennspiel, 1-4 Spieler

18.

PLATZ



FIFA 98

Bei FIFA 98 überzeugen speziell die Optik, die Sprachausgabe und die vielen Spieloptionen. Für den Gelegenheitspieler ist der Titel vielleicht einen Tick zu realistisch, sprich, die Steuerung ist komplex.

INFO EA, Fußball, 1-4 Spieler

27.

PLATZ



F-1 WORLD GRAND PRIX

Diese authentische Formel-1 Simulation nutzt geschickt die Möglichkeiten des N64 und läßt euch insbesondere durch den Challenge-Modus eine heiße Rennspiel-Saison durchleben.

INFO Nintendo, Rennspiel, 1-2 Spieler

19.

PLATZ



MYSTICAL NINJA 2

Bei Mystical Ninja 2 bewegte man sich wenig von den Wurzeln des Vorgängers weg und konzentrierte sich mehr auf den Jump&Run-Aspekt des Titels. Besonders der Zweipeler-Modus sorgt dabei für Furore.

INFO Konami, Jump&Run, 1-2 Spieler

28.

PLATZ



NHL '99

Anspruchsvolle Simulation für Eishockey-Fans. Die sehr gute Grafik und die tolle Geräuschkulisse ermöglichen ein Gameplay, das auf sicheren Kufen steht. Grund genug, die Schlittschuhe zu schnüren.

INFO EA, Eishockey, 1-4 Spieler

20.

PLATZ



FRANKREICH 98

Mit dieser Fußball-Simulation konzentrierte sich EA komplett auf die Weltmeisterschaft in Frankreich – wer mit seinen ins Herz geschlossenen Bundesliga-Mannschaften antreten wollte, kam daher nicht auf seine Kosten.

INFO EA, Fußball, 1-4 Spieler

29.

PLATZ



EXTREME G 2

Effektgeladener Futuro-Racer, bei dem Ihr zu treibender Musik über verwinkelte Strecken düst. Mit den Rädern könnt Ihr euch sogar durch Loopings und Korkenzieher schrauben.

INFO Acclaim, Rennspiel, 1-2 Spieler

21.

PLATZ



CASTLEVANIA

Die Castlevania-Serie genießt einen legendären Ruf und sorgt auf dem N64 für gruseliges Action-Adventure-Flair. Die nicht ganz zeitgemäße Grafik kann diesen guten Eindruck nur wenig trüben.

INFO Konami, Jump&Run, 1 Spieler

30.

PLATZ



YOSHI'S STORY

Ihr begleitet den putzigen Drachen Yoshi durch ein bonbonfarbenes Plattformabenteuer. Zuckersüße 2D-Grafik und liebliche Melodien lassen Euch ganz sicher das Herz beim Spielen aufgehen.

INFO Nintendo, Jump&Run, 1 Spieler

22.

PLATZ



WIPEOUT 64

Wipeout 64 war ursprünglich ein PlayStation-Produkt und wurde in beeindruckender Form für das Nintendo 64 umgesetzt. Der prächtige Science-Fiction-Racer bietet eine spektakuläre Grafik und ein ausgeklügeltes Waffensystem.

INFO Midway, Rennspiel, 1-4 Spieler

31.

PLATZ



FORSAKEN

Schwindelerregender 3D-Flug durch unheimliche, tunnelförmige Labyrinth, in denen Ihr auf äußerst giftige Gegner trefft. Grafik und Sound des Schärmützels sind absolut vorbildlich.

INFO Acclaim, 3D-Action, 1-4 Spieler

23.

PLATZ



MYSTICAL NINJA

Mystical Ninja ist abgefahrenes Action-Adventure mit schöner Grafik und abwechslungsreichem Gameplay. Angesichts der englischen Bildschirmtexthe könnten sich Einsteiger allerdings überfordert fühlen.

INFO Konami, Action-Adventure, 1 Spieler

32.

PLATZ



NBA COURTSIDE

NBA Courtside belegte lange Zeit den Referenzplatz im Bereich der Basketball-Spiele. Die grafisch prächtige Aufarbeitung und zahlreiche Fakten und Hintergründe aus der NBA sind besondere Highlights des Titels.

INFO Fußball, Electronic Arts, 1-8 Spieler

33.

PLATZ



GLOVER

Bei Glover müßt Ihr mit einem Handschuh einen Ball durch sieben abwechslungsreiche Levels bugsieren. Effektvolle Animationen und eine ausgereifte Steuerung sorgen für viel Spielspaß.

INFO Hasbro, 3D-Geschicklichkeit, 1 Spieler

42.

PLATZ



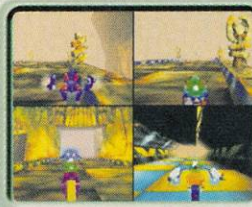
TOP GEAR OVERDRIVE

Bei Top Gear Overdrive wurde das Expansion Pak geschickt eingesetzt, um eine traumhafte, hochaufgelöste Grafikpracht zu erzeugen. Auch in den Punkten Spielbarkeit und Steuerung kann der Mitsui-Racer punkten.

INFO Mitsui, Rennspiel, 1-4 Spieler

34.

PLATZ



EXTREME G

Extreme G setzte seinerzeit trotz einiger technischer Defizite Maßstäbe im Bereich der futuristischen Racer. Das verwinkelte Streckendesign war allerdings nicht nach jedermanns Geschmack.

INFO Acclaim, Rennspiel, 1-4 Spieler

43.

PLATZ

INDIZIERT

INDIZIERT

Wie bei den meisten Genrekollegen landete auch dieser Umsetzung eines 3D-Action-Klassikers schnell auf dem Index. Auf eine nähere Beschreibung wollen wir daher verzichten.

INFO GT, 3D-Action, 1-4 Spieler

35.

PLATZ



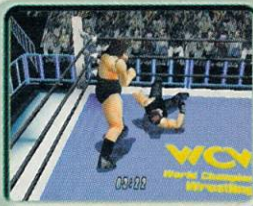
VIGILANTE 8

Technisch sehr gut gelungenes, explosionslastiges Fahrvergnügen, das seine Stärken besonders im tollen Mehrspielermodus zeigt. Geeignet für Action- und Rennspiel-Fans.

INFO Activision, Action, 1-4 Spieler

44.

PLATZ



WCW/NWO WORLD TOUR

Mit WCW/nWo stieg THQ in den Wrestling-Ring und konnte auf der ganzen Linie überzeugen. Tester Oliver lobte vor allen Dingen die im Vergleich zu „normalen“ Beat 'em Ups höhere Vielseitigkeit.

INFO THQ, Wrestling, 1-4 Spieler

36.

PLATZ



STAR WARS - SHADOWS OF THE EMPIRE

Das erste Nintendo-64-Spiel rund um das Imperium ist ein abwechslungsreiches Actiongame mit gelungener Science Fiction-Atmosphäre.

INFO Nintendo, Action, 1 Spieler

45.

PLATZ



BOMBERMAN 64

Neben einem vorzüglichen Modus für vier Spieler gleichzeitig, bietet Bomberman 64 auch für Solisten, die umfangreiche Areale durchkämmen müssen, sehr viel spielerischen Gehalt.

INFO Nintendo, Jump&Run, 1-4 Spieler

37.

PLATZ



NFL QUARTERBACK CLUB 99

Grafisch geniale Umsetzung des knallharten US-Sports, die mit tollen Animationen und motivierenden Spielmodi eine einmalige NFL-Atmosphäre verbreitet.

INFO Acclaim, Football, 1-4 Spieler

46.

PLATZ



BODY HARVEST

Das Action-Adventure von Gremlin bietet ellenlange Levels und vermischt geschickt verschiedene Genres. Neben satter Action bietet der Titel auch einige Kopfnüsse und mutiert in der letzten Stufe quasi zu einem reinrassigen Shooter.

INFO Gremlin, Action-Adventure, 1 Spieler

38.

PLATZ



PILOT WINGS 64

Als einer der ersten Nintendo-64-Titel besticht Pilot Wings 64 vor allem durch ein friedfertiges Gameplay und realistischem Flugverhalten der verschiedenen Fortbewegungsmittel.

INFO Nintendo, Flugsimulation, 1 Spieler

47.

PLATZ



GEX 64: ENTER THE GECKO

Gex 64 bietet witzige Ideen und Parodien auf die Fernsehwelt. Leider ist die Kameraführung hakelig, und auch sonst hat das Spiel technische Schwächen (Nebel).

INFO GT, Jump&Run, 1 Spieler

39.

PLATZ



BIO FREAKS

Ein brachiales Beat 'em Up der rauheren Art. Also nichts für zarte Gemüter. Den finsternen Fightern stehen in den Kampfarenen natürlich auch zahlreiche Waffen zur Verfügung.

INFO GT Interactive, Beat 'em Up, 1-2 Spieler

48.

PLATZ



TOP GEAR RALLY

Top Gear Rally war eines der ersten, richtig guten Rennspiele für das N64. Die überzeugende Grafik und die präzise Steuerung, die sogar realistische Drifts erlaubt, wissen zu gefallen.

INFO Mitsui, Rennspiel, 1-2 Spieler

40.

PLATZ



HOLY MAGIC CENTURY

Dieses Rollenspiel aus dem Hause Konami spricht dank des einfachen Gameplays vor allem Einsteiger an und bietet eine gute grafische Präsentation der Gefechte.

INFO Konami, RPG/Action-Adventure, 1 Sp.

49.

PLATZ



ISS 64

Neben der FIFA-Reihe von EA sind die ISS-Titel die zweiten Hochkaräter in Sachen Fußball. Feine Animationen und eine diffizile Steuerung tragen ihren Teil zum Kicker-Fest bei.

INFO Konami, Fußball, 1-4 Spieler

41.

PLATZ



S.C.A.R.S.

Wie bei jedem guten Funracer macht auch bei diesem Titel der Einsatz der Extrawaffen mit mehreren Mitspielern noch am meisten Spaß. Mehr als Platz 50 war trotzdem nicht drin.

INFO Ubi Soft, Rennspiel, 1-4 Spieler

50.

PLATZ

ANGST VOR 'M
SCHWARZEN
MANN

Ein Voodoo-Abenteurer
das Dir die Seele raubt.

SHADOW MAN

RETTE DEINE SEELE

MEGA FUN 10/99
94%

N-ZONE 9/99
93%

MANIAC 10/99
91%



www.Shadowman.de

HOCHSPANNUNG ERLEBEN



SHADOWMAN™ and Acclaim® © 1999 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios TeesSide. All Rights Reserved. Nintendo® and Nintendo 64 and „N-Logo“ are trademarks of Nintendo Co., Ltd. „PlayStation Logo“ and „PlayStation“ are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the properties of their respective companies.



ZELDA GAIDEN



Das Zeldafieber steigt!
In Japan wurde bereits
ein Teil des Spiels prä-
sentierte.



Mit der Maske des Deku-Wichts könnt ihr übers Wasser laufen, Nüsse spucken und bestimmte Pflanzenarten als Gleitschirm benutzen.



Link nimmt all seinen Mut zusammen und wagt einen Blick in den Abgrund. Noch weiß er nicht, was ihn als nächstes erwarten wird.



Erfahrene Spieler werden sich bei der neuen Zelda-Folge schnell zurechtfinden. Das Kampf- und Kontrollsystem ist gleichgeblieben.



Die Landschaften in Zelda Gaiden sind sehr abwechslungsreich und sehen toll aus. Link muß sich sogar durch den Schnee kämpfen.



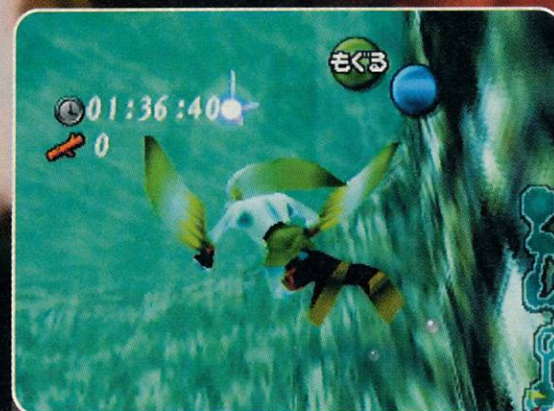
Im neuesten Abenteuer kommen die Monster geballt auf Euch zu. Bis zu sechs unheimliche Gestalten können gleichzeitig über Euch herfallen.

Die Fortsetzung zum Erfolgsspiel *Ocarina of Time* ist immer noch ein heißes Thema. Auf der Space World in Tokio gab es wieder einige Neuigkeiten, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen.

Zelda Gaiden („Nebengeschichte zu Zelda“) bietet Euch ein völlig neues Abenteuer. Im tiefen Wald begegnet Link einem Fremden mit einer geheimnisvollen Maske. Er überrumpelt Link, stiehlt ihm sein geliebtes Pony Epona und verschwindet mit diesem durch ein seltsames Portal. Doch so schnell gibt sich der mutige Held nicht geschlagen. Er durchschreitet das Tor und findet sich in einer unheimlichen Gegenwelt zu sei-

ner Heimat Hyrule wieder, die mit vielen ihm bekannten Gesichtern bevölkert ist. Auch die Landschaft erinnert Link an zu Hause. Doch eine Sache ist in dem fremden Land völlig anders: Über der mysteriösen Welt schwebt ein gigantischer Mond, der herunterzufallen droht. Auch diesmal wartet also wieder eine schwierige Mission auf den berühmten Helden. Er will die Katastrophe abwenden und wieder nach Hause zurückkehren.

Während in *Ocarina of Time* vor allem Waffen und andere Gegenstände die Geschichte vorangetrieben haben, stehen diesmal wundersame Masken im Mittelpunkt. Sie verleihen Link spezielle Kräfte und verwandeln ihn in andere Charaktere. In der zur Hälfte ➤



Der kleine Link muß sein ganzes Können aufbieten, um die Welt zu retten. Auch im Wasser warten Überraschungen auf ihn.



Natürlich wird es auch ein Wiedersehen mit Prinzessin Zelda geben. Sie und Link gehören einfach zusammen!

Auch in *Zelda Gaiden* wartet eine schwere Aufgabe auf Link. Er muß die Welt vor einem aus dem Himmel herabstürzenden Mond retten.



INTERVIEW MIT SHIGERU MIYAMOTO

Auf der Space World 99 haben wir uns mit Shigeru Miyamoto, dem Designer solcher Nintendo-Klassiker wie Mario oder *Zelda*, unterhalten. Ohne Starallüren stand er uns Rede und Antwort zu den neuen *Zelda*-Spielen.

GAMES: Vor weniger als einem Jahr haben Sie *Zelda – Ocarina of Time* veröffentlicht. Sind Sie im Nachhinein über den immensen Erfolg überrascht?

SHIGERU MIYAMOTO: Obwohl ich bis zu einem gewissen Grad mit einem Erfolg gerechnet habe, bin ich dankbar, daß es ein so riesiger Erfolg wurde. Es ist sehr schwer, nur mit Talent und Fähigkeit acht Millionen Module zu verkaufen. Speziell in Japan, wo der N64-Markt sich in einer schwierigen Lage befand. Nachdem die Entwicklungszeit so viel Zeit in Anspruch nahm, hat jeder ein perfektes Spiel erwartet. Ich war etwas nervös und hätte am liebsten drei weitere Monate daran gearbeitet, um es noch perfekter zu machen.

GAMES: Derzeit arbeiten Sie an einem neuen *Zelda*-Spiel. Wird es „Überreste“ von *Zelda – Ocarina of Time* beinhalten oder ist es ein völlig neues Abenteuer?

SHIGERU: Für Nintendo ist es eine Ausnahme mit demselben Programm ein neues Spiel zu erstellen. Ich benutze dasselbe Spielsystem und die selben Charaktere wie in *Zelda – Ocarina of Time*. Dennoch ist es keine Fortsetzung. Ich wollte einen neuen *Zelda*-Stil schaffen. Ich wollte eine tiefgreifende Story und auch mehr Spielteiefe.

GAMES: Sie benutzen diesmal das Expansion Pak. Werden dadurch Elemente möglich, die zuvor nicht möglich waren?

SHIGERU: Sie werden diesmal auf mehr Leute treffen und mehrere Dinge gleichzeitig tun können. Das Gameplay und die Story werden dadurch intensiver. Zudem kann ich die Gegner dadurch intelligenter gestalten.

GAMES: Da das Spielsystem bereits feststeht, stellt sich die Frage, was diesmal die größte Herausforderung für Sie war?

SHIGERU: Beim letzten Mal konnten wir die Charaktere nicht ausreichend etablieren und darstellen. Diesmal möchte ich mir mehr Zeit für die Entwicklung der einzelnen Personen nehmen, damit sie realer wirken.

GAMES: Werden Sie die Gesichter der Charaktere detaillierter gestalten, um dieses Ziel zu erreichen?

SHIGERU: Mit dem Expansion Pak wäre das natürlich möglich, aber darauf konzentrieren wir uns nicht. Wir widmen unsere Aufmerksamkeit den Animationen und der Persönlichkeit der Charaktere. Das ist interessanter, als einfach nur ihre Gesichter zu malen.

GAMES: Schreibt das Unternehmen Flagship die Story für das Spiel?

SHIGERU: Ich bin der Produzent, aber es ist das Werk der Leute, die schon am vorherigen *Zelda*-Spiel gearbeitet haben. Sie haben es sich selbst ausgedacht. Flagship arbeitet

an den Szenarien für die neuen Game-Boy-*Zelda*-Spiele und hat mit diesem *Zelda* nichts zu tun.

GAMES: Ganz gleich, ob auf dem N64 mit seinen hervorragenden 3D-Fähigkeiten oder auf dem Game Boy mit seiner simplen Grafikdarstellung – die Brillanz von *Zelda* ist immer zu spüren. Wie erklären Sie sich das?

SHIGERU: Wir haben ein System geschaffen, bei dem der Spieler Link selbstständig kontrollieren kann. Mir gefallen diese Szenarien nicht, in denen der Verlauf feststeht und der Charakter nur durchgeschleppt wird. Das ist überhaupt nicht interaktiv. Ein Beispiel: Als ich an der SNES-Version von *Zelda* gearbeitet habe, stellte ich fest, daß Gegenstände automatisch nach hinten gezogen wurden, wenn man davor stand und einen Knopf drückte. Das System hat mir gar nicht gefallen, also habe ich es dahingehend geändert, daß man Link selbst nach hinten bewegen mußte, um den Gegenstand zu ziehen. Darum geht es bei *Zelda*. Wenn man etwas machen kann, indem man ganz einfach einen Knopf drückt, dann ist es nicht *Zelda*. Auf diesem Standpunkt habe ich beharrt, und er gilt gleichermaßen für das N64 und den Game Boy.

GAMES: Was war für Sie die größte Herausforderung bei der Verlagerung von *Zelda* in eine 3D-Umgebung?

SHIGERU: Das war wohl die Arbeit mit der Kamera. Auf der einen Seite muß sie den Spieler leicht ins Game kommen lassen, auf der anderen Seite muß man auch die Gefühle des Spielers berücksichtigen und die Kamera zum Erzeugen von Emotionen benutzen, damit er sich in einigen Situationen nervös, in anderen hingegen mutig fühlt. Der Wechsel zwischen diesen verschiedenen Kameras ist das wichtigste und schwierigste Element. In der neuen *Zelda*-Version konnten wir die Kamera noch weiter verbessern, um eine noch dramatischere Präsentation zu erzeugen. In einigen Situationen fühlt man sich wie in einem Kinofilm, in dem gewisse Dinge automatisch weitergehen. Um Anfängern den Einstieg zu erleichtern, haben wir zudem die Autosprung-Funktion durch die Integration neuer Sprungarten verbessert. Bei einem Sprung vermittelt die Kameraführung dabei aufregende, beeindruckende Ansichten.

GAMES: Ist das Spiel vom Kern her dasselbe oder haben sie neue Features eingebaut?

SHIGERU: Wenn man von den Masken absieht, ist es dasselbe Konzept. Wenn man die Masken trägt, kann man sich in andere Kreaturen verwandeln und muß sich dann mit einer neuen Steuerung auseinandersetzen. Aber man gewöhnt sich schnell daran.

GAMES: Bringt *Zelda Gaiden* das N64 an seine Leistungsgrenze oder besteht die Möglichkeit eines noch besseren *Zeldas*?

SHIGERU: *Zelda Gaiden* sollte eigentlich das beste *Zelda* sein, aber ... (Shigeru lacht)

GAMES: Planen sie auch eine 64DD-Version von *Zelda*?

SHIGERU: Separat von der neuen Version planen wir auch ein weiteres 64DD-*Zelda*. Im Moment ist die Entwicklung gestoppt, da wir mit sehr vielen Projekten beschäftigt sind und uns zudem auf *Zelda Gaiden* konzentrieren wollen. Aber wir arbeiten daran. Wir waren uns erst nicht sicher, welche Version wir zuerst entwickeln sollen, aber im Moment haben wir die 64DD-Fassung zur Seite gelegt, damit wir uns voll und ganz auf *Zelda Gaiden* konzentrieren können. Es gibt aber keine Verbindung zwischen den beiden Spielen. *Zelda Gaiden* bietet eine neue Story, während das 64DD-*Zelda* die Story von *Ocarina of Time* als Basis verwendet. In der 64DD-Version werden an bestimmten Stellen der Geschichte neue Ereignisse ablaufen.

GAMES: Was werden Sie in der 64DD-Version anderes machen?

SHIGERU: Einfach ausgedrückt wird es das Zufallselement sein. Jedesmal, wenn man in einen Dungeon geht, wird die Zusammensetzung anders sein. Ein Beispiel: Wenn eine Schatztruhe sich beim ersten Betreten des Dungeons an einer bestimmten Stelle befand, wird sie beim nächsten Mal nicht mehr dort sein, sondern sich an einer ganz anderen Position befinden.

GAMES: Wird man auch eigene Charaktere und Dungeons erstellen können?

SHIGERU: Nein.

GAMES: Wird es mit dem 64DD auch eine Online-Version von *Zelda* geben?

SHIGERU: Darüber haben wir bislang noch nicht nachgedacht. Wir planen auch kein Multiplayer-Online-System für *Zelda*. Aufgrund der Lese- und Schreib-Fähigkeiten des 64DDs denken wir eher an den Download von neuen Dungeons und den Austausch von Daten mit anderen Spielern.

GAMES: Wird man mit dem Transfer Pak Daten zwischen den N64- und Game-Boy-Versionen von *Zelda* austauschen können?

SHIGERU: Das ist derzeit nicht geplant. Laßt es uns auf dem Dolphin machen. (Shigeru lacht) Heute haben wir immerhin drei *Zelda*-Spiele für den Game Boy angekündigt (siehe News), für die wir in der näheren Zukunft noch ein besonderes Feature bekanntgeben werden.

GAMES: Vielen Dank für diese ausführlichen Informationen.



➤ fertiggestellten Version von *Gaiden*, die auf der Space World präsentiert wurde, gab es bereits drei verschiedene Masken. So kann Link mit der Goron-Maske neue Gegenden betreten und Hindernisse überwinden. Außerdem kann er sich mit ihrer Hilfe in einen Ball verwandeln und das Land mit Hochgeschwindigkeit durchqueren. Setzt sich Euer Held die Deku-Scrub-Maske auf, kann er auf dem Wasser laufen oder durch die Luft schweben. Eine ganz besondere Fähigkeit verleiht die Zora-Maske: Mit ihr kann Link – wie ein Pinguin – unter Wasser „fliegen“!

Doch auch optisch wird *Zelda Gaiden* neue Glanzlichter setzen. Das Spiel läuft ausschließlich mit Expansion Pak, wo-

durch plastischere und abwechslungsreichere Landschaften, eine Vielzahl neuer Figuren und schicke Orte wie dunkle Dungeons und antike Tempel realisiert werden können. Außerdem versprechen die Entwickler mehr Feinde, eine bessere Künstliche Intelligenz der Gegner und brillantere Effekte.

Noch eine gute Nachricht zum Schluß. Trotz aller Neuerungen werden sich *Zelda*-Fans auch bei *Gaiden* gleich wieder zu Hause fühlen. Das bewährte Kontroll- und Kampfsystem wird weitgehend beibehalten, so daß Ihr nicht viel Zeit für eine Eingewöhnungsphase verschwenden müßt.

Patrizia Stajer



Start frei zu einem spannenden Wettrennen. Mal sehen, ob Link eine Chance gegen seine beiden Konkurrenten hat.



Dank Expansion-Pak macht *Zelda Gaiden* auch optisch einen tollen Eindruck. Alles wird noch plastischer als beim Vorgänger.



Die Parallelwelt zu Hyrule ist von ziemlich seltsamen Gestalten bevölkert, doch Link sieht oft auch bekannte Gesichter.

ZELDA-HISTORY

THE LEGEND OF ZELDA

NES

Veröffentlichung in Japan:1986
Veröffentlichung in Europa:1987

Zelda und Link haben ihren ersten Auftritt in der Spielewelt. Beide leben im Königreich Hyrule, dessen Frieden von dem magischen, goldenen Dreieck „Triforce“ gesichert wird. Doch eines Tages ist das glückliche Leben vorbei: Ganon, der Prinz der Dunkelheit, überfällt das Reich von Prinzessin Zelda. Um zu verhindern, daß Ganon die Macht übernimmt, bricht Zelda das Triforce in acht Teile und versteckt die Stücke in unterirdischen Labyrinthen. Als Ganon dies erfährt, ist seine Wut fürchterlich, er nimmt Zelda gefangen. Als Spieler müßt Ihr die verschwundenen Teile des Triforce finden und die niedliche Prinzessin retten.



ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

NES

Veröffentlichung in Japan:1987
Veröffentlichung in Europa:1989

Die neuen Abenteuer von Link erlebt man nicht mehr nur aus der Vogelperspektive. Kämpfe und Palast-Erkundungen werden nämlich in einer 2D-Seitenansicht dargestellt. Link ist inzwischen zum jungen Mann herangewachsen und muß auch in seinem zweiten Abenteuer der Prinzessin zu Hilfe kommen. Zelda wurde vom großen Zauberer in ewigen Schlaf versetzt, weil sie ihm nicht alles über das Geheimnis des Triforce erzählen wollte. Um die Prinzessin zu retten, muß Link der bereits über „Kraft“ und „Weisheit“ verfügt, den dritten Teil des Triforce – den „Mut“ – finden. Nur damit sind die teuflischen Mächte, die Zelda bedrohen, zu besiegen.



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

SNES

Veröffentlichung in Japan:1991
Veröffentlichung in Europa:1992

In *A Link to the Past* erfahrt Ihr endlich die ganze, wechselvolle Geschichte von Hyrule. Einst war Hyrule ein glückliches Land, dessen Einwohner magische Fähigkeiten besaßen. Grund hierfür war die Macht Triforce, die die Götter in das Goldene Land versetzt hatten. Von dort aus strahlte der Einfluß der göttlichen Macht auch auf Hyrule über. Viele versuchten, das Tor zum Goldenen Land zu finden, doch das gelang nur dem bösen Ganon, der das Nachbarland in einen Ort der Finsternis verwandelt. Bald versucht er auch Hyrule zu erobern. Es bleibt nur eine Chance: Den sieben Weisen muß es gelingen, das Tor zu verschließen. Das Vorhaben gelingt und der Frieden kehrt zurück. Doch dann betritt der Zauberer Agahnim die Szene. Er erschleicht sich das Vertrauen des Königs, und bald beginnt der Schrecken von neuem. Nur Link kann jetzt noch helfen ...



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

GB

CGB

Veröffentlichung in Japan:1993
Veröffentlichung in Europa:1993 (1999)

Das Game-Boy-Spiel zu *Zelda* hat mit Ganon oder der Triforce nichts zu tun. Nach einem Sturm ist Link auf der geheimnisvollen Insel Cocolint gestrandet. Um die Insel verlassen zu können, muß der junge Held acht verborgene Instrumente der Sirenen finden. Nur mit den mystischen Klängen dieser Instrumente kann er den Windfisch erwecken, der ihm hilft, wieder nach Hause zu kommen. Doch vorher muß Link viele Abenteuer überstehen. Fürchterliche Monster haben es auf den mutigen Helden abgesehen. Die Hintergrundgeschichte wurde für das Color-Game-Boy-Remake nicht geändert. Trotzdem gibt es einige spezielle Neuerungen. So enthält die farbige Version einen komplett neuen Dungeon, und mit dem Game Boy Printer kann man verschiedene Motive ausdrucken.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

N64

Veröffentlichung in Japan:1998
Veröffentlichung in Europa:1998

Die Geschichte des bisher erfolgreichsten *Zelda*-Abenteuers ist so umfangreich und hat so viele Wendungen, daß hier nur ein kurzer Überblick gegeben werden kann. Natürlich ist es auch diesmal Links Aufgabe, Prinzessin Zelda aus den Klauen des Bösen zu retten. Euer größter Feind ist dabei der Schurke Gannondorf, der die Triforce aus dem Gleichgewicht bringen will. Link macht sich auf eine Reise durch die Zeit, um die verschollenen Spirit-Steine der drei Gottheiten Din (Königin des Mutes), Nayru (Königin der Weisheit) und Farore (Königin der Kraft) wiederzufinden. Die geheimnisvollen Steine verkörpern die drei Mächte der Triforce. Auf seinen Abenteuern begleitet Ihr Link während zweier Alterstufen: als Kind und als jungen Mann.



Link kann bereits auf einige spannende Abenteuer zurückschauen. Zum Glück alle mit Happy End!

ZIEH DU

DIE FÄDEN, BEVOR ES JEMAND
ANDERS TUT.



Unter
Schwarzer Flagge



DIE PIRATEN KOMMEN.

EIDOS
INTERACTIVE

DIE PLAYSTATION 2

In den letzten Wochen gab es in der Branche eigentlich nur noch ein Thema: Die neue Sony-Konsole. Jetzt ist das Geheimnis gelüftet! Und natürlich erfahrt Ihr bei uns alles über die Präsentation.

Monatelang wurde spekuliert: Wie wird sie aussehen, die neue PlayStation 2? Wird sie ein DVD-Laufwerk besitzen? Wieviel wird sie kosten? Welche Farbe wird sie haben? Am 13. September war es dann endlich soweit: In Tokio wurde die PlayStation 2 der Öffentlichkeit zum ersten Mal präsentiert.

Im einem Saal des UrbanNet-Otemachi-Gebäudes war die Spannung fast greifbar, als der Präsident von Sony Computer Entertainment, Ken Kutaragi, die Bühne betrat, um den über 400 Pressevertretern die neue Konsole vorzustellen. Die meisten unserer Vermutungen aus der letzten Games-and-More-Ausgabe bestätigten sich, es gab aber auch einige Überraschungen.

Wie erwartet wird die PlayStation 2 beziehungsweise PS2 heißen. Das Aussehen der

PS2 war bis zuletzt ein gutgehütetes Geheimnis. An die PlayStation 1 erinnert kaum noch etwas. Schwarz, elegant und mit einem auffälligen blauen Schriftzug versehen, ist die PlayStation 2 ein wirklicher Eyecatcher. Und Sony hatte noch eine weitere ausgefallene Idee: Die neue Konsole kann auch hochkant aufgestellt werden. Die ersten, die in den Genuss all der tollen Neuerungen kommen werden, sind die Japaner.

Im Land der aufgehenden Sonne wird die neue PlayStation im März 2000 in den Läden stehen. Europäer und Nordamerikaner werden sich noch bis zum Herbst gedulden müssen. In den ersten Verkaufstagen werden in Japan etwa eine Millionen Exemplare der neuen Konsole verfügbar sein. Allerdings muß man beim Kauf stattliche 39800 Yen (ca. 700 Mark) investieren. Ein nicht ganz billiges Vergnügen also. Dafür sind im Preis bereits ein Dual

Shock 2 Controller und eine Memory Card enthalten, die 250mal schneller ist als die bisherige Karte.

Der Dual Shock 2, bei dem alle Knöpfe außer dem Select- und dem Start-Button analog sind, ist rückwärtskompatibel zur alten PlayStation. Einzeln sollen die beiden Teile je 3500 Yen (etwa 60 Mark) kosten. Überraschenderweise gibt es an der neuen PlayStation nur zwei Controller-Ports und nicht vier wie bei N64 und Dreamcast.

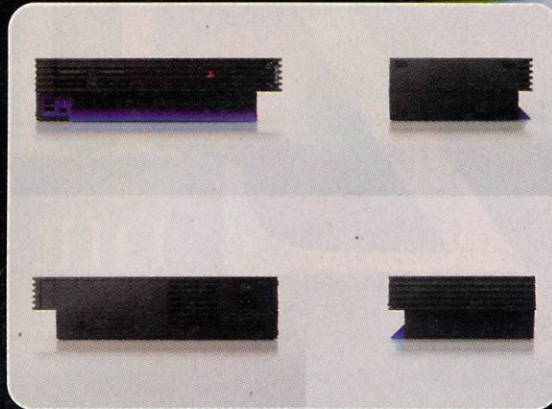
Technisch ist die PlayStation 2 natürlich vom Feinsten. Nicht ohne Grund geriet Ken Kutaragi während der Präsentation ins Schwärmen: „Die Kombination von atemberaubender digitaler Grafik, prächtigem Sound und DVD-Video wird die Tür zu einer neuen Computer Entertainment-Erfahrung in den eigenen vier Wänden aufstoßen.“ ➤



Das DVD-Laufwerk ist einer der Knüller bei der neuen Sony-PlayStation. Damit lassen sich riesige Datenmengen auf die Konsole laden.



Natürlich konnten die Pressevertreter bei der Präsentation auch einen Blick auf einige PS-2-Spiele werfen. Hier ein Ausschnitt aus Kessen.



Das Objekt der Begierde. Käufer auf der ganzen Welt warten gespannt auf die Markteinführung der neuen Wunderkonsole der Japaner.

DIE LANGERWARTETE PRESSEKONFERENZ

Gespannt wartete die versammelte Presse am 13. September im UrbanNet-Otemachi-Gebäude in Tokio auf die erste Präsentation der PlayStation 2. Um 15 Uhr war es dann soweit: Ken Kutaragi, Präsident von Sony Computer Entertainment, stellt die neue Wunderkonsole vor. Und dann wird das Geheimnis endlich gelüftet. Die Öffentlichkeit darf zum ersten Mal einen Blick auf die neue PlayStation und die ersten Spiele für die Sony-Konsole werfen. Vorgestellt werden *Gran Turismo 2000*, *Kessen*, *Tekken Tag Tournament*, *Dark Cloud* und *The Bouncer*.



Die Spannung war fast greifbar in den Minuten vor der Präsentation. Wie wird die neue PlayStation wohl aussehen?

Die Spieleentwickler von SCE, Namco, Koei und Square warten auf ihren Auftritt vor der Presse.

Ken Kutaragi, Präsident von Sony Computer Entertainment, stellt der Presse die PlayStation 2 vor.

Je nach Lust und Laune kann man das Gerät auch hochkant aufstellen.

Auffälligste Neuerung ist die Farbe, statt grau ist die neue PlayStation schwarz.

Auf der Oberseite des Gehäuses ist der neue, futuristische PS2-Schriftzug in Blau zu sehen.

Es gibt zwei Steckplätze für Memory Cards.

Der Dual Shock 2 Controller wird im Paket mit der PS 2 ausgeliefert. Er ist rückwärtskompatibel zur PS 1.

Vorne rechts ist die Aufschrift „DVD“ zu erkennen.

Das Laufwerk für die DVD- und CD-ROMs klappt nicht mehr auf wie bei der PlayStation 1, sondern fährt nach vorne heraus.

Die CD-ROMs haben eine auffällige blaue Farbe.

INTERNET-STRATEGIE

Die PlayStation 2 ist nicht nur eine Spielkonsole, die technisch auf dem neuesten Stand ist, sondern sie soll ab dem Jahr 2001 auch eine Plattform für die internet-basierte elektronische Verbreitung von digitalen Inhalten sein.

Mit einer Ethernet-Verbindung zu einem Breitband-Netzwerk sollen PlayStation-2-Benutzer große Mengen von digitalen Inhalten auf einen Harddisc-Drive herunterladen können.

Ein Modem ist dann nicht mehr nötig. Gleichzeitig wird Sony auch einen Netzwerk-Adapter für die PlayStation 2 entwickeln und einen eigenen Verteilungs-Server einrichten. Beides soll ebenfalls im Jahr 2001 fertig sein.

Die 8-MB- Memory-Card ist 250 mal schneller als die bisherige Karte.

Die Konsole kann sich von jeder Seite sehen lassen.

PLAYSTATION 2

TECHNISCHE DATEN

Produktname:	PlayStation 2
Preisempfehlung (Japan):	39.800 Yen
Erscheinungstermin:	4. März 2000 (Japan) Herbst 2000 (Europa und Nordamerika)
Zubehör (inklusive):	Dual Shock 2 Analog Controller High capacity 8 MB Memory Card PlayStation 2 Demo Disc AV Multi cable AC power cord
Abmessungen:	301mm (B) x 178mm (T) x 78mm (H)
Gewicht:	2.1Kg
Medien:	PlayStation 2 CD-ROM, DVD-ROM PlayStation CD-ROM
Unterstützte Formate:	Audio CD, DVD-Video
Anschlüsse:	2 Controller Ports 2 Memory-Card-Steckplätze AV Multikabel Ausgang Optical-digital-Ausgang 2 USB Ports IEEE1394 i-Link Type III PCMCIA Karten-Steckplatz
CPU:	128 Bit „Emotion Engine™“
Taktfrequenz:	294.912 MHz
Hauptspeicher:	Direct RDRAM
Speichergröße:	32 MB
Graphik:	„Graphics Synthesizer“
Taktfrequenz:	147.456MHz
Eingebaute VRAM Cache:	4 MB
Sound:	SPU2
Number of Voices:	48ch plus software
Sound-Speicher:	2 MB
IOP:	I/O Processor
CPU:	PlayStation CPU+
Taktfrequenz:	33.8688 MHz or 36.864 MHz (wählbar)
IOP-Speicher:	2MB
Laufwerk:	CD-ROM und DVD-ROM
Geschwindigkeit:	CD-ROM 24-fach DVD-ROM 4-fach

Der große Moment: Die PlayStation 2 wird enthüllt. Sofort stürzt sich die Presse auf die neue Wunderkonsole.

Auf der Pressekonferenz wurde auch bereits Software für die PS 2 präsentiert. Unter anderem Gran Turismo 2000 von SCE.

SOFTWARE

Die folgenden Spiele werden in Japan für die PlayStation 2 erscheinen.

HERSTELLER TITEL (*VORLÄUFIG) GENRE

Sony Computer Entertainment Inc.

Boku To Maoh (The King and I)*
Dark Cloud*
Den-Sen*
Fantavision*
GT2000*
I.Q. Remix*
Popolocrois III*
Splash Dive*

RPG
RPG
Action
Action
Rennspiel
Denkspiel
RPG
Action



NAMCO LIMITED

New Ridge Racer*
500GP*
Tekken Tag Tournament*

Rennspiel
Rennspiel
Beat 'em Up



ARTDINK CORPORATION

A-Train 6

Simulation



ASCII CORPORATION

Flower Sun and Rain*
Panic Surfing*

Action-Adventure
Sport-Action



Ask Co., Ltd.

Billiards Masters 2*

Sportspiel



Asmik Ace Entertainment, Inc.

Sidewinder Max*

3D-Shooter

ASTROLL CO., LTD.

American Arcade

Pinball etc.



ATHENA CO., LTD.

Pro Mahjong Kiwame Next*

Brettspiel

BANDAI CO., LTD.

Mobile Suit Gundam*

3D-Action

CAPCOM CO., LTD.

Oni Musha*
Resident Evil Series
Street Fighter EX3*

N.n.b.
Survival Horror
Beat 'em Up



DaZZ Co., Ltd.

Lakemasters Ex*

Angelsimulation



ECSECO DEVELOPMENT CO., LTD.

Battle on the ghat*

Rennspiel



Electronic Arts Square K.K.

XFire*

Action-Shooter



ENIX CORPORATION

BBD2000*
Bust A Move 3*
Exotica*
Fighting QTs*
Sonnette*
Star Ocean 3*

Simulation
Denkspiel
Action-RPG
TV Spiel
Love Story
RPG



From Software, Inc.

Armored Core 2
Eternal Ring

Action
RPG



FUJIMIC, INC.

Bakuryu 2*

Sportspiel

Genki Co., Ltd.

Jade Cocoon 2 Story of the Tamamayu 2*

RPG

GUST CO., LTD.

Fly High*

Rennspiel



HUDSON SOFT CO., LTD.

Bloody Roar 3*
Bomberman 2001*

3D-Beat 'em-Up
Action



I4 CORPORATION

AI Igo 2001*
AI Mahjong 2001*
AI Shogi 2001*

Brettspiel
Brettspiel
Brettspiel



IDEA FACTORY CO., LTD.

Sky Surfer*

Sportspiel



Imagineer Co., Ltd.

Wild Wild Racing

Rennspiel



JORUDAN CO., LTD.

1 on 1 Government

Action



HERSTELLER TITEL (*VORLÄUFIG) GENRE

KAGA TECH CO., LTD.

Tetsuman Menkyokaiden* Brettspiel

KOEI Co., Ltd.

Kessen
Mahjong Taikai
Shin-Sangokumusou
Soldnerschild 2

Echtzeitstrategie
Mahjong
Action
Simulation/ RPG



KONAMI Co., Ltd.

Drum Mania
Gradius III & IV*
Jikkoyu Pawafuru Puroyakyu 7*
Jikkoyu World Soccer 2000*
Mahjong Yarouze!*

Action
Sportspiel
Shooter
Sportspiel
Brettspiel



LOCUS Co.

FX-Pilot* Shooter

M2TO Inc.

Tuning Car Race Game* Rennspiel

MAGICAL COMPANY LTD.

Magical Sports Catch Bass Club*
Magical Sports Koshien 2000*
Magical Sports ProGolfer*

Sportspiel
Sportspiel
Sportspiel



MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc.

Today Shogi Shikenbisha Dojo Shogi

Riverhillsoft, Inc.

World Neverland 3* Simulation

SETA CORPORATION

Ide Yohsuke No Majan Kazoku 2
Perfect Golf 3

Brettspiel
Golf

Sony Music Entertainment (Japan), Inc.

L'Arc-en-Ciel(TBC)
Tenchu 2*

Musik
Action



Spike Co., Ltd.

WRC* Rally

SQUARE Co., Ltd.

The Bouncer* Playing Action Movie



Sun Corporation

Shanghai 5*
Street Mahjong Trance Majin 2*

Puzzle
Brettspiel



SUNRISE INTERACTIVE, INC.

PanzerCentury G Breaker Simulation

T&E SOFT, Inc.

3D Golf* Sportspiel

TAITO CORPORATION

Go by Train! Simulation



TAKARA CO., LTD.

Choro Q HG* Adventure-Rennspiel



TECMO Ltd.

Ninja Gaiden (Kunai)*
Unison*

Action
Action



TITUS Japan K.K.

Roadsters Trophy 2000
Robocop

Rennspiel
Action



TOMY COMPANY, LTD.

Baki the Grappler* Action



UEP Systems, Inc.

New Cool Boarders*
Let's become a pilot!

Snowboard
Simulation

VIDEO SYSTEM CO., LTD.

F-1* Rennspiel



VR-1 Japan, Inc.

3D Real Drive* Rennsimulation

Warashi, Inc.

Soul Surfing Action

XING, INC.

Fighting Illusion K-1 Grand Prix* Sportspiel

Yuki-enterprise, Inc.

Morita Shougi Brettspiel





Terushi Tokunaka (links) und Ken Kutaragi (hier anlässlich der ersten PS2-Präsentation im März) sind die führenden Köpfe bei SCEI.



Die technischen Daten der PlayStation 2 sind absolut beeindruckend. Für die Spiele eröffnen sich damit ganz neue Möglichkeiten.

DIE SPIELE



So wie die Verpackungen von *Gran Turismo 2000* werden die Spiele für die PlayStation 2 künftig also aussehen. Die Spiele-ROMs selbst haben eine auffällige Farbe bekommen: Sie sind knallig blau. DVD-ROMs werden dagegen die übliche silberne Farbe haben. Schön anzusehen ist auch der neue PlayStation 2-Schriftzug. Das PlayStation-Logo (auf der Packung rechts oben) ist hingegen gleich geblieben.

Die PlayStation 2 bringt Filme, Musik und Spiele in bisher nicht gekannter Form zusammen. Der größte Trumpf der Konsole ist die Möglichkeit, sowohl Audio-CDs und als auch DVD-Videos abspielen zu können. Das Laufwerk fungiert sowohl als 24-fach-CD-ROM-Laufwerk als auch als 4-fach-DVD-Drive (2 in 1), ein gewichtiges Argument für alle Besitzer der bisherigen Sony-Konsole, den Kauf der neuen Version dennoch ins Auge zu fassen. Wegen Eurer PlayStation-1-Spiele müßt Ihr Euch dabei keine Sorgen machen: Alle Spiele der alten Konsole werden auf der neuen ebenfalls laufen. Die neuen Spiele-CDs hinterlassen übrigens auch optisch einen bleibenden Eindruck. Sie sind nicht silbern wie gewöhnliche CD-ROMs, sondern ebenso strahlend blau wie der neue PS2-Schriftzug.

Das Herzstück ist der mit 294 MHz getaktete 128-Bit-Prozessor. Der Hauptspeicher ist 32 MB RDRAM groß. Vor allem die Grafik der Spiele wird sich dadurch tiefgreifend verändern. Zusammen mit dem Grafikchip, der aus dem Hardware-Labor von SCE stammt und alle Effekt- und Zeichenfunktionen beherrscht, werden damit fotorealistische Spiele mit lebensecht wirkenden Animationen möglich. Dazu kommen die gigantische Datenmenge, die sich dank des DVD-Formats einspeisen läßt, und die vielen Anschlußmöglichkeiten, die den Einsatz zukünftiger Kommunikationsformen offenhalten.

Damit diese tollen Möglichkeiten optimal genutzt werden können, braucht es optimale

Software. In Japan haben bereits 89 Hersteller, die Software für die neue Konsole liefern werden, Lizenzvereinbarungen mit Sony getroffen. 27 europäische und 46 nordamerikanische Firmen sind ebenfalls an einer engen Zusammenarbeit interessiert, darunter Eidos, Electronic Arts und Disney Interactive. Auf der Pressekonferenz konnten bereits fünf Demos vorgeführt werden: *Gran Turismo 2000* (SCE), das Echtzeitstrategiespiel *Kessen* (Koei), *Tekken Tag Tournament* (Namco), das Rollenspiel *Dark Cloud* (SCE) und *The Bouncer* (Square). Überzeugend waren sie alle. Ihr könnt Euch also freuen - auf eine tolle Videospielkonsole mit bisher ungeahnten Möglichkeiten und auf phantastische neue Spiele.

Patrizia Stajer

GraphicKit

for SONY® PLAYSTATION®

collection

NEU BEI DYNATEX

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

„UM ES GLEICH VORWEG ZU SAGEN, DIE 15 VERSCHIEDENEN MOTIVE SIND QUALITATIV UND KÜNSTLERISCH DAS BESTE, WAS WIR BISHER GESEHEN HABEN!“

World of Playstation 8/99, Seite 4

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIDEO
- ÜBER 19 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- SENSATIONSERFOLG IN ITALIEN, GRIECHENLAND UND FRANKREICH
- GARANTIRT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR

NEU

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

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



COMPUTEC MEDIA
Redaktion GAMES AND MORE
KENNWORT **CHARTS**
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

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

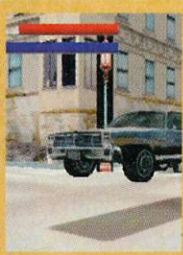
EURE TOP 10



1 ZELDA
NINTENDO **N64**
(1) Nichts Neues an der Spitze. Zelda und Link halten sich immer noch.

FIFA 99
ELECTRONIC ARTS **PC PS N64**
FIFA hat Platz 2 sicher im Griff und wird ihn so schnell nicht hergeben.

2
(2)



3 DRIVER
GT INTERACTIVE **PS**
(4) Und wieder geht es mit dem actiongeladenen Rennspiel einen Platz nach oben.

HALF-LIFE (DEUTSCH)
SIERRA **PC**
Erst hat Half-Life den Anschluß verloren, jetzt ist es wieder in den Top Ten.

4
(-)



5 NEED FOR SPEED 4
ELECTRONIC ARTS **PC/PS**
(8) Need for Speed 4 ist wieder im Aufwind. Mal sehen, ob der anhält.

TUROK 2
ACCLAIM **PC N64**
Auch Turok erlebt zur Abwechslung mal wieder einen Aufwärtstrend.

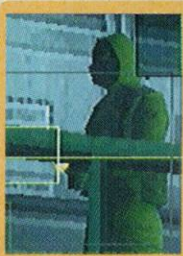
6
(7)



7 TOMB RAIDER III
EIDOS **PC PS**
(5) Lara spielt Fahrstuhl. Mal geht es nach oben, mal nach unten.

SYPHON FILTER
SCE ÖSTERREICH **PS**
Der spannende Agententhiller ist der zweite Neueinsteiger dieser Woche.

8
(-)



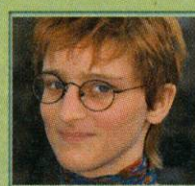
9 METAL GEAR SOLID
KONAMI **PS**
(3) Der Agententhiller muß starke Verluste einstecken. Nur noch Platz 9!

SILENT HILL
KONAMI **PS**
Das gruselige Action-Adventure hat den Einstieg in die Charts geschafft.

10
(-)



UNSERE TOP 3



PATRIZIA STAJER
REDAKTEURIN

1

DRIVER
GT INTERACTIVE
PS

2

WIP3OUT
PSYGNOSIS
PS

3

APE ESCAPE
SCEE
PS



STEFFI SCHETTER
REDAKTEURIN

1

NEED FOR SPEED 4
EA **PC/PS**

2

MISSION IMPOSSIBLE
INFOGRAMES **PS**

3

SILENT HILL
KONAMI
PS



NERO A. KAISER
DESIGNER

1

FUSSBALL-FIEBER
TOPWARE **PC**

2

ED HUNTER
SYNTHETIC DIMENSION
PC

3

HUGO 2
ITE MEDIA
PS



CHRISTIAN HARNOOTH
DESIGNER

1

INDIZIERT
VIRGIN/INTERPLAY
PC

2

INDIZIERT
ACTIVISION
N64

3

INDIZIERT
WIZARD WORKS
PC

TOP 5 BESTSELLER JANUAR BIS AUGUST '99

PC



- 1** **COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN**
ELECTRONIC ARTS
- 2** **DIE SIEDLER 3**
BLUE BYTE
- 3** **SIMCITY 3000**
ELECTRONIC ARTS
- 4** **BALDUR'S GATE**
INTERPLAY
- 5** **ROLLERCOASTER TYCOON**
MICROPROSE

PS



- 1** **METAL GEAR SOLID**
KONAMI
- 2** **DRIVER**
GT INTERACTIVE
- 3** **FIFA SOCCER '99**
ELECTRONIC ARTS
- 4** **NEED FOR SPEED 4**
ELECTRONIC ARTS
- 5** **TOMB RAIDER III**
EIDOS

N64



- 1** **THE LEGEND OF ZELDA**
NINTENDO
- 2** **TUROK 2**
ACCLAIM
- 3** **STAR WARS: ROGUE SQUADRON**
NINTENDO
- 4** **MARIO PARTY**
NINTENDO
- 5** **FIFA SOCCER '99**
ELECTRONIC ARTS





MOST WANTED

Eure Meinung ist gefragt! Uns interessiert, auf welche Spiele Ihr am sehnlichsten wartet. Also: Stellt eine Liste mit den Titeln auf, die Ihr möglichst bald auf Eurer Konsole oder auf dem PC spielen wollt, und schickt sie an die Games-and-More-Redaktion:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion GAMES AND MORE
KENNWORT **MOST WANTED**
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

charts



	TOMB RAIDER IV
I (1)	INFO PC/PS Action-Adventure Eidos
	ZELDA GAIDEN
2 (3)	INFO N64 Rollenspiel Nintendo
	DONKEY KONG 64
3 (2)	INFO N64 Jump&Run Rare
	RESIDENT EVIL 3
4 (4)	INFO PS Action-Adventure Capcom
	PERFECT DARK
5 (5)	INFO N64 3D-Action Rare
	AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS
6 (8)	INFO PC Echtzeitstrategie Ensemble St.
	RESIDENT EVIL 64
7 (4)	INFO N64 Action-Adventure Capcom
	GRAN TURISMO 2
8 (17)	INFO PS Rennspiel SCEE
	FINAL FANTASY VIII
9 (9)	INFO PC/PS Rollenspiel Squaresoft
	DINO CRISIS
10 (6)	INFO PS Action Capcom

	BLACK & WHITE
11 (11)	INFO PC Echtzeitstrategie Lionhead St.
	FIFA 2000
12 (12)	INFO PC/PS Fußball EA Sports
	DIABLO 2
13 (16)	INFO PC Rollenspiel Blizzard
	SPYRO THE DRAGON 2
14 (14)	INFO PS Jump&Run SCEE
	TUROK - LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES
15 (7)	INFO N64 Action Acclaim
	STARCRAFT 64
16 (-)	INFO N64 Strategie Nintendo
	GRAND THEFT AUTO 2
17 (-)	INFO PC Action Take 2
	STAR WARS EPISODE I: DIE DUNKLE BEDROHUNG
18 (18)	INFO PS Adventure LucasArts
	WCW MAYHEM
19 (19)	INFO N64/PS Wrestling EA
	FORMEL 1 '99
20 (-)	INFO PS Rennspiel Psygnosis

Games **CD-ROM** **Mag** **Sonderheft 1/99** **Best of Star Wars** **DM 14,90** **inklusive CD-ROM**

in Zusammenarbeit mit **PC ACTION**

BEST OF STAR WARS

Ausführliche
Tips & Tricks

Infos zu den
besten Star Wars-
Spielen für Ihren PC

Alles zum neuen
Star Wars Kinofilm

STAR WARS

CD-ROM

Games **CD-ROM** **Mag** **Sonderheft 1/99** **Best of Star Wars**

MIT RIESENPOSTER IM KINOPLAKAT-FORMAT

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

- 10 voll spielbare Demos zu allen wichtigen Star-Wars-Spielen: Episode 1: Die dunkle Bedrohung, Rebellion, Episode 1: Racer, Jedi Knight, Rogue Squadron, uvm.
- Alle Patches und Updates
- Exklusiv: Videoreportagen zu Obi Wan und X-Wing Alliance

ISSN 0949-6564

4 398336 414902

Die Macht sei mit Dir!

Das große Sonderheft
„Best of Star Wars“ –
Alles zu den besten
Star-Wars-Spielen:

- Jede Menge Tips & Tricks, Infos und Hintergründe auf über 100 Seiten
- Auf der CD: 10 voll spielbare Demos
- Exklusive Videoreportagen zu Obi Wan und X-Wing Alliance
- Alles Wissenswerte zum neuen Kinofilm
- Superposter im Kinoplakat-Format

Ab 29. Juli für nur
DM 14,90 am Kiosk!

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

Die PC- und Videospiele-Illustrierte alle **14** Tage neu!

PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • PC • Dreamcast

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

action

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



10
SEITEN

inhalt

Armorines	N64/PS	Seite 28
Dead Reckoning	PC	Seite 39
Fighting Force 2	PS	Seite 30
Gex 3	N64	Seite 36
GTA 2	PC	Seite 27
MDK 2	PC	Seite 27
MGS – Special Missions	PS	Seite 38
Shadow Man	PS	Seite 36
Soul Reaver	PC	Seite 37
Tarzan	PS	Seite 34
Rat Attack	PS	Seite 37
Rayman 2	N64/PC/PS	Seite 27
Tonic Trouble	N64	Seite 39
Turok: L. d. v. L.	N64	Seite 27
WinBack	N64	Seite 28

eure hits

TOP
10



1.	3	Tomb Raider III	PC/PS
2.	1	Turok 2	N64/PC
3.	2	Metal Gear Solid	PC/PS
4.	4	Mission: Impossible	N64
5.	7	Tomb Raider II	PC/PS
6.	6	Tekken 3	PC/PS
7.	-	Super Mario 64	N64
8.	-	Banjo-Kazooie	N64
9.	5	Half Life (deutsch)	PC
10.	8	Turok	N64/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.

die referenzen

N64



Banjo-Kazooie
Rare
Turok 2
Acclaim
Mission: Impossible
Infogrames
Super Mario 64
Nintendo
Shadow Man
Acclaim

PC



Conflict: Freespace
Volition
Dark Projekt: Der Meisterdieb
Looking Glass
Half-Life (deutsch)
Valve
Unreal
Epic Megagames
Drakan
Surreal Software

PS



Metal Gear Solid
Konami
Tekken 3
Namco
Legacy of Kain: Soul Reaver
Eidos
Tomb Raider III
Eidos
Silent Hill
Konami

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

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE

Der knuddelige Held schlägt wieder zu. Diesmal bekommen fiese Piraten seine magische Faust zu spüren.

Es sieht gar nicht gut aus für Rayman in seinem zweiten Abenteuer: Roboterpiraten versetzen Raymans Welt in Angst und Schrecken. Systematisch fangen sie alle Bewohner des ehemals friedlichen Planeten und stecken sie in Käfige. Und der kleine Rayman kann nichts dagegen tun, denn die furchteinflößenden Seeräuber haben ihm seine magischen Kräfte genommen. Eingesperrt im Bauch des Piratenschiffs, kann er seinen Freunden nicht helfen. Doch zum Glück gibt es Prinzessin Ly. Sie schickt den dicken Globox zu Rayman in den Kerker, um ihm ein bißchen magische Kraft zurückzugeben.

Eure Aufgabe ist klar: Ihr steuert den niedlichen Helden, der auch diesmal wieder ohne Arme und Beine auskommen muß, durch die riesigen, dreidimensionalen Levels und befreit die Gefangenen aus den Piratenkäfigen.

Ein ganz schneller Schuß aus Raymans magischer Faust, und Eure Freunde haben ihre Freiheit wie-

der. Doch der niedliche Jump&Run-Held will mehr: Die Piraten sollen endgültig vertrieben werden. Dazu muß er allerdings die vier magischen Masken finden, denn nur dann kann er den großen Zauberer aufwecken und mit dessen Macht die gefährlichen Eindringlinge in die Flucht schlagen.

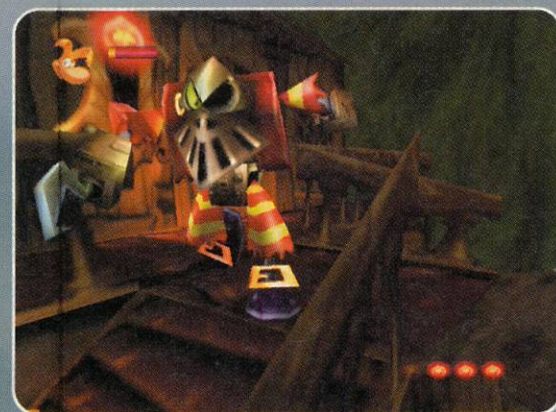
Technisch ist das neue Jump&Run von Ubi Soft vom Feinsten. So habt Ihr zum Beispiel eine fast unbegrenzte Sichtweite bis zum Horizont. Und auch die Spielfiguren und Texturen machen einen tollen Eindruck. Die Steuerung des flinken Helden ist schon nach kurzer Zeit kein Problem mehr, und mit der schwenkbaren Kamera behält man auch in der diesmal dreidimensionalen Welt immer den Überblick. Erfreulich ist auch, daß das nervige Suchen tausender Extras, mit dem man sich in anderen Jump&Runs vornehmlich beschäftigt, fast keine Rolle spielt.

Rayman 2 setzt stattdessen auf Action und Tempo. Der flinke Held springt, rennt, klettert und schwimmt, was das Zeug hält. Er funktioniert seine Haare zu Rotorblättern um und erhebt sich so in die Lüfte, selbst Wasserskifahren und das Reiten auf Raketen ist für ihn kein Problem.

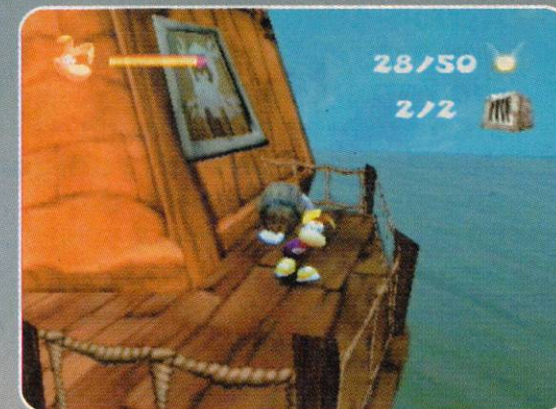
Für uns ist *Rayman 2* damit ein echter Hitkandidat. Wir freuen uns schon auf die vielen, spannenden Stunden, in denen wir den kleinen Helden durch seine farbenprächige Welt begleiten werden.

Patrizia Stajer

NFO
Hersteller:Ubi Soft
Veröffentlichung:November 1999



Mit dem Piraten Red Rum ist nicht zu spaßen, doch er hat eine große Schwäche: Er trinkt allzu gerne mal kräftig einen über den Durst.



Bevor der kleine Rayman mit dem Pulverfaß ein Objekt in die Luft sprengen kann, muß er es erst einmal an eine geeignete Stelle schleppen.



An Raymans Aussehen hat sich in Folge 2 des Jump&Run-Spiels nichts geändert. Auch diesmal muß er ohne Arme und Beine auskommen.

DAS IST RAYMAN 2

- Die Umgebung besteht aus 20 riesigen 3D-Welten.
- Ca. 50 Gegnertypen haben es auf Rayman abgesehen.
- Nach überstandem Abenteuer warten fünf Endgegner.
- Der Held verfügt über fünf viele Bewegungsmöglichkeiten.
- 20 bis 40 Stunden Spieldauer für den Spieler.
- Aufwendig gestalteter Soundtrack.

NEWTICKER-NEWTICKER-NEWTICKER-NEWTICKER-NEWTICKER



➤➤ INFOGRADES: DIE SCHLÜMPFE. Eher etwas für jüngere Spieler ist das neue Jump&Run-Spiel mit den kleinen blauen Wichten. Neben zehn Jump-Levels wird es einen Abschnitt geben, in dem Ihr einen Baby-Schlumpf betreuen müßt. ■



➤➤ TAKE2 INTERACTIVE: SPEC OPS. Ab November könnt Ihr als Airborne Ranger in den Krisengebieten der Welt an verschiedenen verdeckten, militärischen Operationen teilnehmen. Mit Scharfschützen, Grenadieren oder Sprengstoffexperten pirscht Ihr Euch vorsichtig an feindliche Stellungen heran und versucht den Feind auszuschalten. ■

TUROK: LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES



Im Dezember ist es wieder Zeit für kollektiven Verfolgungswahn.

Nachdem Ihr Euch im Einspielermodus warm gemacht habt, dürft Ihr Eure Mitspieler durch 36 Kampfszenarien hetzen. In den verzweigten Levels, die sich teils über mehrere Ebenen erstrecken, macht sich dann schnell Panik breit, zumal es praktisch keine Deckung gibt. Extras wie ein steinerne Panzer oder die Fähigkeit, Euch unsichtbar zu machen, sorgen für zusätzliche Kicks. Außerdem habt Ihr für jede Waffe zwei Verwendungsmöglichkeiten. So könnt Ihr zum Beispiel mit dem Bumerang nicht nur Eure Gegner niedermähen, sondern ihnen auch den Munitionsvorrat abjagen.

INFO

Stefanie Schetter

Hersteller:Acclaim
Veröffentlichung:Dezember '99



Wem es gelingt, sich unbemerkt in eine vorteilhafte Position zu bringen, hat freies Schußfeld auf seine ahnungslose Beute.



Die neue OMEN-Grafikengine soll das skurrile Abenteuer mit feinerer Auflösung bereichern.



Der schwarzgewandete Kurt kann sich mit Hilfe des Chamäleonmodus sogar tarnen.

MDK 2

Nachdem der erste Teil des ausgeflippten Actionspiels floppte, wagt das Trio aus MDK einen zweiten Versuch.

Doc Hawkins, Kurt Hectic und Max, der Roboterhund, planen diesmal, garstigen Aliens einen Strich durch die Eroberungs-Rechnung zu machen. Zwar dürft Ihr diese Mission nur im Alleingang antreten, aber im Laufe der Handlung wechselt

Ihr mehrmals die Rolle. Je nach Situation unterstützt Ihr ein einzelnes Team-Mitglied auf der Rettungsmission und bringt so dessen spezielle Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände zum Einsatz. Vielleicht schaffen es die MDK-Helden dank des abgedrehten Humors

und der tollen Spielatmosphäre beim zweiten Anlauf auf ein Treppchen in den Charts.

Stefanie Schetter

INFO

Hersteller:BioWare
Veröffentlichung:Frühjahr 2000



Das war's dann wohl: Der Fahrer hat Mist gebaut und jetzt nicht nur das FBI, sondern auch noch eine Horde bewaffneter Zivilisten auf dem Hals.

GRAND THEFT AUTO 2



Wer nicht sitzen will, muß fahren – und zwar höllisch gut!

Anders als in *Driver* seid Ihr bei *Grand Theft* ein echter Kleinkrimineller, der sich in der Szene etablieren möchte. Telefonisch übernehmt Ihr Aufträge von verschiedenen Gangsterbossen und macht Euch dann mit Auto, Knarren und Sprengstoff bewaffnet ans Werk. Grafik und Steuerung sind diesmal flüssiger als im ersten Teil, dafür habt Ihr aber an den neuen Missio-

nen härter zu beißen. Wird es Euch zu brenzlig, könnt Ihr jederzeit auf die Speicherfunktion zurückgreifen – vorausgesetzt, Ihr laßt ein saftiges „Schutzgeld“ springen!

Stefanie Schetter

INFO

Hersteller:DMA Design/Take 2
Veröffentlichung:Oktober '99

NEWTICKER-NEWTICKER-NEWTICKER



THQ: SINISTAR UNLEASHED. In *Sinistar Unleashed* (PC) sollt Ihr bald den Kampf gegen außerirdische Krabbeltiere aufnehmen können. Das Arcade-Abenteuer von THQ soll mit umwerfenden Partikelsystemen, Animationen und Lich-

teffekten ausgestattet sein, die in 24 Levels zu bewundern sein werden. Mit sechs Raumschiffen und neun verschiedenen Waffensystemen geht es dann den bissigen Schaben, Käfern und Zecken an den Chitin-Kragen.<<



ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M



Beim Anblick der ersten Armored-Bilder befällt einen jetzt schon das große Kribbeln.

Als man in Sibirien auf die unbekannten Gäste aufmerksam wird, ist es bereits zu spät: Die außerirdischen Rieseninsekten haben sich bereits in allen Winkeln des Globus eingenistet und quellen zu Dutzenden aus Erdlöchern und Abwasserkanälen.

Zu Fuß, im Panzer oder Helikopter bombardiert Ihr die Biester nun mit Plasmastrahlen, Granaten und anderem Geschütz. Die Bewegungen und das Gruppenver-

halten der Riesenviecher sind beunruhigend realistisch gelungen. Auch die Grafikeffekte beim Einsatz der verschiedenen Waffen sehen schon beeindruckend aus, wenn auch der Bildaufbau noch etwas träge ist.

Der angekündigte Zweispieler-Kooperationsmodus mit Splitscreen weckt außerdem die Hoffnung auf spannende Mehrspieler-Missionen. Mal sehen, was Acclaim bis Februar aus den guten Ansätzen macht.

Stefanie Schetter

INFO

Hersteller:Acclaim
Veröffentlichung:Februar 2000



Hier müßt Ihr eine Gruppe Beduinen vor den gefährlichen Außerirdischen abschirmen.



Wenn nur schon alle ekelhaften Insekten alle Achte von sich strecken würden!



Die Grafik ist zwar insgesamt recht karg, dafür legt man großen Wert auf Detailanimationen.



Verschiedene Multiplayermodi sollen das anspruchsvolle Gameplay noch bereichern.



WINBACK

Nach Mission: Impossible blüht uns jetzt ein neuer Agententhriller für das N64 – und auch dieser scheint durchaus das Zeug zum Hit zu haben!

Ist man denn nirgends mehr vor Terroranschlägen sicher? Jetzt hat sich sogar auf einer Satelliten-Kontrollstation eine Bande Bösewichte breitgemacht. Aber wie man aus *Stirb langsam* weiß, kann ein einzelner Superheld mit so einer Situation ja durchaus fertig werden.

In WinBack heißt der edle Recke Jean-Luc Cougar; ihn lenkt Ihr in der Third Person-Perspektive durch die Höhle des Löwen. Dort heißt es sich unversehrt von Deckung zu Deckung vorarbeiten und Gegenspieler per Laserpointer ins Visier nehmen.

Mit der Animation der einzelnen Aktionen haben sich die Entwickler besondere Mühe gemacht: Die Bewegungsabläufe sind bis ins Detail ausgearbeitet und bewirken, daß man sich richtig in die spannungsgeladene Handlung hineinversetzen kann. So werden zum Beispiel Figuren durch die Wucht einer Explosion realistisch durch die Luft geschleudert. Eingestreute Cutszenen treiben die Story voran.

Stefanie Schetter

INFO

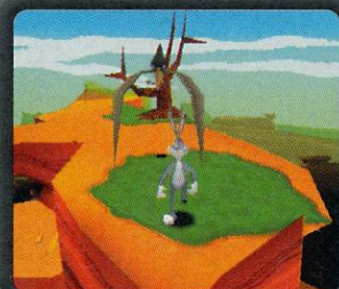
Hersteller:Koei
Veröffentlichung: ...Noch nicht bekannt

NEWTICKER-NEWTICKER-NEWTICKER

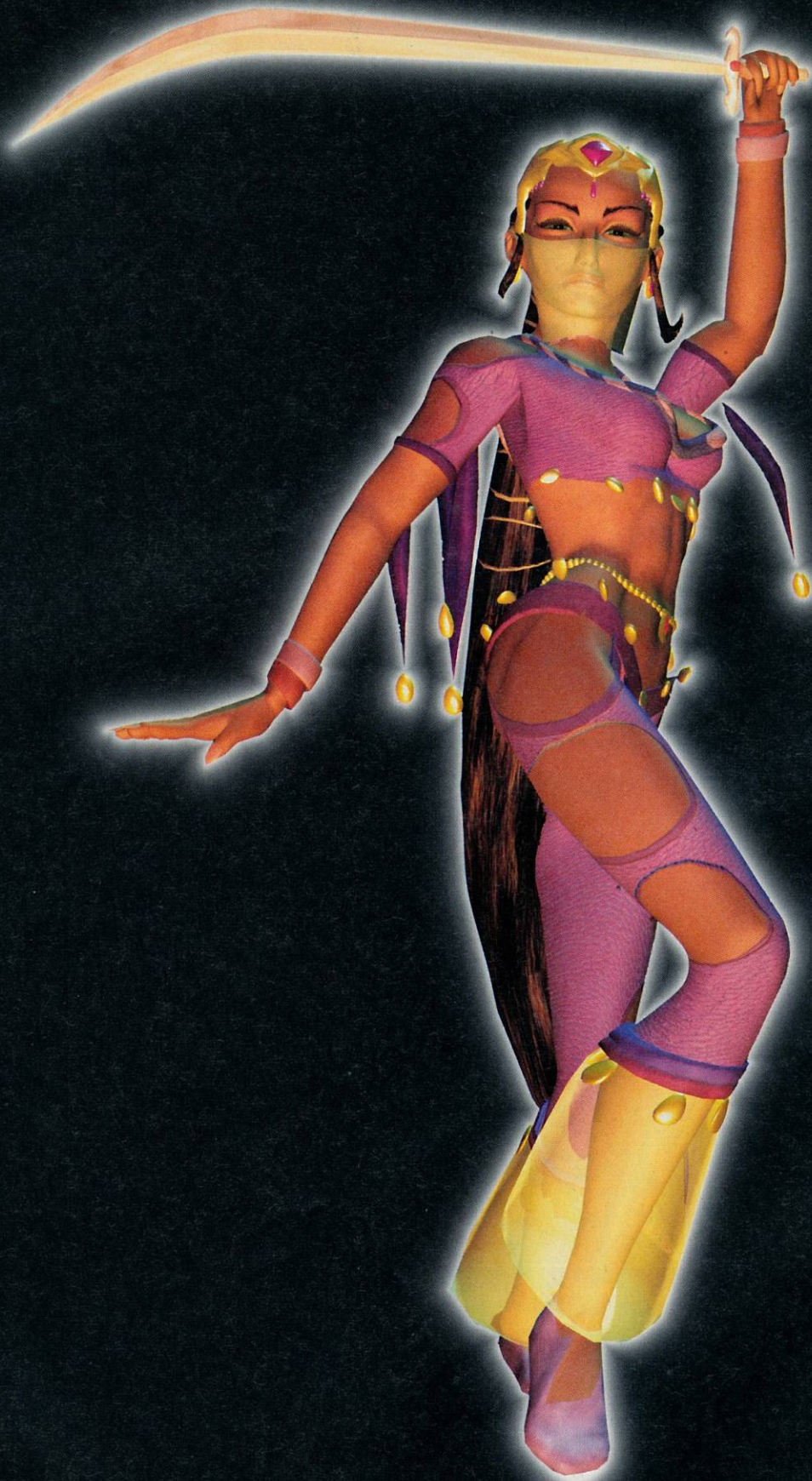


>>> Infogrames: Bugs Bunny. Bugs Bunny auf Zeitreise (PC) soll das erste von mehreren Looney Tunes-Titeln aus dem Hause Infogrames werden. Eine Zeitmaschine soll den Helden auf eine Odyssee durch fünf verschiedene Epochen

befördern. Mit dem Segen von Warner Bros. Interactive Entertainment wird das schlaksige Karnickel voraussichtlich noch im Spätherbst dieses Jahres auf dem PC seine 3D-Reise durch 20 verschiedene Levels antreten. <<



SPITZ SIND VIELE...



VIGILANTE 8: ZWEITE HERAUSFORDERUNG

Beim zweiten Teil des Actionspiels könnt Ihr es so richtig krachen lassen.

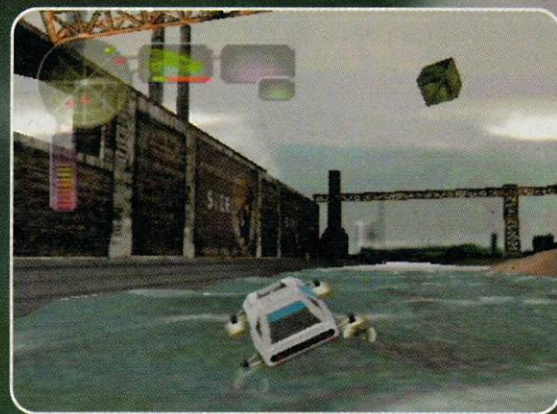
Vigilante 8 war Action pur. Und daran wird sich auch bei *Zweite Herausforderung* nichts ändern. Die Zutaten sind gleichgeblieben: Aufgemotzte Boliden und schlagkräftige Waffen. Schurke Slick Clyde versetzt sich mit Hilfe einer Zeitmaschine in die 70er zurück, um dort Rache an der Vigilante-Gang zu nehmen. Dabei geht es kräftig zur Sache. In zehn Arenen macht Ihr mit futuristischen Wagen Jagd auf Eure Gegner. Zu den bereits aus Teil 1 bekannten Boliden gesellen sich auch einige neue

Renner, insgesamt stehen 18 Fahrzeuge vom Müllwagen bis zum Mondfahrzeug zur Verfügung. Erfolgreiche Aktionen werden mit neuen Arealen, versteckten Wagen und Power-Ups belohnt. Und wer den Spielspaß noch steigern will, sollte es unbedingt mal mit dem Mehrspielermodus versuchen.

Patrizia Stajer

INFO

Hersteller:Activision
Veröffentlichung:November '99



Abrakadabra: Einfach die Außenbordmotoren ausfahren, und ab geht's übers Wassers.

TAZ EXPRESS



Bunt, witzig und abgedreht – freut Euch auf Taz.

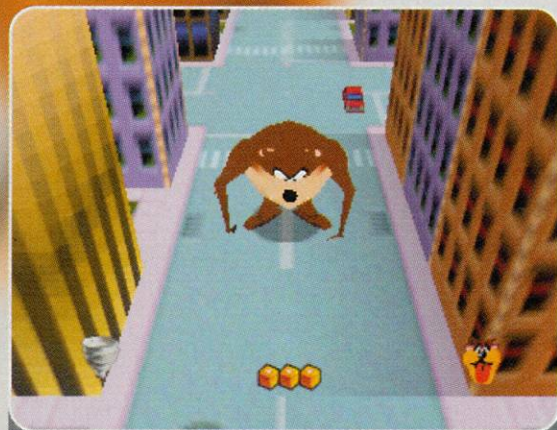
Die Story des neuesten Jump&Run von Infogrames ist ziemlich ungewöhnlich. Ihr steuert die Figur Taz, die als Kurier für einen Lieferservice namens Taz Express für die Paketzustellung zuständig ist. Eure Aufgabe ist damit klar: Ihr müßt verschiedene Gegenstände aufheben und an den Bestimmungsort tragen – oder werfen. Am wichtigsten dabei sind die ACME-Kisten. Ganz so einfach, wie sich die Sache jetzt anhört, ist das Ganze aber nicht, denn unterwegs be-

kommt Ihr es mit einigen Hindernissen zu tun. Doch Taz ist ja nicht auf den Kopf gefallen, er weiß immer eine Lösung. Entweder beseitigt er das Problem mit seinem Taz-Spin-Angriff, überspringt es oder er ißt es schlichtweg auf. Selbst Wolkenkratzer verschwinden auf diese Weise. Hört sich lustig an? Ist es auch!

Patrizia Stajer

INFO

Hersteller:Infogrames
Veröffentlichung: ...Ende November '99



Die Grafik von Taz Express ist knallbunt und erinnert ebenso wie die witzigen Spielfiguren an Zeichentrickfilme.

RAINBOW SIX



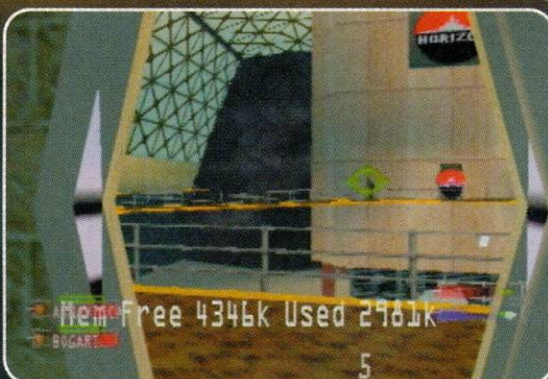
Das Agentenleben kann ganz schön anstrengend sein!

Wenn Ihr mit Eurer vierköpfigen Spezialeinheit einen Drogenring auf-fliegen lassen oder eine Gruppe Terroristen hochnehmen wollt, müßt Ihr nicht nur alle modernen Agenten-Tricks aus dem Effeff beherrschen. Jeder Einsatz will genau durchdacht und professionell ausgeführt sein, und daß Ihr mit militärischen Fachausdrücken umgehen könnt, ist sowieso verpflichtend. Die flüssige Grafik und die realistischen Hintergrundgeräusche sorgen für einen zusätzlichen Anstieg des Adrenalinspiegels. Außerdem werdet Ihr auch zu zweit durch die zwölf packenden Szenarien tigern dürfen.

Stefanie Schetter

INFO

Hersteller:Redstorm Entertainment
Veröffentlichung:November '99



Dank der auffallend hohen Sichtweite könnt Ihr Gegner in den weiten Räumen auch über größere Entfernungen hinweg ausmachen.



Ein ausgefuchster Profi muß sich unentdeckt an Feinde heranschleichen können – denn Schüsse enden in Rainbow Six fatal.

NEWTICKER-NEWTICKER-NEWTICKER-NEWTICKER-NEWTICKER

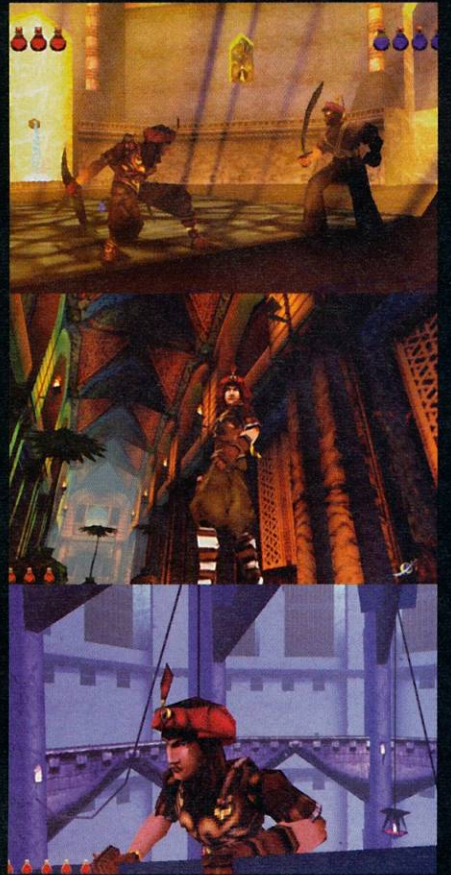


➤➤ ELECTRONIC ARTS: AMERICAN MCGEE'S ALICE. Kein idyllisches Märchen, sondern ein deftiges Ballerspiel dürfte sich hinter der etwas anderen Version von *Alice im Wunderland* verbergen, die 2000 erscheinen soll.



➤➤ RITUAL ENT./GOD: HEAVY METAL. F.A.K.K. 2. Frei nach dem Comicbuch *Heavy Metal* dürfen Fantasy-Freaks in *Heavy Metal: F.A.K.K. 2* die Rolle einer Amazone übernehmen. Das Action-Game für Erwachsene ist für April 2000 geplant.

...SCHARF NUR EINER



Auf in den Kampf und
mit scharfem Verstand
den Stumpfsinn ausgerottet.
Miese Gegner, hinterhältige Rätsel und
fiese Tricks fordern Euch heraus.
Jetzt zuschlagen – überall da,
wo es PC-Spiele gibt!
Appetizer unter:
www.pop3d.de

Prince
Persia
3D

Scharf, schärfer,
am schärfsten!



Weitere Informationen unter 0 18 05-8 42 68 42 (0,24 DM/Min.)



Ich, Raziel, der Vergessene,



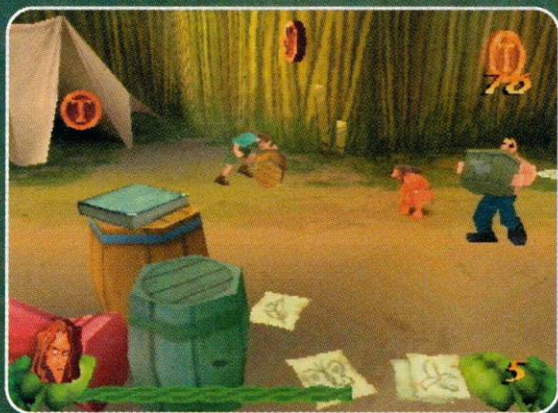
... in der Verdammnis gefangen. In die Knie gezwungen.
Hört meine Stimme, die schreit nach Gerechtigkeit.

Auferstanden aus der Finsternis. Dürstend nach dem Licht des Lebens.
Dieser Drang läßt mich zum Krieger werden.

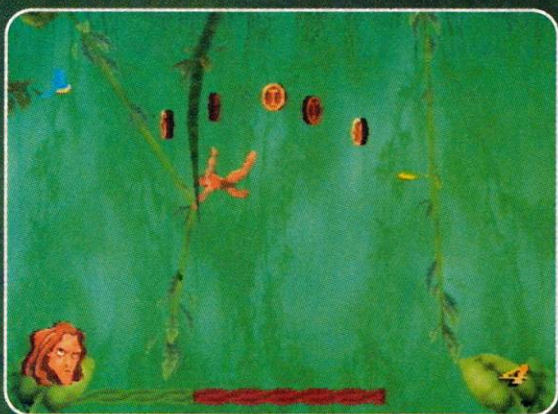
Die Zusammenkunft steht bevor. Der Kreis wird sich schließen.
Laßt Tausende über mich kommen, und ihre Körper werden fallen.

Meine Rache wird Euer Schicksal sein.

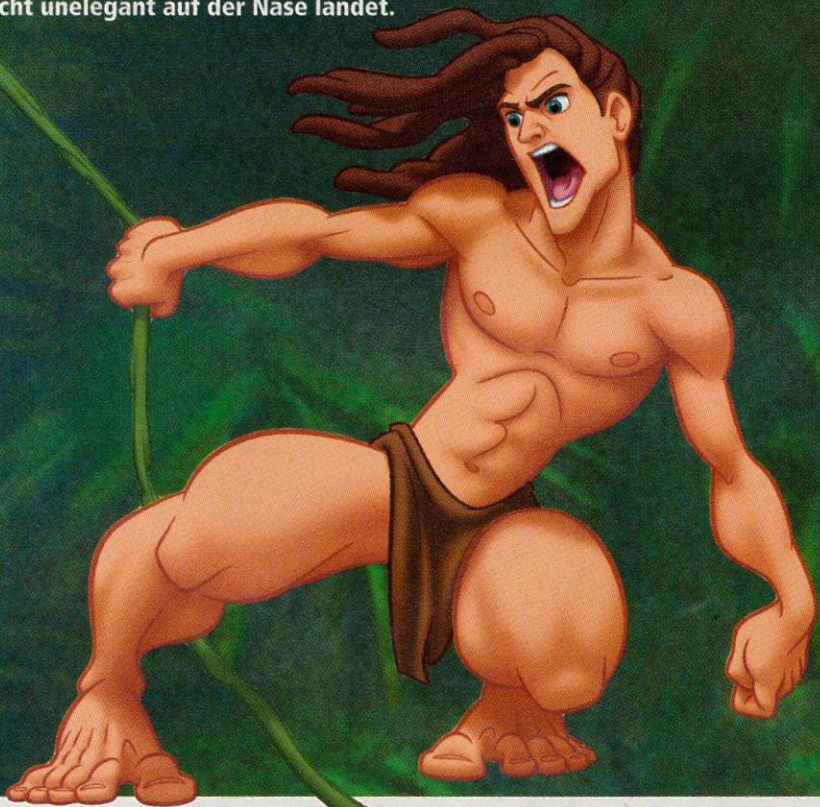
LEGACY of KAIN
SOUL REAPER



Wer nicht genug Obst-Munition im Gepäck hat, sollte vor diesen beiden Gestalten erst mal den Kopf einziehen und sich ruhig verhalten.



Beim berühmten Tarzan-Pendel an der Liane kommt es auf gutes Timing an, damit der Held nicht unelegant auf der Nase landet.



TARZAN

Gleich seinem Leinwand-Ego hangelt sich der athletische Jüngling auch auf der PlayStation zu Phil Collins' Filmmusik in Janes Herz.



Tiger Sabor ist schon ein harter Brocken! Ihn kriegt der Dschungelheld nicht beim ersten Anlauf klein, sondern muß sich mehrere Male erfolgreich mit ihm anlegen, bevor das Biest endgültig besiegt ist.

Gorilla-Mami Kala staunt nicht schlecht, als sie im heimatischen Regenwald auf den kleinen, haarlosen Neuankömmling stößt – Fell oder nicht, als Leopardenfutter darf der Kleine auf keinen Fall enden. Also wird das Menschenbaby in die Affengemeinde aufgenommen und zum Kletterprofi erzogen.

Von nun an begleitet Ihr den Helden erst als kleinen Racker, später als durchtrainierten Prachtburschen auf seinen Hüpf-, Rutsch-, Schwimm- und Kletterpartien durchs Gehölz, wo es von exotischem Gertier nur so wimmelt. Freundliche Urwaldbewohner helfen Tarzan hin und

wieder aus der Patsche, andere treiben lieber ihren Spaß mit dem Möchtegern-Affen.

Streitsüchtige Krokodile, Wildschweine etc. rücken dem Urwaldkönig allerdings weniger zimperlich auf die Flattermähne. Gegen solche tierischen Nervensägen wehrt Ihr Euch mit Wurfobst in allen Regenbogenfarben: Die relativ harmlosen gelben Früchte könnt Ihr Euren Gegnern in großen Mengen um die Ohren hauen, rote und lila Geschosse dagegen sind fieser und natürlich seltener. Für eine kleine Explosion zwischendurch ist blau getöntes Obst zuständig.

Im Notfall habt Ihr immer noch das praktische Vielzweck-Buschkmesser zur Hand.

Auch wenn der Herr der Wildnis über eine wahrhaft olympische Kondition verfügt, muß er zwischen den ermüdenden Kämpfen wieder zu Kräften kommen und ein paar Bananen verdrücken. Die wachsen bei Tarzan allerdings nicht auf allen Bäumen – haltet also die Augen offen und späht auch mal in einen hohlen Baumstumpf, während Ihr durch den idyllischen 2D-Dschungel hopst.

Zusatz-Leben erhaltet Ihr auch im Tausch gegen eine Fuhre der Spiel-Münzen, welche die Urwald-Plattformen zieren. Findet Ihr auch noch die vier Pergamentstücke, die sich in jedem Abschnitt verbergen, könnt Ihr in Bonuslevels ex-



Die halsbrecherische Flucht vor der Elefantenherde gehört zu den originellsten Passagen in dem sonst eher klassischen Hüpfspiel.

DISNEY-
FEELING PUR





Die wichtigsten Handlungs-
teile werden Euch mittels Se-
quenzen aus dem Kinofilm
präsentiert, die zusätzliches
Leben „ins Spiel“ bringen.

Was für ein Bild von einem
Mann! In den Zeichentrick-
Abschnitten könnt Ihr Tar-
zans Muskelpakete in Nah-
aufnahme bewundern.

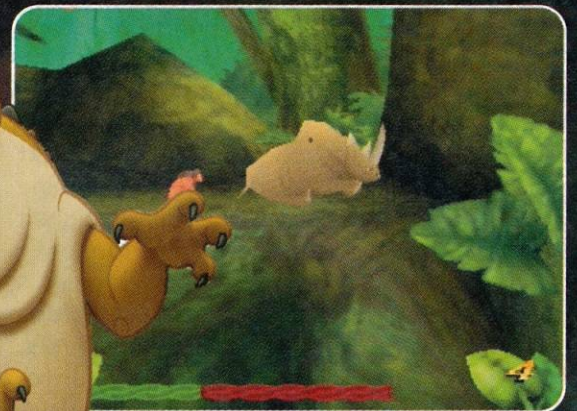
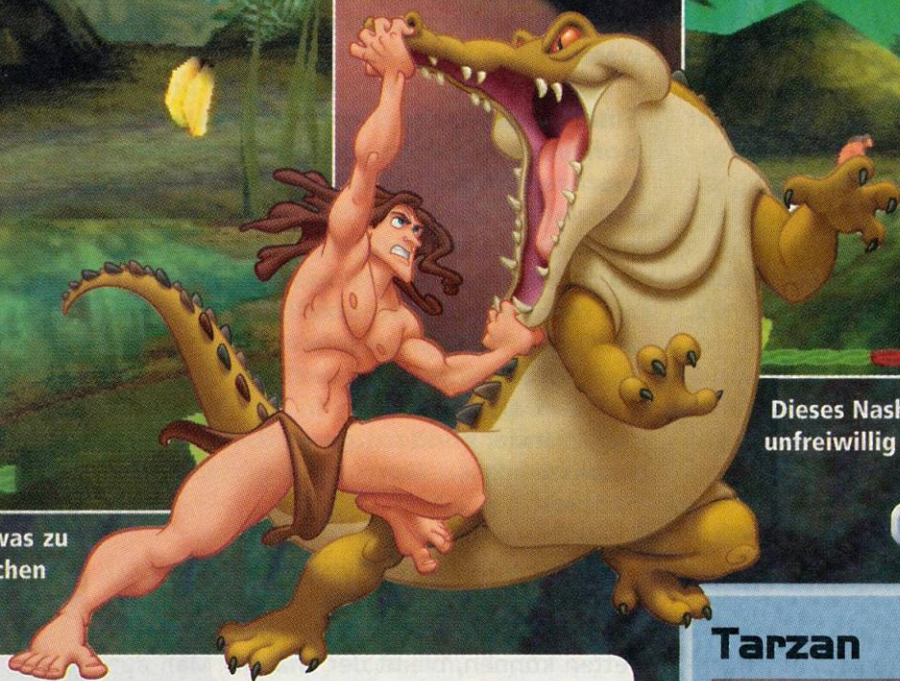
Im Forschercamp sind die
Affen los! Vor allem die
grandiose Mimik der schrul-
ligen Urwaldbewohner sorgt
für Lacher.



In jedem Level sind die sechs Buchstaben aus Tarzans Namen versteckt. Findet Ihr alle, gibt's ein paar Extraminuten aus dem Film.



Manchmal ist die Familienbande doch zu etwas zu gebrauchen! Affenschwester Terk hat so manchen hilfreichen Tip für Tarzan auf Lager.



Dieses Nashorn hilft Tarzan – wenn auch unfreiwillig – über ein Hindernis.

tra viele Taler absahnen. Dank der drei Schwierigkeitsstufen dürfen sich sowohl Anfänger als auch Profis mit Tarzans Akrobatikkünsten vergnügen. Die Bewegungen des Helden sind nicht nur überaus geschmeidig, sondern lassen sich darüber hinaus problemlos mit wenigen Knöpfen steuern.

Die überwältigende Atmosphäre der vor Leben und tollen Sounds vibrierenden Polygon-Tropen wird nur noch von den stimmungsvollen Filmsequenzen übertroffen. Wie so oft bleibt allerdings hinter der edlen Aufmachung das Gameplay etwas auf der Strecke. Auch wenn Tarzan soliden Hüpf-Spaß mit eingestreuten Kampf-

und Geschicklichkeitseinlagen bietet, wäre etwas mehr Abwechslung in den 13 saftig grünen Levels doch wünschenswert gewesen.

Die Seitenansicht der Dschungelplattformen mag zwar hübsch aussehen, durch sie seid Ihr jedoch auf einen festen 2D-Pfad beschränkt. Sich nach Herzenslust in alle Richtungen durchs Dickicht zu schwingen, ist somit nicht möglich. Aber auch wenn man in Sachen Leveldesign und Komplexität etwas tiefer in die Tasche hätte greifen können, lohnt sich der Ausflug in den Konsolen-Dschungel zweifellos.

Stefanie Schetter

spielespass

83%

Tarzan

Hersteller:SCEE
Veröffentlichung:13. Oktober '99
Preis:ca. DM 99,-
Spieleranzahl:1
Genre:Jump&Run

PC

+

Tolle animierte Figuren und Hintergründe, stimmiger Sound, viele Filmausschnitte, Disney-Charme

PS

-

Nicht sehr komplex, zweidimensionale Levels

DC

N64

Altersfreigabe:

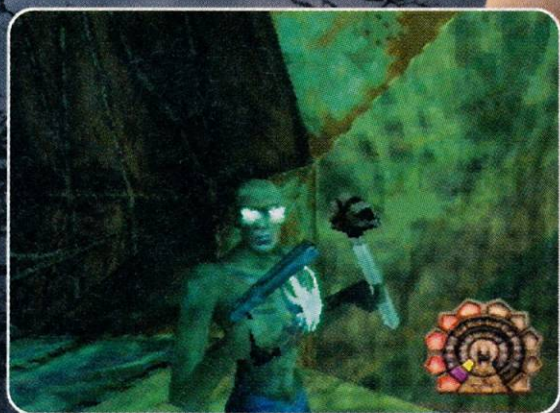
Ab 6 Jahren

Grafik: 84%

Sound: 78%

SHADOW MAN

Mike LeRoi die Dritte: Wir feiern den PlayStation-Auftritt des Zombiejägers mit gemischten Gefühlen.



In der finsternen Schattenwelt sieht Mike LeRoi richtig unheimlich aus und macht auch auf seine Gegner entsprechend Eindruck.



Voodoopriesterin Nettie wird von düsteren Visionen geplagt: Ein Zombie-Heer soll sich im Ansturm auf die Menschheit befinden.



Ei, was treiben sich nur für scheußliche Gestalten in der Unterwelt herum! Die hier besteht nur noch aus einer Körperhälfte.

Die ebenso anspruchsvolle wie düstere Story hat auch auf der Sony-Konsole nichts von ihrer Faszination eingebüßt: Die Voodoo-Meisterin Agnetta ahnt einen Ansturm finsterner Kreaturen voraus, die die Welt unterjochen wollen. Um die Katastrophe aufzuhalten, schickt sie ihren Schützling Mike LeRoi los, dem eine implantierte Schattenmaske die Fähigkeit verleiht, ins Reich der Toten einzudringen.

Dort schlägt er sich in der Gestalt des **Shadow Man** durch weitläufige Levels, die von schaurigen Monstern und Untoten bevölkert sind. Mächtige Voodoo-Gegenstände sowie die Befreiung dunkler Seelen verhelfen dem Schattenkrieger nach und nach zu wirkungsvollen Zauberkraften. Diese öffnen ihm wiederum den Weg in neue Abschnitte des Gänsehaut-Reiches.

Spielerische Highlights erwarten Euch in den Kämpfen gegen die Hauptgegner, fünf hochintelligente Serienkiller. Zwischen den Voodoo-Gefechten wird fleißig geklettert, ge-

sprungen, geschwommen und hin und wieder ein traditionelles Rätsel gelöst. Hilfestellung erhaltet Ihr von Seiten der Voodoo-Lady und von Jauntie, einem skurrilen Schlangwesen.

Einen gehörigen Dämpfer erhält das Horrorspiel jedoch durch die bejammernswerte Grafikqualität. Durften wir auf dem PC und dem N64 die Totenwelt noch in brillanter Qualität bewundern, so ruckelt die PS-Version mehr schlecht als recht von einem pixeligen Bild zum anderen. Die Figuren sehen auf schmerzhafteste Weise zackig aus, und der Held verheddert sich nicht nur in den Texturen der Wände, sondern gerät auch zu den unpassendsten Momenten plötzlich ins Stocken.

Auch wenn die professionelle deutsche Sprachausgabe und der stimmungsvolle Soundtrack die Präsentation noch halbwegs retten können, bleibt der Shadow Man auf der PlayStation leider im Mittelfeld.

Stefanie Schetter

Spielespass 78%

Shadow Man

Hersteller: Acclaim
Veröffentlichung: Erhältlich
Preis: ca. DM 99,-
Spieleranzahl: 1
Genre: Action-Adventure

PC **erhältlich** **+** Stimmungsvolle Story, tolle Gruselatmosphäre, guter Sound und Sprachausgabe

PS **-** Ärgerliche Grafikfehler, Macken in der Steuerung

DC
N64 **erhältlich**
Altersfreigabe: **Ab 16 Jahren**
Grafik: **60%**
Sound: **80%**

QUICKCHECK



GEX 3: DEEP COVER GECKO

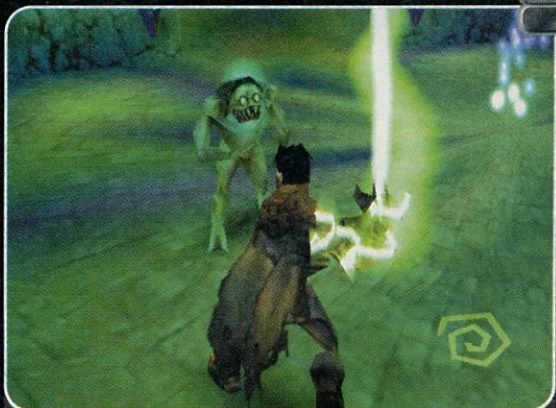
Spielespass 81%

N64 In ihrem dritten Abenteuer macht sich die gewitzte Echse daran, Agentin Xtra aus den Klauen ihrer Entführer zu befreien. Die Rettungsaktion durch 24 Levels ist mit allem ausgestattet, was das Jump&Run-Spielerherz begehrt: Während in einer ägyptischen Welt eine Kamelsafari auf dem Plan steht, geht

es in nördlicheren Gegenden per Snowboard auf Geschenke-Jagd. Ausgefallene Einzelspiele mit verrückten Charakteren und reichlich Gags am Rande halten Euch bei Laune. Spiegelungen und Lichteffekte sind toll anzusehen, und unser giftgrüner Held setzt seine verschiedenen Bewegungsarten auch optisch gelungen ein. Sound sowie

Sprachausgabe sorgen für Stimmung, nur die umständliche Kameraführung und teilweise grobe Texturen trüben den Gesamteindruck.

Hersteller: ..Crave Entertainment
Genre: Jump&Run
Preis: ca. DM 140,-
Veröffentlichung: ..Mitte Oktober



Lichtschwerter gibt's nicht nur in Star Wars: Auch Raziel schwingt seinen tödlichen Soul Reaver ebenso graziös wie effektiv.



Als Untoter sollte man sich nicht nur vor Licht, sondern auch vor Wasser in acht nehmen – sonst gibt's Vampirbraten ...



Auch mit Artgenossen fackelt der verbannte Raziel nicht lange: Diesem Vampirgegner schlägt sein letztes Stündchen.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Kains Erbe Raziel geht noch immer um – jetzt auch auf dem PC.

Das Schicksal meint es nicht gut mit Vampir Raziel: Als ihm Flügel zu wachsen beginnen, zieht das den Zorn des Vampirvaters Kain auf sich. Außer sich vor Neid läßt Papi dem armen Kerl die Schwingen amputieren und ihn in ein Wasserloch versenken. Doch Raziel entgeht der für Vampire tödlichen Flüssigkeit und startet einen verheerenden Rachefeldzug ...

In der Rolle von Raziel macht Ihr Euch auf, Kains Tyrannei zu beenden. Außer den üblichen Bewegungsarten wie Laufen, Springen etc. könnt Ihr noch einen Rest Flugkraft aus Euren Flügelfetzen herausholen. Bevor Ihr Kain und seinen Oberschergen eins auf die Mütze geben dürft, heißt es aber noch reichlich Rätsel lösen und „kleinere“ Widersacher ausschalten.

Habt Ihr genügend Seelen aus den Körpern Eurer Feinde gesaugt, könnt Ihr von bestimmten Orten aus ins Reich der Lebenden vordringen, das eine Art Parallelwelt zu Eurem vertrauten Jenseits darstellt. Dort sehen nicht nur die Schauplätze anders aus, auch Eure Fähigkeiten

ändern sich. Nur im Diesseits seid Ihr in der Lage, Dinge aufzuheben und benutzen, allerdings könnt Ihr auch durch eine Verletzung wieder ins Totenreich befördert werden.

Körperliche und magische Kräfte gewinnt Ihr, indem Ihr Schlüsselgegenstände an den Tag – oder besser die Nacht befördert. Während die spannende Geschichte und die edle Grafik richtig Spaß machen, hat man beim Handling leider gemurkst. Wollt Ihr zu einem früheren Spielstand zurückkehren, müßt Ihr nicht nur das Spiel neu laden, sondern auch Eure Steuerungsoptionen wieder einstellen.



Außerdem knallt Euch das Programm nach jedem Ladevorgang an denselben Ausgangspunkt zurück. Auch die abwechslungsarme Musik und die Geräusche nerven mit der Zeit. Wenn Eidos diese Technikpatzer der Testversion nicht noch im letzten Moment behebt, kann der PC-Soul Reaver mit seinem PlayStation-Ego wohl nicht Schritt halten.

Stefanie Schetter



Das Gruseladventure ist reich an eingestreuten Zwischensequenzen. An wichtigen Stellen hat man die Schnipsel deutsch synchronisiert.

SPIELSPASS

82%

Soul Reaver

Hersteller:Crystal Dynamics/Eidos
Veröffentlichung:September '99
Preis:ca. DM 90,-
Spieleranzahl:1
Genre:Action-Adventure

PC



Sehr gute Grafik, faszinierende Story, weitläufige Spielwelt

PS

erhältlich



Schwacher Sound, unausgeglichene Steuerung

DC

N64

Altersfreigabe:
Ab 16 Jahren

Grafik: **80%**
Sound: **49%**

QUICKCHECK

RAT ATTACK



Die Ratten sind los! Eine Meute aggressiver Nager aus dem Weltraum verbreitet auf der Erde Angst und Schrecken. Ein Glück, daß es die acht „Scratch Cats“ gibt, die den Kampf gegen die bewaffneten Biester aufnehmen. Als eine der hartgesottenen Jagdkatzen habt Ihr nun die Aufgabe, den Ratten mit Hilfe von

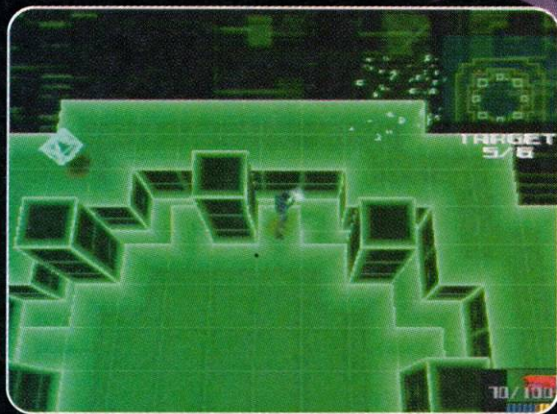
„Bändigungsfeldern“ eine Falle zu stellen, sie einzusacken und dem „Destruktor“ zu übergeben. Trotz der vielen Power-Ups und Extras keine leichte Sache! Darum könnt Ihr die Hatz auch im Multiplayer-Modus antreten und Euch dort von bis zu drei tatkräftigen Mitjägern verstärken lassen. Die Rattenjagd durch die über 50 3D-Levels

SPIELSPASS

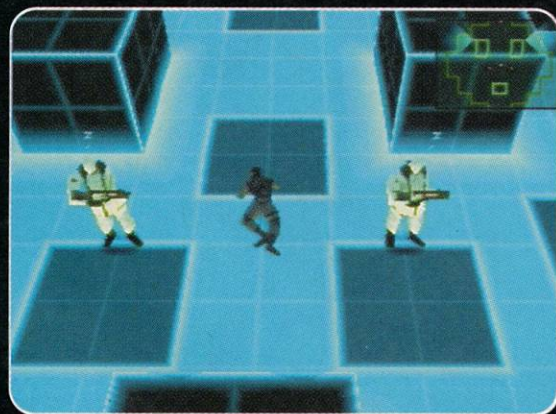
86%

in buntem Comic-Design wird auch nach etlichen Spielstunden nicht langweilig, und der tolle Sound sorgt für zusätzliche Stimmung.

Hersteller:TLC/Mindscape
Genre:Geschicklichkeit
Preis:ca. DM 79,-
Veröffentlichung:September '99



Bei den Missionen sollte man drauf achten, immer genügend Munition zur Verfügung zu haben.



Das ist eure Chance: Dieser Wachmann ist offensichtlich vom Schlaf übermannt worden.

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

Angehende Agenten können sich bei diesen Trainingsmissionen so richtig austoben.



In den Games and More-Charts hält sich der Agententhiller *Metal Gear Solid* seit Wochen. Jetzt könnt Ihr Euch auf ein Add-On zu dem beliebten Spiel freuen, bei dem über 300 verschiedene Missionen auf Euch warten. Allerdings benötigt Ihr für die Zusatzmissionen unbedingt die Vollversion von *Metal Gear Solid*.

Die 3D-Umgebung für die zahlreichen Trainingsmissionen ist grafisch eher schlicht und zweckmäßig gehalten. So könnt Ihr Euch voll und ganz auf Eure Missionen konzentrieren. Aufmerksame Wachposten, Kameras und tückische Falltüren, die sich unvermutet öffnen, sind die größten Gefahren. Nur wer vorsichtig und geschickt vorgeht, hat eine Chance.

Der Schwierigkeitsgrad steigert sich in jedem Missionsabschnitt kontinuierlich, je weiter man vorankommt, und zu Beginn ist Solid Snake immer nur getarnt und schleichend unterwegs. Auf der ersten Stufe der Spezial-

Missionen müßt Ihr zudem ohne Waffen zu-rechtkommen. Erst im weiteren Verlauf des Spiels könnt Ihr zur Waffe greifen, um zuerst unbewegliche, später dann auch bewegliche Ziele ins Visier zu nehmen.

Sobald eine Aufgabe erfüllt ist, startet die nächste Mission, und die weiteren Missionsziele werden auf Deutsch eingeblendet. Wer den Druck noch etwas steigern möchte, kann sich im Time-Attack-Modus versuchen, in dem Ihr alle Missionen noch einmal in einem bestimmten Zeitlimit absolvieren müßt.

Besonders begabte Agenten schaffen es auch noch, den Special-Mode freizuspielen. Dort ist Eure Nahkampfausbildung gefragt. Unter anderem müßt Ihr Euch dabei innerhalb einer Minute gegen eine bestimmte Zahl von Wachposten behaupten. Besonders gute Leistungen im Training werden mit verschiedenen Extras und einigen Bonusvideos belohnt.

Patrizia Stajer

spielespass 83%

Metal Gear Solid SM

Hersteller:Konami
Veröffentlichung:15. Oktober '99
Preis:DM 49,95
Spieleranzahl:1
Genre:Action-Adventure

PC

+ Große Zahl an Missionen, verschiedene Modi, Missionsziele in Deutsch

PS

- Grafik ist sehr schlicht und bietet kaum Abwechslung

DC

N64

Alters-freigabe:
Ab 16 Jahren

Grafik: 72%

Sound: 68%

QUICKCHECK



GUNGAGE

Im Mittelpunkt dieses Third-Person-Shooters steht ein Held mit einem seltsamen Namen: Wankle Skade. Und auch was in seiner Welt passiert, mutet etwas seltsam an: Unfreundliche Aliens haben ein Dimensionstor in seine Welt geöffnet. Das scheinen einige unheimliche Monster als Einladung zu verstehen. Sie machen sich

auf den Weg durch das Tor und greifen fortan alles und jeden an, der ihnen begegnet. Doch zum Glück ist eure Held mit einer Energiewumme, viel Munition und einem praktischen Energieschild ausgestattet, um den Monstern den Garaus zu machen. Die Levels laufen dabei immer gleich ab. Ihr steuert Wankle durch riesige Landschaften, nehmt die schreckli-

chen Monster unter Beschuß und tretet zum Schluß gegen einen Endgegner an. Wer dabei erfolgreich ist, spielt sich weitere Charaktere frei.

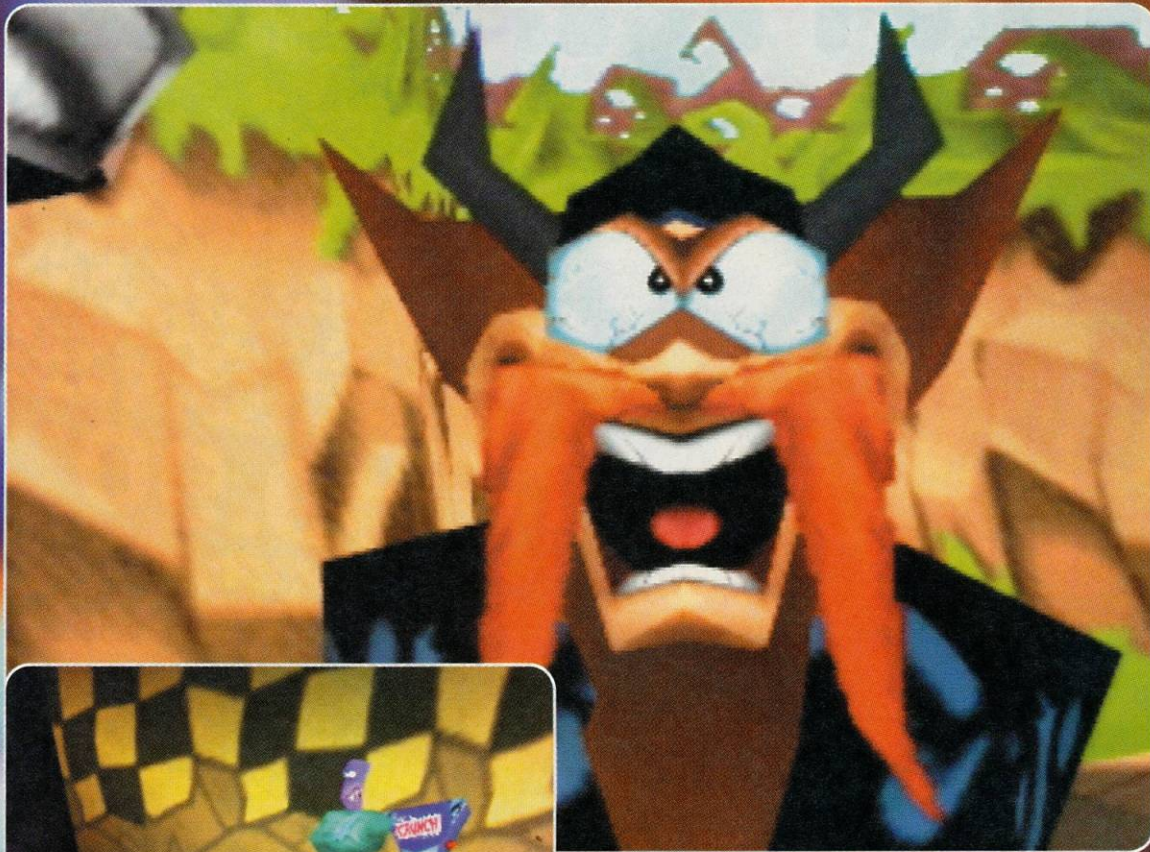
Hersteller:Konami
Genre:Action
Preis:ca. DM 99,-
Veröffentlichung:Erhältlich

spielespass 77%



TONIC TROUBLE

Auf dem Nintendo tobt der Krieg der Früchte.



Daß der Inhalt der Büchse eine so umwerfende Wirkung hat, überrascht sogar Grogg. Der wandelt sich durch das magische Getränk zum Oberfiesling.



Auch Ed kann sich mit einem Trick zum Superhelden aufputschen. Das Zauberpapcorn von Doc verleiht ihm völlig neue Kräfte.



So kann es kommen, wenn man mal einen Moment lang nicht genau aufpaßt: Die verhängnisvolle Dose geht verloren.

Spielespass

79%

Tonic Trouble

Hersteller: Ubi Soft
Veröffentlichung: Oktober '99
Preis: ca. DM 130,-
Spieleranzahl: 1
Genre: Jump&Run

PC



Witzige Handlung, ausgeflippte Grafik, gelungene Steuerung

PS



Weder spielerisch noch technisch etwas Neues

DC

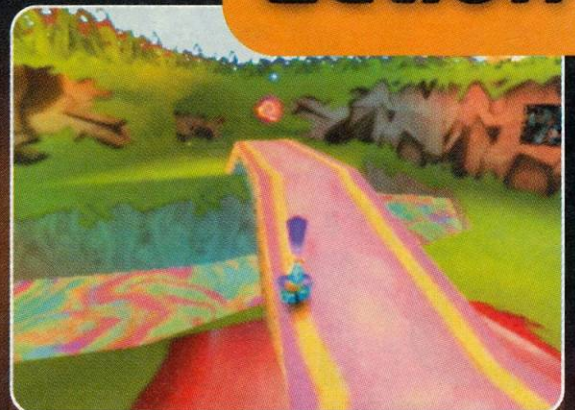
N64

Altersfreigabe:

Ab 6 Jahren

Grafik: 78%

Sound: 71%



Um dem Bösewicht Grogg die magischen Kräfte wieder abzuluchsen, müßt Ihr Gegenmittel sammeln. Eines liegt am Ende dieser Brücke.

Was man nicht im Kopf hat, muß man in den Beinen haben. Getreu diesem Sprichwort zieht Weltraum-Hausmeister Ed in diesem Jump&Run aus, dem Schurken Grogg Einhalt zu gebieten. Dieser hat nämlich ein magisches Getränk in die Finger bekommen, auf das Ed nicht ordentlich aufgepaßt hatte. Jetzt plant der Widerling, die Weltherrschaft an sich zu reißen.

Als Ed auf der Erde landet, ist diese bereits von einer Meute bizarrer Gestalten bevölkert: Allerlei zum Leben erwachte Haushaltsgeräte und aufmüpfiges Grünzeug verbreiten Chaos auf dem Planeten. Hilfe erhofft sich der geplagte Ed von dem verrückten Wissenschaftler „Doc“ – doch ausgerechnet der befindet sich in den Händen eines widerborstigen Maiskolbens ...

Um sich anständig verteidigen zu können, muß Ed die absonderlichen Gegner, die seinen Weg kreuzen, erst mal um ein paar Waffen erleichtern. Bis ihm das geglückt ist, kann er nur laufen und springen. Dabei erinnert nicht nur Eds Steuerung, sondern auch sein Aussehen stark an seinen Ubi-Soft-Kollegen *Rayman*. Die Bildschirmtexte wurden allesamt ins Deutsche übersetzt, und das Controller Pak bietet Euch die Möglichkeit zum Speichern, wenn Euch allzu freche Früchtchen auf die Pelle rücken.

Grafisch stört wie in vielen Nintendo-Spielen die gelegentlich vernebelte Sicht ein wenig, und auch die Oberflächengestaltung könnte besser sein. Im Großen und Ganzen ist die abgedrehte Story von *Tonic Trouble* jedoch ansehnlich verpackt und sorgt für witzige Spielstunden.

Stefanie Schetter

Q U I C K C H E C K



DEAD RECKONING

PC

Und mag der Name der verantwortlichen Softwarefirma noch so elegant klingen, dieser Actionshooter ist alles andere als exklusiv. Im Stil von *Unreal Tournament* und *Descent* macht Ihr Euch mit einem Fluggleiter auf die Jagd nach unfreundlichen Aliens. Die Steuerung Eurer Maschine ist an Bediener-

freundlichkeit kaum noch zu unterbieten, und die Explosionen geben grafisch alles andere als „Knaller“ ab. Soundtechnisch hat man es ärgerlicherweise nicht bei der nervtötenden Musik belassen – die grauenvoll laienhafte Sprachausgabe versetzt der verbockten Präsentation vollends den Todesstoß. Auch die Hoffnung, hinter

der traurigen Aufmachung doch noch ein paar Pluspunkte im Gameplay ausfindig zu machen, hat sich zu unserem Leidwesen nicht erfüllt.

Hersteller: software eXclusive
Genre: Action
Preis: ca. DM 70,-
Veröffentlichung: Erhältlich

Spielespass

33%

UNLIMITED



* Unverbindliche
Preisempfehlung

Spaß haben, bis die Augen flimmern!

Jetzt bekommst Du alles, was schon immer auf Deinen
Monitor wollte – und zwar AUF EINMAL! Vom absoluten
Klassiker bis zum aktuellen Spielehit. Alles echte Dauerbrenner,
die Dich hunderte von Stunden an Deinen PC fesseln.

Zusammengestellt von



Im Exklusiv-Vertrieb von Infogrames Deutschland.
Weitere Infos unter: www.infogrames.de

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

Vampire**PC**Seite 42

Final Fantasy VIII ...**PS**Seite 52

TOP
10

eure hits



1.	1	Zelda: Ocarina Of Time	N64
2.	3	Silent Hill	PS
3.	5	Final Fantasy VII	PS
4.	7	Diablo	PC
5.	8	Baldur's Gate	PC
6.	9	Wild Arms	PS
7.	10	Grim Fandango	PC
8.	-	Breath of Fire III	PS
9.	-	Silver	PC
10.	-	Holy Magic Century	N64

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.

die referenzen

n64



Body Harvest
Gremlin
Holy Magic Century
Konami
Mystical Ninja
Konami
Shadowgate 64
Mitsui
Zelda
Nintendo

PC



Baldur's Gate
Interplay
Diablo
Blizzard Entertainment
Grim Fandango
LucasArts
Lands Of Lore 3
Westwood
Might And Magic 6
3DO

PS



Breath Of Fire III
Capcom
Diablo
Blizzard/EA
Final Fantasy VII
Squaresoft
Guardian's Crusade
Activision
Wild Arms
SCEE

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



VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

Wie sorglos waren doch die Zeiten, als Vampire sich nur um erfolgreiche Beutejagd zu kümmern brauchten ...

Die untoten Hauptfiguren aus White Wolfes Buch-Rollenspielserie *Vampire: The Masquerade* dürfen sich nicht nur aufs Metzeln konzentrieren – denn lassen sie ihren Blutdurst die Oberhand gewinnen, verlieren sie ihren letzten Rest an Menschlichkeit. Auch in Nihilistics PC-Umsetzung besteht die größte Herausforderung für den Spieler darin, seinen Helden mit ausreichend „Lebenskraft“ zu versorgen, ohne daß er zum blutgierigen Monster wird.

Diesem Dilemma sieht sich auch Ex-Kreuzritter Cristof Romuald gegenüber, nachdem er von einer Horde Vampire überfallen und gebissen wurde. Zudem entführt auch noch ein feindlicher Blutsauger-Clan seine Angebetete, die Nonne Anezka. Der Kampf um Anezkas und seine eigene Seele führt Cristof im Laufe der Jahrhunderte ebenso durch mittelalterliche Katakomben wie durch New Yorker Nachtclubs.

Obwohl die Entwickler besonderen Wert auf eine mitreißende und emotionsgeladene Story legen, gehören auch rollenspieltypische Echt-

zeitgefechte zu Nihilistics Vampirepos. Waffen und Gegner verändern sich mit den Epochen, und als Vampir kennt Ihr natürlich auch einige magische Tricks. Die neuartige NOD-Engine soll vor allem an den Figuren für weich fließende Oberflächenstrukturen sorgen.

Die zahlreichen Schauplätze von Wien bis London sind sehr gewissenhaft gestaltet, Licht-, Schatten- und Nebel-effekte verdichten die Stimmung. Leider verlangt die großartige Präsentation ihren Hardware-Preis: Ohne mindestens einen Pentium II bleibt Euch die Welt der Dunkelheit verschlossen. Wer über entsprechendes Gerät verfügt, darf auch auf die ausgeklügelten Netzwerkmodi gespannt sein. Dort sollt Ihr sogar selbst Geschichten entwerfen können, an denen sich bis zu sieben weitere Mitspieler beteiligen dürfen.

Stefanie Schetter

INFO

Hersteller: Nihilistic
Veröffentlichung: März 2000



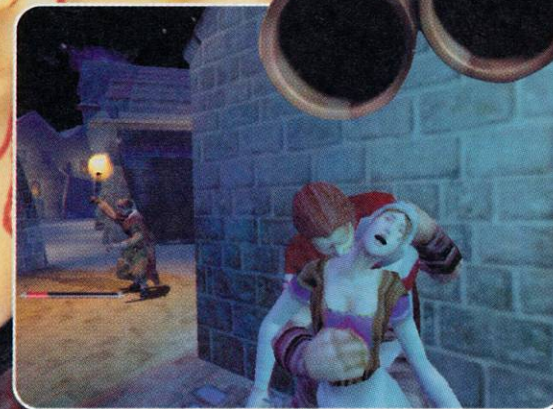
Die Grafik der Schauplätze in Vampire soll besonders nahtlos und „lebendig“ wirken.



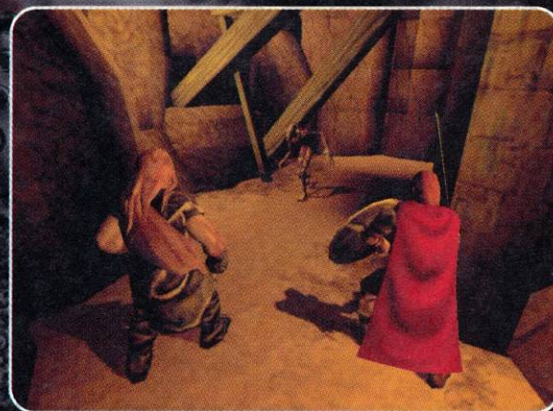
Was wäre ein Gruseladventure ohne einen zünftigen Friedhof? Inklusive Untoter, versteht sich.



Im 20. Jahrhundert haben Schußwaffen auch in Vampirkreisen Bogen und Schwerter abgelöst.



Ohne ausreichende Blut-Versorgung schwächt der Vampir. Zuviel schadet dagegen der Moral.



Cristof wandelt nicht nur durchs Mittelalter, sondern macht auch moderne Städte unsicher.

NEWTICKER-NEWTICKER-NEWTICKER-NEWTICKER-NEWTICKER



➤ **BioWare: Neverwinter Nights:** Nach *Baldur's Gate* arbeitet BioWare inzwischen an einem neuen hauptsächlich auf Internet und Netzwerk ausgerichteten Rollenspiel. In *Neverwinter Nights* (PC) sollt Ihr Euch sowohl Welten als auch Storys selber basteln können.



➤ **Blizzard: Diablo 2:** Die Beta-Testphase von *Diablo 2* ist am Laufen, und man feilt an Magiesystem und Charakterwerten. Pünktlich zum Start sollen außerdem Actionfiguren zum Spiel erhältlich sein.

„Manchmal weine ich heimlich...“

...vor Glück. Dann habe ich im Game Channel mal wieder so richtig abgeräumt. Wer mich provoziert, ist selbst schuld. Der wird richtig heulen, Alter. Aber nicht vor Glück.“

DER INTERNETZUGANG FÜR ONLINE-GAMER

NEU!

- ALLE TOP-MULTIPLAYER-GAMES
- EXKLUSIVE ONLINE-GAMES
- LOW PING-CONNECTION
- INSTANT ACTION IM MATCHMAKER
- RANKINGS, LIGEN, CLANS
- DATING BOARDS, EVENTS, COMPETITION
- AKTUELLE PREVIEWS UND REVIEWS
- DEMOS, PATCHES, UPDATES
- CHATS, FOREN, BUDDY-LISTS

SAUG' DIR DEN GAME CHANNEL-MATCHMAKER VON DER WEBSITE!
ODER CD DIREKT BESTELLEN. ALLE INFOS: HOTLINE 01805-001919

Game Channel fordert alles.

Game Channel, das ist der neue Treffpunkt für Multiplayer im Internet.

Du spielst gegen Hunderte. Von überall. Und mit absolutem High-Speed.

www.gamechannel.de

Heute schon gespielt?



Game
channel

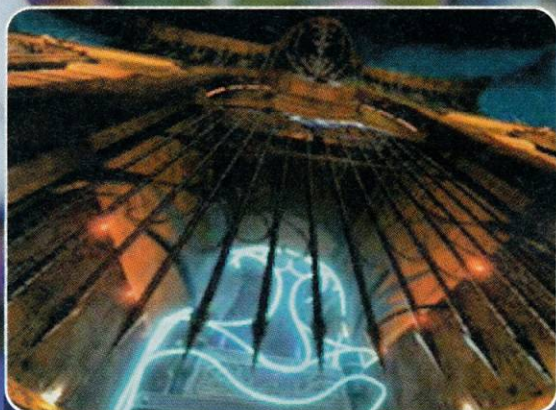
FINAL FANTASY VIII

Der achte Teil der japanischen Rollenspielsage übertrifft wirklich unsere gewagtesten Phantasien!



Edea
"Die Realität schmeckt nicht so süß."

Die Texte sind recht ordentlich übersetzt, so daß Ihr der Handlung problemlos folgen könnt.



Hoffen wir, daß dieses gewaltige Gittertor die machtlüsterne Hexe im Zaum halten kann...



Irvine 1294
Squall 1822
Rinoa 653
Ohne die unterstützende Macht der magischen „Guardian Forces“ können die Helden im Kampf nicht viel ausrichten.

Nachdem erste Bilder und Videoausschnitte schon seit Monaten deutschen Rollenspielfans den Mund wässrig gemacht haben, ist es jetzt endlich so weit: Ihr dürft Euch auch hierzulande zusammen mit Squall und seinen Freunden in ein bombastisches Abenteuer stürzen. Bevor es richtig zur Sache geht, müßt Ihr dem jungen Einzelgänger Squall jedoch erst einmal zu seiner Aufnahme in die Magie-Kampftruppe SEED verhelfen.

Natürlich gibt es auch auf der SEED-Akademie „Balamb-Garden“ Reibereien, und unser cooler Held liegt vor allem mit dem Hitzkopf Seifer im Clinch. Nach einem Zusammenstoß mit seinem Erzfeind landet Squall erst mal auf der Krankenstation, und das ausgerechnet kurz vor der alles entscheidenden Abschlußprüfung! Bevor Ihr diese bestreiten dürft, müßt Ihr erst mehrere Einzelaufgaben absolvieren; dann folgt in Gestalt eines echten Kampfeinsatzes die Feuerprobe.

Daß Seifer aufgrund von Befehlsverweigerung durch die Prüfung fällt, wird sich später noch als verhängnisvoll erweisen – doch erst

einmal lassen die glücklichen SEED-Frischlinge die Sektkorken knallen, und die hübsche Rinoa wagt bei Squall einen knisternden Annäherungsversuch. Tags darauf winkt der erste Auftrag, der das Team in die finsternen Mächenschaften der Hexe Edea verstricken soll ...

Zum Glück seid Ihr als SEED-Mitglied im Kampf nicht auf Euch allein gestellt. Magische Schutzgötter, die sogenannten „Guardian Forces“, leisten Euch Beistand. Beschwört Ihr eine Guardian Force, so verleiht sie Euch ihre Fähigkeiten. Je nach Eigenschaften und Erfahrung der angerufenen Guardian Force könnt Ihr Euch dann bis zu sieben Fertigkeiten gutschreiben.

Zu den gängigsten davon gehören „Item“ (Einsatz von Gegenständen im Kampf), „Draw“ (Übernahme der Zaubersprüche eines Gegners) und „Zauber“ (Einsatz von Zaubersprüchen). Die lange Wartezeit auf die deutsche Version hat sich übrigens gelohnt – die Bildschirmtex te in *Final Fantasy VIII* sind sehr viel besser aus dem Japanischen übertragen worden als beim Vorgänger. Wäre auch zu schade gewesen, wenn die großartig umgesetzte Story unter einer vermässelten Übersetzung hätte leiden müssen!

Denn hinsichtlich der Präsentation übertrifft *Final Fantasy 8* alles auf der PS Dagesewene. Die stimmungsvolle Musik erinnert im Stil an die früheren Teile, ein besonderer Genuß ist aber die Grafik. Schon die Handlungsabschnitte sind toll ausgeschmückt und farbenprächtiger als in den Vorgängerteilen – vor allem die Magie-Szenen strotzen vor Grafik- und Soundeffekten. Die gerenderten Videosequenzen jedoch rauben einem schier den Atem.

Nicht nur Gebäude, Gegenstände und Hintergründe glänzen in berauscher 3D-Optik, vor allem die Personen bewegen sich mit unglaublicher Eleganz. Augen, Gesichtszüge und Körpersprache spiegeln das Innenleben der Figuren verblüffend lebendig wider. Dabei ist es den Entwicklern gelungen, Handlungsteile und Videoszenen fließend miteinander verschmelzen zu lassen, ohne daß ein auffälliger Bruch entsteht. Die hervorragende technische Umsetzung, gepaart mit einer fesselnden Handlung, dürften den achten Teil der *Final Fantasy*-Serie zum Videospielhit 1999 machen.

Stefanie Schetter



Allein wäre Squall wohl nicht aus der Folterkammer herausgelangt, aber bei der SEED lernt man schließlich Teamwork.



Nirgends herrscht mehr Ruhe! Sogar im Balamb-Garten fliegen die Fetzen.



Um an die Zauber Eurer Gegner zu kommen, solltet Ihr den Befehl „Draw“ einsetzen.



Schlag acht Uhr abends: Zeit für den Auftritt des schillernden Glockenspiels – und für einen hinterhältigen Anschlag.

GESICHTER GANZ GROSS!

RIONA - DIE SCHÖNE HELDIN

Die Gesichter der Helden sehen nicht nur im Vergleich zum siebten Teil unglaublich gut aus. Von dem puppenhaften Aussehen ist kaum etwas geblieben – noch nie wirkten Polygon-Charaktere dermaßen lebensecht.



EDEA - DIE GEGENSPIELERIN

Herausgeputzt läßt sich die durchtriebene Zauberin durch die Menge chauffieren. Das Licht spielt nicht nur weich mit ihren Gesichtszügen, sondern fließt auch nahtlos auf ihrem Gewand.



SEIFER - DER RIVALE

Nachdem er durch die SEED-Prüfung gerasselt ist, wechselt Seifer in Edeas Lager über. Der Teint des Jünglings sieht zwar noch etwas zu makellos aus um wahr zu sein, aber die Mimik wirkt verblüffend echt.



spielespass

97%

Final Fantasy VIII

Hersteller:Squaresoft/SCEE
Veröffentlichung:27. Oktober '99
Preis:ca. DM 100,-
Spieleranzahl:1
Genre:Rollenspiel/Action-Adventure

PC
geplant

+ Spannende Story, faszinierendes Magiesystem, erstklassige Grafik mit genialen Videosequenzen

PS

- ziemlich textlastig

DC

N64

Altersfreigabe:
ohne Altersbeschränkung

Grafik: 94%

Sound: 92%

> 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 20.10. für 5,99 DM am Kiosk.



SPORT

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

inhalt

6
SEITEN

Bass Hunter	N64	Seite 62
International Track & Field 2	PS	Seite 56
Microsoft Fußball International 2000	PC	Seite 60
NBA Inside Drive 2000	PC	Seite 61
NFL Quarterback Club 2000	N64	Seite 61
NHL 2000	PC/PS	Seite 58
No Fear Mountain Biking	PS	Seite 56
Perfect Striker 1999	N64	Seite 60
Prince Naseem Boxing	PS	Seite 56
Reel Fishing	PS	Seite 62

eure hits

TOP 10



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

die referenzen

N64



FIFA 99
Electronic Arts
Madden NFL 99
Electronic Arts
NBA Jam '99
Acclaim
WWF Attitude
Acclaim
All Star Baseball 2000
Acclaim

PC



Links LS 1999
Access Software
NBA Live 99
Electronic Arts
FIFA 99
Electronic Arts
NHL 99
Electronic Arts
Triple Play 99
Electronic Arts

PS



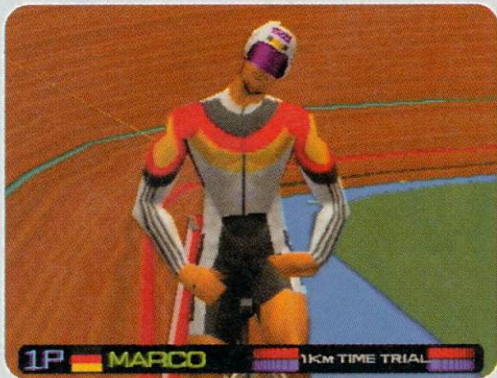
Tony Hawk's Skateboarding
Activision
FIFA 99
Electronic Arts
NBA Live 99
Electronic Arts
NHL 99
Electronic Arts
WWF Attitude
Acclaim

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



INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

Im kommenden Winter darf wieder nach Herzenslust gerannt, geradelt und gehechtet werden.



Kleine Aufwärmübungen vor dem Start sind für die Athleten unverzichtbar.



Die Sportler sind nicht nur detailliert dargestellt, sondern auch sehenswert animiert.

Wettbewerbe in voraussichtlich 12 Disziplinen werden nicht nur Euer Durchhaltevermögen, sondern auch die Haltbarkeit Eurer Gamepads auf die Probe stellen – um beim Weitsprung, Hürdenlauf oder Hammerwerfen gut abzuschneiden, müßt Ihr die Joystickknöpfe nämlich ganz schön energisch bearbeiten. In der schweißtreibenden Hektik zoomt daher auch die Kamera automatisch um Euch herum. Dabei läuft Euch schon mal ein ehrgeiziger Reporter durchs Bild, wodurch die Atmosphäre des Spektakels noch mehr an eine Live-Übertragung im Fernsehen erinnert.

Stefanie Schetter

INFO

Hersteller:Konami
Veröffentlichung:Januar 2000



PRINCE NASEEM BOXING

Der Boxstar läßt bitten! Gegen die Cracks der Szene müßt Ihr zeigen, was Ihr wirklich könnt.

Das Kernstück von *Prince Naseem Boxing* ist ein ausgefeilter Karrieremodus. Wenn man als Manager das Training des Schützlings überwacht und die nächsten Kämpfe plant, wähnt man sich fast in einem Strategiespiel. Aber auch der harte Sport kommt bei *Prince Naseem* natürlich nicht zu kurz. Bei Gefechten im schnellen Arcadestil und Einzelkämpfen gegen echte Stars aus dem Boxsport könnt Ihr zeigen, was in Euren Fäusten steckt. Die eigens entwickelte Grafik-Engine soll die Kämpfe besonders realistisch erscheinen lassen. Schläge, Bewegungen und Verletzungen werden realistisch simuliert. Gegner gibt es in *Prince Naseem* zur Genüge. Über 90 Faustkämpfer warten auf ihren Auftritt im Boxing, darunter 16, die realen Boxern nachempfunden sind. Ihr könnt Euch also auf äußerst spannende, in 3D umgesetzte Kämpfe freuen!

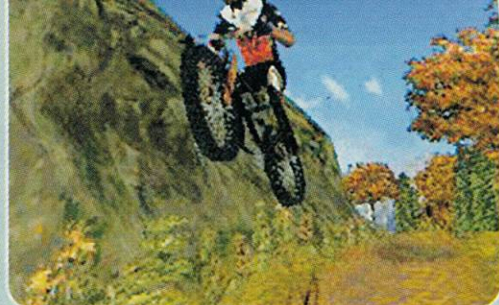
Patrizia Stajer

INFO

Hersteller:Codemasters
Veröffentlichung:Dezember '99



Wenn man sich mit Prince Naseem anlegt, sollte man einstecken können. Das wird auch Christian Mnutamba bald merken.



Wem bei solchen Flügen das Herz in die Hose rutscht, der sollte No Fear lieber im Regal stehen lassen.

NO FEAR DOWN HILL MOUNTAIN BIKING

Nein, CPU-gesteuertes Bungee-Jumping haben wir nicht im Programm – aber auch auf den Mountainbikes ist der Adrenalinschub garantiert.



Diese traumhaften Schneehänge sind nicht nur für Skifahrer ein wahres Sport-Paradies!

Auf 25 halsbrecherischen Strecken stürzt Ihr Euch auf Eurem virtuellen Drahtesel die Steilhänge hinunter, schlingert durch Schneewehen und legt Euch in Serpentinenkurven. Spektakuläre Stürze sind da nicht zu vermeiden – aber vielleicht fährt es sich nach einer kleinen Justierung der Bremsen und einem Reifenwechsel besser. Mit etwas Glück kommen die Fahrer, die übrigens über unterschiedliche Erfahrung und Kondition verfügen, auch in den Genuß des einen oder anderen Power-Ups. *No Fear Down Hill Biking* verspricht jedenfalls neben einer realistischen Mountainbike-Simulation vor allem eines: Action, action, action!

Patrizia Stajer

INFO

Hersteller:Codemasters
Veröffentlichung:November '99

NEWTICKER-NEWTICKER-NEWTICKER



Auch die Japaner beteiligen sich am elektronischen Fischwettbewerb. Bei *Fisherman's Bait* dürft Ihr Euch allerdings eher auf ein Arcade-Game mit vorgegebenen Zeitlimits und dynamischen Kamerafahrten

einstellen. Mehrere mit Hilfe von Polygonmodellen dargestellte Fischarten und digitalisierte Umgebungsgrafiken sollen bei dem Angelspiel für einen realistischen Look sorgen.

HERSTELLER:KONAMI





Untersuchungsbefund
☒ infiziert
Virus = unbekannt
Infektionszeitpunkt:
Oktober
1999

ABOMINATION

THE NEMESIS PROJECT



EIDOS
INTERACTIVE

NHL 2000

Electronic Arts läutet die neue Eishockey-Saison gleich auf zwei Systemen ein.

Bei der Zusammenstellung Eurer Favoritenteams sind Euch praktisch keine Grenzen gesetzt: Ihr könnt nicht nur die zahlreichen Original-NHL- und -Nationalmannschaften anführen, sondern auch alle Teams nach Belieben umorganisieren, Neulinge verpflichten oder den Rivalen ihre Spitzenleute abluchsen.

Im Gesichts-Editor dürft Ihr den Eishockeycracks sogar Euer eigenes Gesicht verpassen! Für die verschiedenen Spielmodi bietet eine riesige Menge an Optionen zusätzliche Gestaltungsmöglichkeiten. Anhaltende Motivation erzeugt vor allem der Karrieremodus. Während einer zehnjährigen Laufbahn bekommt Ihr es hier mit allen erdenklichen Situationen im Leben eines Sportlers zu tun, inklusive Ausfällen und Alterserscheinungen.

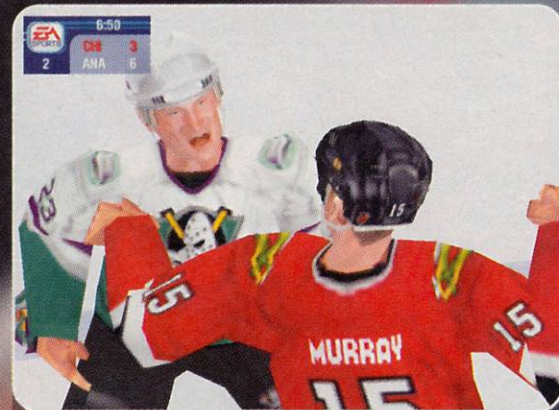
Außerdem könnt Ihr wie im Vorgänger eigene Ligen mit bis zu 16 Teilnehmermannschaften erstellen. Das Ganze funktioniert neuerdings sogar über Internet! Überhaupt hat man bei der PC-Version den Netzbereich sehr gut ausgebaut, so daß Ihr sämtliche Mehrspielermodi jetzt auch über Modem auskosten könnt. Das nur wenig veränderte Bewegungsrepertoire läßt sich am besten mit einem zehntastigen Gamepad ausnutzen, für

die wichtigsten Aktionen genügen jedoch auch vier Knöpfe.

Im Großen und Ganzen ist die Steuerung sehr schnell und direkt, aber trotzdem äußerst handlich geworden. Wie hart das Spiel und wie gewitzt die Torhüter sein sollen, könnt Ihr natürlich selbst bestimmen, und Einsteiger werden sich dank der „Anfängerspiel“-Option recht schnell ins Gameplay eingewöhnen. Die hervorragende Grafik des Vorgängers wurde bis auf das neue Design des Menüsystems und kleine Ergänzungen weitestgehend beibehalten.

Zu den Neuerungen zählen Animationen wie fliegende Helme oder flammende Diskussionen zwischen Spielern und Schiedsrichter. Das Schliddern der Kufen, die Jubelschreie des Publikums und die krachende Musik der englischen Band *Garbage* sorgen akustisch für mitreißende Stadionatmosphäre. Weniger glücklich sind wir mit den Stimmen der bekannten DSF-Sprecher, die das Geschehen zwar inhaltlich passend, aber ohne große Hingabe kommentieren. Außer den etwas nervigen Sprüchen der beiden Moderatoren und den relativ geringfügigen Unterschieden zu *NHL 99* gibt es an der actionreichen Simulation jedoch nichts zu mäkeln.

Stefanie Schetter



Ab jetzt dürfen Spieler wie Zuschauer strahlen, jubeln und grimmige Gesichter ziehen.



Im Phantasie-Draft könnt Ihr diesmal jedes beliebige Team mit Spielern Eurer Wahl ausstatten.



Zu den raren Neuzugängen in der Bewegungsauswahl zählt die Körpertäuschung.



Spielesspass

89%

NHL 2000

Hersteller:Electronic Arts
Veröffentlichung:Ende September '99
Preis:ca. DM 90,-
Spieleranzahl:8 PC/10 Internet + Netzwerk
Genre:Sportspiel

PC



Sehr gute Präsentation, große Menge an Spieloptionen auch im umfangreichen Netzwerk-Modus

PS



Nervige, oft wiederholte Kommentare, wenig Innovationen

DC

N64

Altersfreigabe:
Ohne Altersbeschränkung

Grafik: **90%**

Sound: **80%**

Die Torhüter reagieren ausgenommen realistisch und blocken gegnerische Angriffe intelligent ab.



Das war wohl nix, Herr Torwart! Der Puck hat seinen Weg durch die Beine des Goalies und ins Netz gefunden.



Wer auf riskante Manöver steht, kann versuchen, das gegnerische Tor im Alleingang zu stürmen und einen Treffer zu landen.

TEST



spielspass

88%

NHL 2000

Hersteller: EA Sports
Veröffentlichung: 30. September '99
Preis: ca. DM 90,-
Spieleranzahl: 1-8
Genre: Sportspiel

PC



Ausgereifte Steuerung, hoher Realismus, überarbeitete Grafik, spannende Mehrspielermodi

PS



Nervige deutsche Kommentatoren, zu wenig neue Features

DC

N64

Altersfreigabe:

Ohne Altersbeschränkung

Grafik: 83%

Sound: 74%



18/99



19/99



20/99

Heft verpaßt?



Kein Problem!

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

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

Hiermit bestelle ich:

☐ GAMES AND MORE 18/99	zu DM 3,90	
☐ GAMES AND MORE 19/99	zu DM 3,90	
☐ GAMES AND MORE 20/99	zu DM 3,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)
☐ Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

MICROSOFT FUSSBALL INTERNATIONAL 2000

Keine Gefahr für FIFA, aber trotzdem gut!

Jedes Fußballspiel, das auf den Markt kommt, muß den Vergleich mit dem Branchenprimus FIFA über sich ergehen lassen – das gilt auch für *Microsoft Fußball International 2000*. Bereits vor zwei Jahren versuchte der Softwareriese den Angriff auf den Thron von EA Sports, doch das Vorhaben mißlang. Der zweite Versuch sieht da schon besser aus, auch wenn die FIFA-Reihe weiterhin die unangefochtene Nummer 1 bleibt. Die Zusammenarbeit mit Rage Software, deren Spiel *Ruud Gullit Striker* für *Microsoft Fußball International 2000* unter Vertrag genommen wurde, hat sich trotzdem gelohnt. Jetzt aber zum Spiel!

Optisch macht *Microsoft Fußball* einen guten Eindruck. Das Intro und die nüchternen Menüs sind zwar keine Highlights, die Spielgrafik ist aber o.k. Die Spieler selbst sind ansprechend animiert, so daß sich das Geschehen auf dem Rasen wirklich sehen lassen kann. Und die Wetterbedingungen sind nicht nur ein optischer Gag, sondern wirken sich tatsächlich auf das Spiel aus.

Auf Originalspieler in den 80 Nationalteams müßt Ihr leider verzichten, doch wer ein bißchen Zeit investiert, kann sich mit dem

Editor trotzdem sein Wunschteam basteln. Bei den Spielmodi findet sich alles, was man auch von anderen Spielen des Genres gewohnt ist: Vom Trainingsmodus über den Ligabetrieb bis hin zu der Möglichkeit, historische Partien nachzuspielen, ist alles geboten. Beim Festlegen des Schwierigkeitsgrades geht Microsoft jedoch eigene Wege: Mit einem Schieberegler könnt Ihr das Spieltempo und den Grad des Pressings der Gegner stufenlos einstellen. Leider ist die Intelligenz Eurer Computergegner nicht gerade berauschend. Chancen des anderen Teams sind meist die Folge von Abspielfehlern – gekonnte Spielzüge sind die Seltenheit.

Dank der akzeptablen Steuerung kommt nach einiger Zeit aber trotzdem Spielspaß auf. Selbst Einsteigern gelingt es, nach gewisser Eingewöhnungszeit recht ansehnliche Spielzüge auf den Rasen zu zaubern.

Wer nur ab und zu die Fußballschuhe schnüren will, kann getrost zu der actionorientierten Simulation von Microsoft greifen. Echte Freaks werden allerdings wohl weiterhin der FIFA-Serie treu bleiben, sie hat einfach noch ein bißchen mehr zu bieten.

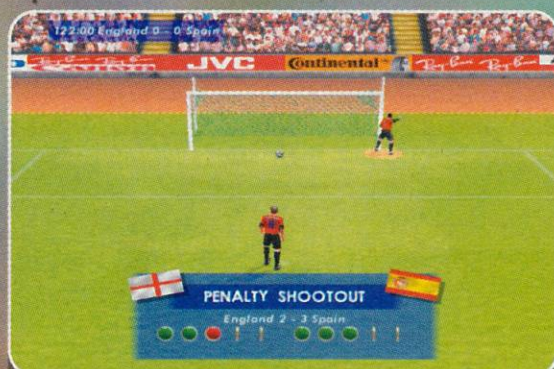
Patrizia Stajer



Aus sieben Kameraperspektiven könnt Ihr das Geschehen auf dem Rasen beobachten.



Beim Tackling zeigen die Kicker keine guten Leistungen, sie setzen meist auf grobe Fouls.



Der Ärger des englischen Torhüters ist verständlich. Den Spaniern ist beim Elfmeterschießen das dritte Tor gelungen.



Das ist der verdiente Lohn für all die Mühe auf dem Rasen: Auf den Sieger des Meisterschaftswettbewerbs wartet ein toller Pokal.



Originalspieler gibt es nicht, doch der Editor schafft Abhilfe. Hier kann jeder seinen Lieblingskicker zusammenstellen.

SPIELSPASS 80%

Microsoft Fußball

Hersteller:Microsoft
Veröffentlichung:September '99
Preis:ca. DM 79,-
Spieleranzahl:4
Genre:Fußball

PC



Gut für Einsteiger, ansprechende Grafik, Flanken aus vollem Lauf sind möglich

PS



Eingewöhnungsphase ist nötig, schlechte Torhüter

DC

N64

Altersfreigabe:
Ohne Beschränkung

Grafik: 78%

Sound: 75%

QUICKCHECK



PERFECT STRIKER 1999



Der Japan-Import *Perfect Striker 1999* kommt im nächsten Jahr unter dem Titel *International Superstar Soccer 2000* auch bei uns in die Läden. Wir erzählen Euch jetzt schon einmal das Wichtigste über das neue Fußballspiel von Konami. Simuliert wird die japanische J-League, die im Land der aufgehenden Sonne

für Furore sorgt. Alle Originalteams und -spieler aus Nippon stehen Euch zur Verfügung. Neben Spielen im Ligamodus stehen auch rasante Einzelbegegnungen und nervenaufreibende Elfmeterduelle auf dem Programm. Die Animationen der Kicker machen einen noch besseren Eindruck als beim Vorgänger. *Perfect Striker* macht einfach

Spaß. Einziges Problem: die japanischen Bildschirmtexthe. Wer die Sprache nicht beherrscht, verpaßt zwangsläufig einige Feinheiten.

Hersteller:Konami
Genre:Fußball
Preis:n.n.b.
Veröffentlichung:1. Quartal 2000

SPIELSPASS 89%



Um den Freiwurf erfolgreich abzuschließen, müßt Ihr die zwei wandernden Balken (links unten) zeitgenau stoppen.



Scottie Pippen, wie man ihn kennt. Auch bei seinem neuen Verein, den Houston Rockets, glänzt er mit gekonnten Slam Dunks.

NBA INSIDE DRIVE 2000



Microsoft sorgt für Überraschungen unter dem Korb

Und noch einmal Microsoft. Auch im Bereich Basketball schickt der Softwaregigant zum zweiten Mal ein Spiel in das Rennen um die vorderen Plätze im Genre: Nach *NBA Full Court Press* kommt jetzt *NBA Inside Drive 2000*. Und das ist richtig gut!

Wie der Titel andeutet, stehen alle Spieler und Mannschaften aus der NBA für die Duelle auf dem Parkett bereit. Die Menüs sind einfach gehalten und erklären sich selbst, so daß auch Einsteiger keine Probleme damit haben werden. Je nach Können bestimmt Ihr den Schwierigkeitsgrad.

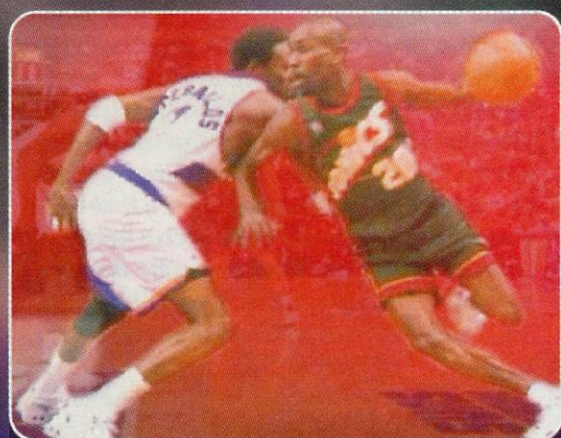
Dank der sieben Kameraperspektiven habt Ihr in jeder Situation des Spiels den perfekten Überblick. Und auch bei den Animationen der Spieler gibt es nichts zu meckern. Sie sind so gut, daß man den Entwicklern sogar verzeiht, daß die Gesichter unbewegt bleiben. Die Steuerung von *NBA Inside Drive 2000* ist direkt und wartet mit einigen Überraschungen auf. Bis zu zehn Tasten Eures Gamepads könnt Ihr frei belegen, meist reichen jedoch sechs, um ein richtig gutes Spiel zu zeigen. Selbst spektakuläre Manöver wie Alley-Oops oder 360°-

Drehungen sind damit kein Problem.

Neben der klassischen Steuerungsvariante, bei der man jeden Spieler des Teams auf Wunsch dirigieren kann, hat sich Microsoft zwei vielversprechende Alternativen einfallen lassen. Einen Hauch von Rollenspiel bekommt die Basketball-Zockerei, wenn man sich auf einen Spieler konzentriert und ihn durch eine komplette Saison begleitet. Eine echte Herausforderung ist die dritte Variante. Dabei könnt ihr die Mitglieder einer Mannschaft beliebig kontrollieren, ohne in Ballbesitz sein zu müssen. Eure Teamkollegen machen das Spiel, und Ihr solltet Euch möglichst geschickt ins Geschehen einschalten. Eine tolle Idee!

Auf höheren Levels sind die Computergegner nur noch schwer zu besiegen. Um dennoch erfolgreich zu sein, müßt Ihr die Coaching- und Strategieoptionen schon gekonnt nutzen. Dann sind Euch auch lobende Kommentare der beiden hörenswerten US-Sprecher sicher, die zum Glück nicht eingedeutscht werden.

Patrizia Stajer



Bei den Intros steht Inside Drive EA in nichts nach. Hier spielt Gary Payton Cedric Ceballos aus.



spielspass

85%

NBA Inside Drive

Hersteller:Microsoft
Veröffentlichung:September '99
Preis:ca. DM 90,-
Spieleranzahl:10 Sp. an einem PC
Genre:Basketball

PC



Vieleitige Steuerung, gelungenes Gameplay, toller Kommentar, super Trainingsmodus

PS



Hohe Schwierigkeitsstufen sind nur schwer zu knacken, Gesichter sind nicht animiert

DC

N64

Altersfreigabe:
Ohne Beschränkung

Grafik: 84%

Sound: 83%

QUICKCHECK



NFL QUARTERBACK CLUB 2000

spielspass

89%



Bis *Madden NFL 2000* auf den Markt kommt, können sich alle Football-Fans schon mal mit *NFL Quarterback Club 2000* vergnügen. Die Animationen der Spieler wurden verbessert und sind ein echter Augenschmaus. Der Statistik- und Optionsteil enthält mit seiner riesigen Auswahl an Spielmodi und Spieler-Infos (fast) alles,

was das Fanherz begehrt. Nur in einem Punkt hinkt das Acclaim-Spiel noch hinter *Madden* her: beim Gameplay. Zwar wurde auch hieran gearbeitet, doch beim Lauf- und Paßspiel verliert man immer wieder den Überblick. Und auch die Steuerung könnte etwas direkter ausfallen. Das ändert aber nichts daran, daß *NFL Quarterback Club 2000* ein tol-

les Spiel ist. Wer auf Nummer sicher gehen will, sollte aber abwarten, bis *Madden NFL 2000* erscheint und ein direkter Vergleich möglich ist.

Hersteller:Acclaim
Genre:Football
Preis:ca. DM 109,90
Veröffentlichung:Oktober '99

IN-FISHERMAN BASS HUNTER 64

Take 2 widmet sich diesmal einer Sportdisziplin der etwas gemächlicheren Art.

Wer heutzutage ein paar dicke Bärtschlein aus dem Wasser ziehen will, braucht sich nicht mehr in aller Herrgottsfrühe aus dem warmen Bett zu quälen und im Morgennebel ans nächstgelegene Seeufer zu stapfen. Dank virtueller Sportsimulationen können wir die Faszination des Angelsports jetzt auch gemütlich bei einer Tüte Chips vor dem Bildschirm auskosten.

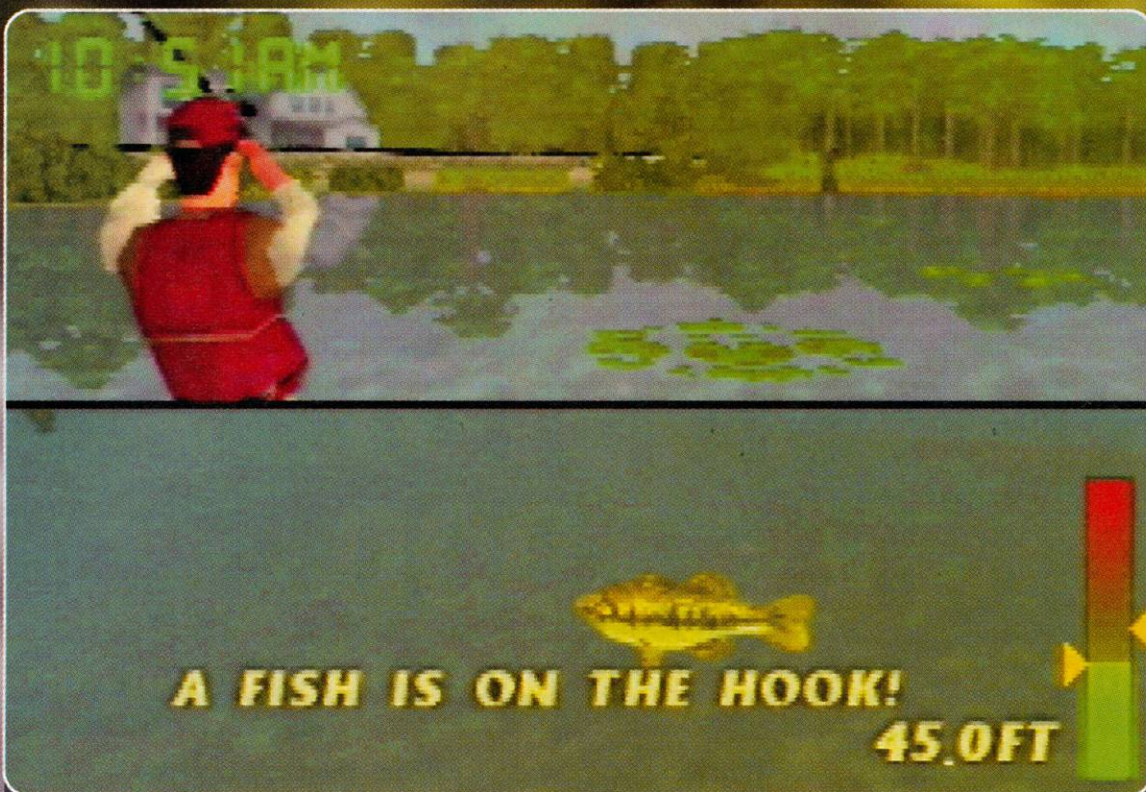
In *Bass Hunter 64* fischt Ihr Euch im Konkurrenzkampf mit anderen Anglern von einem Turnier zum nächsten. Ein Aufstieg ist jedoch nur möglich, wenn Ihr am Ende jedes Durchgangs die fünf fettesten Exemplare Euer eigen nennen könnt. Für solche Erfolge regnet es Punkte und wo gibt der begeisterte Angler die aus? Im Einkaufsbildschirm selbstverständlich.

Dort ersteht Ihr immer professionelleres Gerät für Euer Hobby, so daß die Motivation zum Weiterfischen nicht „baden geht“. Die Handhabung der virtuellen Angelruten ist ziemlich wirklichkeitsnah, und Ihr müßt gutes Geschick beim Drillen beweisen, damit Euch der begehrte Fang nicht entwischt.

Ihr würdet bei der Bildschirm-Anglei ziemlich „im Trüben fischen“, könntet Ihr die Wasseroberfläche Eurer drei Reviere nur von oben begutachten. Daher eröffnet Euch *Bass Hunter 64* eine Perspektive, um die Euch jeder leibhaftige Angler beneiden würde: Auf der unteren Bildschirmhälfte könnt Ihr nämlich verfolgen, was sich in der nassen Tiefe so tummelt.

Insgesamt weiß *In-Fisherman Bass Hunter 64* nach der ersten Eingewöhnungsphase durchaus zu fesseln, auch wenn grafisch und vor allem soundtechnisch deutlich mehr aus der Simulation herauszuholen gewesen wäre.

Stefanie Schetter



Da hat einer angebissen! Jetzt wird sich zeigen, an welcher Seite der Angelschnur der Stärkere zieht.



Jeans, Schwimmweste und natürlich Baseballkappe: der typisch amerikanische Angler.



Spielepass 73%

Bass Hunter 64

Hersteller: Take 2
Veröffentlichung: Oktober '99
Preis: ca. DM 100,-
Spieleranzahl: 1
Genre: Sportspiel

PC



Gute Motivation durch große Geräte-Auswahl, realistische Steuerung, spannender als erwartet

PS



Mäßige Präsentation

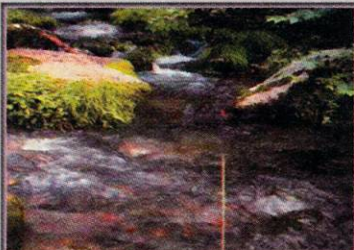
DC

Altersfreigabe:
Noch nicht bekannt

Grafik: **73%**
Sound: **59%**

N64

QUICK CHECK



REEL FISHING



Auch auf der PlayStation macht sich Panik unter den Forellen breit: Die Angler kommen! Mit unterschiedlichen Köder- und Schwimmerarten lockt Ihr die Computerräuber an, zieht sie aus dem Wasser und verfrachten sie in Eure Aquarien. Wenn der geduldige Fischergeselle genügend Erfahrung gesammelt hat,

darf er auch vom sanft plätschernden Bächlein an einen tieferen See umziehen und sich dort auf die Pirsch nach neuen Fischgattungen begeben. *Reel Fishing* ist zwar grafisch hübsch anzusehen, wird jedoch recht schnell fade, da es weder große Herausforderungen noch Abwechslung bietet. Auch mit dem Realitätsgrad ist es nicht allzu weit

her – so wirkt es zum Beispiel störend, daß Eure Angelgründe aus der Unterwasser-Perspektive ganz anders aussehen als vom Ufer aus.

Hersteller: Natsume
Genre: Sportspiel
Preis: ca. DM 80,-
Veröffentlichung: September '99

Spielepass 73%

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!



**TOP
10**

**3
SEITEN**

inhalt

Formel 1 '99	PS	Seite 65
Gran Turismo 2	..PS	Seite 64
Hot Wheels	PS	Seite 66
Panzer Elite	PC	Seite 66

eure hits



1.	1	Need for Speed 4	PC/PS
2.	2	Need for Speed 3	PC/PS
3.	3	Gran Turismo	PS
4.	5	Driver	PC/PS
5.	4	F-Zero X	N64/PS
6.	6	V-Rally	N64/PS
7.	7	TOCA 2	PC/PS
8.	8	F-1 World Grand Prix	N64
9.	-	Mario Kart 64	N64
10.	10	Ridge Racer Type 4	PS

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

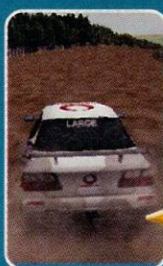
die referenzen

N64



F-1 World Grand Prix II
Nintendo
F-Zero X
Nintendo
Micro Machines 64
Codemasters
Star Wars Episode I: Racer
Nintendo
Top Gear Overdrive
Mitsui

PC



F1 Racing Simulation 2
Ubi Soft
Grandprix Legends
Havas Interactive
Nice 2
Magic Bytes
Superbikes World Championship
Electronic Arts
TOCA 2 Touring Cars
Codemasters

PS



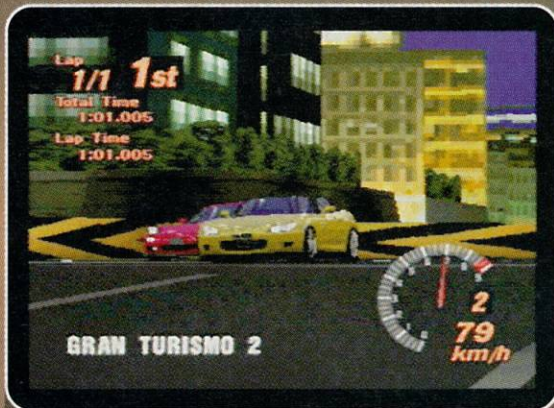
Driver
GT Interactive
Gran Turismo
SCEE
Rollcage
Psygnosis
TOCA 2
Codemasters
V-Rally 2
Infogrames

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



GRAN TURISMO 2

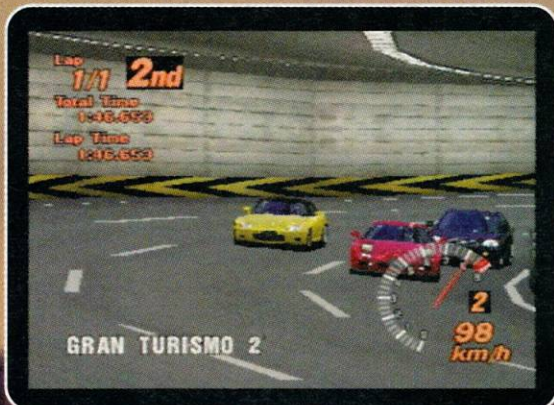
Sony gibt kräftig Gas: Das Rennen geht weiter!



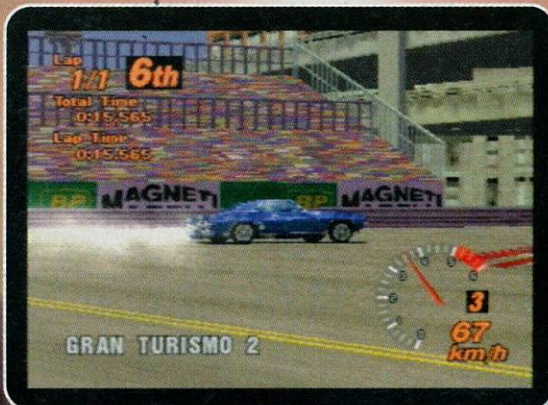
Der Erfolg von GT war riesig. Und mit der Fortsetzung will Sony noch einen draufsetzen.



Die Grafik des Rennspiels ist super. Man hat das Gefühl, an einer echten Rennstrecke zu stehen.



Die drei liefern sich ein heißes Rennen. Nur die besten Fahrer haben dabei eine Chance.



In den riesigen Amischlitten aus den 70ern erlebt Ihr ein ganz besonderes Fahrgefühl.



Im Fuhrpark von Gran Turismo verliert man leicht den Überblick. 400 Wagen warten dort auf ihren Einsatz

Gran Turismo war spektakulär, Gran Turismo 2 wird spektakulärer. Das zumindest verspricht Sony. Die weltweiten Erfolge des ersten Teils sollen noch einmal getoppt und die Möglichkeiten der PlayStation bis zum Letzten ausgereizt werden. Den Fans soll mit Gran Turismo 2 ein völlig neues Spiel präsentiert werden. Hinsichtlich der Produktqualität und der ungeheuren Komplexität der Kurse orientiert man sich am Vorgänger.

Fast verdreifachen wird sich die Zahl der Fahrzeuge. Unglaubliche 400 Modelle von Herstellern aus der ganzen Welt werden für die Rennen zur Verfügung stehen. Kein anderes Rennspiel kann da mithalten, so daß Euch die Auswahl mit Sicherheit schwer fallen wird. Zum Fuhrpark gehören auch ausgefallene Wagen aus den 70ern und neue Boliden wie der Mercedes SLK oder der Beetle. Verzichten müßt Ihr allerdings auf einen Porsche, denn diese Lizenz hat sich Electronic Arts gesichert.

Auch bei der Kursauswahl waren die Entwickler von Sony fleißig, statt elf – wie bei Gran Turismo 1 – gibt es diesmal mehr als 20 verschiedene Strecken. Dazu kommen Verbesserungen bei der Handhabung der Wagen und bei der Geschwindigkeit, was für ein noch beeindruckenderes Fahrgefühl sorgen dürfte.

Aber auch Bastler kommen voll auf ihre Kosten. Fast jedes einzelne Teil der Maschine kann verändert werden, vom Drehmoment bis zum Abstand der Achsen. Erstmals soll es auch einen Wagen mit Vierradantrieb geben.

Das fahrerische Können wird durch einen Punkt besonders auf die Probe gestellt: Innerhalb eines Kurses müßt Ihr Euch auf ganz unterschiedliche Straßenbeläge einstellen. Auch optisch wird GT 2 seinen Vorgänger wohl noch einmal überflügeln. Die Umgebung der Rennstrecken soll noch realistischer aussehen als beim letzten Mal. Ihr könnt Euch also auf einiges gefaßt machen und schon einmal einen Platz in Eurer Spielesammlung reservieren.

Patrizia Stajer

INFO

Hersteller:SCEE
Veröffentlichung:24. November '99

NEWTICKER-NEWTICKER-NEWTICKER



>> MICROPROSE: 1937 - SPIRIT OF SPEED. Bei 1937 - Spirit of Speed könnt Ihr eine Rennfahrerkarriere im Stil von Grandprix Legends starten – und zwar in den 30er Jahren. Beginnen müßt Ihr als absoluter Anfänger in den

unteren Klassen des Rennzirkus. Erst im Erfolgsfall dürft Ihr Euch auch mit Wagen renommierterer Rennställe auf die Piste wagen. Insgesamt stehen zwölf historische Boliden für die verschiedenen Rennen zur Auswahl. <<





Um den Realitätsgrad noch zu verstärken, könnt Ihr auch ein Flaggensystem aktivieren.



Links könnt Ihr auf einer kleinen Streckenübersicht Eure Rivalen im Auge behalten.



In der Ego-Perspektive könnt Ihr fast den Fahrtwind um die Ohren spüren.



Gegen Profis wie Eddie Irvine wird der Kampf um einen Platz auf dem Siegereck hart.



Legt Ihr am Ziel eine kräftige Vollbremsung hin, müssen die Reifen Gummi lassen.

FORMEL 1 '99

Schumi und Co. sind bald wieder unterwegs – so realistisch wie noch nie!

Nicht nur die Entwickler basteln fleißig an Psygnosis' vierter Formel-1-Simulation – auch die Spieler werden nach Herzenslust an ihren Flitzern herumfuhrwerken dürfen. Von Antrieb und Bremsbalance bis zu Übersetzung und Aufhängung läßt sich beinahe jedes Schraubchen justieren. Zusätzlich bietet Euch das gut ausgearbeitete Menü viele Möglichkeiten zur Einstellung des Realitätsgrades.

So greifen Euch nicht nur Lenk- und Bremshilfen nach Wunsch unter die Arme – beziehungsweise die Räder –, auch Schäden, Unfälle und Maschinendefekte lassen sich wahlweise zu- oder weg-

schalten. Wem das ganze Getrimme zu viel ist, der kann sich einfach einen aus den vier Schwierigkeitsgraden auswählen und so die Herausforderungen des Rennens auf seine Fähigkeiten abstimmen.

Die 16 einzelnen Kurse werden Euch bereits im Menü in allen Details vorgestellt, inklusive der jeweils vorteilhaftesten Fahrstrategie. An der Grafik hat man gefeilt, so daß Pop-Ups kaum noch auftreten, die Framerate inzwischen beinahe optimal ist und die Kurse samt Wetterverhältnissen ebenso wirklichkeitsnah wie stimmungsvoll aussehen. Auch über den schnellen und flüssigen Ablauf des Rennens kann man nicht meckern.

Bei der Auswahl an prominenten Piloten wie Michael Schumacher und dessen Ersatzmann Mika Salo achtet man offensichtlich darauf, am Puls der Zeit zu bleiben. Die Spiel-Karriere jedes einzelnen Fahrers könnt Ihr haargenau nachvollziehen. Größtes Manko in der letzten Testversion waren noch die Kommentare der RTL-Moderatoren: Um wirklich einen Pluspunkt zur Spielatmosphäre beizusteuern, sollten die Entwickler an deren Timing und Betonung auch noch etwas feilen.

Stefanie Schetter

INFO

Hersteller: Psygnosis
Veröffentlichung: 20. Oktober '99

NEWTICKER-NEWTICKER-NEWTICKER

PC >>> **INFOGRADES: LE MANS 24.** Im kommenden Frühling sollt Ihr beim neuesten Teil der Test Drive-Serie von Infogrames auf der legendären Le-Mans-Strecke an den Start gehen dürfen. Le Mans 24 (PC) soll Euch 48 Wagen der

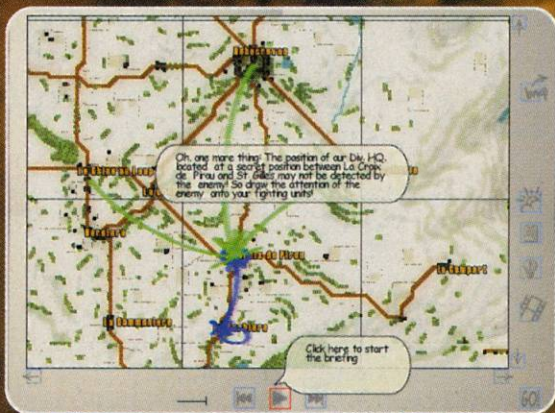
Klassen GT1, GT2 und Prototyp zur Auswahl stellen. Optik, Sounds und Fahrgefühl fallen dabei bei jedem Fahrzeug angeblich individuell aus, und neben hohem Realismus will Infogrames vor allem Action auf den Bildschirm bringen.



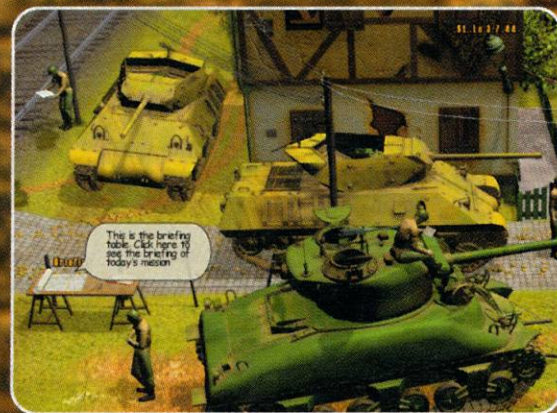
PANZER ELITE



Dörfer, Wälder und Hügel sind recht realistisch und gut in die Landschaft eingefügt. Explosionen und Figuren dagegen wirken veraltet.



Damit Ihr Euch nicht wild durch irgendwelche Wälder und Ortschaften ballert müsst, könnt Ihr Euch erst mal auf der Karte orientieren.



Im Kampagnen-Modus ist Organisationstalent besonders gefragt. Über diesen Bildschirm verwaltet Ihr Eure Einheiten.



Huch, das war dann wohl ein glattes Eigentor. Beim nächsten Mal bitte auf gegnerische Ziele feuern, wenn's recht ist!



Psygnosis' neuestes Werk stellt historische Schlachten vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkrieges nach.



(Computer-)Maus-Fans werden sich über die praktische Steuerung freuen. Auch die Benutzeroberfläche ist gelungen.

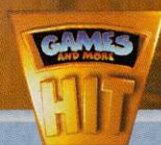
Panzer Elite versetzt Euch zurück in die Kriegswirren der 40er Jahre dieses Jahrhunderts. Auf Seiten Deutschlands oder der Alliierten könnt Ihr Eure Gefechtsposition frei bestimmen – eine willkommene Neuerung, wenn man bedenkt, daß Ihr in den meisten Strategiespielen auf die Rolle des Kommandanten beschränkt seid.

Weiterhin liegt es an Euch, ob Ihr Euch einzelne Einsätze aus dem Vorrat von 40 Missionen herauspickt oder gleich eine ganze Kampagne in Angriff nehmt. Wählt Ihr die zweite Möglichkeit, führt Euch das Spiel durch eine Kette von zusammenhängenden Missionen. Dabei könnt Ihr Kriegsschauplätze von der Normandie bis Nordafrika durchwalzen, während Euer Team im Lauf der Einsätze immer mehr Erfahrung sammelt und seine Fähigkeiten steigert.

Damit gerätetechnisch keine Langeweile aufkommt, werdet Ihr außerdem hin und wieder mit weiterentwickelten Waffen und Fahrzeugen konfrontiert. Bei deren Bedienung haben sich die Entwickler auf neues Terrain vorgewagt: Neben der reinen Joystick- beziehungsweise Tastatursteuerung sticht vor allem die ungewöhnliche Kombination von Maus und Tastatur positiv hervor.

Erfreulicherweise müßt Ihr keine Simulationsexperten sein, um Euch in den Panzergefechten erfolgreich zu schlagen. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich nämlich nach Belieben einstellen. In den höheren Spielstufen finden selbst Fortgeschrittene eine echte Herausforderung. Auch wenn die Grafik teilweise noch körnig aussieht und zum Ruckeln neigt, ist Panzer Elite eine echte Granate auf dem Simulationsschlachtfeld.

Stefanie Schetter



SPIELSPASS

86%

Panzer Elite

Hersteller: ...Wings Simulations/Psygnosis
Veröffentlichung: ...Oktober '99
Preis: ...ca. DM 90,-
Spieleranzahl: ...4-8 Netzwerk/Internet
Genre: ...Panzersimulation

PC



Innovative Steuerung, fesselnde Atmosphäre, anspruchsvolles und einsteigerfreundliches Gameplay

PS



Ruckelt auch auf schnellen Rechnern, Grafik nicht ganz auf dem neuesten Stand

DC

N64

Altersfreigabe:
Ab 16 Jahren

Grafik: **79%**
Sound: **82%**

QUICKCHECK

HOT WHEELS



Nachdem die Plastikflitzer der bekannten Konkurrenzfirma auf der Konsole ein recht gutes Rennen liefern konnten, ziehen jetzt die Spielzeugwägelchen von Mattel nach. Electronic Arts hat vierzig verschiedene Modelle aus der Hot-Wheels-Reihe auf den Bildschirm gebeamt – jetzt könnt Ihr zeigen, was Ihr am virtu-

ellen Lenkrad draufhabt. Denn sobald Eurer Fahrzeug nach einem Sprung durch die Lüfte segelt, könnt Ihr den Wagen in Längs- oder Querrichtung drehen. Setzt Ihr dann auch noch ohne Karambolage auf dem Boden auf, regnet es Extras zur Belohnung. Für Freundschaftsrennen steht ein Splitscreen-Modus zur Verfügung, und wer allein vor

dem Bildschirm sitzt, darf sich mit fünf CPU-gesteuerten Rivalen messen. Neben den sechs Standardstrecken winken auch noch ein paar Zusatz-Parcours.

Hersteller: ...Electronic Arts
Genre: ...Rennspiel
Preis: ...ca. DM 90,-
Veröffentlichung: ...Erhältlich

SPIELSPASS

78%



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

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

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

PC Games – Damit Sie wissen, was gespielt wird!

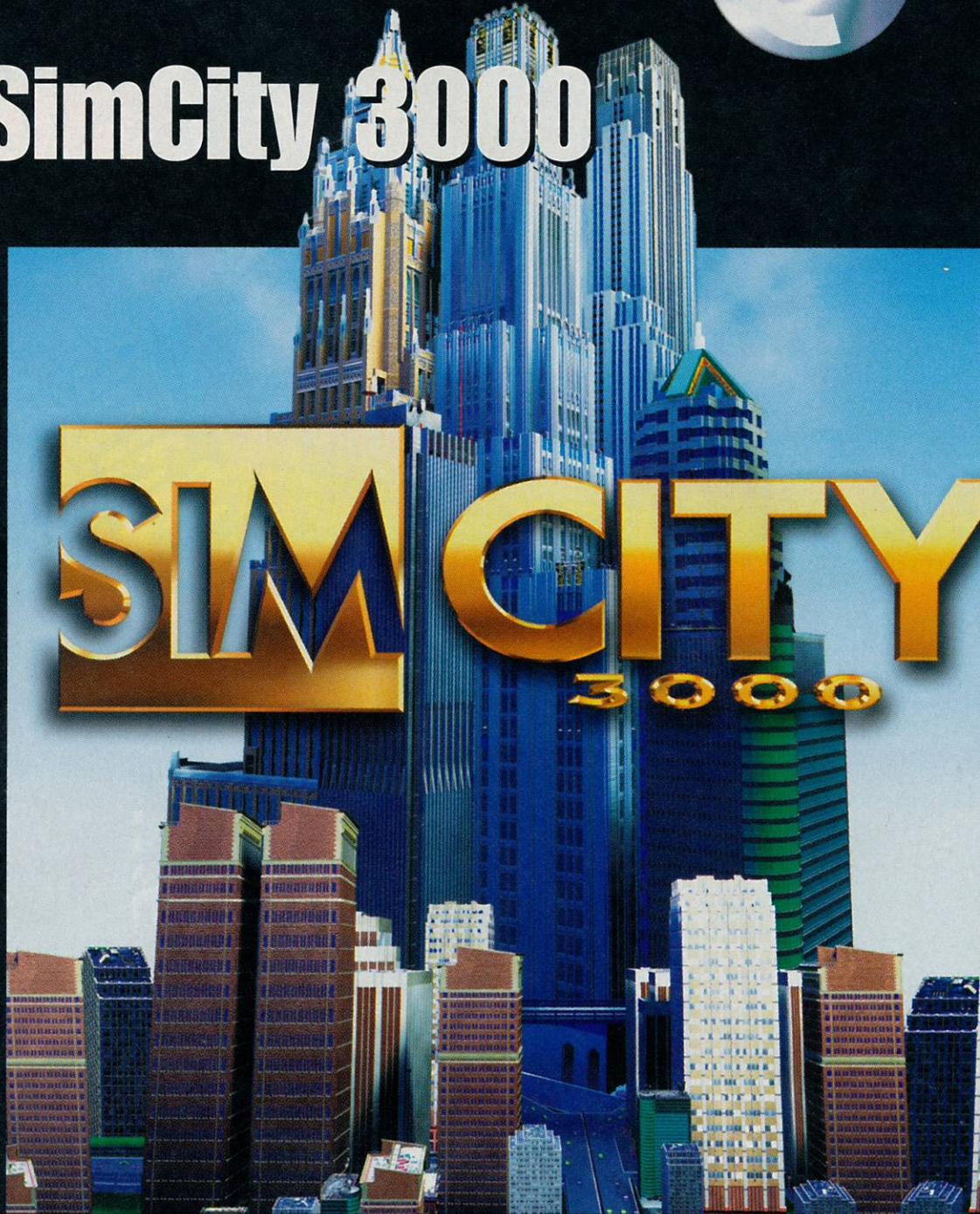


MAXIMUM FUN ▶



Add-On für SimCity 3000

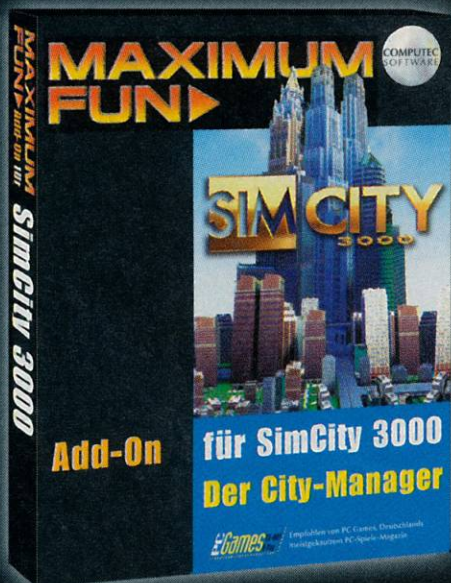
SimCity 3000 © 1998 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.



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** >> **im führenden Fachhandel erhältlich!**



Add-On für SimCity 3000

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95



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

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 zu Hause.



5
SEITEN

inhalt

Die Siedler III - Das Geheimnis der Amazonen ..	PC	Seite 72
Dune 2000 ..	PS	Seite 71
Earth 2150 ..	PC	Seite 70
Panzer General 4 ..	PC	Seite 73
Pandoras Box ..	PC	Seite 72
Premier Manager 64 ..	N64	Seite 74
Civilization II: Test of Time ..	PC	Seite 73
The New Tetris ..	N64	Seite 74

eure hits



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

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

TOP 10

die referenzen

N64



Bust-a-Move 3
Acclaim
Command & Conquer
Nintendo
Tetrisphere
Nintendo
Virtual Chess
Titus
Wetrix
Ocean

PC



Anno 1602
Sunflowers
Die Siedler 3
Blue Byte
Jagged Alliance 2
TopWare
Dungeon Keeper 2
Bullfrog
SimCity 3000
Maxis

PS



Command & Conquer 2
Virgin
Command & Conquer
Virgin
WarCraft 2
Blizzard
Warzone 2100
Eidos
Civilization II
Activision

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 Euer strategisches Geschick und Euer taktisches Können am meisten fordern.

EARTH 2150

Im Bruce Willis-Streifen *Armageddon* rastete ein Meteorit auf unseren Heimatplaneten zu. Bei *Earth 2150* wird es gleich noch wilder: Diesmal befindet sich der Blaue Planet selbst auf Todeskurs Richtung Sonne. Leider rauft sich die Menschheit nicht wie in besagtem Kinohit zur gemeinsamen Rettungsaktion zusammen – stattdessen rüsten drei Lager gleichzeitig zum Bau eigener Welt-raum-Archen.

Zwischen den drei Gruppierungen entbrennt ein heftiger Krieg um die benötigten Rohstoffe. Jetzt könnt Ihr Euch aussuchen, welcher Seite Ihr dabei behilflich sein wollt, sich rechtzeitig von der Erde zu verabschieden. Ob Ihr Euch darauf verlegt, nach Kräften Baumaterial zu horten, oder auch Rohstoffe dafür opfert, Eure Basen gegen Überfälle zu wappnen, steht Euch völlig frei.

Earth 2150 soll mit Haupt- und Nebenmissionen dermaßen gespickt sein, daß Ihr auch beim Wiederholen einer Kampagne ganz neue Handlungsalternativen entdecken könnt. Jede Partei wird Gelegenheit zu rund 30 Einsätzen bekommen. Natürlich haben alle drei Rivalen beim Vorgehen ihre charakteristischen Mittel und Wege.

Die United Civilized States (UCS), ein kapitalistischer Staatenbund auf der Erde, verteidigen sich beispielsweise mit Strahlenkanonen. Ihnen steht die **Eurasische Dynastie (ED)** gegenüber, ein kommunistischer Staat, der lieber auf altbewährte Maschinengewehre und Raketen zurückgreift. Und dann wären da noch die **Mondbewohner von der Lunar Corporation (LC)**, die alles etwas lockerer angehen, aber mit Energieblitzen und Lasern aufwarten.

Um Eure Einheiten zusammenzustellen, bedarf es nur einiger simpler Mausklicks. Während der Kampagnen erfahrt Ihr in Videosequenzen wichtige Neuigkeiten, ähnlich wie bei *Command & Conquer 3*. Man darf gespannt sein, ob sich *Earth 2150* mit Electronic Arts' neuestem Strategiehammer messen können wird.

Stefanie Schetter

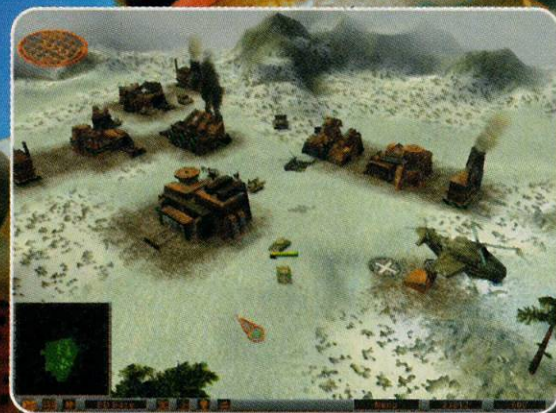
INFO

Hersteller:TopWare Interactive
Veröffentlichung:Oktober '99

Auch im allergrößten Schlamassel müssen sich die Erdlinge immer noch in den Haaren liegen ...



Wenn Ihr ein Gebäude sprengt, bemerkt Ihr den Blitz der Explosion und die Erschütterung.



Während die anderen Parteien auf Flugzeuge zurückgreifen, bevorzugt die ED Helikopter.



Um Rohstoffe zur Weiterverarbeitung zu transportieren, benötigt Ihr geeignete Fahrzeuge.



Die einzelnen Parteien schlagen sich verbittert um Rohstoffe für die Rettungsschiffe. Die Lunar Corporation setzt sich gegen die Angriffe der Gegner mit Energieblitzen zur Wehr.

NEWTICKER-NEWTICKER-NEWTICKER



>> MICROPROSE: GRAND PRIX WORLD.

Ab November '99 sollt Ihr auf dem PC nicht mehr nur Autorennen fahren, sondern endlich auch Euer eigenes Team verwalten können. In *Grand Prix World*

(PC) von MicroProse könnt Ihr einen Blick hinter die Kulissen des Rennzirkus werfen und mit Mechanikern und Sponsoren dafür sorgen, daß Eure Formel-1-Karriere in Schwung kommt.



DUNE 2000

Mit seinem neuesten Strategiespiel könnte Westwood Command & Conquer Konkurrenz machen.



Die Geländegegebenheiten solltet Ihr bei Dune 2000 immer in Eure taktischen Überlegungen miteinbeziehen.

Bereits im vergangenen Jahr erschien die PC-Version von *Dune 2000*. Ab Oktober können sich auch PlayStation-Besitzer mit hartnäckigen Gegnern um die Wunderdroge „Spice“ streiten. Vorbild für das Westwood-Spiel ist Frank Herbert's Roman *Dune*.

In einer düsteren Science-Fiction-Welt kämpfen gleich drei Königshäuser um die Macht. Ihr müßt Euch für eines der drei Lager entscheiden und wahlweise für die Mächte Atreides, Harkonnen oder Ordos gefährliche Missionen erfüllen.

Dazu müßt Ihr eine Basis aufbauen und die ersten Spice-Felder abernten. Im Laufe der Zeit vergrößert sich dann Eure Streitmacht, und Eure Chancen, die Angriffe der feindlichen Truppen abzuwehren, steigen. Jeder Clan verfügt neben Panzern und Fußtruppen auch über eine spezielle Wunderwaffe. Von der Nuklearwaffe im Rucksack-Format bis zu Systemen, die die feindlichen Kräfte umprogrammieren, ist alles dabei. Wenn *Dune 2000* hält, was es verspricht, könnte *Command & Conquer* ernsthafte Konkurrenz bekommen. Schon jetzt glänzt *Dune* durch eine übersichtliche Benutzerführung und packende Zwischensequenzen.

Patrizia Stajer

INFO

Hersteller:Westwood Studios
Veröffentlichung:Oktober '99

NEWS

GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

Infos unter info@gamerspoint.de

Ab sofort auch ONLINE
<http://www.gamerspoint.de>

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

KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT

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

109,95

jetforce gemini

PlayStation

114,95

Mario Golf

NINTENDO 64

89,95

DINO CRISIS

PlayStation

Dreamcast

DC Konsole PAL	499,95
VGA Box (original)	*
Gun (original)	*
Angel-Controller	*
Joypad original	59,95
Joystick	94,95
Kabel SCART - RGB	44,95
Keyboard original	59,95
Lenkrad (original)	119,95
Lenkr. Ferrari Shock	134,95
Memory Card - VMS	59,95
Rumble Pak (original)	44,95
Aero Wings	89,95
Blue Stinger	99,95
Buggy Heat	89,95
Dynamite Cop	89,95
Expendable	*
G.B. Fishing + Pad	179,95
H.o.t. Dead 2 incl. Gun	144,95
J. Supercross 2000	104,95
Metropolis	109,95
Powerstone	*
Racing Simulation 2	99,95
Red Dog	89,95
Sonic Adventure	109,95
Speed Devils	89,95
Suzuki Alstare Racer	89,95
T. Highway Challenge	89,95
Toy Commander	89,95
Trick Style	104,95
Velocity	*
Virtua Fighter 3tb	89,95

PC

Gex 3 - D.C. Gecko	124,95
Hot Wheels	99,95
Jet Force Gemini	114,95
Mario Golf	89,95
M. Truck Madness	104,95
New Tetris	89,95
NFL Quar. Club 2000	104,95
Premier Manager 64	104,95
Racing Simulation 2	119,95
Revolt	104,95
Shadowman	109,95
Starcraft	109,95
WWF - Attitude	104,95

GameBoy

Pokemon (Blau)	64,95
Pokemon (Rot)	64,95
Star Wars - Racer	64,95

Nintendo 64

Xploder	*
Joypad E. Control S.	124,95
Lenkrad Ferrari S2	109,95
Carmageddon dt. Vers.	94,95
DN - Zero Hour	114,95
Fighting Force 64	114,95

PlayStation

Joypad Evol. Control	79,95
Joypad Evol. C.Syst.	124,95

Merchandise

Lenkrad Ferrari S2	109,95
Carmageddon dt. Vers.	94,95
Destrega	*
Die Akte X / X-Files	89,95
Dune 2000	89,95
Extreme 500	*
Fighting Force 2	89,95
Formel 1 '99	*
G-Police 2	84,95
Hot Wheels	89,95
Jade Cocoon	89,95
Killer Loop	89,95
Kingsley	89,95
Kurushi 2 - Final	84,95
Madden NFL 2000	89,95
Mulan	84,95
Nascar 2000	89,95
Point Blank 2	84,95
RC Stunt Copter	89,95
Resident Evil 1 DC	44,95
Revolt	84,95
Schlümpfe	99,95
Shadowman	94,95
Sled Storm	89,95
Soul Reaver	99,95
South Park	84,95
Speed Freaks	89,95
Star Wars-Dunk. Bed.	99,95
Street Fighter Ex +	44,95
Tarzan	*
Tekken 3	49,95
Tomo, Never Dies	89,95
T. Hawk Pro Skater	94,95
Wipeout 3	89,95
WWF - Attitude	84,95
Xena - Warr. Princess	89,95

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. Lieferungen ins Ausland nur per Vorauskasse. 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
Kirchhorn 4
84416 Taufkirchen
08084 - 946780



Jetzt wuseln die Siedler wieder über den Bildschirm! Zum ersten Mal dabei: die Amazonen!



50 neue Spielfiguren und spezielle Gebäude gehören zur Welt der kriegerischen Amazonen.

DIE SIEDLER 3 DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN

Die Siedlerinnen kommen! Doch auch sonst hat das neue Add-On zum erfolgreichen Strategiespiel von Blue Byte einiges zu bieten.

Auch vor den Siedlern macht die Emanzipation nicht halt. Jetzt erobern die Frauen die Welt der kleinen Wuselmännchen. Doch auch die männlichen Fans werden ihre Freude an dem neuen Add-On haben. Denn Blue Byte hat sich nicht lumpen lassen. Obwohl erst vor einigen Monaten eine Mission-CD erschienen ist, die sich gleich auf den vorderen Plätzen der Verkaufscharts platzieren konnte, bieten die Mülheimer Entwickler mit dem *Geheimnis der Amazonen* schon wieder etliche Neuerungen.

Neben dem neuen, vierten Volk der Amazonen gibt es an die 40 Gebäude und 50 Spielfiguren, die extra für die Amazonen entworfen wurden. Und die beiden neuen Kampagnen mit je zwölf Missionen sind mit zunehmender Spieldauer selbst für Siedler-Freaks eine echte Herausforderung.

Die Amazonen werden von Ägyptern, Asiaten und Römern in der *Siedler*-Welt nicht gerade freundlich aufgenommen: Sie erklären dem neuen Volk sofort den Krieg. Doch auch die Amazonen sind kein friedlie-

bendes Volk. Ganz im Gegenteil: Sie sind echte Kriegerinnen, die ihren Gegnern mit schweren Kriegsmaschinen und Zaubersprüchen kräftig zusetzen. Mit dem „Heiligen Gong“, der problemlos gegnerische Gebäude dem Erdboden gleichmachen kann, verfügen sie sogar über eine der stärksten Waffen im Reich der Siedler überhaupt. Q'nqura ist die Göttin der Amazonen, sie spricht bevorzugt dem Honigwein zu, den die weiblichen Siedler ihr zu Ehren erzeugen. Als Belohnung erhalten die Amazonen Mana von der Göttin.

Eine besondere Begabung der Amazonen ist ihre Fähigkeit, Edelsteine jeglicher Art in Gold umzuwandeln. Damit sind sie allen anderen Siedlern immer einen großen Schritt voraus.

In der ersten Kampagne könnt Ihr von den besonderen Eigenschaften der Kriegerinnen profitieren, denn dabei müßt Ihr es gleich mit allen drei alteingesessenen Völkern aufnehmen. Für die zweite Kampagne wechselt Ihr dann die Seite und nehmt selbst den Kampf gegen die Amazonen auf.

Patrizia Stajer



DAS IST NEU:



Viertes Siedler-Volk Ca. 40 neue Gebäude
Ca. 50 neue Figuren
Zwei neue Kampagnen Überarbeiteter Level-Editor



Spielepass

86%

Siedler 3 - Amazonen

Hersteller: Blue Byte
Veröffentlichung: 1. Oktober '99
Preis: ca. DM 50,-
Spieleranzahl: 8 Sp. Netzwerk, 20 Sp. Internet/Modem
Genre: Aufbaustrategie

PC



Komplett neues Volk mit eigenen Gebäuden und Figuren, anspruchsvolle Kampagnen

PS



Der „Heilige Gong“ ist etwas unfair, zu wenige Szenarien und Terrains

DC

N64

Altersfreigabe:
Ab 12 Jahren

Grafik: **89%**

Sound: **83%**

QUICKCHECK

PANDORA'S BOX



Ihr seid auf der Suche nach ein bißchen Abwechslung zu ödem Getippe an Eurem Computer? Dann könnt Ihr es ja mal mit *Pandora's Box* vom Softwaregiganten Microsoft versuchen. Das Denkspiel bringt Eure grauen Zellen wieder in Schwung – allerdings nur ein bißchen. Eure Aufgabe ist es, zweidimensionale Fotos und

Gemälde oder dreidimensionale Statuen mit der Maus zusammenzusetzen. Und das war es dann leider auch schon. Richtig spannend ist diese Aufgabe auf Dauer nicht, zumal der Schwierigkeitsgrad von *Pandora's Box* ziemlich moderat ist. Zwar sind auch einige schwerere Puzzleaufgaben dabei, aber selbst die lassen sich durch

bloßes Ausprobieren in wenigen Minuten lösen. Für mehr als ein Spielchen zwischendurch ist das Puzzlespiel *Pandora's Box* also nicht geeignet.

Hersteller: Microsoft
Genre: Denkspiel
Preis: N. n. b.
Veröffentlichung: N. n. b.

Spielepass

55%



Strategiespiele mit solch militärischem Hintergrund wie *Panzer General* sind bestimmt nicht jedermanns Sache, trotzdem ist die Serie dank des klassischen Spielprinzips auch in Deutschland ziemlich beliebt.

Offensichtlichste Veränderung in Teil vier sind die erstmals sichtbaren Höhenunterschiede im Spielterrain. Während der vorangegangene Teil die Dreidimensionalität im Titel ankündigte (*Panzer General 3D*), dann aber das Versprechen nicht einlöste, ist es bei *Western Assault* endlich soweit: Berge ragen aus dem Spielfeld heraus, und Flugzeuge erheben sich wirklich in die Lüfte. Das sieht besser aus, hat aber auf das Spielprinzip keinen Einfluß.

Akteure sind diesmal nicht mehr die erfahrenen Kerntuppen, sondern die Offiziere der verschiedenen Waffengattungen. Wer im Kampf besonders gute Leistungen zeigt, wird stilschlecht mit einem Orden ausgezeichnet. Diese Ehrungen bestimmen dann die Möglichkeiten während der Spielrunden. Je mehr Orden, desto mehr Aktionen kann die Einheit des jeweiligen Offiziers pro Runde ausführen. Dem Spielprinzip tut diese Neuerung gut, allerdings bedeutet die höhere Flexibilität auch, daß die Ereignisse nicht mehr so einfach vorausberechnet werden können. Erhöht haben sich diesmal die Chancen Eures Computergegners. Er kann Truppen aus entlegenen Gebieten in das Kampfgebiet verlegen und Euch gestärkt entgegentreten.

Die acht Kampagnen (vier davon sind kurze Missionen) spielen in den Niederlanden, Frankreich, Nordafrika, England und den USA. Ob Ihr die Aufgabe mit einem deutschen, britischen, amerikanischen oder französischen General angehen wollt, bleibt Euch überlassen. Leicht wird es auf keinen Fall.

Auch wer einen niedrigen Schwierigkeitsgrad wählt und den Computer überlistet, indem er Spielstände speichert und wieder einlädt, bekommt bereits bei den ersten Szenarien seine Probleme. Glück spielt kaum eine Rolle, stattdessen ist beim Zusammenspiel der verschiedenen Truppengattungen viel taktisches Geschick gefragt – wie es sich eben für ein gutes Strategiespiel gehört.

Patrizia Stajer

PANZER GENERAL 4 WESTERN ASSAULT

Teil 4 des beliebten Militärspiels setzt auf alte Stärken und sinnvolle Neuerungen und schafft den Sprung in die Dreidimensionalität.



Die gerade aktive Einheit ist mit gelber Farbe unterlegt, Gegner, die sich in Schußweite befinden, werden rot gekennzeichnet.



Je mehr Orden sich Euer General ehrenhalber an die Brust heften kann, desto mehr Aktionen können Eure Truppen später ausführen.



Spielepass

85%

Panzer General 4

Hersteller:SSI/TLC
Veröffentlichung:24. September '99
Preis:ca. DM 90,-
Spieleranzahl:4 Sp. Netzwerk/Internet
Genre:Strategie

PC

PS

DC

N64

+

Bessere Steuerung, weniger Icons, dreidimensionale Grafik, bewährtes Spielprinzip

-

Nervige Marschmusik, überflüssige Zoomfunktion

Altersfreigabe:
Ab 16 Jahren

Grafik: **80%**
Sound: **71%**

CIVILIZATION 2: TEST OF TIME

Spielepass

78%



Neuer Titel, neues Spiel? Weit gefehlt. *Test of Time* hat im Vergleich zu *Civilization 2* so gut wie nichts Neues zu bieten – und das zum Preis eines vollwertigen Spiels. Gleichgeblieben ist die Spielauflage: Ihr müßt eine Zivilisation von der Steinzeit bis zur Neuzeit führen und am Ende den Weltraum besiedeln. Neu ist, daß

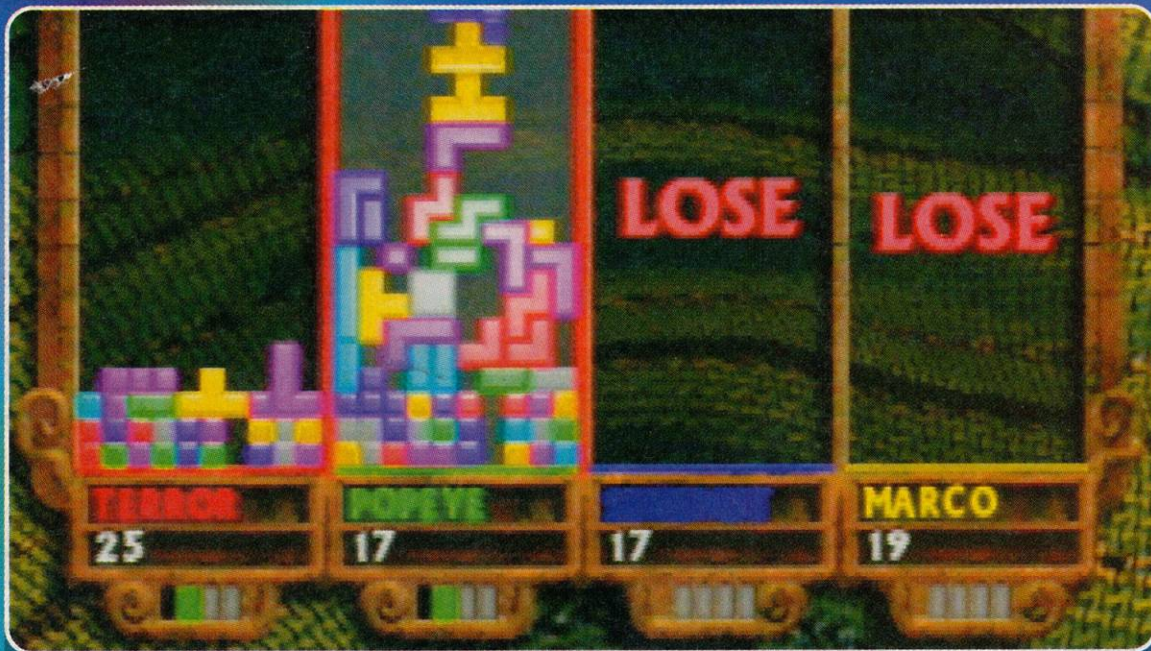
mit der Landung auf einem fremden Planeten nicht Schluß ist, sondern dieser auch noch besiedelt werden muß. Geringfügig überarbeitet wurde auch die Grafik. Warum allerdings sämtliche multimedialen Elemente wie die Berater-Filme und die Weltwunder-Videos weggelassen wurden, ist mir ein Rätsel. Mehr als ein Add-On hat *Test of Time* al-

so nicht zu bieten. Wer *Civilization 2* allerdings noch nicht besitzt, kann trotzdem zugreifen, denn das Spielkonzept ist immer noch toll.

Hersteller:MicroProse/Hasbro
Genre:Strategie
Preis:N. n. b.
Veröffentlichung:Erhältlich

THE NEW TETRIS

14 Jahre alt und doch kein bißchen langweilig.



Da waren es nur noch zwei. Vor allem die Möglichkeit, Gegner mit Geschenken zu „verwöhnen“, macht die Sache schwer. Man muß sich dann auch noch mit den Steinen der Gegner herumschlagen.

Tetris gehört mit Sicherheit zu den Spielen, die jeder Videogamer schon einmal gespielt hat. Ein echter Klassiker halt. Immer wieder gut und immer wieder fesselnd – auch auf dem N64. Mit *Tetrisphere* hat das erfolgreiche Spielprinzip zwar bereits im vergangenen Jahr den Weg auf die Nintendo-Konsole gefunden, *The New Tetris* orientiert sich jedoch deutlicher am Original des Moskauer Puzzle-Fans Alexey Pajitnov aus dem Jahr 1985. Aber natürlich gibt es auch einige Neuerungen, die ein bißchen frischen Wind in das Denkspiel bringen. Das geniale Grundprinzip wurde beibehalten: Verschieden geformte Steine schweben vom oberen Bildschirmrand herab und müssen so plziert werden, daß komplette Reihen entstehen. Ist eine Reihe gefüllt, verschwindet sie und schafft Platz für neue Blöcke.

Neu ist die Vorschau auf die drei Steine, die als nächstes eingebaut werden müssen. Außerdem zeigt Euch ein durchsichtiger Stein an, wie das folgende Klötzchen am besten eingepaßt werden kann. Einzigartig an *The New Tetris* ist auch die Möglichkeit, einen ungünstigen Stein gegen ein anderes Klötzchen, das in der Bild-

schirmcke auf seinen Einsatz wartet, auszutauschen. Diese drei neuen Features machen es um einiges leichter, die gestellten Aufgaben zu lösen.

Für den Mehrspielermodus, bei dem bis zu vier Strategen gegeneinander antreten können, haben sich die Entwickler etwas Besonderes ausgedacht. Eigentlich stapelt jeder der Spieler seine Klötzchen in einer eigenen „Spielzelle“, allerdings kann man seinen Gegenspielern nette Geschenke machen: Jedesmal wenn Ihr eine Reihe komplettiert habt, dürft Ihr als Belohnung eine unvollständige Reihe an einen anderen Spieler abgeben. Er wird sich bestimmt darüber freuen!

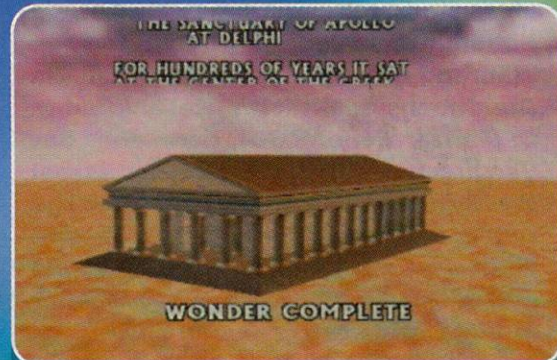
Für viel Schadenfreude sorgt die „Hot-Potato“-Version („Heiße Kartoffel“): Dabei erhält immer der gleiche Spieler die unvollständigen Reihen aller Gegner.

Sound und Grafik spielen bei Denkspielen eher eine untergeordnete Rolle. Die Untermalung mit Techno-Tracks ist sicherlich Geschmackssache, mir hat sie nicht so gut gefallen. Bei der Grafik gibt es wenig Überraschendes.

Patrizia Stajer



Beim Sprint habt Ihr genau drei Minuten Zeit, so viele Reihen wie möglich zu komplettieren.



Wenn Ihr das Ziel erreicht habt, werdet Ihr mit einem der Sieben Weltwunder belohnt.



Auch im Multiplayermodus stehen die drei Varianten Marathon, Sprint und Ultra zu Auswahl.



Spielespass

91%

The New Tetris

Hersteller: Nintendo
Veröffentlichung: Oktober '99
Preis: ca. DM 100,-
Spieleranzahl: 1-4
Genre: Denkspiel

PC



Immer noch geniales Spielprinzip, interessante Neuerungen, lustiger Mehrspielermodus

PS



Gewöhnungsbedürftiger Sound

DC

N64

Altersfreigabe:
Noch nicht geprüft

Grafik: **68%**

Sound: **60%**

QUICKCHECK

PREMIER MANAGER 64



Mit Fußballmanagern werden Konsolenbesitzer nicht gerade verwöhnt. Grund genug, sich auf den *Premier Manager* zu freuen. Doch leider werden die hohen Erwartungen nicht erfüllt. Daß es nur englische Mannschaften und keine Bundesliga-Teams zu managen gibt, könnte man noch verschmerzen, wirklich är-

gerlich ist aber der Mangel an Spieloptionen. Bei diesem Genre ist man es ja gewohnt, daß Spielszenen eher nüchtern präsentiert werden, doch das muß durch anspruchsvolle Spielmöglichkeiten wettgemacht werden. Aber das hat der *Premier Manager* eben nicht zu bieten. So wird das Ganze ziemlich schnell langweilig. Die Chan-

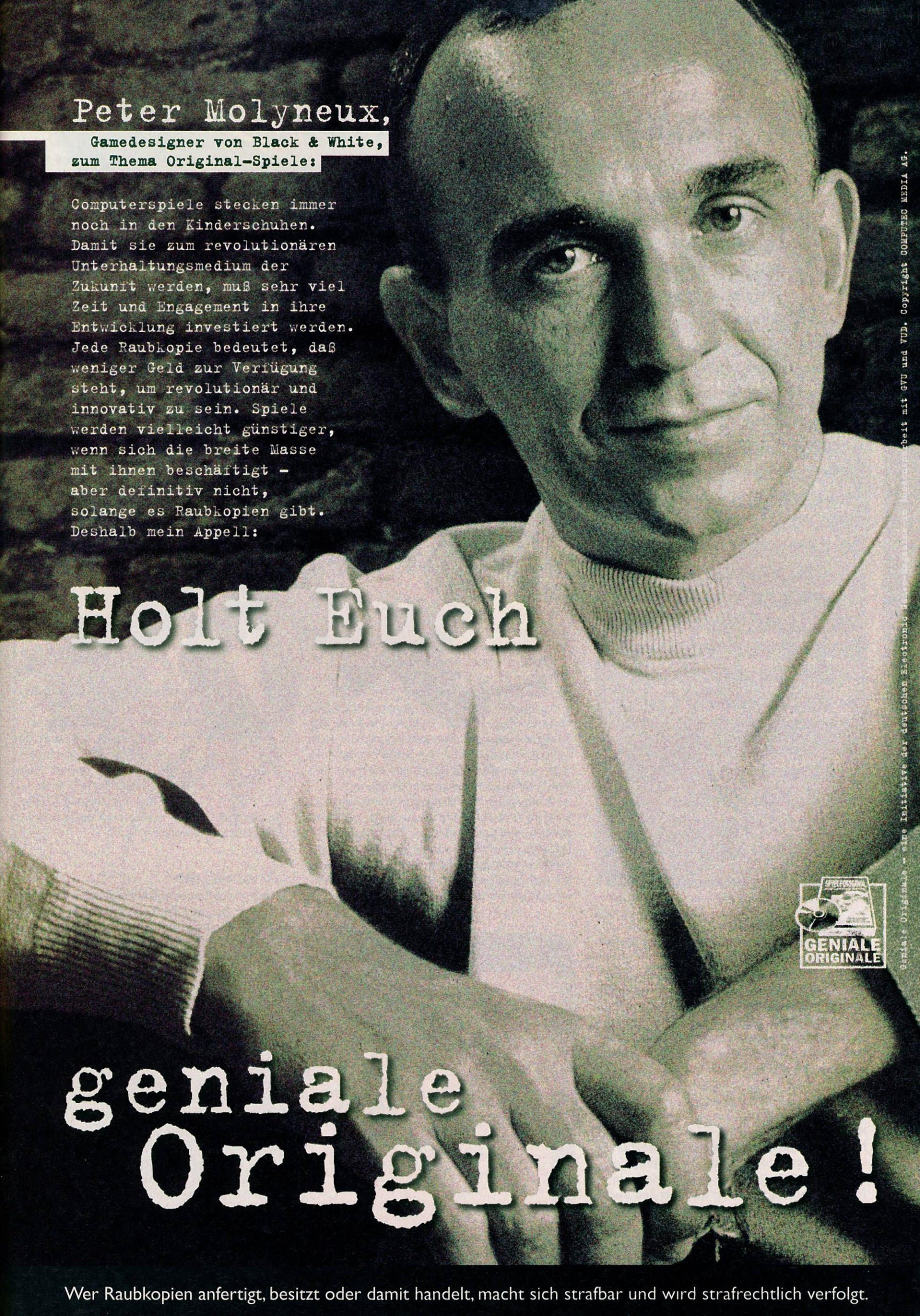
ce, neben dem einzigen Fußballmanager für das N64 auch noch ein richtig gutes Spiel zu entwickeln, hat Gremlin vertan.

Hersteller: Gremlin
Genre: Fußballmanager
Preis: ca. DM 119,-
Veröffentlichung: Erhältlich

Spielespass

54%



A black and white portrait of Peter Molyneux, a man with short hair, wearing a light-colored sweater, looking directly at the camera with a slight smile.

Peter Molyneux,

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

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

Holt Euch

geniale
Originale!



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

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 den Leserbriefseiten 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

Längere Artikel

Ich finde Eure Zeitschrift echt gut, aber ich hätte noch Fragen und Vorschläge

1. Wird Zelda auf der PlayStation erscheinen?
2. Könntet Ihr nicht die Artikel verlängern und weniger Abbildungen zeigen?
3. Ihr könntet doch hinten im Heft einen kleinen Lösungsteil bringen – für verschiedene Spiele (Zelda, Tomb Raider, Metal Gear Solid ...) oder mehrere Folgen.

Kimo Prosser

Hallo Kimo!

Du hast ja eine Menge Fragen an uns! Hier sind die Antworten: Zuerst eine enttäuschende Nachricht für Dich. Wir haben keinerlei Informationen, daß *Zelda* in nächster Zeit auch für die PlayStation umgesetzt werden soll. Das tolle Spiel wird also auch weiterhin N64-Besitzern vorbehalten sein. Zum Thema „Mehr Text, weniger Bilder“ haben wir uns schon öfter mal geäußert. Und unsere Mei-

nung hat sich nicht geändert. Wir finden, daß zu einem Spielbericht Bilder genauso gehören wie ein ausführlicher Bericht. Denn nur über die Screenshots kann man einen echten Eindruck von dem jeweiligen Spiel bekommen. In der Regel reicht unser Platz, um alle wichtigen Infos zu einem Spiel im Text unterzubringen. Sollte das nicht der Fall sein, verwenden wir Extrakästen, um Euch weitere Informationen zu liefern. In solchen Fällen müssen dann auch mal ein paar Bilder wegfallen. Ansonsten aber wollen wir weiterhin versuchen, möglichst viele Screen-

shots in unserem Heft unterzubringen. Die Idee mit den Lösungsteilen haben wir schon vor einigen Ausgaben umgesetzt. Auch diesmal findest Du einen Teil einer Komplettlösung (*Driver*) im Heft. Allerdings werden wir uns dabei auf aktuelle Spiele konzentrieren.

Ausbildung

Ich lese die *Games and More* schon seit längerer Zeit und finde sie echt super! Aber ich wollte Euch eigentlich fragen, was man für eine berufliche Ausbildung haben muß, um bei Eurer *Games-and-More-Redaktion* arbeiten zu können. Zur Zeit bin ich in der 7. Klasse des Gymnasiums. Ich hoffe, daß Ihr den Brief nicht allzu spät beantwortet.

Frank Lehmke

Hallo Frank!

Schön, daß Dir unsere Zeitschrift so gut gefällt. Anderenfalls würdest Du wohl auch nicht bei uns arbeiten wollen. Jetzt aber zu Deiner Frage: Einen vorgeschriebenen Ausbildungsweg für die Anstellung in der Redaktion einer Spielezeitschrift gibt es nicht. Auch in unserem Verlag arbeiten Redakteure mit ganz unterschiedlichen Berufsausbildungen. Auf jeden Fall solltest Du Dich aber für Computer- und Videospiele interessieren, Dich in diesem Bereich auskennen und gut schreiben können. Und wenn dann noch ein neuer Redakteur gesucht wird, hast Du vielleicht Glück ...

In eigener Sache

Eine Neuerung jagt die andere bei *Games and More*. Seit dem letzten Heft gibt es zum Beispiel eine Hardware-Seite mit Tests. Und auch in der nächsten Ausgabe werdet Ihr wieder etwas Neues zu sehen bekommen. Laßt Euch überraschen! Wir hoffen, daß die Veränderungen für Euch ein Anlaß sind, uns zu schreiben. Wir möchten nämlich immer wissen, wie Euch unsere Ideen gefallen. Also: Greift zu Stift und Papier! Wir warten gespannt auf Lob, Kritik und Anregungen.

Euer Games-and-More-Team

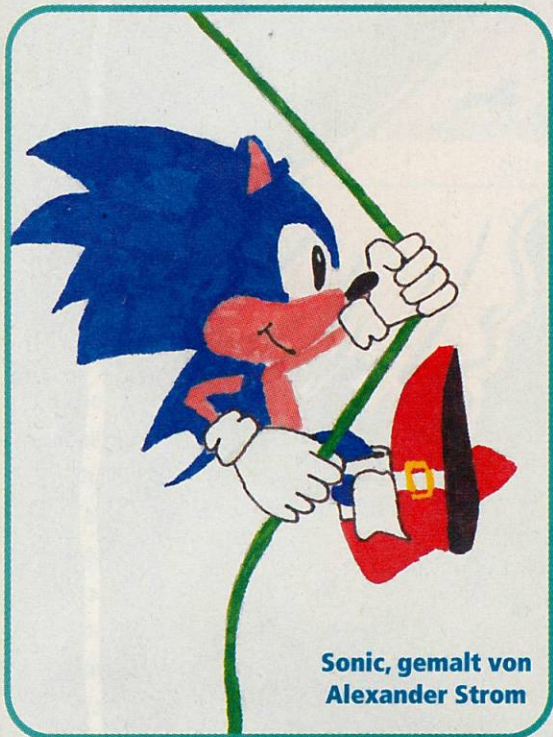


Umfrage

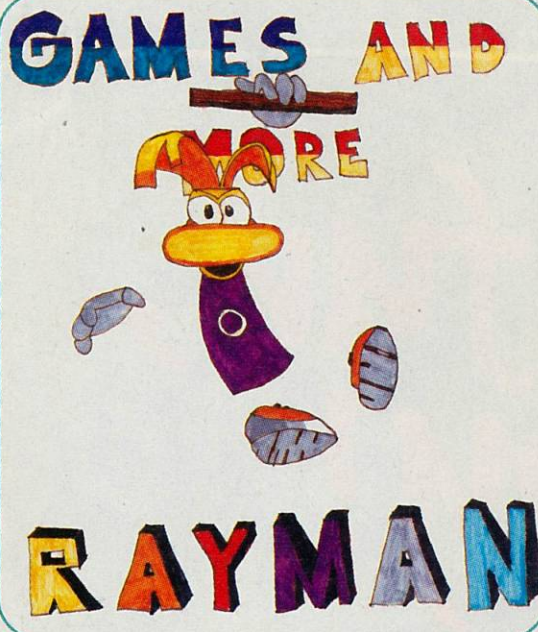
Ich finde Eure Zeitung gut. Sie ist sehr bunt gestaltet und hat viele News. Aber irgendwie war es am Anfang übersichtlicher als jetzt. Trotzdem finde ich es gut, daß Ihr so viele Berichte über PC, PS usw. bringt. Außerdem finde ich gut, daß Ihr die Lesercharts vorstellt. Auch gut sind die Umfragen. Aber könntet Ihr die Umfragezettel nicht größer machen. Es ist sehr schwer, dort die ganzen Spielnamen reinzuschreiben. Ich hoffe Ihr bleibt weiter so toll. Viel Glück wünscht Euch Euer Fan

Torben Fischer

Lieber Torben,
über Deinen Brief haben wir uns sehr gefreut. Lob tut doch immer gut! Und Kritik ist für uns immer ein Ansporn. Ob die Games and More früher übersichtlicher war, ist wohl eine reine Geschmacksfrage. Unserer Meinung nach ist die Einteilung nach Genres ziemlich übersichtlich. So kann jeder die Art von Spielen, die ihm gefallen, ohne Probleme finden. Vielleicht kannst Du Dich ja doch noch mit unserem System anfreunden. Was die Umfragezettel betrifft, hast Du vielleicht Recht. Ein bißchen größer wäre nicht schlecht gewesen. Allerdings hätten wir dann dafür einen anderen Text opfern müssen, und das wollten wir nicht. Vielleicht klappt es beim nächsten Mal.



Sonic, gemalt von Alexander Strom



Game Boy

Ich finde Eure Zeitschrift und das Titelblatt einfach super, aber ich habe noch ein paar Fragen: Ich finde, man sollte zum Game Boy Color Tips und Tricks machen. Was bedeutet „Newsticker“ und was steht drin? Ihr könntet Zubehörtests zu PC schreiben. Die Top 100 könntet Ihr auch mal für den Game Boy schreiben. Warum berichtet Ihr fast immer zu PC und weniger zu Dreamcast? Weniger Bilder auf der Leserbriefseite, dann würde mehr draufpassen.

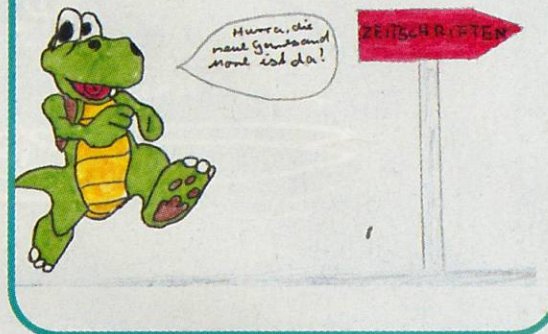
Anton P.

Hallo Anton!
Eine extra Game-Boy-Rubrik haben wir ja schon vor längerer Zeit eingeführt. Wenn diese Seite bei Euch weiterhin so gut ankommt, werden wir sicherlich auch darüber nachdenken, Tips und Charts auch für den Game Boy einzuführen. Noch ist nichts Festes geplant, aber das kann sich jederzeit ändern. PC-Zubehörtests findest Du seit der letzten Ausgabe auf unserer neuen Hardware-Seite. Dort werden aber auch Fans anderer Systeme fündig. Die Frage, warum wir zu dem einen System weniger als zu einem anderen schreiben, bekommen wir oft gestellt. Entscheidend ist, welche Spiele uns für Tests vorliegen und welche Spiele zur Zeit entwickelt werden. Das System spielt dabei keine Rolle. Deswegen gibt es mal mehr PC-Spiele, und ein anderes Mal liegt der Schwerpunkt vielleicht wieder bei

RAYMAN

Nachdem wir in dieser Ausgabe auch eine Vorschau zu Rayman 2 haben, paßt der Rayman von Christian Jäggi, der auch Games and More liest, gut ins Heft.

Selbst Croc ist ein Games-and-More-Fan. Er freut sich, daß die neue Ausgabe endlich da ist, und läuft natürlich sofort zum Zeitschriftenladen.



PlayStation- oder N64-Spielen. Alle wichtigen Spiele werden aber auf jeden Fall in der Games and More behandelt. Der Dreamcast ist ein Sonderfall. Wenn die neue Konsole auch bei uns erhältlich ist, werden wir Dreamcast-Spielen noch mehr Platz einräumen.

Gran Turismo 2

Ich habe mein erstes Games-and-More-Heft vor etwa vier Monaten gekauft, es war die Ausgabe 10/99. Die Games and More finde ich spitze, es gibt kein besseres Heft. Seit der Ausgabe 10/99 habe ich fast immer an Euch geschrieben! Ich werde die nächste Ausgabe auch kaufen und hoffen, daß ich diesmal dabei bin. Außerdem bin ich ein großer Fan von Gran Turismo. Es wäre nett, wenn Ihr wieder etwas von Gran Turismo 2 schreiben würdet. Dann habe ich noch ein paar Fragen: Warum macht Ihr keine Auswertungen der Zeugnisse? Bei Euren Top-3-Charts sehe ich immer neue Redakteure und Designer, werden die neu eingestellt?

Johannes Netz

BUGS BUNNY

Jetzt ist es also raus. Auch Bugs Bunny spielt auf der PlayStation! Wir nehmen an, daß er vor allem sein eigenes Spiel, Bugs Bunny auf Zeitreise, zockt. Ist ja auch ein tolles Jump&Run. Jedenfalls scheint es ihm sehr viel Spaß zu machen. Das Beweisbild hat Michele Mehl (13 Jahre) aus Erfurt extra für die Games and More gemalt. Vielen Dank!

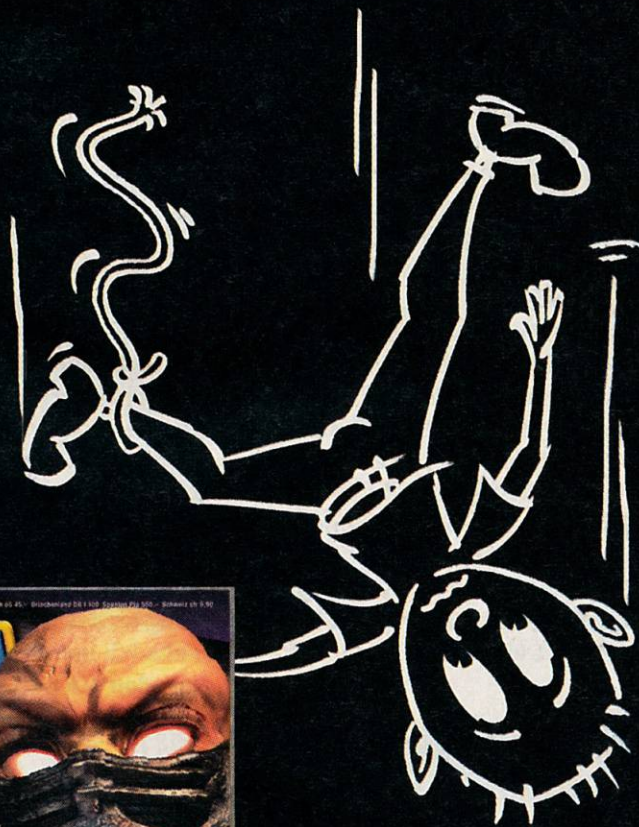


Lieber Johannes,
wenn Du diesmal die Games and More aufschlägst, wirst Du Dich hoffentlich freuen. Denn es hat endlich geklappt! Wir haben Deinen Brief ausgewählt. Und es gibt noch eine gute Nachricht: In diesem Heft findest Du auch einen Bericht über Gran Turismo 2. Eine Auswertung Eurer Zeugnisse haben wir fest eingeplant, allerdings wollen wir damit noch ein bißchen warten, damit wir einen richtig guten Überblick über Eure Meinungen, Anmerkungen und Vorschläge bekommen. Nun zu den Top 3: In der Redaktion hat es vor einiger Zeit einen Wechsel gegeben, deswegen findest Du dort jetzt die Lieblingsspiele unserer neuen Redakteurin Steffi. Bei den Designern beziehungsweise Layoutern ändert sich des öfteren etwas, da jeder auch noch für andere Verlagsobjekte arbeitet. Im Laufe der Zeit werdet Ihr aber bestimmt alle kennenlernen.

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SCHNIPP



MEGA FUN 10/99 DM 5,90
Das Magazin für mehr Konsolenspaß.
NINTENDO · SEGA · SONY

Wip3out PS
Schneller geht's nicht:
Der Future-Racer im Test

Soul Calibur DC
Namco setzt neue Maßstäbe: Der beste Prügler aller Zeiten im Megatest

Shadow Man N64
Test und 1. Teil der Komplettlösung:
Rettet die Welt vor der Apokalypse

Tony Hawk's Skateboarding PS
Perfekt: Skateboard-Sim mit hohem Strategieanteil

Dreamcast von A-Z
128 Bit endlich käuflich:
Sega läutet ein neues
Videospielzeitalter ein

tips & tricks zum Sammeln
Shadow Man, X-Files, Silent Hill,
V-Rally 2, Dino Crisis, Bugs Bunny,
Syphon Filter, Warzone 2100,
GTA London: 1969, Driver

25 Seiten

2 Riesiger Poster

Barcode

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

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!

TIPS+TRICKS



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

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

immer
aktuell

HOTLINES

Acclaim 089-32940600 www.acclaim.de24h/Tag	Mattel 069-95307380 www.mattelmedia.comMo-Fr 9 ⁰⁰ -21 ⁰⁰
Activision 0190-510055 www.activision.deMo-So 16 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	Max Design 0043-368724147Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Art Department 0234-9320550 www.artdepartment.deMo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	MicroProse 01805-252565 www.microprose.deMo-Fr 8 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Ascaron 05241-966690 www.ascaron.deMo-Fr 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	Microsoft 0180-5672255 www.microsoft.com/germany/supportMo-Fr 8 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Attic 07431-54305 www.attic.deMo-Fr 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ , 13 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	Mindscape 0208-9924114 www.mindscape.comMo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Blue Byte 0208-4502929 www.bluebyte.deMo-Do 15 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Fr 15 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	Navigo 089-32473151 www.navigo.deMo-Fr 13 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Capstone 040-391113 www.capstone.deMo-Do 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	NEO 0043-16074080 www.neo.atMo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Cendant Software 06103-994040 www.cendantsoft.deMo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	Nintendo 0130-5806 www.nintendo.deMo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Cryo Interactive 05241-953539 www.cryo-interactive.deMo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ , Sa/So 14 ⁰⁰ -16 ⁰⁰	Psygnosis 01805-214433 www.psygnosis.comMo-Fr 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Disney Interactive 069-66568555 www.disney.de/DisneyInteractiveMo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Sa 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	Ravensburger 0751-861944 www.ravensburger.deMo-Do 16 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Egmont Interactive 01805-258383 www.egmont.deMo-Do 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	Sega 040-2270961 www.sega.deMo-Fr 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Eidos Interactive 01805-223124 www.eidos.deMo-Fr 11 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	Sierra 06103-994040 www.sierra.deMo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Electronic Arts 0190-900030 www.electronicarts.com24h/Tag	Software 2000 0190-572000 www.software2000.deMo-Do 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Fr 10 ⁰⁰ -14 ⁰⁰
Empire 089-85795138 www.kochmedia.comMo-Fr 9 ⁰⁰ -13 ⁰⁰	Sony Computer Entertainment 0190-578578 www.sonyinteractive.comMo-Fr 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Greenwood Entertainment 0234-9645050 www.greenwood.deMo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	Sony PlayStation (techn. Hilfe) 01805-766977Mo-Fr 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
GT Interactive 01805-254391 www.gtinteractive.deMo-So 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	Sunflowers 0190-510550 www.sunflowers.deMo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Hasbro 01805-202150 www.hasbro.comMo-So 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	Take 2 0180-5304525 www.take2.deMo-Fr 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Ikarion Software 0241-4701520 www.ikarion.deMo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	THQ/Softgold 02131-965111 www.thq.deMo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Infogrames 0190-510550 www.infogrames.deMo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	TLC Tewi 089-61309235 www.learningco.deMo-Fr 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Innonics 0511-33613790 www.innonics.deMo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	TopWare 0621-48286633 www.topware.deMo-Fr 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Interactive Magic 01805-221126 www.imagicgames.deMo-Fr 17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	Ubi Soft 0211-3380030 www.ubisoft.deWerktags 9 ⁰⁰ -16 ⁰⁰
Konami 069-95081288 www.konami.comMo-Fr 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	Virgin 040-89703333 www.virgininteractive.deMo-Do 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Magic Bytes 05241-953333 www.magic-bytes.deMo-Fr 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	

6
SEITEN

INHALT

TITEL	SEITE
Aero Gauge	82
All-Star Baseball 99 (US)	82
Anna Kournikova's Tennis	83
Asterix	80
Attack of the Saucerman	83
Bio Freaks (US)	82
Bug's Bunny	80
Chopper Attack (US)	82
Command & Conquer	81
Contra - Legacy of War	81
Cool Boarders	81
Cool Boarders 3	81
Courier Crisis	81
Crash Bandicoot	81
Crime Killer	81
Critical Depth	81
Croc	81
Croc 2	80
Cruis'n World	82
Die Siedler 3	83
Driver	83
Driver Komplettlösung	84
Dungeon Keeper 2	79
Extreme G 2	83
MLB featuring Ken Griffey Jr. (US)	82
Off-Road Challenge (US)	82
Omega Boost	83
Quest 64 (US)	82
Rush 2: Extreme Racing USA	83
San Francisco Rush	82
Tony Hawk's Skateboarding	80
WWF Attitude	80

TOP CHEAT

DUNGEON KEEPER 2



UNENDLICH MANA

Vor jeder Eingabe im Spiel die Tastenkombination [Strg] + [Alt] + [c] drücken und dann den gewünschten Cheat inklusive Leerzeichen eingeben.

Alle Zaubersprüche: **i believe its magic**
Alle Räume: **this is my church**
Alle Fallen und Türen: **fit the best**





BUGS BUNNY



Ihr müßt, während Ihr Euch im Level- oder Zeit-Selector-Bildschirm einer Ära befindet, die Tasten L2 und R1 gedrückt halten und dann folgendes eingeben:

Level-Select	X	■	R2, L1	●	X	■	■	■
Volle Energie	X	■	R2, L1	●	X	■	●	●
Alle Karotten	X	■	R2, L1	●	X	■	■	●
Alle Fähigkeiten	X	■	R2, L1	●	X	■	●	■
Extra-Schlüssel	X	■	R2, L1	●	X	●	■	■
Abspann ansehen	X	■	R2, L1	●	X	●	■	●
Komplette Endsequenz	X	■	R2, L1	●	X	●	■	●
Unvollständige Endsequenz	X	■	R2, L1	●	X	●	●	■

TONY HAWK'S SKATEBOARDING



Bei dem ausgefeilten Skateboard-Spiel, in dessen Titel der Name der Skateboard-Ikone Tony Hawk zu Recht aufgenommen wurde, läßt sich der Spaßfaktor mit den folgenden Kniffen noch weiter anheben.

ALLE PRACTICE-MODE-LEVELS FREISCHALTEN

Pausiert das Spiel und haltet im Pause-Modus L1 gedrückt. Gebt nun ■, oben, links, oben, ●, ▲ ein. Beendet die aktuelle Spielstufe und geht zurück in den Level-Select-Bildschirm. Nun könnt Ihr sofort über alle Practice-Mode-Parcours fegen.

GROSSE KÖPFE

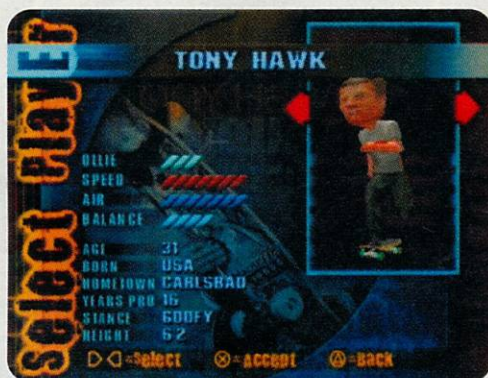
Pausiert das Spiel und haltet im Pause-Modus L1 gedrückt. Gebt nun links, oben, X, unten, oben und X ein. Beendet das aktuelle Spiel mit Quit und startet ein neues.

EXTRAPUNKTE

Haltet in der Luft das Steuerkreuz und ● gedrückt. Laßt den ●-Button, kurz bevor Ihr auf dem Boden aufkommt, wieder los.

SPECIAL-MOVES

Wenn Ihr Euch in der Half-Pipe auf dem Street-Kurs befindet, drückt links, links und ■, um einen Special-Move auszuführen. Ich müßt zuvor hoch genug gesprungen sein, um diesen Trick zu stehen. Bob Burnquist wird einen Fingerflip Airwalk vollführen und Tony Hawk einen 540 Board Varial zum besten geben.



ASTERIX



Damit Euch beim Spielen dieser unterhaltsamen Mischung aus Strategie und Jump&Run nicht der Himmel auf den Kopf fällt, veröffentlichen wir hier folgendes Cheat-Rezept:

CHEAT-MODUS

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, haltet Ihr während des Landesprachen-Auswahlschirmes ▲ gedrückt und gebt dann die folgende Zauberformel ein:

Oben, rechts, unten, links, links, unten, rechts, oben.

Wurde die Kombination richtig eingegeben, erscheint im oberen Bildschirmduittel die Bestätigung „Cheat Mode Active“. Wählt nun die Sprache, beginnt ein neues Spiel und Ihr gelangt automatisch in das Cheat-Menü.

CROC 2



CHEAT-MODUS

Haltet während des Titelbildes L1 gedrückt und drückt dann ▲, links, links, rechts, ■, oben, oben, links und ●.

Jetzt könnt Ihr während des Spieles durch gleichzeitiges Drücken von L2 und R2 ein Cheat-Menü aufrufen.

UNBEGRENZTE LEBEN

Haltet während des Titelbildes L1 gedrückt und drückt dann ●, unten, links, oben, rechts, ▲ und unten.

WWF ATTITUDE



Wrestling-Fans, die mit *WWF Attitude* von Acclaim in den Ring steigen, sollten sich harte Bandagen anlegen. Um nämlich an die versteckten Wrestler und andere Extra-Features heranzukommen, müßt Ihr Euch durch die einzelnen Turniere durchbeißen. Wir sagen Euch, wofür Ihr Schweiß und Tränen vergießt:

Wenn Ihr den European Championship-Gürtel erringt, öffnen sich folgende Codes:

- Ihr könnt Sable und Marc Mero spielen.
- Im Wrestler-Editor erscheinen neue Gegenstände.
- Der Trainer Jeff Robinson ist anwählbar.
- Squeak-Modus (quiekende Stimmen)

Wenn Ihr das „King of the Ring“-Turnier gewinnt, könnt Ihr mit Taka und Kurrigan antreten.

Wenn Ihr den IC-Championship-Gürtel hochhaltet, passiert folgendes:

- Ihr dürft Jaqueline und Chyna spielen.
- Ihr erhaltet im Wrestler-Editor zusätzliche Attribut-Punkte.
- Der Modus für große Köpfe ist zugänglich.

Ist der Summer Slam bezwungen, stehen auch Slaughter und Michaels bereit, und wenn Ihr den Royal Rumble siegreich übersteht, gesellen sich Lawler und Bearer im Auswahlschirm hinzu.

Wer sich schließlich den Heavyweight-Championship-Gürtel gekrallt hat, freut sich über die nachstehenden Nebenwirkungen:

- Beep-Modus (Aktiviert diesen im Utilities-Abschnitt, und bestimmte Wörter werden ausgebeepet“).
- Ego-Cheat (Die Köpfe der Wrestler schwellen nach einem Sieg an).
- Head anwählbar (Ihr dürft als Al Snow's Dummy-Kopf spielen)

KOSTÜMWAHL

Noch rasch ein Blick in die virtuelle Garderobe.

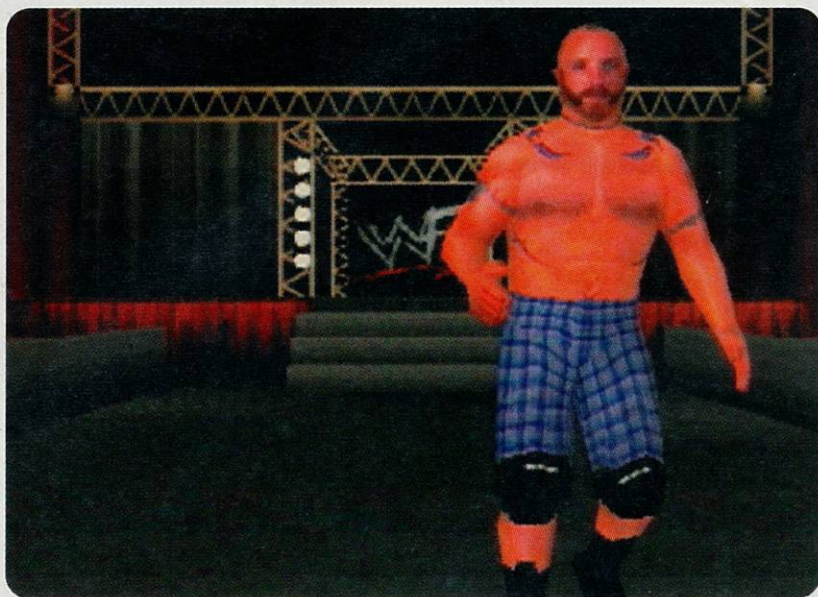
Drückt bei der Wahl des Wrestler X für das Standard-Outfit.

Haltet L1 gedrückt und drückt X für Outfit 2.

Haltet L2 gedrückt und drückt X für Outfit 3.

Haltet R2 gedrückt und drückt X für Outfit 4.

Achtung! Im Karriere-Modus funktioniert dieser Kniff nicht.





PlayStation

cheats & codes von a-z

COMMAND & CONQUER

CHEAT: ORKAS MIT LASER (FUNKTIONIERT NUR MIT DER GDI-CD):

Das Paßwort PATSUX öffnet den speziellen Entwicklerlevel. Spielt dort ein wenig und brecht dann den Level ab. Gebt für einen Level der GDI-Seite (die Orkas müssen bereits verfügbar sein) ein Paßwort ein. Die Orkas behalten dann die Laserbewaffnung, die nur für den Entwicklerlevel gedacht war.

SONDEREINSÄTZE:

Comandoboot: ox131c9rm
Dr. Moebius: sz4vzbo2a
Zurückerober: 878fi0g1m
Erntekomplex: 01xrxjoy5
Budgetmangel: 03o5mo802

„DER AUSNAHMEZUSTAND“:

Stromausfall: w15dvovmph
Höllenzorn: 45pn2v105
Datenübertragung: gtj2wmjvy
Primärziel: w15dkjfex
Glückes Schmied: c9ro8nzgu
Toter Winkel: w15vec3sq
Böse Nachbarn: w15dwgvm0
Verrat: shvq11fox
Rausschmiß: ox13ubklt
Diagnose Tiberium: c9ro59ybh
Gewaltsame Übernahme: shdzbfdmq
Belagerungszustand: 457e1d682
Todesschwadron: shvqqazte

GDI:

r0vrh1qtk
br2x37lwa
47t4vihk2
1mu46hgo6
w1n457lj4
8phjdb0hu
hc4z4so6s
457w28ivp
u27360ny7
hu6v4yjb6
aq3vlv2ow
8qahs6b8q
u0tfuhc3c
hv7djx3nc
hexkz7ff2
45p5q0xao
eaa1wt6gy
gtjkgqyw0
c9ro0jst0
gtj27m82f
gti2pv460
COVERTOPS
PATSUX
8phjtyip1
sz4vzbo2a
878fr0g1m

NOD:

c99faxkw8
kdtpx9wpe
w1nmwtchk
cr0b2uxyz
crilzytrh
w15dasrs8
ofuqa11ch
8ph1mr53w
c9r67c70w
gtjkwjodk
u0jlhx7f6
gtjke8w7b
87eg0ar8e
ox3ct0mrm
z37bxhhdh
gtj26z12a
2710lns37
cr1m3n0vt
0lx9svtnm
szn3lpggq3
COVERTOPS
Olrxjoy5
03o5mo802

FILME ANSEHEN:

Zuerst CINEMA eingeben, danach WHOAMI

CONTRA - LEGACY OF WAR

Im Titelscreen folgende Tastenkombinationen eingeben. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

BAMBOO ARCADE

VERSTECKTES PANZER-PAC-MAN-GAME:
R2, R1, rechts, links, L1, L2

BAMBOO GYRUSS

(VERSTECKTES WELTRAUMSPIEL):
L2, L1, links, rechts, R1, R2

UNENDLICH CONTINUES:

L2, R2, L1, R1, links, rechts, rechts, links

MOVIE PLAYER:

L2, L1, R1, R2, oben, links, unten, rechts

SFX BROWSER:

R2, R1, L1, L2, oben, rechts, unten, links

COOL BOARDERS 3

Gebt im Tournament-Bildschirm Euren Namen wie folgt ein:

Wonitall: Alle Strecken anwählbar
Open_em: Alle Fahrer anwählbar
Bigheads: Boarder mit großen Köpfen

COOL BOARDERS

Um die Stimme des Ansagers zu verändern drückt man im Optionsmenü 40 mal hintereinander die Select-Taste.

LEVELPASSWÖRTER:

01	EFLCIFCGKJ	09	KFLCIFCGII
02	IFLCIFCKKI	10	OFLCIFCCII
03	MFLCIFCOKJ	11	CFLCIFCOIJ
04	AFLCIFCKKJ	12	GFLCIFCKIJ
05	FHCLFIGCJL	13	FFCLFIGCJJ
06	FLCLFICCIJ	14	FJCLFICCIJ
07	FPCLFIOCJL	15	FNCLFIOCJJ
08	FDCLFIKJCL		

COURIER CRISIS

Grünes Alien: XFIFTYONEX
Fetter Affe: SAVEGEAPES
Pantera: FDFKFKHCJK
Freemode: HANOILBKJO

CRASH BANDICOOT

Um Zutritt zu allen 32 Levels zu erhalten, müßt ihr im Paßwortscreens folgendes eingeben:

▲, ▲, ▲, ▲, X, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ■, X,
▲, ●, ▲, ▲, ▲, X, ■, ▲, X, X, X, X

CRIME KILLER

LEVELPASSWÖRTER:

03:
●, ●, ■, X, ▲, ●, ●, ●, ●, ●

04:
●, ●, ■, ▲, ●, ●, ▲, ■, X

05:
▲, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ■, ▲

06:
■, ▲, ■, ▲, ●, ■, X, X, X, ▲

07:
●, ●, ●, ●, ■, X, ▲, ■, X

08:
■, ▲, ■, X, ▲, ■, X, ▲, ■, X

09:
X, X, ▲, ●, ■, X, ▲, ■, ▲, ●

10:
●, ▲, ●, ●, ■, X, ▲, ●, ●, ●

11:
■, ▲, ■, ▲, ●, ●, ■, ▲, ■, ▲

12:
■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ●, ■, ▲, ■

13:
X, X, X, X, ▲, ●, ●, ●, ■, X, X

14:
X, X, X, X, ▲, ●, ■, X, X, X

Das Ende:

X, ▲, ●, ■, ▲, ■, X, ▲, ■, ▲

CRITICAL DEPTH

MR. PHATT:

Spielt das Spiel auf Medium durch

AGENT 326:

Als Mr. Phatt das Spiel auf Stufe Hard durchspielen

ABBADON:

Als Agent 326 auf Stufe Hard durchspielen

FOLGENDE CHEATS WÄREND EINER MISSION EINGEBEN:

• Unverwundbarkeit:
L1, R1, L1, R1, oben, unten, links, rechts

• Waffen:
L1, R1, L1, R1, oben, unten links, unten

• Depth Charge:
R2 gedrückt halten und links, rechts und oben eingeben

• Mine:
R2 gedrückt halten und rechts, links, unten

• Mehr Schaden anrichten:
R1, R2, R1, R2, oben, unten, oben, unten

• Stun Blast:
R2 gedrückt halten und rechts, links und oben eingeben

• Surface Mine:
R2 gedrückt halten und rechts, links und unten eingeben

CROC

Im Startfenster (Star Game, Options, Load Game ...) Select + ■ gleichzeitig drücken. Der Punkt „Show Intro“ verändert sich, und man kann mit dem Steuerkreuz jede beliebige Zwischensequenz mit X ansehen.

PASSWORT FÜR ALLE LEVELS:

LLLLDRRLDRDLUR



n64 klassiker

SAN FRANCISCO RUSH

Um an die Alcatraz-Strecke zu kommen, müßt Ihr erst einmal einen Kurs beendet haben. Falls Ihr das noch nicht geschafft habt, hier der Code dafür: 8DP5KG5L4G59P – G92WVCQY0DRDQ. Danach wählt man das Fortsetzen des Kurses an und läßt die Zeit dann einfach beim Fahren verstreichen. Danach kommt ein kurzer Glückwunsch, und es kann losgehen:

1. Bei der Autoauswahl C links halten, Z drücken, beide loslassen und links drücken.
2. Beim Setup-Bildschirm C oben halten, Z drücken, beide loslassen und oben drücken.
3. Bei der Streckenauswahl C rechts halten, Z drücken, beide loslassen und rechts drücken.
4. Bei der Autoauswahl C unten halten, Z drücken, beide loslassen und unten, L und R drücken.

AERO GAUGE

GEHEIME FAHRZEUGE

Beendet einfach ein Rennen in ganz genau einer Zeit von 64:00. Das ist zwar extrem schwer, aber die Autos sind es wert. Leider müßt Ihr das auch für jedes der vier Fahrzeuge neu machen!

EXTRA-STRECKEN

Auf Controller 2 zum Titelschirm gehen. Das Steuerkreuz nun nach oben gedrückt halten. Gleichzeitig R + L + Z + C unten halten und dann alle loslassen. Dann auf Pad 1 „Start“ drücken, und die neuen Strecken müßten automatisch erscheinen.

TURBO START

A und B halten. Dann sagt der Sprecher „Set, Ready, Go!“. Ihr müßt genau nach „Ready“ B loslassen und werdet nun mit Vollgas lospreschen können.

CRUIS'N WORLD

Wenn im Championship-Modus folgende Punktzahlen erzielt werden, winken feine Upgrades und Goodies:

Power-Level 2	8
Paint-Modus	20
Power-Level 3	100
Paint-Modus	150
Power-Level 4	500
Power-Level 5	1.500
Speed Demon, der schnellste Wagen im ganzen Spiel	9.999

Wenn Ihr im Practice-Modus folgende Zeiten schlagt, bekommt Ihr neue Fahrzeuge. Es handelt sich um sehr knappe Zeitlimits, da-

her solltet Ihr die Power-Boliden aus dem Championship-Modus verwenden.

Germany: 2:27	Kenya: 2:06
Egypt: 1:07	China: 1:14
Hawaii: 3:47	Australia: 1:49
New York: 2:11	Mexico: 1:46
England: 1:46	Japan: 2:48
France: 2:15	Russia: 1:58

OFF-ROAD CHALLENGE (US)

Wollt Ihr bei diesem Spiel mit richtigen Monster Trucks fahren? Dann drückt einfach bei der Auswahl des Fahrzeuges den entsprechenden Knopf.

4x4 Monster:.....C oben
Crusher:.....C rechts
Punisher:.....C unten
Thunderbolt:C links

QUEST 64 (US)

ZAUBERSPRÜCHE

Wenn Ihr wissen wollt, wieviel „Spirits“ Ihr für den jeweiligen Spruch benötigt – bitteschön!

- Feuer-Sprüche:
7: Power Staff Level 1
16: Feuerball Level 3
19: Kompression
32: Vampir Touch
- Erd-Sprüche:
7: Spirit Armor Level 1
13: Schwachheit Level 1
16: Stein Level 3
34: Stein Shower
- Wasser-Sprüche:
7: Heilung Level 1
10: Soul Searcher Level 1
15: Eiswand
35: Walking Water
- Wind-Sprüche:
6: Restriction Level 1
10: Silence Level 1
13: Large Cutter
28: Cyclone

VOLLE ENERGIE

Solltet Ihr eure volle Kraft haben wollen, ohne irgendwelche Items benutzen zu müssen, dann geht einfach in ein Hotel und sagt, daß Ihr die Nacht hier verbringen wollt. Dann drückt Ihr beim Save-Screen B, um abzubrechen. Und schon habt Ihr die volle Energie.

MLB FEATURING KEN GRIFFEY JR. (US)

ENDSEQUENZ

Wähle ein Einzelspiel an und suche Dir die Teams aus. Bei der Stadionauswahl drückst Du dann alle vier C-Knöpfe mehrmals hintereinander. Hat es geklappt, so wirst Du einen Sound hören. Wenn man nun mit Z das Stadion ansehen will, kommt dafür gleich die Endsequenz.

CHOPPER ATTACK (US)

Einen sogenannten „Alien Disruptor“ bekommt Ihr, wenn Ihr Level 7 im Experten-Modus durchspielt! Kurz und knapp!

ALL-STAR BASEBALL 99 (US)

ZEITLUPE

In den Optionen wählt man „freie Kamera“ aus (man benötigt noch einen weiteren Controller, der nicht zum Spielen verwendet wird). Auf dem zweiten Pad kann man nun mit links das Spiel ganz anhalten und mit rechts das Spiel in Zeitlupe versetzen.

MEGA-CHEAT

Gebt im Cheat-Menü folgendes ein: ATEMY BUIK. Nun wählt Ihr das Stadion namen „Alienopolis“ und Ihr spielt gegen ein Team von ekligen Aliens in einem Science-Fiction Stadion.

HOME-RUN-DERBY-KAMERA

Beim Home Rund Derby kann man die Kamera-Perspektive auch frei steuern. Dazu startet Ihr ein normales Baseballspiel und stellt dort die manuelle Kamera ein. Dann dieses Spiel verlassen und ein Home Rund Derby beginnen. Nun kann man mit dem anderen Pad, das nicht zum Spielen benutzt wird, die Kamera frei bewegen.

BIO FREAKS (US)

REIZEN

Wenn man den Gegner so richtig verhöhnen und reizen will, dann drückt man C links und C rechts gleichzeitig.

EIN SCHLAG UND AUS

Mit diesen Kombinationen solltet Ihr den Sieg sicher in der Tasche haben.

V = Vorne (in Richtung des Gegners)
H = Hinten
CL = C links
CO = C oben
CU = C unten
CR = C rechts

MinaTek:	V-H-CL+CU (nahe am Gegner)
ZipperHead:	V-H-H+CO (nahe, Gegner ohne Arme)
Ssapo:	V-H-H+CL+CU (nahe am Gegner)
PsyClown:	V-H-H+CL+CU (nahe am Gegner)
Sabotage:	V-H-H-CO (1-3 Schritte entfernt, Gegner ohne Arme)
BullzeEye:	V-H-H+CO (nahe am Gegner)
Delta:	V-H-H+CU (nahe am Gegner)
Purge:	H-V-V+CO+CR

RUSH 2: EXTREME RACING



GEHEIMSTRECKE/RAKETENAUTO

Unter der Option „Code Eingeben“ folgende Kombination eintippen: QKKX62B5DP?G18LKG@XWWL
Nun von der Meisterschaft das letzte Rennen absolvieren, wobei die Platzierung hierbei unwichtig ist. Danach erhaltet Ihr die geheime Midway-Strecke und das Raketenauto.

CHEATMENÜ

Im Konfigurationsbildschirm müssen zunächst die folgenden Tasten gleichzeitig gedrückt werden: L, R, Z, C-Unten, C-Oben, C-Links und C-Rechts. Nun erhält man den neuen Menüpunkt „Cheats“. Im Cheatmenü angelangt, müssen noch die einzelnen Cheats mittels der aufgeführten Tastenkombinationen freigeschaltet werden:

Schwerkraft:

Z halten, C-Oben, C-Unten C-Oben, C-Unten, C-Oben, C-Unten

Konische Minen:

L, R, L, R, L, R

Auto-Abbruch:

C-Oben, C-Oben, C-Oben, C-Oben

Super-Geschwindigkeit:

L und R halten, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts

Schaden:

R, C-Unten, L, R, C-Unten, L

Unbesiegbar:

L, C-Oben, R, L, C-Oben, R

Bremsen:

C-Oben und C-Rechts halten, Z, Z, Z

Masse:

L und R halten, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts

Killer-Ratten:

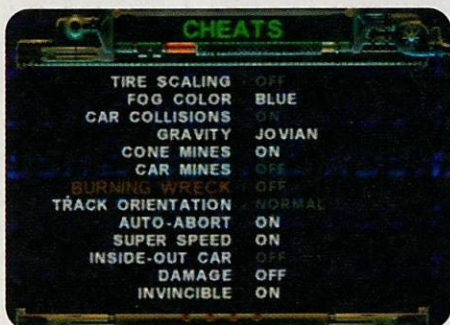
L und R halten, Z, Z, Z, Z

New Yorker Taxis:

R, L, Z, C-Oben, C-Unten, C-Oben

Nebelfarbe:

Z halten, C-Unten, C-Unten, C-Unten



EXTREME G 2



MASTER-PASSWORT: (ALLE TURNIERARTEN, ALLE ZUSATZBIKES):

31HJ7M6F45SH

Die folgenden Cheats müssen als Name im Spiel eingegeben werden um, die jeweilige Funktion zu aktivieren:

Drehendes Spiel:	SPIRAL	Pixelige Grafik:	PIXIE
Vogelperspektive:	SPY EYE	Geringere Auflösung:	FLICK
Zufallsstrecke:	JUGGLE	Unbegrenzt Waffen, Schild:	XCHARGE
Extrem schnell:	XXX	Raumschiffe:	2064
Unendlich Nitro:	NITROID	Wireframe-Modus:	LINEAR
Tron-Modus:	NEUTRON		

DIE SIEDLER 3



Wenn man ein paar Bogenschützen anwählt und sie auf einen gegnerischen Krieger ansetzt, sollte man den Mauspfel auf den Krieger zeigen lassen und mehrmals schnell hintereinander den Angriffsbutton benutzen. So hat der Gegner keine Chance zu entkommen, da er von einem regelrechten Pfeilhagel eingedeckt wird.



TIPS+TRICKS

GAMEBUSTER-CODES



Der Gamebuster und der Xploder sind externe Module, die über den Expansionport der PlayStation angeschlossen werden. Nur wer eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, kann mit diesem Cheat etwas anfangen.

ATTACK OF THE SAUCERMAN

Für das humorvolle Action-Adventure von Psygnosis, in dem Ihr ausnahmsweise einmal in die Rolle eines Außerirdischen schlüpfen könnt, existieren die folgenden Kombinationen:

Unbegrenzte Leben	8005 5F74 000F
Unbegrenzte Energie	8005 5F7A 0009
Unbegrenzte Blaster-Munition	8005 5FFC 03E7
Bonus-Levels erfolgreich beenden	D005 5FBA 0064 8005 5FBA 0001 D005 5FBE 0000 8005 5FBE 0063



OMEGA BOOST

Den Härtegrad des furiosen Space-Shooters von SCEE als ausgewogen einzustufen, fällt spätestens ab Beginn der dritten Mission schwer. Daher sind die nachstehenden Codes eine echte Hilfe für schwere Zeiten.

Unbegrenzte Power	800A 81A8 04B0 800A 81AC 04B0
Maximaler Viper Boost	D009 C882 0100 800A 81B4 1000
Timer Zone 8 einfrieren	D00A 7F20 000A 8014 6C7C 09C4
Timer einfrieren	D00A 8180 001F 800A 8180 000F



DRIVER

Habt Ihr Euch noch nicht als Fluchtwagenfahrer und Undercover-Cop qualifiziert? Dann solltet Ihr diese Tip-Liste nach der passenden Kombination durchforsten.

Kein Schaden (Einstellungstest)	801E 3588 0000	MiniCars-Modus ausschalten	(Drücke R1 & ●) D009 6AEC 0028 8009 D2D0 0000
Schadens-Anzeige auf 0	8009 AC10 0000	Stelzen-Modus einschalten	(Drücke L1 & X) D009 6AEC 0044 8009 D2D4 0001
Gesucht-Anzeige auf 0	8009 70F8 0000	Stelzen-Modus ausschalten	(Drücke R1 & ■) D009 6AEC 0088 8009 D2D4 0000
Ramm-Missionen 1 Treffer genügt	D109 CFA4 0000 8009 CFA4 3FFF	Australien-Modus einschalten	(Drücke R1 & Rechts) D009 6AEC 2008 8009 D2DC 0001
Unzerstörbar einschalten	(Drücke L1 & Oben) D009 6AEC 1004 8009 6230 0001	Australien-Modus ausschalten	(Drücke R1 & Links) D009 6AEC 8008 8009 D2DC 0000
Unzerstörbar ausschalten	(Drücke R1 & Oben) D009 6AEC 1008 8009 6230 0000	Kein Grip-Modus einschalten	(Drücke L1 & R2) D009 6AEC 0006 8009 D2D8 0001
Immunität einschalten	(Drücke L1 & Unten) D009 6AEC 4004 8009 6234 0001	Kein Grip-Modus ausschalten	(Drücke L2 & R1) D009 6AEC 0009 8009 D2D8 0000
Immunität ausschalten	(Drücke R1 & Unten) D009 6AEC 4008 8009 6234 0000	Skelett-Modus einschalten	(Drücke L1 & L2) D009 6AEC 0005 8009 D2E0 0001
Hinterradlenkung einschalten	(Drücke L1 & ▲) D009 6AEC 0014 8009 D2CC 0001	Skelett-Modus ausschalten	(Drücke R1 & R2) D009 6AEC 000A 8009 D2E0 0000
Hinterradlenkung ausschalten	(Drücke R1 & ▲) D009 6AEC 0018 8009 D2CC 0000		
MiniCars-Modus einschalten	(Drücke L1 & ●) D009 6AEC 0024 8009 D2D0 0001		

ANNA KOURNIKOVA'S TENNIS

Wie Ihr in der empfehlenswerten Tennissimulation von Namco, die den Namen der attraktiven russischen Sportlerin trägt, den Turnier-Modus verkürzen und einen Satz ohne große Anstrengungen für Euch entscheiden könnt, zeigen wir Euch im folgenden:

Spieler 1 gewinnt Satz 1	(Drücke Select+L1+L2) D00D 0DC4 0105 8015 C380 0005
9.999 Punkte im Turnier-Modus	8015 E448 270F



DRIVER – KOMPLETTLÖSUNG TEIL 3

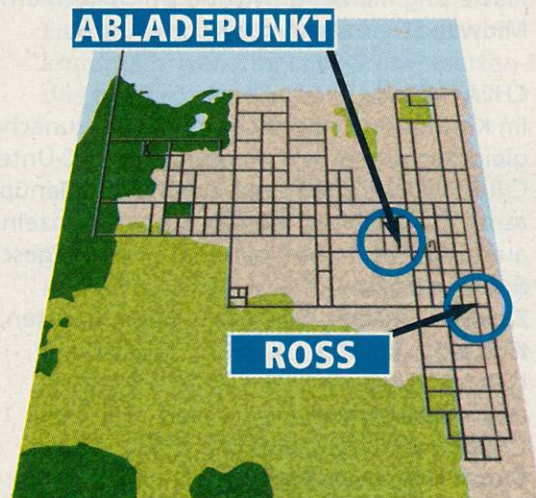
SAN FRANCISCO – NACHRICHT 8 (WIRD NACH „TAXI!“ ANGEBOTEN)

DER MITFAHRER AN DER HYDE-STRASSE

Die Zeitvorgabe für diese Mission ist knapp bemessen, und das Regenwetter macht die Sache auch nicht gerade einfacher. Ihr müßt nach Südosten fahren, um Ross einzusammeln. Wartet am Einladeplatz auf die Ankunft der Straßenbahn, bis Ross aussteigt und sich in Euren Wagen begibt. Sobald er eingestiegen ist, ertönen Polizeisirenen von überall her. Zum Glück habt Ihr keine zeitliche Vorgabe, denn Ihr müßt zahlreiche Euch folgende Polizeiwagen loswerden. Die Cops kommen aus allen Richtungen und rammen Euch von der Straße. Die Endstation ist ganz in der Nähe, aber Ihr solltet wieder kreuz und quer durch die Seitenstraßen fahren, um die Streifenwagen abzuhängen. Das Ziel befindet sich unter einem Denkmal im Zentrum des Parks,



dessen schmale Einfahrt nur schwer zu erkennen ist. Schüttelt alle Verfolger ab, damit Ihr etwas langsamer fahren könnt und die Einfahrt nicht verpaßt. Der Pfeil befindet sich links unter dem Denkmal.



TANNER SLATER (WIRD NACH „DER HINTERHALT“ & „DER MITFAHRER AN DER HYDE-STRASSE“ ANGEBOTEN)

Sobald Ihr zurück im Hotel seid, kommt es zu einer Verfolgungsjagd. Ihr dürft eigentlich keine besonderen Probleme bekommen, da Ihr Euren Gegner nur einige Male von hinten rammen müßt und der zivile Verkehr Euch vermutlich sogar zur Hilfe kommen wird. Achtet auf den Gegner, bleibt stets nahe dran und laßt ihn nicht entkommen. Sobald Ihr es geschafft habt, teilen Euch Eure sogenannten Komplizen mit, daß Ihr nach L.A. fahren sollt.



STADT 3: LOS ANGELES – NACHRICHT 1

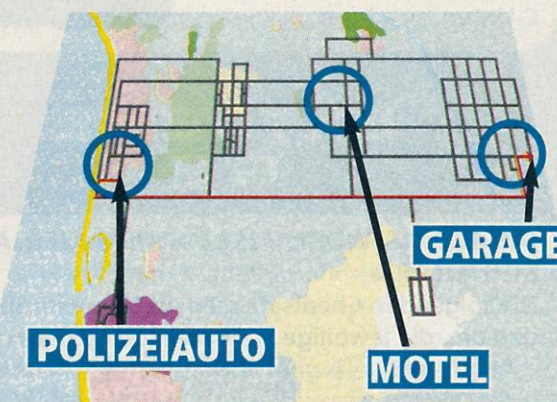
STEHLT EIN POLIZEIAUTO

Hier handelt es sich um eine einfache Einladen- und Ausliefern-Mission. Wenn Ihr die auf der Karte eingezeichnete Route nehmt, sollte es eigentlich keinen großen Ärger mit der Polizei geben. Das Einzige, auf das Ihr achten müßt, ist der Zustand Eures Wagens: Er darf nicht zu sehr beschädigt werden. Deshalb: Vorsichtig fahren! Euch bleiben zwei Minuten und fünfundvierzig Sekunden für diesen Job – das ist mehr als genug, so daß Ihr Euch sogar etwas Zeit lassen könnt.

DIE VERFOLGUNGSJAGD

Sobald Ihr Euren Wagen abgestellt habt und zurück im Motel seid, erhaltet Ihr einen Anruf.

Ihr sollt jemanden namens Duval aufhalten, der auf der Flucht vor Euren Auftraggebern ist und sie um das geliehene Geld prellen will. Duval wird nur schwer zu rammen sein, so daß Ihr insbesondere vor Kreuzungen gut auf ihn achten solltet. Der beste Weg, um ihm Schaden zuzufügen, ist, ihm einfach den Weg abzuschneiden, wenn er in eine Abzweigung hineinfährt. Mit dem richtigen Timing könnt Ihr ihn seitlich rammen und so einigen Schaden an seinem Wagen anrichten. Drei ordentliche Zusammenstöße dürften genügen, um Duval zu stoppen. Sobald Ihr sein Auto ausreichend demoliert habt, gelangt Ihr automatisch zu einem Treffen mit dem Big Boß höchstpersönlich.

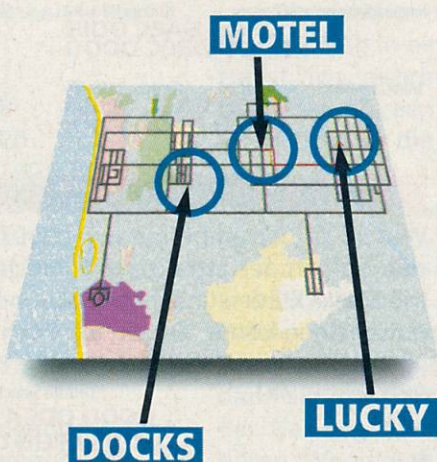


LOS ANGELES – NACHRICHT 2

LUCKY ZU DEN DOCKS

Es sind nur wenige Polizisten auf dem Weg zu Lucky, so daß Ihr Euch einfach nur an die Route auf der Karte zu halten braucht. Sobald Ihr Euch der Position von Lucky nähert, solltet Ihr nach einer schmalen Gasse zwischen zwei Gebäuden Ausschau halten, in die Ihr abbiegen müßt. Sobald Ihr Lucky aufgelesen habt, müßt Ihr ihn zu den Docks bringen. Fahrt dafür denselben Weg zurück, auf dem Ihr hergekommen seid, und schüttelt auf der Hauptstraße zu den Docks alle Polizeiwagen ab, die Euch folgen. Denn solange Ihr noch verfolgt werdet, könnt Ihr am Ziel nicht anhalten. Die Zeit ist etwas knapp

bemessen, fährt also schnell, aber dennoch vorsichtig. Ein Crash zuviel kann die Mission scheitern lassen.

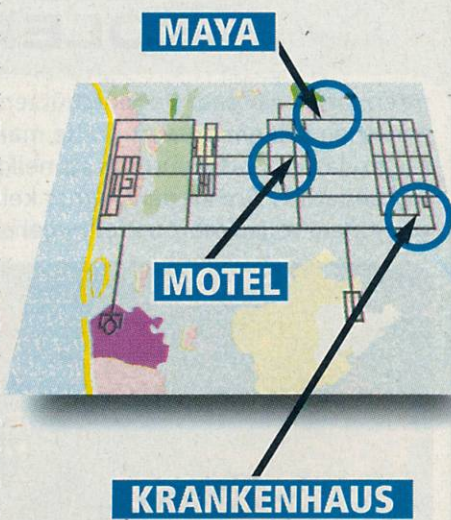


LOS ANGELES – NACHRICHT 2 (ZWEITER AUFTRAG)

MAYA

Zurück im Hotel, erhaltet Ihr einen weiteren Anruf. Maya, die Freundin des Bosses, ist zusammengebrochen und muß ins Krankenhaus gebracht werden. Ihr müßt sie zuerst einmal einsammeln, und zwar möglichst schnell, da die Zeit drängt. Da Ihr kaum mit Polizei zu rechnen habt, könnt Ihr mit Vollgas zu Maya fahren. Achtet lediglich auf den zivilen Straßenverkehr, da schon ein einziger Unfall das Scheitern der Mission bedeuten könnte. Fahrt weiter zum Krankenhaus, sobald Ihr das Mädchen eingesammelt habt. Die Klinik befindet sich in der Nähe, so daß Ihr es in der vorgegebenen Zeit schaffen solltet. Nachdem Ihr

Maya in Sicherheit gebracht habt, trifft Ihr den Boß.



DAS LEBEN IST EIN GAME.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

JETZT FÜR NINTENDO™ 64!

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



Racing 2

SIMULATION

WWW.UBISOFT.DE

JETZT ERHÄLTlich
FÜR



Jetzt macht jeder sein Rennen.

WER SICH SONNTAGS NICHT MEHR ÜBER FAHRFEHLER IM LIEBLINGSTEAM ÄRGERN WILL, GEHT JETZT SELBST AN DEN START. MIT RACING SIMULATION2. DAS IST DIE ULTIMATIVE RENNSIMULATION VON UBI SOFT, DIE SIE MITTEN INS COCKPIT SETZT. ECHTE GRAND PRIX REGLEMENTS, DURCHDACHTE REIFENTAKTIK, PERFEKTE SET-UP STEUERUNG UND EXAKTE STRATEGIE-PLANUNG SORGEN DAFÜR, DASS SICH BIS ZU 22 FAHRER AUF EINER VON 17 RENNSTRECKEN EIN HEISSES RENNEN LIEFERN. UND SIE SIND EINER DAVON. AUF RACING SIMULATION2, SO SPANNEND UND SCHNELL, WIE NOCH NIEMALS ZUVOR.

IN KOOPERATION MIT:

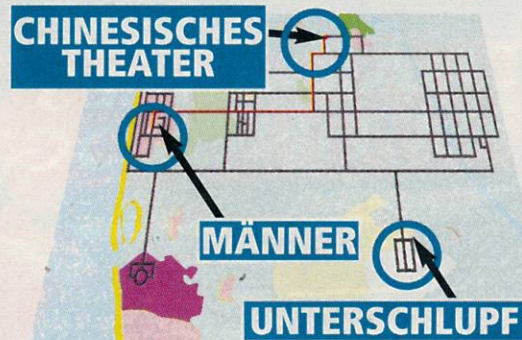


DRIVER – KOMPLETTLÖSUNG TEIL 3

LOS ANGELES – DER COUP DES VERRÜCKTEN

Nachdem Duval ausgeschaltet ist oder Maya gerettet wurde, trifft Ihr Castaldi, die Nummer Eins des Verbrechens. Er plant einen Coup und braucht Euch als Fahrer. Zuerst sollt Ihr die Männer in dem mehrstöckigen Parkhaus einsammeln. Um dorthin zu gelangen müßt Ihr fast nur geradeaus fahren. Unterwegs herrscht genug Verkehr, um sämtliche Verfolger abzuschütteln. Sobald Ihr die Männer eingeladen habt, müßt Ihr diese zum Chinesischen Theater im Norden der Stadt bringen. Das Zeitlimit von zwei Minuten und zehn Sekunden ist reichlich knapp bemessen, nehmt deswegen zuerst die

Straße, die zentral durch die Karte führt und biegt in den Weg vor der zweispurigen Straße ein. Die Aktion schlägt fehl! Da hilft nur noch die schnelle Flucht. Es gibt zwar kein Zeitlimit für diesen Abschnitt der Mission, aber dafür wird es innerhalb kürzester Zeit von Cops nur so wimmeln. Nehmt am besten die zentrale zweispurige Straße und fahrt dann in Richtung des Unterschlupfes. Ihr müßt allerdings noch alle Verfolger abhängen, bevor Ihr das Ziel betreten könnt. Fahrt dafür im Slalom um die Bäume herum, während Ihr den Block einige Male umkreist.

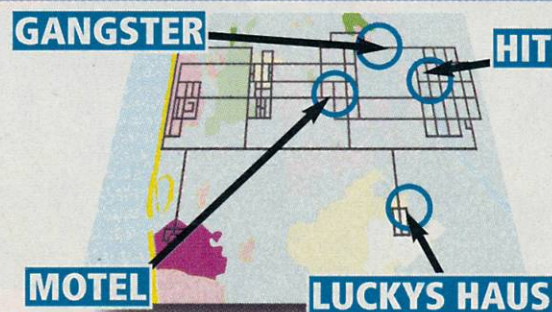


LOS ANGELES – NACHRICHT 3 (WIRD NACH "DER COUP DES VERRÜCKTEN" ANGEBOten)

LUCKY ZUR WOHNUNG

Hier haben wir wieder eine nette und einfache Zustellmission. Die Polizei ist bis zum dritten Teil der Mission, in dem Ihr Lucky zurück in sein Haus bringen müßt, praktisch nicht präsent. Laßt ihn einsteigen und fahrt ihn an den gewünschten Ort. Dort angelangt, steigt er aus, woraufhin einige Schüsse zu hören sind. Dies ruft auch die Polizei auf den Plan. Fahrt die zweispurige Straße

unten auf der Karte entlang und dann weiter in Richtung des Hauses. Sollte Euch eine Polizeistreife verfolgen, so dürfte es ziemlich schwierig sein, die Cops abzuhängen. Wenn Ihr noch genügend Energie habt, ist es am besten, sich einfach von hinten rammen zu lassen. Fahrt dann rückwärts in die Cops hinein, bis deren Wagen Feuer fängt. Fahrt schließlich in das Lagerhaus hinein und setzt Lucky dort ab.

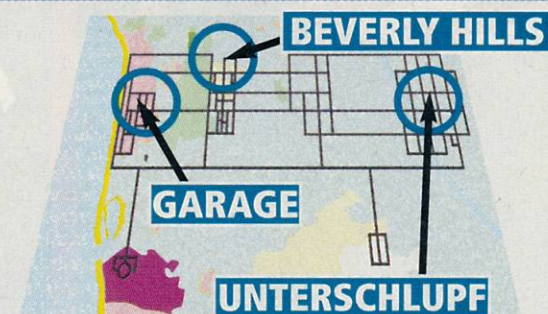


LOS ANGELES – NACHRICHT 4 (WIRD NACH "DER COUP DES VERRÜCKTEN" ANGEBOten)

DIE FLUCHT AUS BEVERLY HILLS

Zuerst müßt Ihr einige Kriminelle aus Beverly Hills einsammeln, wofür Ihr mehr Zeit zur Verfügung habt, als nötig ist. Eventuell werdet Ihr sogar zu früh eintreffen, wartet in diesem Fall solange ab, bis der Countdown fünf Sekunden erreicht. Sobald Ihr die Gauner eingeladen habt, sollt Ihr sie zur Garage bringen. Macht Euch den zivilen Straßenverkehr zunutze, um die paar Cops loszuwerden, die Euch eventuell verfolgen. Achtet allerdings darauf, noch genügend Ener-

gie für den dritten Teil dieser Mission aufzusparen. Wenn Ihr Euch dem Ziel nähert, landet Ihr direkt in einem Hinterhalt der Polizei. Dies ist der schwierigste Teil der Mission, da bereits ein Unfall zur Folge haben kann, daß die gesamte Polizei von Los Angeles Euren Wagen rammt und ihn verschrottet. Ihr habt kein Zeitlimit und könnt in Ruhe versuchen, durch wiederholtes Kreuz-und-quer-Fahren sämtliche Verfolger abzuschütteln. Nachdem Ihr die Mission erfolgreich beendet habt, fliegt Ihr nach New York.

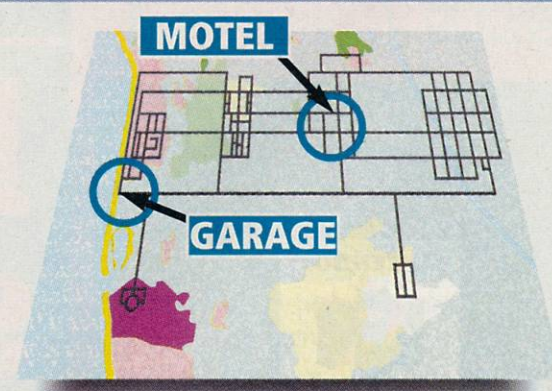


LOS ANGELES – NACHRICHT 5 (WIRD NACH "DER COUP DES VERRÜCKTEN" ANGEBOten)

DER TESTLAUF

Einige Gangster wollen eine neue Garage ausprobieren, müssen aber noch testen, ob sie für ihre geplante Operation auch geeignet ist. Ihr sollt den Test dafür übernehmen und müßt so schnell wie möglich vom potentiellen Tatort zu dem neuen Verschlag fahren. Es gibt diesmal kein Zeitlimit, so daß Ihr einfach zur anderen Seite der Stadt fahren müßt. Achtet nur auf die Cops, die Euch ständig im Nacken sitzen. Allerdings braucht Ihr die Streifenwagen nicht abzuhängen und könnt Euch ganz auf Euer

Ziel konzentrieren. Sobald Ihr angekommen seid, trifft Ihr Euren Kollegen Lek und fliegt rüber nach New York.



STADT 4: NEW YORK – NACHRICHT 1

GRAND CENTRAL STATION WECHSEL

Der erste Job, der Euch in New York angeboten wird, ist eine leichte Zustellmission. Zunächst einmal müßt Ihr Euren Kontaktmann treffen, der sich im Norden der Stadt befindet. Es befinden sich kaum Polizeistreifen auf dem Weg dorthin, so daß Ihr Euch ruhig ein wenig Zeit lassen könnt. Achtet unbedingt auf die New Yorker Taxifahrer mit ihrem rücksichtslosen Fahrverhalten. Sobald Ihr den Verbindungsmann getroffen habt, schickt dieser Euch zum Grand Central, um dort einen Schlüssel abzuholen. Es befindet sich gleich in der Nähe, und Ihr habt wiederum kaum mit Polizisten zu rechnen. Nachdem Ihr den Schlüssel erhalten

habt, müßt Ihr ihn zurück zum Kontaktmann bringen. Leider erkennt Ihr schnell, daß man Euch reingelegt hat, und schon werdet Ihr von unheilverkündenden schwarzen Wagen verfolgt. Wenn Ihr bislang dachtet, daß die Cops harte Gegner seien, werdet Ihr nun eines Besseren belehrt. Diese Typen versuchen alles, um Euch aufzuhalten, und greifen von allen Seiten an. Ihr müßt sie abschütteln, bevor Ihr den Kontaktmann erneut treffen könnt. Dazu müßt Ihr kreuz und quer durch die Stadt fahren. Bleibt dabei jedoch möglichst in der Nähe des Ziels, damit Ihr den Kontaktmann schnell erreichen könnt, falls Ihr Eure Verfolger endlich losgeworden seid.

KONTAKTMANN



HARDWARE

Ohne Hardware keine Spiele, und je besser diese ist, desto mehr Spaß habt Ihr am Bildschirm. Damit Euer Spielspaß weiter ansteigt, stellen wir Euch hier neue Produkte aus dem Hardwarebereich vor.



MAXI SOUND FORTISSIMO



Nach der ISIS bringt Guillemot ab September eine zweite PCI-Soundkarte heraus. Die *Maxi Sound Fortissimo* versteht sich als Einsteigerkarte für Spieler und setzt durch einen großen Funktionsumfang und einem Preis von 89 Mark Maßstäbe. Der YMF744B-Soundchip von Yamaha sorgt für die nötige Rechen-

power, um Spiele mit 3D-Sound der Marke DirectSound3D, EAX und A3D erklingen zu lassen. Die Musik-Abteilung wird alternativ von einem 2 MB großen Hardware-Wavetable oder dem Software-Synthesizer von Yamaha bestritten. Darüber hinaus zeigt sich die Fortissimo sehr anschlussfreudig. Zwei Lautsprecher-Ausgänge bilden die Grundlage für ultimativen Spiele-Sound, während der optische Digitalausgang für DVD- und Digitalaufnahmen wichtig ist.

Das Bild zeigt einen Fortissimo-Prototypen, der zwar schon zwei Lautsprecheranschlüsse, aber noch keinen Digitalausgang besitzt.

INTERACT CYCLONE DIGITAL JOYSTICK



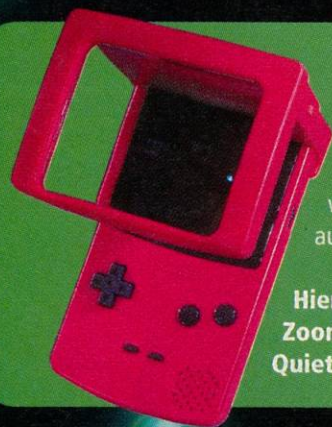
Auf der IFA stellt InterAct unter anderem den Cyclone-Digital-Joystick vor.

Der *Cyclone-Digital-Joystick* von InterAct ist durch sein 8-Wege-Coolie-Hat, die zusätzliche Z-Achse und die Schubkontrolle sehr vielseitig. Seine neun Knöpfe lassen sich auch programmieren, wobei die Shift-Taste am Stick jedem Knopf eine weitere Funktion verleiht. Das

HammerHead FX ist ein Gamepad mit zwei analogen und einem digitalen Steuerkreuz. Die zehn Tasten können Sie über die Game-Profiler-Software beliebig programmieren. Neu am Gameport-Pad ist die Rumble Pad-Funktion, die der Force-Feedback-Technik ähnelt. Beide Geräte sind ab September erhältlich: der HammerHead für etwa 90 Mark und der Cyclone Digital für 120 Mark.



GAME BOY ZUBEHÖR



Die *PowerGrip-Akkus* (DM 39,99) von InterAct gibt es mittlerweile in fast allen Farben, wobei man sich dafür originelle Namen ausgedacht hat. So heißt die Farbe „Gelb“ etwa „Sunshine Yellow“. Ähnlich gut bestückt ist das Sortiment im Bereich der Lupen, die bei InterAct *PowerZoom* heißen, DM 24,99 kosten und über eine

Lichtfunktion verfügen. Im Vergleich zu vielen Konkurrenzprodukten kann die 1,5-fache Vergrößerung überzeugen, und auch die Ausleuchtung ist sehr effektiv. Ebenfalls Erwähnung finden sollen die *Power-Link-Kabel* (DM 19,99), die diverse Kombinationsmöglichkeiten bieten. So kann unter anderem auch ein Game Boy Color mit einem Game Boy Classic kombiniert werden. Auch dieses Zubehör ist in den verschiedensten Farben erhältlich.

Hier seht Ihr einen Power Zoom von InterAct in der Quietsch-Farbe „Coral Red“.



TWIN SHOCK RACING CONTROLLER



Besonders für Rennspiele wie *Driver* ist der Twin Shock Racing Controller bestens gerüstet.

Mit dem *Twin Shock Racing Controller* könnt Ihr bei Rennspielen wie *Gran Turismo* oder *Porsche Challenge* Vollgas geben. Das in verschiedenen Farben erhältliche Eingabegerät besitzt an einer mit dem Daumen gut erreichbaren Stelle ein JoGcon-Steuerrad. Da der NeGcon-Modus unterstützt wird, könnt Ihr präziser lenken und mit den zwei Sondertasten rechts neben der Drehscheibe die Geschwindigkeit exakt kontrollieren. Das Steuerrad bietet einen angenehmen Widerstand und verfügt über eine Rückholfeder. Bei längerem Spielen kann diese Konstruktion allerdings zu leichten Ermüdungserscheinungen des Daumens führen. Ansonsten gibt es keine Kritikpunkte, da der Controller gut in der Hand liegt und stabil verarbeitet ist. Zudem ist der im Flügel-Design entworfene Controller Dual-Shock- und Multi-Tap-kompatibel. Verglichen mit den weitaus teureren Lenkrädern ist der *Twin Shock Racing Controller* zu einem Preis von DM 59,90 eine lohnende Alternative. Er wird von Electronic Land (Tel.: 0043 1 505 76 350) vertrieben und sollte ab sofort im Fachhandel erhältlich sein.



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. MOST WANTED: WELCHE SPIELE, DIE SICH NOCH IN DER ENTWICKLUNG BEFINDEN, WÜNSCHT IHR EUCH AM MEISTEN?

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

7. WELCHE SCHULNOTE ERHALTEN FOLGENDE BERICHTE (TEXT, BILDER, OPTIK)? HÄTTEST DU GERNE MEHR, GENAU SO VIEL ODER WENIGER DAVON GELESEN?

	Schulnote	Mehr	Genau so viel	Weniger
DATENBANK/TESTS	☐	☐	☐	☐
DATENBANK/RELEASE	☐	☐	☐	☐
DIE 50 BESTEN N64-SPIELE	☐	☐	☐	☐
ZELDA GAIDEN SPECIAL	☐	☐	☐	☐
PLAYSTATION 2 SPECIAL	☐	☐	☐	☐
RAYMAN 2	☐	☐	☐	☐
TARZAN	☐	☐	☐	☐
VAMPIRE	☐	☐	☐	☐
FINAL FANTASY VIII	☐	☐	☐	☐
NBA INSIDE DRIVE	☐	☐	☐	☐
GRAN TURISMO 2	☐	☐	☐	☐
EARTH 2150	☐	☐	☐	☐
PANZER GENERAL 4	☐	☐	☐	☐
LESERBRIEFE	☐	☐	☐	☐
HARDWARE-SEITE	☐	☐	☐	☐

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: 21/99)

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



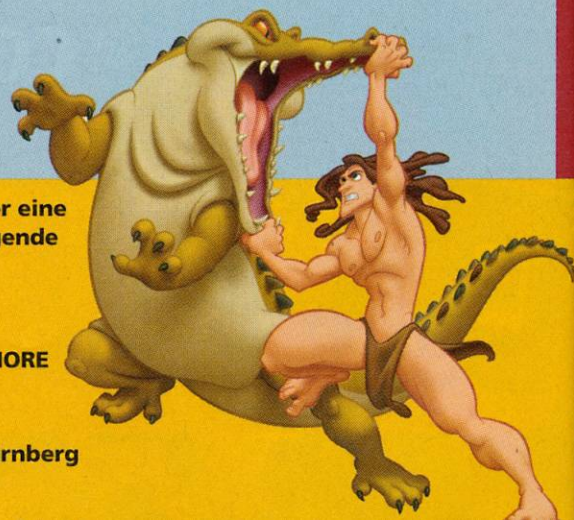
Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA

Redaktion GAMES AND MORE

Kennwort: GM-ZEUGNIS

Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg



Name, Vorname:

Straße:

Wohnort:

Telefonnummer:

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 >> Im führenden Fachhandel erhältlich!

Add-On für ANNO 1602

Unverbindliche Preisempfehlung

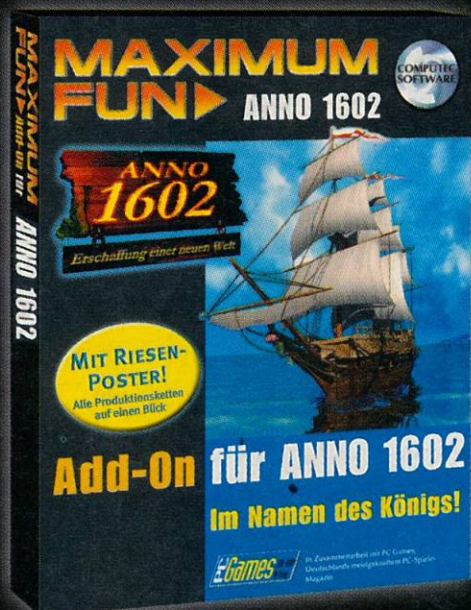
DM 34,95

mit freundlicher
Unterstützung von



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

distributed by

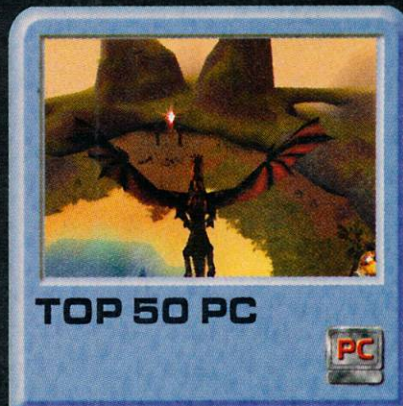


Neu ab Oktober '99: Die „ANNO 1602 Königsedition“ von SUNFLOWERS!

vorschau

UND IM NÄCH- STEN HEFT:

ab
13.10.99
im
Handel



TOP 50 PC



DREAMCAST-
SPECIAL



Vorhang auf für Hitliste Nummer 3! Nachdem die Spitzenreiter auf den Konsolen inzwischen feststehen, nehmen wir jetzt auch die erfolgreichsten PC-Titel unter die Lupe. In der kommenden Ausgabe wird sich zeigen, wer auf dem PC-Spiele-Markt die Nase vorn hat. Klar, daß auch geschichtsträchtige Klassiker mit dabei sein werden. Laßt Euch überraschen!

Ebenso wie die neue PlayStation befindet sich auch der Dreamcast mit großen Schritten auf dem Vormarsch Richtung Deutschland. Einen beachtlichen Vorrat an vielversprechenden Spielen gibt es ja bereits für die neue Sega-Konsole – jetzt brauchen wir nur noch die Hardware dazu. Aktuelle Daten, Bilder und Newsmeldungen warten im nächsten Heft auf Euch.



FUSSBALL
LIVE



RESIDENT
EVIL 3



Ob der neue Sony-Titel wirklich eine so bombastische Stadionatmosphäre rüberbringt, wie der Titel vermuten läßt? Immerhin gibt es auf dem Fußball-Sektor ja schon starke Konkurrenz, gegen die *Fußball Live* sich erst noch behaupten muß. Wir versorgen Euch in der kommenden Games and More mit einem ausführlichen Test des Sportspiels.

Das Grauen nimmt kein Ende – zum dritten Mal nähern sich die furchterregenden Gestalten aus *Resident Evil* den Spielern. Die bisherigen Eindrücke lehren uns jedenfalls jetzt schon das Gruseln, und man kann dem neuen Horrorschocker von Capcom wohl bereits im Voraus gute Chancen auf eine Chartplatzierung zusichern. Mehr dazu im nächsten Heft.

AUSSERDEM

IMPRESSUM SO ERREICHST DU UNS



ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion GAMES AND MORE
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:

Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 900201
90493 Nürnberg

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR:

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

REDAKTION:

Patrizia Stajer
Stefanie Schetter

SPIELETTIPS:

Florian Weidhase
Florian Brich

LAYOUT:

Ali Böhm, Nero A. Kaiser, Sabine Klier, Christian Harnoth, 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

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

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 Closmann

WERBEABTEILUNG:

Martin Reimann (Leitung),
Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

VERTRIEB:

Gong Verlag GmbH

VERTRIEBSLEITUNG:

Klaus-Peter Ritter

ABONNEMENT:

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

ABONNEMENTS- BESTELLUNG OSTERREICH:

PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Telefon: 06246/8820
Fax: 06246/8825277
E-Mail: ebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
ÖS 290,-

DRUCK:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/PRESSEPOST:

GAMES AND MORE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

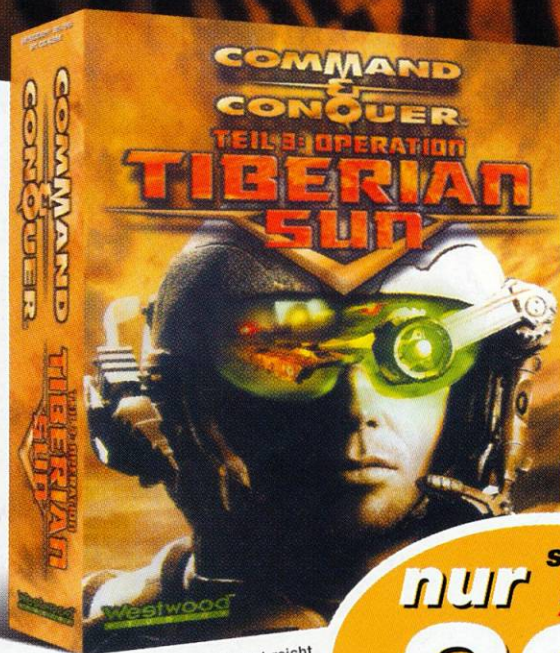
ISSN: 1437-0875
VKZ: B 48211

Bei COMPUTEC MEDIA
erscheinen außerdem:



>> Age of Kings: Die Fortsetzung zu Age of Empires im Test >> Wieder auf Autoklau: Brandheiße Infos zu GTA 2 >> Geniale Tips und Cheats zu Euren Lieblingsspielen >> Hardware-News >> Zwei coole Poster <<

UND MIT WAS SPIELEN SIE HEUTE?



Nur solange der Vorrat reicht

nur ~~statt 99,-^{DM}~~
89,-^{DM}

...das schönste & spielbarste
Command & Conquer™ aller
Zeiten...
(T.Borovskis, Chefredakteur PC-Games)



...AKTUELLER KNÜLLERPREIS!

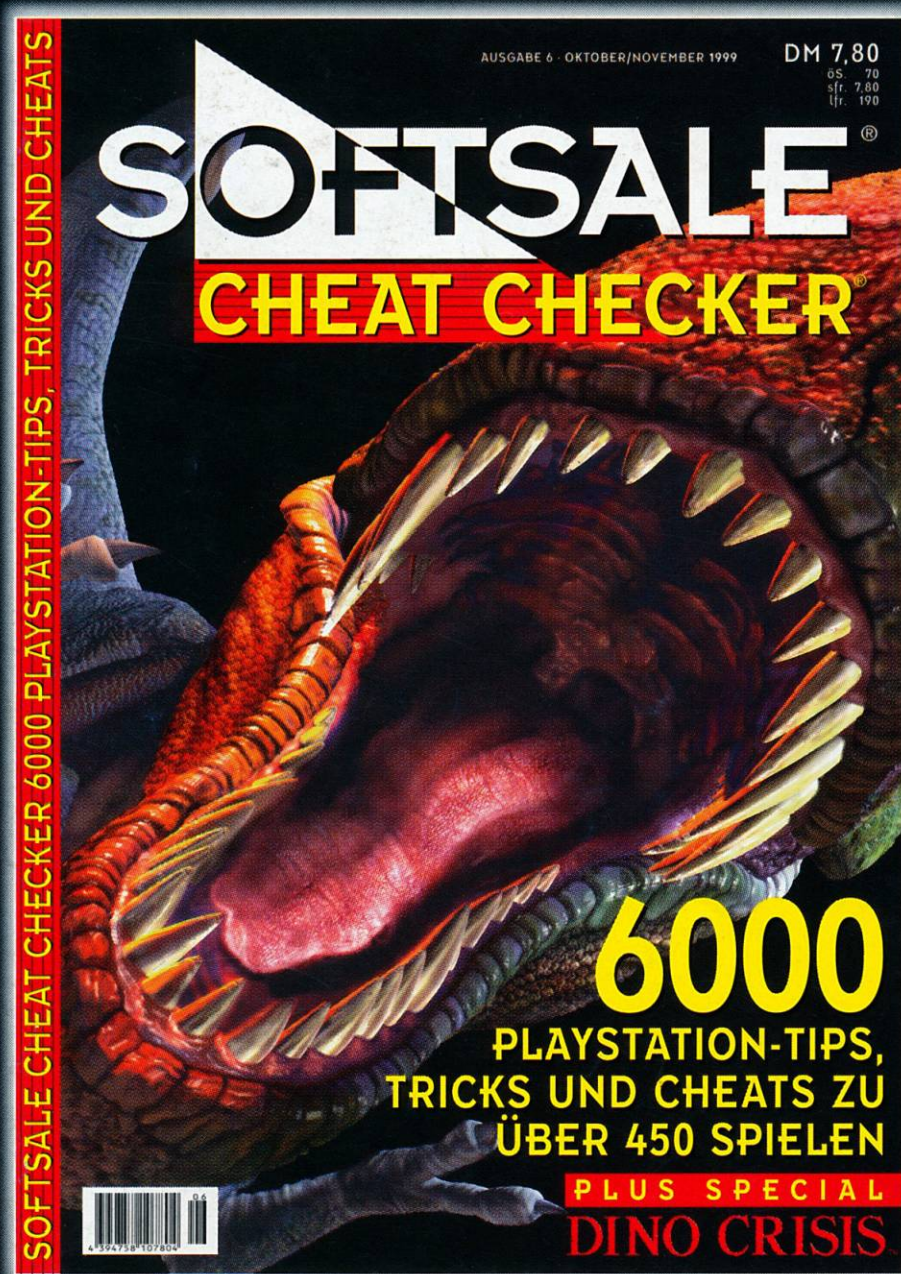
ADORI bietet Ihnen mit **Operation Tiberian Sun™** Teil 3 der Erfolgsreihe von **COMMAND & CONQUER™**. Jetzt beginnt der Kampf um die Zukunft. Kämpfen Sie auf dynamischen 3D-Schlachtfeldern. Erleben Sie Ionensonnen, zerstörbares Gelände, Waldbrände, gefährliche Eisfelder und viele weitere Überraschungen.

ÜBER 3 MIO. CDs, BÜCHER, VIDEOS, DVDs UND GAMES

WWW.ADORI.DE

UNTERHALTUNG FÜR LEUTE VON HEUTE

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT! DIE SOFTSALE® CHEAT CHECKER®:



**AUSGABE 6/99
PLAYSTATION**

**NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL
AB 24. SEPTEMBER '99!**



**SONDERHEFT
23 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
JETZT NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL!**