

GAMES

AND MORE

ALLE 14 TAGE NEU!

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

PLAYSTATION - NINTENDO 64 - PC - DREAMCAST - GAME BOY

SUPER!
NUR
DM 3,90!

PREMIERE:
Pokémon Gold/Silber
enthüllt!

KOMPLETTLÖSUNG:
Alle 150 Pokémon auf
dem Poster!

TV-FÜHRER:
Alle Folgen von 5.1.
bis 19.1. 2000 enthüllt!

ALLES ÜBER POKÉMON!

PENTIUM-PC

WarCraft 3
DER NEUE STRATEGIEHAMMER

PLAYSTATION

Resident Evil 3
SO WIRD DIE DEUTSCHE VERSION



LIMITIERTE AUSGABE VERSION 2
**MIT 4 POKÉMON-
STARKARTEN!**
MIT STERNDU, BISAFLO, GLURAK
UND TURKOK

NEU!

GRAN TURISMO 2
Ab 28. Januar:
Der PlayStation-
Rennspielhammer

**KOSTENLOSE
KLEINANZEIGEN!**
So machst du deine alten
Spiele und Konsolen zu Geld!

DUNE 2000
Neuer Strategie-
knüller für die
PlayStation



XENA

WARRIOR PRINCESS

THE TALISMAN OF FATE

“DER BEGINN DER EMANZIPATION”

oder: Wie lege ich in 4,5 Minuten 12 Männer flach.



- Die Original-Charactere aus der TV-Serie mit ihren Waffen, Special Moves und Sprüchen.

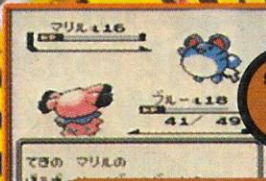


- 3D-Arenen, komplexe Bewegungsabläufe und knackige Soundeffekte sorgen für echte Xena-Atmosphäre.



- 4-Spieler-Multiplayer Power mit Zielsuchsystem für den totalen Beat'em-Up Spaß exklusiv auf dem Nintendo 64.





Seite 8



POKÉMON GOLD/SILBER

Die Japaner haben es gut! Während in Deutschland erst zwei Pokémon-Spiele erhältlich sind, haben japanische Fans die freie Auswahl. Wir stellen euch die beiden neuesten Spiele vor.



Seite 16



RESIDENT EVIL 3

Die japanische Version des Horrorspiels haben wir euch schon vor einigen Wochen im Vorabtest vorgestellt. Diesmal erfahrt ihr, was in der deutschen Version anders sein wird. Und auch der richtige Test wird nicht mehr lange auf sich warten lassen.

8 special

- 8 Pokémon Silber/Gold CGB

12 pokémon

- 12 Pokémon-TV-Führer

14 game boy

- TEST 14 Mario Golf CGB
- TEST 14 Mickey's Racing Adventure CGB
- TEST 14 Turok: Rage Wars CGB
- TEST 14 Worms Armageddon CGB

16 action

- 18 Command & Conquer: Renegade PC
- TEST 22 Delta Force 2 PC
- TEST 22 Descent Mercenary 3 PC
- TEST 20 Hellnight PS
- 16 Resident Evil 3 PS
- TEST 22 B-Hunter PC
- TEST 20 Spec Ops PS
- TEST 20 Toy Story 2 PS

26 adventure

- 26 Arcanum PC
- 27 Crusaders of Might & Magic PC
- TEST 30 Lego Rock Raiders PS
- TEST 30 Planescape Torment PC
- TEST 30 Shadow Madness PS
- 28 Simon the Sorcerer 3D PC

32 sport

- 32 ISS Pro Evolution N64/PS
- TEST 34 NBA Showtime N64
- TEST 34 Thrasher Skate and Destroy PS
- TEST 34 Trick'n Snowboarder PS

36 rennspiele + simulationen

- TEST 54 Ace Combat 3 PS
- TEST 50 Demolition Racer PC
- TEST 50 Die 24 Stunden von Le Mans PC
- TEST 52 Eagle One Harrier Attack PS

- TEST 50 Ford Racing PC
- TEST 56 Formel Eins '99 PC
- TEST 56 F-1 World Grand Prix 99 PS
- 36 Gran Turismo 2 PS
- TEST 54 Jet Rider 3 PS
- 38 Need for Speed: Motor City PC
- 48 Road Rash Jailbreak PS
- TEST 52 Team Alligator PC
- TEST 56 Test Drive 3 Off-Road PC
- TEST 54 Supercross 2000 PS
- TEST 52 USAF PC

58 strategie + denkspiele

- TEST 60 Bust-A-Move 4 PC
- TEST 62 Diplomacy PC
- TEST 60 Dune 2000 PS
- TEST 60 Fritz 6.0 PC
- TEST 62 Heroes of Might and Magic 3: Armageddons Blade PC
- TEST 62 High Tech Start Up PC
- 58 WarCraft 3 PC

77 TIPPS+TRICKS

rubriken

- 4 Das GaM-Lexikon
- 4 Editorial
- 39-46 Pokémon-Komplettlösungsposter
- 79 Hardware
- 78 Hotlines
- 81 Kleinanzeigencoupon
- 64 Leserbrief
- 6 Most Wanted
- 6 Release-Datenbank
- 4 Test-Datenbank
- 82 Vorschau
- 81 Zeugnis



Seite 58

WARCRAFT 3

Der Strategiehämmer geht endlich in die dritte Runde. Mit dem neuesten Teil hat die Serie den Sprung in die Dreidimensionalität geschafft. Und auch für das Gameplay hat Blizzard viele Veränderungen geplant.



POKÉMON-FIEBER!

Hallo liebe Leser,

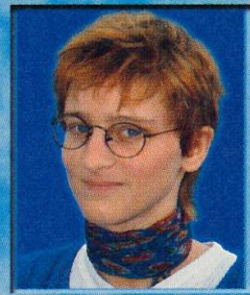
habt ihr Weihnachten und Silvester gut überstanden? Nach dem ganzen Feiertagstrubel könnt ihr jetzt hoffentlich all die neuen Spiele, die unter dem Christbaum lagen, ausprobieren. Zu viel Zeit solltet ihr euch dabei aber nicht lassen, denn auch im neuen Jahrtausend ist die Spieleflut ungebrochen. Die wichtigsten Neuerscheinungen stellen wir euch natürlich in der aktuellen Games and More vor. Eine besonders wichtige Rolle spielt in diesem Heft aber das Pokémon-Phänomen. An euren Briefen und Bildern merken wir, dass auch bei euch die Begeisterung für die kleinen Fabelwesen sehr groß ist. Deswegen haben wir den Pokémon diesmal besonders viel Platz eingeräumt.

Neben den Starkarten, die ihr ja bereits kennt, könnt ihr

euch über unser Poster freuen. Denn darauf haben wir die Komplettlösung für die Rote und die Blaue Pokémon-Edition abgedruckt. Außerdem haben wir seit dem letzten Heft unsere Pokémon-Rubrik auf eine Doppelseite erweitert. Und damit noch nicht genug. Aus gegebenem Anlass dreht sich auch in unserem Special diesmal alles um die kleinen Knuddeltiere. Aber auch für diejenigen unter euch, denen der Pokémon-Kult nicht so wichtig ist, gibt es natürlich genug Lesestoff in diesem Heft. Viel Spaß damit!

Patrizia Stajer
Ressortleiterin

hello!



das games - and more - lexikon

SYSTEM-BUTTONS

Jede Newsmeldung und jeder Test wird mit den so genannten „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, erfahrt ihr in unserem Blitzbutton.



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.



Am Ausschlag des Hitbarometers erkennt ihr, wie gut das getestete Spiel ist.

DATEN-BANK



TESTS

titel	test	genre	wertung
			
Armored: Project S.W.A.R.M.	1/00	3D-Action	90%
Box Champions 2000	25/99	Boxen	84%
Destruction Derby	25/99	Action-Rennspiel	85%
Donkey Kong 64	25/99	Jump&Run	95%
Earthworm Jim 3D	1/00	Jump & Run	75%
Gauntlet Legends	25/99	Action-Adventure	78%
Hot Wheels	25/99	Rennspiel	79%
Jet Force Gemini	23/99	Action	87%
Madden NFL 2000	23/99	Sport	90%
Magical Tetris Challenge	23/99	Puzzle	85%
Mario Golf	23/99	Golf	91%
NBA Courtside 2	1/00	Basketball	88%
NBA Jam 2000	23/99	Basketball	88%
NBA Live 2000	25/99	Basketball	90%
NBA Pro 99	23/99	Basketball	70%
NHL Pro 99	23/99	Eishockey	77%
Rainbow Six	23/99	Action	86%
Rayman 2: The Great Escape	23/99	Jump&Run	94%
Ready 2 Rumble Boxing	1/00	Boxen	81%
Resident Evil 64	1/00	Action-Adventure	90%
Road Rash 64	24/99	Rennspiel	69%
Roadsters Trophy	1/00	Rennspiel	83%
RTL World League Soccer	25/99	Fußball	80%
Rugrats	25/99	Action	60%
South Park - Chef's Luv Shack	1/00	Denkspiel	69%
Super Smash Bros.	1/00	Beat 'em Up	75%
Supercross 2000	1/00	Rennspiel	81%
Toy Story 2	1/00	Jump&Run	89%
Turok: Legend of the verlorenen Landes	23/99	Action	89%
WCW Mayhem	1/00	Wrestling	85%
World Driver Championship	24/99	Rennspiel	88%
Worms Armageddon	23/99	Strategie	80%
WWF Wrestlemania 2000	1/00	Wrestling	89%
Xena - Talisman of Fate	25/99	Action	77%

playstation

titel

test genre

wertung

Action Man	24/99	Action-Adventure	81%
Baseball 2000	1/00	Baseball	60%
Box Champions 2000	26/99	Boxen	83%
Championship Motocross	24/99	Rennspiel	76%
Crash Team Racing	24/99	Rennspiel	88%
Cyber Tiger	26/99	Golf	70%
Demolition Racer	24/99	Rennspiel	67%
Die 24 Stunden von Le Mans	26/99	Rennspiel	85%
Die Schlümpfe	25/99	Jump&Run	72%
Dino Crisis	24/99	Action-Adventure	86%
Discworld Noir	26/99	Adventure	69%
Extreme 500	26/99	Rennspiel	60%
FIFA 2000	24/99	Fußball	85%
Fighting Force 2	26/99	Action	74%
Fußball Live	24/99	Fußball	90%
Glover	26/99	Jump&Run	78%
GTA 2	24/99	Action	90%
Jade Cocoon	26/99	Rollenspiel	86%
Lego Racers	25/99	Rennspiel	64%
Mighty Hits	1/00	Shoot 'em Up	76%
Missile Command	25/99	Action	66%
MTV Sports Snowboarding	26/99	Snowboarding	79%
Music 2000	1/00	Musikgenerator	90%
Nascar 2000	26/99	Rennspiel	79%
NBA Basketball 2000	24/99	Basketball	80%
NHL Championship 2000	24/99	Eishockey	81%
Rainbow Six	24/99	Action	75%
Ready 2 Rumble Boxing	26/99	Boxen	82%
Rocket - Robot on Wheels	25/99	Action	82%
Ruff & Tumble	26/99	Jump&Run	86%
Space Invaders	25/99	Action	68%
The Next Tetris	25/99	Geschicklichkeit	80%
The War of The Worlds	26/99	Action	77%
Tomb Raider IV	26/99	Action-Adventure	92%
Tomorrow Never Dies	26/99	Action	76%
WCW Mayhem	26/99	Wrestling	88%
Worms Armageddon	25/99	Strategie	90%
Worms Pinball	25/99	Flipper	74%
Wu-Tang: Shaolin Style	24/99	Beat 'em Up	75%
Xena - Warrior Princess	26/99	Action-Adventure	82%

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 Monate.



dreamcast

titel test genre wertung

Aerowings	22/99	Flugsimulation	70%
Airforce Delta	19/99	Action	79%
Blue Stinger	14/99	Action-Adventure	76%
Buggy Heat	24/99	Rennspiel	74%
Dynamite Cop	22/99	Action	71%
F-1 World Grand Prix	26/99	Rennspiel	90%
Frame Gride	19/99	Action	85%
Giant Gram	17/99	Wrestling	81%
Incoming	22/99	Action	47%
Marvel vs Capcom	22/99	2D-Beat-'em-Up	80%
Millennium Soldier	24/99	Action	75%
Millennium Soldier - Expendable	17/99	Action	71%
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2	22/99	Rennspiel	85%
Pen Pen	22/99	Rennspiel	74%
Powerstone	14/99	Beat 'em Up	87%
SEGA Bass Fishing	22/99	Angelsimulation	81%
SEGA Rally 2	22/99	Rennspiel	91%
Shadow Man	1/00	Action-Adventure	93%
Sonic Adventure	22/99	Jump&Run	90%
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%
Suzuki Alstare Extreme Racing	26/99	Rennspiel	70%
The House of the Dead II	22/99	Lightgun-Shooting	91%
Tokyo Highway Challenge	17/99	Rennspiel	74%
Toy Commander	24/99	Geschicklichkeit	83%
Virtua Fighter 3tb	22/99	3D-Beat-'em-Up	93%
WWF Attitude	24/99	Wrestling	85%



PC

titel test genre wertung

Age of Wonders	26/99	Strategie	80%
Amerzone	22/99	Adventure	48%
Armored Fist 3	25/99	Action	75%
Autobahn Raser 2	24/99	Rennspiel	69%
Battle Zone 2	24/99	Action-Strategie	86%
Bundesliga 2000 - Der Fußballmanager	24/99	Wirtschaftssimulation	74%
Carnivores 2	25/99	Action	41%
Catan - Die erste Insel	24/99	Brettspielumsetzung	84%
Creatures 3	26/99	Künstliches Leben	81%
Days of Oblivion 2 - Frozen Eternity	26/99	Adventure	46%
Die Völker - Mission-CD	25/99	Aufbaustrategie	81%
Driver	22/99	Rennspiel	90%
Earth 2150	23/99	Strategie	92%
Earthworm Jim 3D	1/00	Jump&Run	75%
Extreme Biker	24/99	Motocross	83%
Faust	24/99	Adventure	59%
Flight Unlimited 3	24/99	Simulation	60%
Freospace 2	25/99	Action	87%
Gabriel Knight 3	26/99	Adventure	82%
Gorky 17	23/99	Adventure	83%
GTA 2	24/99	Action	86%
Half-Life: Opposing Force	1/00	Action	88%
Hattrick! Wins	23/99	Wirtschaftssimulation	40%
Homeworld	23/99	Strategie	90%
Hype - The Time Quest	26/99	Action-Adventure	82%
I-War Special Edition	25/99	Action	66%
Indiana Jones und der Turm von Babel	26/99	Action-Adventure	80%
Interstate 82	26/99	Action	76%
Kicker Fußball Manager	22/99	Fußballmanager	85%
Links LS 2000	26/99	Golf	89%
NBA Basketball 2000	24/99	Basketball	80%
NBA Live 2000	26/99	Basketball	92%
Omikron	24/99	Action-Adventure	72%
Pharao	24/99	Aufbaustrategie	81%
Pizza Syndicate - Mission-CD	22/99	Wirtschaftssimulation	75%
Puzzle Bobble 2	25/99	Geschicklichkeit	65%
Rally Championship 2000	25/99	Rennspiel	84%
Revenant	23/99	Adventure	84%
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions	24/99	Aufbaustrategie	80%
Rogue Spear	23/99	Action	84%
Septerra Core	26/99	Rollenspiel	80%
Seven Kingdoms 2 - The Frythan Wars	22/99	Echtzeitstrategie	77%
Shadow Company	22/99	Strategie	89%
Spirit of Speed 1937	1/00	Rennspiel	64%
Star Trek: Der Aufstand	26/99	Adventure	66%
Star Wars - Pit Droids	1/00	Denkspiel	68%
Supreme Snowboarding	26/99	Sport	84%
SWAT 3	1/00	Action-Strategie	82%
Thandor	1/00	Echtzeitstrategie	80%
Theme Park World	25/99	Wirtschaftssimulation	85%
Tiny Tiger	25/99	Action	20%
Tomb Raider IV	26/99	Action-Adventure	91%
Tonic Trouble	26/99	Jump&Run	81%
TrickStyle	24/99	Action-Rennspiel	72%
Ultima IX Ascension	1/00	Rollenspiel	89%
Urban Chaos	1/00	Action-Adventure	64%
Wheel of Time	25/99	Action	90%
Wings of Destiny	25/99	Flugsimulation	67%
Quake 3 Arena	1/00	3D-Action	89%

top-hits



Die absoluten Hits aller Systeme?

Hier habt ihr die allerneuesten Bestseller, die bereits erhältlich sind, auf einen Blick.

PC

spielespass 93%



AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

Teil 2 von *Age of Empires* hat die hohen Erwartungen erfüllt. Strategie vom Feinsten!

N64

spielespass 95%



DONKEY KONG 64

Das Debüt der Affenbande auf dem Nintendo 64 hat voll eingeschlagen. Das Spiel mit den fünf Affen macht einen Riesenspaß!

PC

spielespass 92%

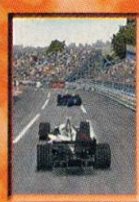


EARTH 2150

Strategiefans kommen zur Zeit voll auf ihre Kosten. Nach *C&C 3* und *Age of Kings* kommt jetzt *Earth 2150*. Harte Konkurrenz für die Klassiker!

DC

spielespass 90%



F-1 WORLD GRAND PRIX

Das aufwendige Gameplay, die Original-Lizenzen und die tolle Grafik machen das Spiel zum Hit.

N64

PC

spielespass 94%



RAYMAN 2

Der quirlige Held feiert ein Riesencomeback! Tolle Grafik, gelungene Steuerung und ein superwitziges Gameplay - daran kommt niemand vorbei.

PC

PS

spielespass 92%



TOMB RAIDER IV

Völlig erwartungsgemäß reiht sich Lara Crofts neues Abenteuer in unsere Top-Hits ein. Vor allem die abwechslungsreichen Rätsel tun dem Spiel gut.

DC

PS

spielespass 91%

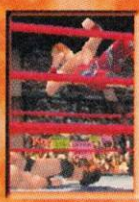


UEFA STRIKER

Die Kicker-Simulation aus Frankreich schlägt sogar *FIFA*. Das Spiel besticht durch ein hervorragendes Gameplay und tolle Ballphysik.

N64

spielespass 89%

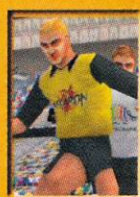


WWF WRESTLEMANIA 2000

Bei dem neuen Wrestlingsspiel habt ihr eine Riesenauswahl an Optionen und Modi.

most wanted

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

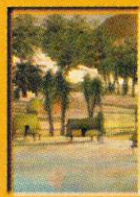


PC

genre fußballman.

ANSTOSS 3

Alle, die einmal in die Fußstapfen von Uli Hoeneß treten wollen, können sich auf Teil 3 freuen.
Veröffentlichung:10. Februar 2000



PC

genre strategie

BLACK & WHITE

Das Echtzeitstrategiespiel von Lionhead wird mit Vorschusslorbeeren regelrecht überschüttet.
Veröffentlichung:2. Quartal 2000



PC PS

genre rennspiel

COLIN MCRAE RALLY 2

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



PC

genre adventure

DIABLO 2

Der zweite Teil des Fantasy-Spiels soll noch größer und besser werden als der Vorgänger.
Veröffentlichung:Februar 2000



PC PS

genre rennspiel

DRIVER 2

Dass Reflections an einem zweiten Teil des erfolgreichen Rennspiels arbeitet, ist bereits bekannt.
Veröffentlichung:2000

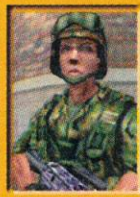


PS

genre rennspiel

GRAN TURISMO 2

Teil 1 ist das Referenzrennspiel auf der PlayStation, der Nachfolger wird noch besser.
Veröffentlichung:28. Januar 2000



PC

genre action

HALF-LIFE: TEAM FORTRESS 2

Bald gibt es Nachschub für alle Fans des Ego-Shooters.
Veröffentlichung:Februar 2000



N64

genre geschickl

MARIO PARTY 2

Eins wissen wir schon: Der Nachfolger von Mario Party enthält noch mehr Minispiele als Teil 1.
Veröffentlichung:2000

RELEASE

WAS KOMMT WANN?

Hier erfahrt ihr die Veröffentlichungstermine neuer Spiele. Die Liste wird für jede Ausgabe auf den aktuellen Stand gebracht. Aufgrund häufiger Verschiebungen können wir aber keine Garantie für deren Richtigkeit geben.

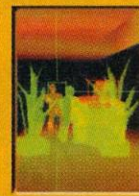


n64			
titel	genre	hersteller	release
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	Januar
Nuclear Strike 64	Action	THQ	Januar
Resident Evil 64	Action-Adventure	Capcom	9. Januar
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	Januar
Space Invaders	Shoot 'em Up	Activision	Januar
StarCraft 64	Strategie	Nintendo/Blizzard	Januar
Toy Story 2	Jump&Run	Activision	Januar
Vigilante 8: Second Offense	Action	Rennspiel	Januar
Battletanx - Global Assault	Action	Infogrames	Februar
Nightmare Creatures 2	Action	Activision	Februar
PGA European Golf	Golf	Infogrames	Februar
Ruff & Tumble	Action-Adventure	GT	25. Februar
Supercross 2000	Rennspiel	EA	3. Februar
Castlevania 2	Jump&Run	Konami	Februar
Paperboy 3D	Arcade	Midway	März
Rally Masters	Rennspiel	Gremlin	März
Taz Express	Jump&Run	Infogrames	März
Tony Hawk's Skateboarding	Sport	Activision	März
ISS 2000	Fußball	Konami	März
X-Men	Beat 'em Up	Activision	März
Battlezone 64	Action	Crave	1. Quartal 2000
Daikatana	Action	Mitsui	1. Quartal 2000
F-1 World Grand Prix III	Rennspiel	Konami	1. Quartal 2000
Harvest Moon 64	Strategie	Crave	1. Quartal 2000
Hype: The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	1. Quartal 2000
NBA In The Zone 2000	Basketball	Konami	1. Quartal 2000
NHL Pro 2000	Eishockey	Konami	1. Quartal 2000
Int. Track&Field Summer Games	Sport	Konami	April
Perfect Dark	3D-Action	Nintendo	April
Spiderman	Action	Activision	April
Tarzan	Jump&Run	Activision	April
Thrasher: Skate and Destroy	Sport	Take 2	April

playstation			
titel	genre	hersteller	release
Ace Combat 3	Action	Namco	19. Januar
Army Men - Air Attack	Action	3DO	Ende Januar
Army Men - 3D	Action	3DO	Ende Januar
Caesar's Palace 2000	Puzzle	Interplay	Januar
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	21. Januar
Gruddge Warriors	Action	Take 2	Ende Januar
Gran Turismo 2	Rennspiel	SCEE	28. Januar
Gran Turismo + V3 Racing Wheel	Rennspiel	SCEE	28. Januar
Jimmy White's Cueball 2	Simulation	Virgin/Awesome Dev.	Januar
Marvel vs. Capcom	Beat 'em Up	Capcom	Januar
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	Januar
Space Debris	Shoot 'em Up	SCEE	26. Januar
Spec Ops	Action	Take 2	Mitte Januar
Thrasher: Skate and Destroy	Skateboard	Take 2	Mitte Januar
Tiger Woods PGA Tour 2000	Golf	EA	27. Januar
Toy Story 2	Action-Adventure	Activision	27. Januar
Armored Project SWARM	Action	Acclaim	Februar
Battletanx - Global Assault	Action	3DO	Februar
Cool Boarders 4	Snowboarding	SCEE	23. Februar
Die Hard Trilogie 2	Action	EA	10. Februar
Dune 2000	Echtzeitstrategie	EA	10. Februar
Eagle One - Harrier Attack	Action	Infogrames	4. Februar
ECW Hardcore Revolution	Sport	Acclaim	Februar
Ehrgeiz	Kampfspiel	SCEE	9. Februar
Grandia	Rollenspiel	Ubi Soft	Februar
International Track & Field 2	Sport	Konami	Ende Februar
ISS Pro Evolution	Fußball	Konami	Anfang Februar
Lucky Luke Platinum	Jump&Run	Infogrames	Ende Februar
Legend of Legaia	Rollenspiel	SCEE	23. Februa
Messiah	Action-Adventure	Virgin/Interplay	Februar
NHL Faceoff 2000	Eishockey	SCEE	16. Februar
Rallymasters	Rennspiel	Infogrames	29. Februar
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	Februar
Rugrats: Studio Tour	Rennspiel	THQ	Februar
Shadow Madness	Rollenspiel	SCEE/Crave	23. Februar

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 **action****PERFECT DARK**

Joanna Darks Kampf gegen die dataDyne-Gesellschaft hat absolut das Zeug zum Hit.

Veröffentlichung:April 2000

genre **action****POKÉMON STADIUM**

Höchstwahrscheinlich erscheint das japanische *Pokémon Stadium* 2 bei uns als *Pokémon Stadium*.

Veröffentlichung:2000

genre **action****RESIDENT EVIL 3**

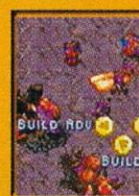
Das Action-Spiel könnte ein Hit werden – wenn es eine nicht indizierungsgefährdete Version gibt.

Veröffentlichung:Februar 2000

genre **action****RESIDENT EVIL 64**

Auf der PlayStation geht das Spiel in die dritte Runde, auf dem N64 erscheint das Spiel zum ersten Mal.

Veröffentlichung:9. Januar 2000

genre **strategie****STARCRAFT 64**

Lange müsst ihr auf die Konsolenumsetzung des faszinierenden PC-Strategiespiels nicht mehr warten.

Veröffentlichung:Januar 2000

genre **rennspiel****TOCA WORLD TOURING CAR**

Der dritte Teil soll in vielen Punkten besser werden.

Veröffentlichung:Mai 2000

genre **sport****TONY HAWK'S SKATEBOARDING**

Skateboardspiel mit dem Superstar der Szene.

Veröffentlichung:März 2000

genre **adventure****ZELDA GAIDEN**

Ocarina of Time war ein Riesenhit und keiner zweifelt daran, dass auch *Zelda Gaiden* ein Erfolg wird.

Veröffentlichung:2000

Superbike 2000	Rennspiel	EA	10. Februar
Tiny Tank	Action	SCEE	2. Februar
Alien Resurrection	Action	EA	2. März
Army Men - Sarges Heroes	Action	3DO	März
Baldur's Gate	Rollenspiel	Virgin/Interplay	März
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	Codemasters	März
Crusaders of Might & Magic	Action	3DO	März
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Virgin	März
European Super League	Sport	Virgin	März
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	März
Fear Effect	Action-Adventure	Eidos	März
Gekido	Beat 'em Up	Infogrames	10. März
GTA 2-Berlin (Add On)	Action	Take 2	März
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	März
Jet Rider 3	Rennspiel	SCEE	März
Martian Gothic	Action-Adventure	Take 2	März
Micro Maniacs	Rennspiel	Codemasters	März
Railroad Tycoon II	Simulation	Take 2	März
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	März
Rollcage Stage 2	Rennspiel	SCEE	8. März
Saga Frontier 2	Rollenspiel	SCEE/Square	1. März
Silicon Valley	Geschicklichkeit	Take 2	März
Star Ocean 2	Rollenspiel	SCEE/Enix	März
Street Fighter EX + Alpha 2	Beat 'em Up	Capcom	März
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog/EA	2. März
UEFA 2000	Fußball	Eidos	März
Vandal Hearts 2	RPG	Konami	März

PC

PC

titel genre hersteller release

Age of Wonders	Strategie	Take2	Mitte Januar
Cesar's Palace 2000	Simulation	Interplay	Januar
Die Hard Trilogy 2	Action	EA	27. Januar
Flughafen Manager	WiSim	Take2	Ende Januar
Imperium Galactica II	Strategie	GT	Januar
Planescape Torment	RPG	Interplay	Januar
Soldier of Fortune	Action	Activision	Januar
Star Trek: Klingon Academy	Action	Interplay	Januar
Team Alligator	Flugsimulation	GT	28. Januar
Anachronox	Rollenspiel	Eidos	Februar
Anstoss 3	WiSim	Ascaron	Februar
Der Verkehrsgigant	Strategie	Infogrames	Februar
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Havas Interactive	Februar
Final Fantasy VIII	Rollenspiel	Eidos	Februar
Half-Life: Team Fortress 2	Ego-Shooter	Havas Interactive	Februar
MDK 2	Actionspiel	Interplay	Februar
Rollcage Extreme	Rennspiel	GT	Februar
Superbike 2000	Rennspiel	EA	10. Februar
The Sims	WiSim	Electronic Arts	10. Februar
Tiger Woods PGA Tour 2000	Golf	Electronic Arts	24. Februar
Arctera	Action-Rollenspiel	Ubi Soft	März
Croc 2	Action	EA/Fox	2. März
Dark Project 2	Action-Adventure	Eidos	März
Dark Reign 2	Action-Strategie	Activision	März
Deus EX	Action-Rollenspiel	Eidos	März
Messiah	Action	Interplay	März
Music 2000	Musikgenerator	Codemasters	März
Need for Speed: Motor City	Rennspiel	EA	30. März
No Fear Downhill Mountainb.	Sport	Codemasters	März
Star Wars: Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	März
UEFA 2000	Fußball	Eidos	März
You Don't Know Jack 3	Quiz-Show	Take2	März

DC

dreamcast

titel genre hersteller release

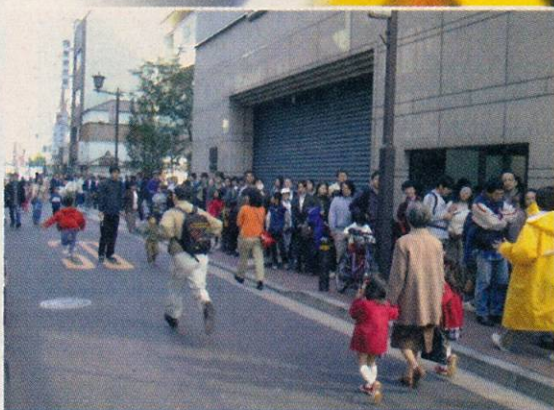
Cesar's Palace 2000	Puzzle	Interplay	Januar 2000
Dragon's Blood	Action	Interplay	Januar 2000
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	Januar 2000
Plasma World	Beat 'em Up	Capcom	Januar 2000
Rainbow Six	Action	Take 2	Januar 2000
Resident Evil 2	Action-Adventure	Capcom	Januar 2000
Roadsters	Rennspiel	Titus	Januar 2000
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	Januar 2000
Street Fighter Alpha 3	Beat 'em Up	Capcom	Januar 2000
Deadly Skies	Flugaction	Konami	Februar 2000
Furballs	Action-Adventure	Acclaim	Februar 2000
GTA 2	Action	Take 2	Februar 2000
MDK 2	Action-Adventure	Bioware	Februar 2000
Plasma World	Beat 'em Up	Capcom	Februar 2000
Renegade Racing	Action/Sport	Prometheon Des.	Februar 2000
Slave Zero	Action-Adventure	Infogrames	1. Februar 2000
Arctera	Strategie	Ubi Soft	März 2000
Deep Fighter	Action-Adventure	Ubi Soft	März 2000
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	März 2000
Flying Heroes	Arcade-Racer	Take 2	März 2000
Heroes of Might & Magic III	Strategie	Ubi Soft	März 2000
Hidden & Dangerous	Strategie	Take 2	März 2000
Rayman 2 – The Great Escape	Jump&Run	Ubi Soft	März 2000
Stupid Invaders	Adventure	Ubi Soft	März 2000
Toy Story 2	Jump&Run	Activision	März 2000

POKÉMON

SILBER/GOLD



BITTE HINTEN ANSTELLEN Die Angestellten des Centers gaben sich Mühe, Ordnung in das Chaos zu bringen.



RIESENERFOLG Die Schlange wurde immer länger. Am ersten Tag wurden 1,8 Millionen Exemplare verkauft.



GEDULD Während viele schon im Pokémon-Paradies schwelgten, mussten andere noch in der Kälte warten.



NEU Poryta kennt ihr bereits. In der Silbernen und Goldenen Edition werden euch aber auch viele neue Pokémon begegnen.



SONDEREDITION Nur wer seinen Game Boy direkt im Pokémon Center in Tokio kauft, kann dieses ganz besondere Exemplar erwerben.

Pokémon und kein Ende. Die Begeisterung für Pokémon-Spiele, -Filme, die TV-Serie und die zahlreichen Merchandising-Produkte ist auf der ganzen Welt ungebrochen.

Begonnen hat alles im Februar 1996, als in Japan die ersten Pokémon-Game-Boy-Spiele veröffentlicht wurden. Seitdem jagt ein Rekord den nächsten. Inzwischen sind mehr als 1.500 verschiedene Pokémon-Produkte im Handel. Die Zeichentrickserie ist in Japan die Sendung mit den höchsten Einschaltquoten im Kinderfernsehen, innerhalb eines Monats sahen 4,7 Millionen Besucher die beiden japanischen Pokémon-Kinofilme.

Auch in den USA schlug das Pokémon-Phänomen ein wie eine Bombe. Die Pokémon-Spiele sind die schnellste und erfolgreichste Neueinführung aller Zeiten auf dem amerikanischen Spielwarenmarkt. Und es ist noch lange kein Ende des Kults um die kleinen Fabelwesen in Sicht. In den vergangenen Wochen hat die Begeisterung für die Knuddeltiere in Japan einen neuen Höhepunkt erreicht. Anfang Dezember wurde in Tokio der dritte Pokémon-Film für Sommer 2000 angekündigt. Das eigentliche Großereignis in den letzten

Wochen war jedoch die Veröffentlichung der beiden neuesten, bereits seit einem Jahr angekündigten Pokémon-Spiele für den Game Boy. Die Begeisterung der Fans kannte dann auch kaum Grenzen, als Pokémon Gold und Pokémon Silber am 21. November endlich in den Spielwarenläden erhältlich waren.

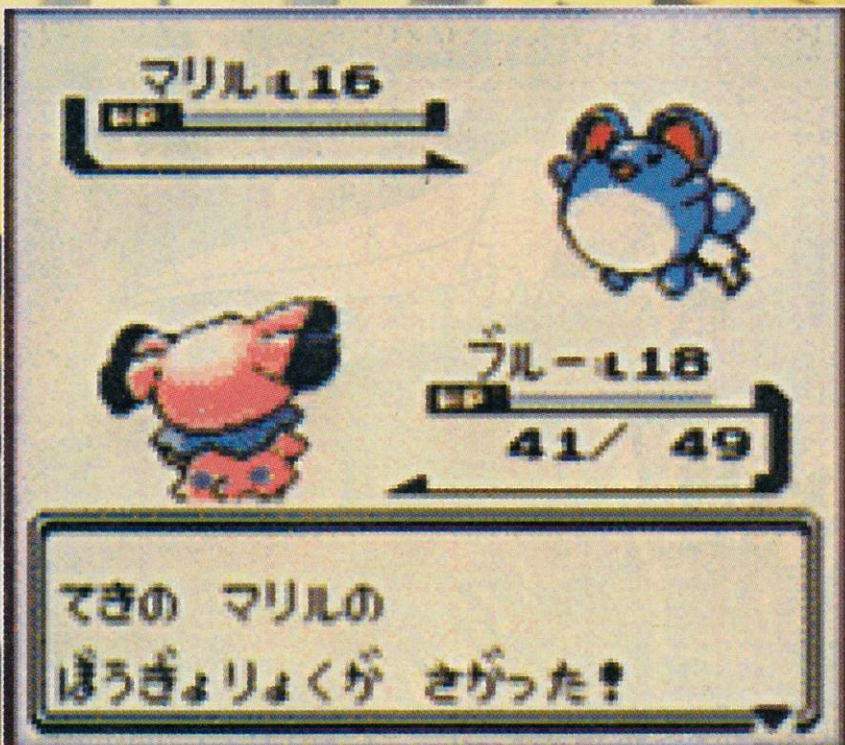
Auf den Weihnachtswunschzetteln der japanischen Kinder stehen die beiden neuesten Produkte ganz oben. Kein Wunder also, dass die Zahl der Vorbestellungen in die Hunderttausende ging. Doch der große Tag für Nintendo und die unzähligen Fans verlief ziemlich chaotisch. Aufgrund der jüngsten Erdbeben in Taiwan war es dem japanischen Branchenriesen nämlich nicht möglich, Memorychips in der benötigten Anzahl zu produzieren. Infolgedessen erhielten auch die Geschäfte weniger Spiele, als sie bestellt hatten.

Vor den Läden bildeten sich deshalb schon am frühen Morgen lange Schlangen von ungedulden Pokémon-Fans – darunter auch viele, die kein Spiel vorbestellt hatten und auf gut Glück gekommen waren. Deren Chancen, eines der begehrten Games zu erhaschen, waren allerdings sehr gering.

ON



Bei der Veröffentlichung standen die Fans in Tokio Schlange.



WIE GEWOHNT Nachdem das Grundprinzip des Spiels auch bei den neuen Folgen unverändert bleibt, findet man sich schnell und ohne Probleme zurecht.



AUF DER JAGD Über 100 neue Pokémon könnt ihr in der Goldenen und der Silbernen Edition fangen. Stoff genug also für langen Spielspaß.



RIESENERFOLG
In Japan gibt es 1.500 verschiedene Pokémon-Produkte.



LASST UNS REIN! Schon vor der Öffnung bildeten sich Schlangen. Jeder wollte die Spiele als Erster haben.

Die Spiele

Am 21. November war es also soweit. In Japan wurden zwei weitere Teile der *Pokémon*-Game-Boy-Reihe veröffentlicht. Schon lange vorher gab es auch in Europa immer wieder Gerüchte darüber, welche Neuerungen die Spiele enthalten werden. Jetzt haben die Spekulationen ein Ende. Wir erzählen euch, was wirklich neu ist.

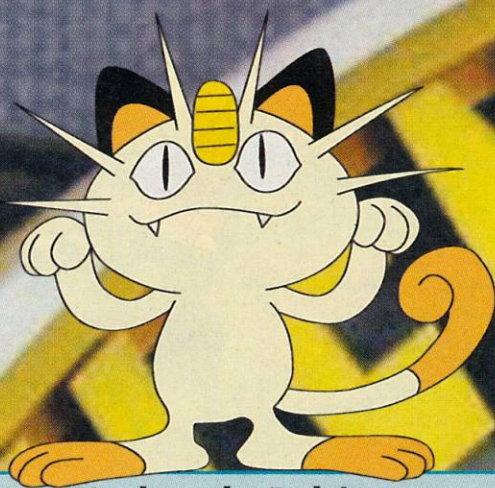
Die Story

Der Held der Silbernen und der Goldenen Edition ist ein Junge, der neben Professor Utsugi wohnt, einem Pokémon-Kenner aus der Stadt Wakaba. Der Professor erhält eine E-Mail von einem älteren Pokémon-Forscher, der ihm darin mitteilt, dass er eine überraschende Entdeckung gemacht habe. Doch Utsugi ist zu beschäftigt, um diesen Gerüchten selber auf den Grund zu gehen. Also schickt er den jungen Helden los. Er soll für ihn herausfinden, was wirklich hinter dieser Neuigkeit steckt. Um gut gerüstet in das Abenteuer zu starten, darf sich der Junge eines von drei Pokémon aussuchen. Welches Pokémon werdet ihr zu Spielbeginn wählen? Das Gras-Pokémon Chikorita, das Feuer-Pokémon Hinoarashi oder das Wasser-Pokémon Waininoko?

Neue Features

Das Grundprinzip des Spiels, das ihr bereits aus der Blauen und der Roten Edition kennt, bleibt natürlich im Wesentlichen unverändert. Aber es gibt auch viele Neuerungen im Spiel. Zum ersten Mal spielt die Zeit eine Rolle. So gibt es zum Beispiel Pokémon, die ihr nur nachts fangen könnt. Der Pokédex wird durch einen so genannten Pokégear ersetzt, der auch als Uhr, Karte, Telefon und Radio dient. Sogar bei den Pokémon selbst hat sich einiges getan. In Silber und Gold gibt es erstmals männliche und weibliche Pokémon, mit denen ihr auch eigene Pokémon züchten könnt. Außerdem können die kleinen Wesen zum ersten Mal in den Kämpfen eigenhändig verschiedene Items benutzen. Duelle über das Link-Kabel sind nur zwischen der Goldenen und der Silbernen Edition des Spiels möglich. Pokémon könnt ihr jedoch auch mit Freunden tauschen, die ältere *Pokémon*-Spiele besitzen.

special



Noch mehr Pokémon

Während in Deutschland bisher nur die Rote und die Blaue Pokémon-Edition erhältlich sind, haben es die amerikanischen Fans schon bedeutend besser. Zwar können auch sie nur neidisch nach Japan schauen, wo alle Pokémon-Produkte viel früher veröffentlicht werden, doch im Vergleich zu Deutschland ist in den USA die Auswahl schon ziemlich groß.



Pokémon Pinball

Beim Pokémon-Flipperspiel lernt ihr eine ganz neue Art kennen, die Pokémon zu fangen. Indem ihr bestimmte Ziele auf dem Flippertisch trifft oder Highscores erzielt, könnt ihr eure Sammlung aufstocken. Natürlich gibt es entsprechend den ersten beiden Pokémon-Spielen einen roten und einen blauen Flipper. Als Flipperkugel benutzt ihr den Pokéball. Schafft ihr es, drei Pokémon zu fangen und anschließend einen bestimmten Punkt auf dem Tisch zu treffen, gelangt ihr an völlig neue Orte, wo ihr weiter Punkte einfahren könnt. Als Besonderheit verfügt das Modul über ein eingebautes Rumble Pak, so dass ihr jede Berührung des Balls mit der Tischumrandung am eigenen Leib spürt.



Pokémon Snap

Mit Pokémon Snap haben die niedlichen Wesen den Sprung auf die größere Konsole geschafft. Endlich kann man die Pokémon in ihrer ganzen Farbenpracht betrachten. Außerdem wirken die kleinen Fabeltiere durch die Möglichkeit, Bewegungen darzustellen, um einiges lebendiger. Eure von Professor Eich gestellte Aufgabe im Spiel ist es, auf einer unerforschten Pokémon-Insel möglichst viele gute Fotografien von den kleinen Kreaturen anzufertigen. Für gelungene Bilder werdet ihr mit Geld belohnt. Dafür könnt ihr euch Zugang zu neuen Inselregionen und spezielle Lockmittel erkaufen, mit denen ihr die Pokémon zu besonders sehenswerten Kunststücken anregen könnt.



Pokémon Yellow

Als Letztes erschien in Amerika Pokémon Yellow: Special Pikachu Edition. Das Spiel ist der Roten und der Blauen Edition sehr ähnlich, hier überlässt Professor Eich Ash jedoch als erstes Pokémon Pikachu. Pikachu mag es nicht, in einen Pokéball eingesperrt zu werden, deshalb begleitet er Ash zu Fuß. Erstmals tauchen auch Jesse und James aus dem Team Rocket in Pokémon Yellow auf. Außerdem gibt es für Duelle per Link-Kabel drei brandneue Kampfmodi. Speziell zu diesem Spiel gibt es außerdem einen Color Game Boy in Pikachu-Gelb. Er trägt das offizielle Pokémon-Logo und ist mit Pokémon-Bildern verziert.



NACHSCHUB
Neue Spiele bedeuten neue Pokémon. Der Kult wird noch lange anhalten.



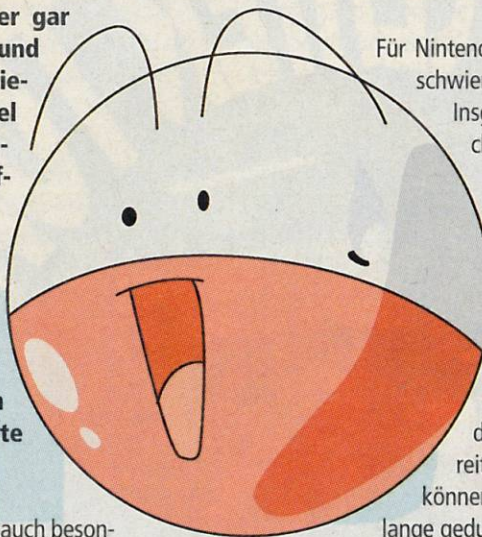
DIE JAPANER HABEN ES GUT! Europäische Pokémon-Fans können im Moment nur neidisch nach Japan blicken, sie werden noch lange auf die Spiele warten müssen, die dort bereits auf dem Markt sind.

Am Pokémon Center in Tokio, dem Mekka für alle Freunde der kleinen Fabelwesen, musste sich jeder in die lange Reihe von mehreren Tausend Wartenden einordnen, auch wenn er gar nicht an Pokémon Silber und Gold, sondern an einem der vielen anderen Pokémon-Artikel interessiert war. Um die Situation etwas zu entspannen, öffnete das Pokémon Center bereits eine halbe Stunde früher als geplant. Mitarbeiter des Shops gaben per Lautsprecher Anweisungen an die Wartenden und im Eingangsbereich beantworteten Angestellte geduldig Hunderte von Fragen.

Neben den beiden Spielen wurden auch besonders viele Exemplare des Color Game Boy verkauft. Anscheinend haben sich viele Fans entschieden, ihrem Schwarzweiß-Game Boy endgültig den Rücken zu kehren, um die Pokémon-Serie endlich in Farbe erleben zu können.

Für Besucher des Pokémon Center gab es zudem noch einen ganz besonderen Anreiz. Nur in der Pokémon-Zentrale gab es nämlich eine Pokémon-Sil-

ber- und -Gold-Sonderedition des Color Game Boy zu kaufen, der mit drei brandneuen Pokémon und mit Pikachu verziert ist.



Für Nintendo war dieser Tag trotz aller Startschwierigkeiten am Ende ein Riesenerfolg. Insgesamt wurden am Veröffentlichungstag 1,8 Millionen Stück der Gold- und Silber-Versionen verkauft. Der Branchenriese geht davon aus, dass die beiden neuesten Spiele in diesem Jahr insgesamt 5 Millionen Mal über die Ladentische gehen. Im Frühjahr sollen dann noch einmal 3 Millionen Exemplare verkauft werden. Während die Japaner also bereits Jagd auf neue Pokémon machen können, muss sich der Rest der Welt noch lange gedulden. Wie üblich werden die Spiele

als nächstes wohl in den USA veröffentlicht, erst dann folgt Europa. Feste Ankündigungen oder gar Termine gibt es dafür allerdings noch nicht. Doch nachdem die neuen Nintendo-Kultfiguren auch in Europa sehr gut ankommen und bereits unzählige Fans haben, kann man wohl davon ausgehen, dass auch wir unseren Game Boy früher oder später mit der Silbernen und der Goldenen Edition füttern können.

Patrizia Stajer

Schade, Schade, Sie haben bis jetzt nicht auf uns gehört.
Darum nochmal etwas lauter:

39
Pf / Min.
von 21 – 9 Uhr
inkl. Telefongebühren

Der günstige Internet Provider.

- Ohne Grundgebühr
- Ohne Mindestumsatz
- Ohne Verbindungsentgelt

+AddCom
einfach online

Jetzt wechseln: www.addcom.de

pokémon



In unserer Pokémon-Ecke erfahrt ihr alles über die knuddeligen Fabelwesen. Wir informieren euch, wann die nächsten Pokémon-Produkte erscheinen, und ihr könnt das Pokémon des Monats wählen. Dazu gibt es News und Berichte aus der Welt der Pokémon.

release



Ihr braucht Pokémon-Nachschub? Hier erfahrt ihr, wann das nächste Pokémon-Produkt erscheint.

TITEL	SYSTEM	RELEASE-DATUM
Pokémon Rote Version	.GB	Bereits erhältlich
Pokémon Blaue Version	.GB	Bereits erhältlich
Pikachu Pokémon Pedometer	.Stand-Alone	Bereits erhältlich
Pokémon Trading Card Game	.Trading-Karten	Bereits erhältlich
Super Smash Bros.	.N64	Bereits erhältlich
Pokémon Yellow (Pikachu Edition)	.GBC	Nicht bekannt
Pokémon Silber	.GBC	Nicht bekannt
Pokémon Gold	.GBC	Nicht bekannt
Pokémon Pinball	.GBC	Nicht bekannt
Pokémon Snap	.N64	Nicht bekannt
Pokémon Stadium (2)	.N64	Nicht bekannt
Pikachu Genki Dechu	.N64	Nicht bekannt
Pokédex	.Stand-Alone	Nicht bekannt

pokémon des monats

1



GLUMANDA #4

Das Pokémon mit dem brennenden Schwanz ist eine große Herausforderung. Selbst erfahrene Trainern haben es mit Glumanda schwer. Denn nur nach ausführlichem Training erreicht Glumanda ein höheres Level.

Ihr könnt das Pokémon des Monats wählen! Schreibt uns einfach, welches der Pokémon ihr zur Zeit am liebsten mögt und warum:

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

Pokédex

Mit diesem Gerät behaltet ihr den Überblick.



Den Pokédex, der in der Fernsehserie und den Pokémon-Spielen eine wichtige Rolle spielt, gibt es in amerikanischen Läden bereits zu kaufen. Bestimmt dauert es nicht mehr allzu lange, bis der Pokédex von Tiger Electronics auch in Deutschland erhältlich sein wird. Dieser Pokédex kann zwar nicht so viel wie sein TV-Vorbild, aber einiges hat er trotzdem auf Lager. Zum Beispiel könnt ihr auf der Tastatur entweder die Nummer oder den Namen eines Pokémon eingeben. Dann erscheinen auf dem

LCD-Display wichtige Informationen dazu, wie seine Größe, sein Gewicht, seine Spezialattacken und natürlich ein animiertes Bild. So erfahrt ihr alles Interessante über die komplette Blaue, Rote und Gelbe Edition. Wenn ihr ein neues Pokémon ergattert habt, könnt ihr den Zeitpunkt in eurem Pokédex vermerken und so den Überblick über eure Sammlung behalten. Und ganz nebenbei lässt sich der Pokédex auch noch als Taschenrechner verwenden.



ORDNUNG IST DAS HALBE LEBEN Amerikanische Pokémon-Fans können ihre Pokémon in einen echten Pokédex eintragen.

DIE POKÉMON-TV-SERIE

Wir stellen euch die Folgen vom 5. bis zum 19. Januar vor.

Ihr wartet schon gespannt auf die nächsten Pokémon-Folgen? Da seid ihr nicht die einzigen. Die Pokémon-Fernsehserie wird nämlich immer erfolgreicher. Anfang Dezember saßen das erste Mal mehr als eine Million Zuschauer vor dem Fernseher, als Ash und seine Freunde sich in ihre Abenteuer stürzten. Schon jetzt ist Pokémon die erfolgreichste RTL2-Serie aller Zeiten. Bei uns erfahrt ihr, wann welche Folge läuft und was in den kommenden zwei Wochen alles passieren wird. Und nicht vergessen: die Folgen laufen jeweils um 14:40 UHR AUF RTL 2 (Wiederholung am nächsten Morgen um 7:35 Uhr).

MITTWOCH, 5. JANUAR

Angriff der Kokoweis

Misty wird Assistentin des Zauberers Melvin. Der unfähige Zauberer erkennt bald, dass sein Kokowei Leute hypnotisieren kann. Als Team Rocket versucht, die Kokoweis zu entführen, werden die Baumwesen wild. Ash bekämpft sie daraufhin mit Glumanda, der sich dabei zu Glutux weiterentwickelt.

DONNERSTAG, 6. JANUAR

Die Paras Problematik

Eine hübsche Pokémon-Heilerin möchte, dass sich ihr

scheues Paras zum Parasek weiterentwickelt, um daraus eine Wundermedizin herzustellen. Als Mauzi krank wird und die Heilerin es rettet, verliebt es sich hoffnungslos in seine Retterin. Das Team Rocket hilft Paras, sich zu entwickeln, aber nur weil James und Jessie glauben, damit reich werden zu können.

FREITAG, 7. JANUAR

Pummeluffs Song

Die Gruppe versucht einem Pummeluff das Singen beizubringen, denn der süße Gesang dieses Pokémon kann einen Menschen zum Einschlafen bringen. Das Team Rocket raubt in dieser Folge die Neon Stadt aus – die Stadt des Glückspiels.

MONTAG, 10. JANUAR

Angreifer aus der Urzeit

Als im Gampa Canyon Fossilien gefunden werden löst das einen Boom aus – jeder beginnt nach Fossilien zu suchen. Ash findet ein extrem seltenes Pokémon, das als ausgestorben galt, ein Aerodactyl.

DIENSTAG 11. JANUAR

Operation Chaneira

Pikachu hat etwas im Hals



Pokémon-Liga

Wer ist der beste Trainer?

In den USA gibt es tatsächlich eine echte Pokémon-Liga! Wer zwischen sieben und 14 Jahren alt ist und einen eigenen Game Boy sowie die Rote oder die Blaue Edition besitzt, darf seine selbst ausgebildeten Pokémon mitbringen und sich mit den anderen Teilnehmern messen. In einem spannenden Wettbewerb werden dann aus etwa 1000 Teilnehmern die besten Pokémon-Trainer ermittelt. Die Gewinner erhalten echte Pokémon-Trainer-Orden, aber auch alle anderen Teilnehmer bekommen einen Anerkennungsorden. Sollte auch in Deutschland eine Pokémon-Liga eingeführt werden, werden wir euch Näheres dazu berichten.



TOLLE LEISTUNG! Die besten Pokémon-Trainer der Liga erhalten einen der begehrten Orden.



GUTE FREUNDE Rocko und Misty begleiten Ash und helfen ihm, sich auf die Pokémon-Liga vorzubereiten.



MEIN PIKACHU So sieht ein stolzer Trainer aus! Trotz einiger Probleme macht Ash meist eine gute Figur.



DER PROFESSOR Er weiß alles über die kleinen Fabelwesen und steht den Trainern mit Rat zur Seite.

stecken. Da das nächste Pokémon-Center zu weit entfernt ist, bringt Ash seinen Freund in ein Krankenhaus für Menschen. Als dann das Team Rocket in einen Verkehrsunfall verwickelt wird, bei dem viele Pokémon verletzt werden, helfen Ash und seine Freunde die Pokémon im Krankenhaus zu versorgen.

MITTWOCH, 12. JANUAR

Verliebt, verlobt, verheiratet...

James muss nach dem letzten Willen seiner Eltern innerhalb von 24 Stunden heiraten. Die Eltern haben ihren Tod jedoch nur vorgetäuscht, um ihren Sohn zur Heirat zu zwingen. James' Fukano muss seinen früheren Meister vor seiner zukünftigen Braut, einem Jessie-Doppelgänger bewahren.

DONNERSTAG, 13. JANUAR

Der Trickbetrüger

Ein Trainer befürchtet, dass sein Porenta zu schwach ist, um im Kampf zu bestehen. Anstatt Pokémon zu fangen geht er daher zum Diebstahl über. Misty fällt auf den Betrüger herein und ihre Freunde helfen ihr ihre Pokémon zurückzubekommen.

FREITAG, 14. JANUAR

Kampf um Toggepi

Das Wesen in dem Ei, das die Kinder dabei haben ist kurz davor zu schlüpfen. Team Rocket

kann das Ei stehlen und Mauzi entwickelt Beschützergefühle für das Wesen. Im Kampf zwischen Ash und Mauzi, entscheidet sich das neue Pokémon Toggepi für Misty.

MONTAG, 17. JANUAR

Der Mysteriöse Garten

Das Bisasam folgt dem Ruf der Natur und begibt sich in einen mysteriösen Garten. Die drei Freunde folgen ihm und beobachten eine geheime Entwicklungs-Zeremonie. Natürlich will das Team Rocket die Gelegenheit, unzählige Bisaknosps zu erwischen, nicht verstreichen lassen.

DIENSTAG, 18. JANUAR

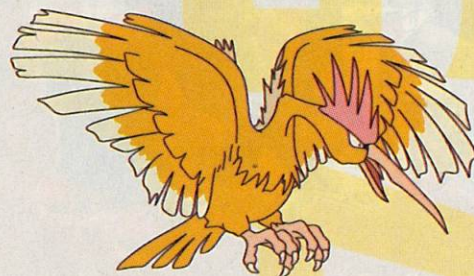
Die Fugano-Akte

Das Team Rocket plant, eine Einheit Polizei-Fukanos unter seine Kontrolle zu bringen. Sie stehlen die Stimme der Polizistin und wollen die Pokémon für Raubüberfälle benutzen. Die drei Helden schaffen es nicht, sie zu stoppen, doch dann bemerken die Fukanos den Betrug und wenden sich gegen das Team Rocket.

MITTWOCH, 19. JANUAR

Pokémon Paparazzi

Der weltberühmte Pokémon-Fotograf Todd möchte Pikachu ablichten, aber das Pokémon fürchtet die Kamera. Als Ash und Pikachu in einem unterirdischen Tunnel gefangen sind, werden sie von Todd befreit. Das Team Rocket entführt Pikachu kurz darauf, doch Bisasam kann es retten.



IBITAK #22



FUKANO #58



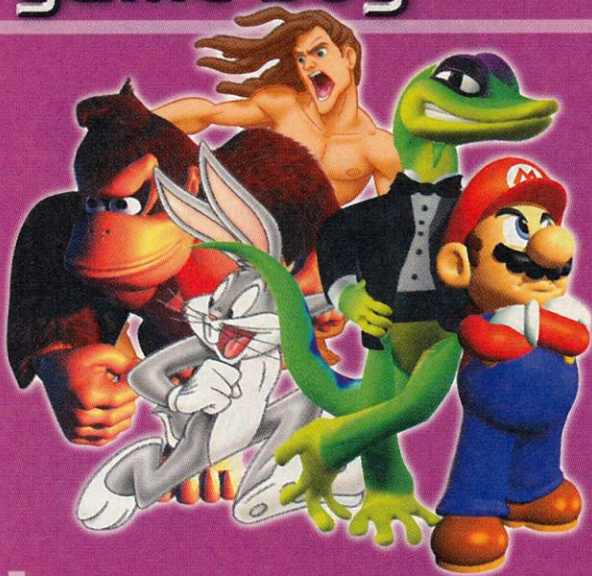
PORENTA #83



LEKTROBALL #101



RELAXO #143



In unserer Game-Boy-Rubrik informieren wir euch über Neuerscheinungen, die aktuellen Entwicklungen, die Game-Boy-Charts und die Veröffentlichungstermine von Game-Boy-Spielen in den kommenden Wochen.

eure hits



Hier könnt ihr nachlesen, welche Game-Boy-Spiele die GAMES-AND-MORE-Leser zur Zeit am liebsten spielen. Notiert einfach eure Game-Boy-Hits auf dem Zeugnis-Coupon oder einer Postkarte und schickt das Ganze an die GAMES-AND-MORE-Redaktion.

TITEL	HERSTELLER
1. Pokémon – Blaue Edition	Nintendo
2. Pokémon – Rote Edition	Nintendo
3. 1 Super Mario Bros. Deluxe (Color)	Nintendo
4. 5 Tetris Deluxe (Color)	Nintendo
5. 3 Tabaluga (Color)	Infogrames
6. 8 Game & Watch Gallery 2 (Color)	Nintendo
7. 4 Asterix & Obelix (Color)	Infogrames
8. Hugo 2 1/2 (Color)	Infogrames
9. 7 Biene Maja (Color)	Acclaim
10. The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time (Color)	Nintendo

release

Ihr kennt schon alle eure Game-Boy-Spiele auswendig und wartet gespannt auf neues Futter für den kleinen Spielcomputer? Dann seid ihr in dieser Rubrik genau richtig. In unserer Release-Liste könnt ihr genau nachlesen, wann in den nächsten Wochen welches Game-Boy-Spiel erscheint.



TITEL	GENRE	HERSTELLER	RELEASE
All Star Tennis	Sport	Ubi Soft	Januar
Army Men	Action	Infogrames	Januar
Beauty and the Beast: Board Game			
Adventure	Action-Adventure	Nintendo	Januar
Casper	Jump&Run	Virgin	Januar
Duffy Duck	Jump&Run	Infogrames	Januar
Dragon Quest			
Monsters	Rollenspiel	Eidos	Januar
Game & Watch			
Gallery 3	Geschicklichkeit	Nintendo	Januar
Konami Winter Games	Sport	Konami	Januar
Micro Machines			
1+2 Twin Turbo	Rennspiel	THQ	Januar
NBA 2000	Basketball	Konami	Januar
Rainbow Six	Action	Take 2	Januar
Ready 2 Rumble			
Boxing	Boxen	Midway	Januar
Roadsters	Rennspiel	Konami	Januar
Tom & Jerry	Jump&Run	Take 2	Januar
Total Soccer	Sport	Ubi Soft	Januar
Trasher: Skate and Destroy	Sport	Take 2	Januar

WORMS ARMAGEDDON

Alarm! Die Würmer kommen!

C GB Endlich ist es soweit! Die schlagkräftigen Würmer erobern auch den Game Boy. Auf 40 Levels könnt ihr gegen menschliche Mitspieler oder CPU-Gegner antreten. Um zu gewinnen, müsst ihr 14 verschiedene Waffen wie die Bazooka, Dynamit oder Granaten geschickt einsetzen. Das Spielprinzip ist so einfach, wie es sich anhört, macht aber riesigen Spaß. Die Grafik ist gelungen und mit witzigen Animationen aufgepeppt.

Hersteller: Infogrames
Genre: Strategie

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

82%



NIEDLICH Wenn die Wurmtruppen sich gegenseitig angreifen, wuselt es auf dem Bildschirm nur so.

TUROK: RAGE WARS

Monsterjagd im Dschungel

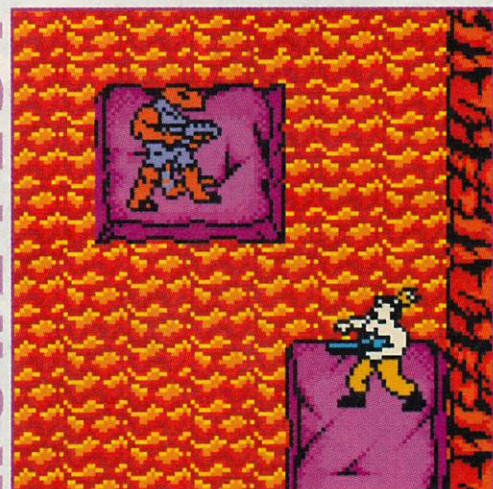
C GB Inzwischen ist es fast selbstverständlich, dass Spiele, die auf den Konsolen erfolgreich sind, für den Game Boy umgesetzt werden. Auch Turok macht da keine Ausnahme. Das Spielprinzip bleibt dabei nahezu unverändert. Mit Bogen und Messer macht ihr Jagd auf Monster. Dabei bekommt ihr es mit Fleisch fressenden Pflanzen, Piranhas, Fledermäusen und Echsenwesen zu tun. Das Spiel ist gelungen, aber Neues wird nicht geboten.

Hersteller: Acclaim
Genre: Action

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

73%



PASS AUF! Die Gegner machen euch das Leben schwer, aber auch die Umgebung birgt einige Gefahren.

MARIO GOLF

Golfspiel mit Rollenspieltouch

C GB Wie gewohnt macht Mario auch auf dem Game Boy eine gute Figur. Das Golfspiel ist ein Muss für alle Sport-Fans. Neben gewohnten Spielmodi wie einem Turnier, einem Übungsspiel oder einem Duell via Link-Kabel sorgt der Abenteuer-Modus mit Rollenspiel-Anleihen für Abwechslung. Durch gute Aktionen steigert ihr eure Fähigkeiten. Insgesamt gibt es zehn Charaktere, die sich auf vier Kursen heiße Duelle liefern.

Hersteller: Nintendo
Genre: Sport

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

90%



KUNSTSCHUSS Auf dem Grün solltet ihr immer auch Windrichtung und -stärke mit einplanen.

MICKY'S RACING ADVENTURE

Adventure-Elemente sorgen für Abwechslung.

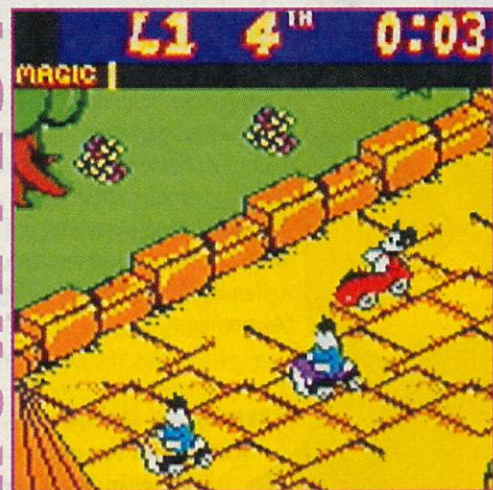
C GB Im Fahrerlager von Mickey's Racing Adventure trifft ihr beliebte Comicfiguren wie Mickey, Minnie, Daisy oder Goofy. Ähnlich wie bei Mario Golf wurden auch in das Rennspiel einige Adventure-Elemente integriert. Bevor ihr an den Start geht, müsst ihr nämlich Münzen suchen. Erst danach geht es mit dem Zug zur Rennstrecke. Dort könnt ihr Extras erwerben, mit denen ihr euren drei Gegnern auf 20 Kursen zusetzen könnt.

Hersteller: Nintendo
Genre: Rennspiel

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

82%



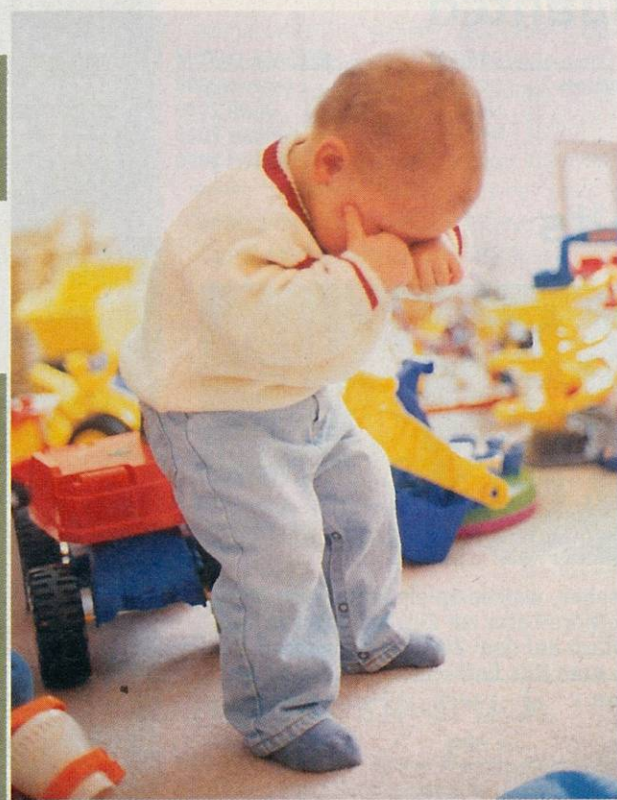
AUSGETRICKST Durch die Extras kann sich Mickey einen Vorteil gegenüber seinen Konkurrenten verschaffen.

Wie willst du

die Welt retten,

wenn du nicht mal

das



Kinderzimmer

erobern kannst?



Endlich ein Spiel, bei dem du deine gute Kinderstube vergessen kannst: Toy Commander. Deine Mission: unschuldiges Spielzeug vor einem durchgeknallten Teddy zu retten. Deine Waffen: viel Fantasie, viel Geschick und noch mehr Bomben. Deine Konsole: Dreamcast.

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



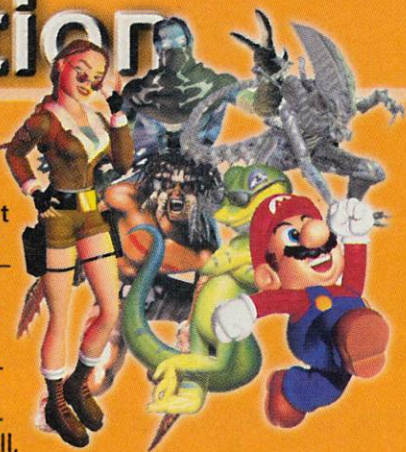
Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

action

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



most wanted

TITEL	SYSTEM	RELEASE-DATUM
Half Life: Team Fortress 2	.PC	Februar 2000
Perfect Dark	.N64	April 2000
Resident Evil 3	.PS	Februar 2000
Dead or Alive II	.DC	1. Quartal 2000

eure hits



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.

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

die referenzen

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

N64



BANJO-KAZOOIE	.Rare
JET FORCE GEMINI	.Nintendo
RAYMAN 2	.Ubi Soft
SHADOW MAN	.Acclaim
TUROK: L.D.V.L.	.Acclaim

PC



CONFLICT: FREESPACE	.Volition
DARK PROJEKT	.Looking Glass
HALF-LIFE (DEUTSCH)	.Valve
DRAKAN	.Surreal Software
UNREAL	.Epic Megagames

PS



METAL GEAR SOLID	.Konami
TEKKEN 3	.Namco
SOUL REAVER	.Eidos
SILENT HILL	.Konami
SPYRO 2	.SCED

DC



BLUE STINGER	.Activision
DYNAMITE COP	.Sega
POWERSTONE	.Eidos
SONIC ADVENTURE	.Sega
SHADOW MAN	.Acclaim

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Wird die deutsche Zombiejagd langweiliger als die japanische? Bestimmt nicht. Beco Mulderij versorgt uns mit Einzelheiten zur PAL-Version.



OH SCHRECK, OH GRAUS Der widerliche Nemesis scheint eine große Rolle in den mysteriösen Ereignissen in Raccoon City zu spielen. Auch deutsche Spieler werden sich mit dem Ekelpaket herumschlagen müssen.

Die Story und das Gameplay von Capcoms neuem Gruselschocker haben wir euch ja in einem ausführlichen Vorabtest beschrieben.

Wie erwartet wird es jedoch in der deutschen Version einige Änderungen geben. So versucht man zum Beispiel, den Schwierigkeitsgrad des Spieles zugunsten der Spannung anzuheben. Im Gegensatz zur japanischen Version, in der die Heldin mit einem schier unerschöpflichen Kugelvorrat ausgestattet ist, wird Jill hierzulande nur selten an neue Munition kommen. Ihr werdet also euren Kopf anstrengen und Gegenstände nutzbringend einsetzen müssen, um so manch kniffliger Situation zu entkommen. So wird das Gruselepos abwechslungsreicher und die Rätsel gehen nicht in einem monotonen Dauerfeuer unter.

Ob ihr die **Zombiejagd** nur in der anspruchsvollen Fassung antreten dürft oder die **Wahlmöglichkeit** zwischen zwei Schwierigkeitsstufen bekommt, steht noch nicht fest. Auch nicht, ob die **automatische Zielfunktion** der Originalfassung übernommen wird oder ihr eure Gegner selbst anvisieren müsst. Schießt ihr auf einen anhängli-

chen Mutanten, so spritzt in der deutschen Version kein Blut, sondern es steigen **Rauchschleier** auf. Das soll den gruseligen Duellen einen **gespenstischen Touch** geben. Die **beklemmende Story**, untermalt von **schummrigen Lichteffekten** und **schauriger Hintergrundmusik** wird euch auf **jeden Fall auch in Deutschland** binnen kurzer Zeit den **Angstschweiß** auf die Stirn treiben.

Nicht zuletzt, da Jill in der deutschen Fassung praktisch vogelfrei durch die Straßen läuft und ihr nur in bestimmten Häusern speichern könnt. Wer das zombieverseuchte Abenteuer schließlich erfolgreich überstanden und seine Nerven noch einigermaßen beisammen hat, auf den warten noch Bonusspiele mit zusätzlichen Herausforderungen. Zum Beispiel soll sich in einer Zusatzmission eine Zeitbombe in Jills Körper befinden. Um sie zu deaktivieren, müsst ihr rechtzeitig ein bestimmtes Gebäude erreichen – das verspricht Nervenkitzel pur! Die englische Sprachausgabe wird erhalten bleiben, doch keine Angst: Menüs und Texte werden selbstverständlich übersetzt.

Stefanie Schetter

NEWS

BIO HAZARD GUN SURVIVOR

Die Zombies lassen nicht locker!

Bei *Bio Hazard* handelt es sich um die Horror-Serie, die in Deutschland eher unter dem Namen *Resident Evil* bekannt ist. Diesmal steht ein junger Mann im Mittelpunkt der Ereignisse um die Experimente der Umbrella Inc. Der Held muss sich jedoch nicht nur gegen aufdringliche Zombiehorden zur Wehr setzen, sondern wird auch noch von Gedächtnisverlust geplagt. Was für Erinnerungen mögen wohl durch den verhängnisvollen Flugzeugabsturz aus seinem Gedächtnis gelöscht worden sein? Dieser Frage geht ihr bei *Bio Hazard Gun Survivor* mit einer Lightgun bewaffnet auf den Grund. Die Steuerung macht einen recht einfachen Eindruck. Zeigt die Pistole nicht auf den Bildschirm, so lösen ein beziehungsweise mehrere „Schüsse“ eine Lauf- oder Rennbewegung aus. Sobald ein Gegner auftaucht, wird der Kampf-Modus aktiviert und ihr könnt auf den Bildschirm „feuern“. Ungewöhnlich für einen Lightgun-Shooter ist, dass ihr euch frei durch Gänge und Räume bewegen könnt und keiner Linie folgen müsst. Dort verstecken sind außerdem noch zusätzliche Waffen und Gegenstände.

LUFTANGRIFF Hunde, Vögel, Riesenspinnen - Kaum ein Vieh lässt den Helden in Frieden.

Titel:Bio Hazard Gun Survivors
System:PlayStation
Hersteller:Capcom
Genre:Lightgun-Shooter
Veröffentlichung:n.n.b.

erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Ein neuer Fall für Ein-Mann-Armee John McClain

Die *Stirb Langsam*-Reihe, in der sich ein zerschrammter, schweißtriender Bruce Willis durch Wolkenkratzer und Flughäfen beißt, schlägt und schießt, steht schon sprichwörtlich für packende Leinwand-Action. Ob das zweite PC-Spiel, das sich mit dem legendären Titel schmückt, mit der Kino-Vorlage mithalten kann, ist fraglich. Immerhin werdet ihr wohl in wilden Verfolgungsjagden durch die Gegend kurven und ähnliche Action-Einlagen absolvieren dürfen. Und bleihaltig wird das Action-Adventure zweifellos. In den Schussduellen sollt ihr zwölf verschiedene Waffen zum Einsatz bringen können. Die Handlung, die sich in Las Vegas abspielen wird, soll euch mit den gängigen Action-Adventure-Aufgaben konfrontieren: Verborgene Zugänge warten darauf, dass ihr sie knackt; eine Handvoll Geiseln

harrt sehnsüchtig ihrer Rettung und so weiter und so fort. Bereits im Februar sollt ihr ins virtuelle Unterhemd von John McClane schlüpfen können, um in der Glücksspielmetropole ordentlich aufzuräumen.

NICHT AUS ZUCKER Las Vegas hält etliche Strapazen für den Actionhelden bereit.

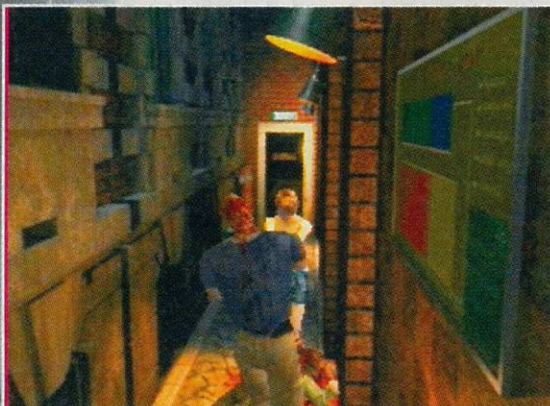
Titel:Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas
System:PC
Hersteller:Electronic Arts
Genre:Action-Adventure
Veröffentlichung:Februar

erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut



BECO MULDERIJ Der Leiter des Produkt Development bei Eidos verrät uns die geplanten Änderungen in der deutschen Version.



BUH! Kaum marschiert die Heldin um die nächste Ecke, torkelt ihr auch schon wieder ein Zombie entgegen.



MUSKELSCHWUND Die grauenvolle Seuche hat sich in ganz Racoon City ausgebreitet.



ASYL Nur in Räumen wie diesem darf gespeichert werden. Hier könnt ihr auch Balllast loswerden.



ENDZEIT Was für ein gemütliches Örtchen! Immer wieder versperren Trümmerhaufen Jills Weg

INFO

Titel:Resident Evil 3
System:PS
Hersteller:Eidos
Genre:Action-Adventure
Veröffentlichung:Februar

erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut

EIN UNERSCHROCKENES PAAR Oliviera und Jill lassen sich von den Untoten nicht unterkriegen.



NEWS

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Lara und Rynn bekommen starke Konkurrenz.

PC Den Bewohnern der Fantasie-Stadt Eden geht es gut. Sie sind glücklich, haben keine größeren Probleme und werden dank eines unerschöpflichen Jungbrunnens nie alt. Doch wir wissen ja, dass so ein Idyll nie lange anhält. Es kommt, wie es kommen muss. Ein fieser Bösewicht, der es auf die Quelle der ewigen Jugend abgesehen hat, fällt in Eden ein, raubt den überrumpelten Einwohnern ihre Seele und formt aus den Körpern schreckliche Mutanten. Die mutige Kriegerin Julia will sich das natürlich nicht bieten lassen und macht fortan Jagd auf den bösen Eindringling. Bei ihren Abenteuern begegnet sie allerlei seltsamen Gestalten, die ihr hilfreich zur Seite stehen oder auch gar nicht freundlich auf unsere Heldin losgehen. Was die Grafik betrifft, braucht sich *Heavy Metal F.A.K.K. 2* dank der *Quake 3*-Technologie nicht vor der Konkurrenz zu verstecken. Vor allem die Lichteffekte, die glitzernden Wasseroberflächen und die realistischen Animationen sind sehenswert. Wir sind schon jetzt auf das fertige Spiel gespannt.



FANTASIEWELT Unterwegs begegnen Julia Fleisch fressende Pflanzen und seltsame Kobolde.

Titel: *Heavy Metal F.A.K.K. 2*
System: PC
Hersteller: Take 2
Genre: Action
Veröffentlichung: Mai 2000

erster Eindruck

ungenügend geht so sehr gut

RUNE

Epic Games entführt euch in die Wikingerwelt.

PC Glaubt man Hollywood-Filmen und TV-Serien, dann waren die Wikinger ein wildes, sich ständig prügelndes Volk. Auch wenn dieses Bild vielleicht falsch sein mag, für ein Spiel eignet sich dieser Mythos sehr gut. Bei *Rune* schlüpft ihr in die Rolle von Ragnar. Der junge Wikinger will endlich ein richtiger Krieger werden, um gemeinsam mit dem Vater sein Volk beschützen zu können. Ungewöhnlich an diesem Action-Adventure sind vor allem die Schauplätze und die Waffen. In einer fremdartigen Welt bekommt ihr es mit geheimnisvollen Wesen aus alten germanischen Sagen zu tun. Ihr durchquert unterirdische Höhlen, sucht das Reich der sagenhaften Zwergenwesen und erforscht die Berge im Land der Dark Vikings. Die dunklen Wikinger sind eure eigentlichen Feinde. Auf Waffen wie Pistolen oder Raketenwerfer



KALT ERWISCHT Ein böses Schneemonster lauert Ragnar in der Geisterstadt auf.

Titel: *Rune*
System: PC
Hersteller: Take 2
Genre: Action
Veröffentlichung: 2. Quartal 2000

erster Eindruck

ungenügend geht so sehr gut

COMMAND & CONQUER: RENEGADE



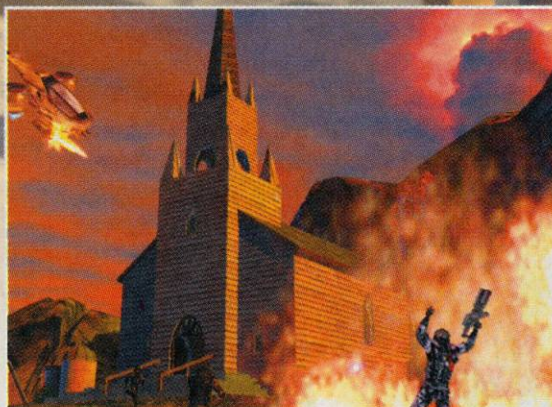
Bald können sich auch Action-Fans in der Welt von C&C vergnügen.



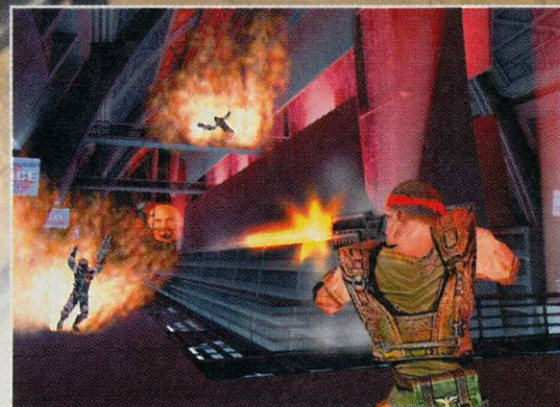
EXPLOSIV Euer Cyborg ist mit reichlich Sprengstoff ausgerüstet, um die Faust von NOD einzunehmen.



SCHÖNER WOHNEN Viele Gebäude aus den C&C-Spielen wurden übernommen, neu ist dieser Hangar.



SCHÖNER SCHEIN Die Elemente der Außenaufnahmen erstellte ein Grafikprogramm, Screenshots folgen.



DER STÄRKERE GEWINNT C&C-Fans müssen sich umstellen, statt Taktik ist hartes Durchgreifen gefragt.

Bisher waren die *Command & Conquer*-Spiele untrennbar mit dem Strategiegenre verbunden, doch im neuen Jahrtausend wird alles anders. In *Renegade* dient das C&C-Universum als Hintergrund für ein reinrassiges Action-Spiel. Zum ersten Mal wird es möglich sein, eine berühmte Figur aus *Command & Conquer* selber zu steuern.

Ihr seid Jack Shepard, der Sohn eines GDI-Generals. Euer Gegner ist – natürlich – die Bruderschaft von NOD. Geplant sind 15 Missionen, bei denen ihr ziemlich viele Freiheiten habt. Wie ihr ans Ziel kommt, bleibt nämlich euch überlassen. Ihr könnt wahllos drauflosballern oder eure Mission vorsichtig angehen.

Wie ihr euch auch entscheidet, die Gefährte der GDI werdet ihr auf jeden Fall selber steuern können. Aber auch vieles andere wurde aus dem *Command & Conquer*-Universum übernommen. Zum Beispiel werden euch der Wissenschaftler Moebius und General Salomon wieder begegnen und im Fuhrpark finden sich Vehikel aus allen drei Strategiespielen.

Bei den Mehrspieler-Optionen finden sich alle Modi, die auch in anderen Actionspielen zum Standard gehören, wie Capture the Flag, King of

the Hill oder Deathmatch. Dabei gilt das Hauptaugenmerk der Entwickler der Künstlichen Intelligenz. Während bei den Echtzeitstrategiespielen die Masse der Feinde die Schwierigkeit ausmachte, werden euch diesmal zwar weniger, dafür aber ziemlich ausgebuffte Gegner begegnen. Die virtuellen Feinde beobachten eure Aktionen und reagieren entsprechend.

Neu entwickelt wurde auch die 3D-Engine. Da die großen Gebäude aus der C&C-Welt von außen dargestellt werden, aber auch Aktionen im Inneren der Bauwerke ablaufen werden, benötigte man eine sehr flexible Engine. Die bisher immer eingesetzte *Lands of Lore*-Engine wurde deshalb ausgemustert.

Patrizia Stajer

INFO

TITEL: *COMMAND & CONQUER: RENEGADE*
SYSTEM: PC
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: ACTION
VERÖFFENTLICHUNG: 3. QUARTAL 2000

erster Eindruck

ungenügend geht so sehr gut

FORMEL EINS 99

DIESMAL BESTIMMEN SIE DEN WELTMEISTER!



OFFIZIELL LIZENSIERTES PRODUKT DER FORMEL-EINS-WELTMEISTERSCHAFT 1999.

- ❑ ALLE TEAMS UND FAHRER DER FORMEL EINS.
- ❑ ALLE 16 GRAND-PRIX-KURSE INKLUSIVE KUALA LUMPUR/MALAYSIA IN DETAILLIERTER NACHBILDUNG.
- ❑ BIS ZU 8 SPIELER IM NETZWERK ODER INTERNET.
- ❑ REALISTISCHE WETTERBEDINGUNGEN MIT WETTERBERICHTEN.
- ❑ INDIVIDUELLE COCKPIT-PERSPEKTIVE MIT FUNKTIONIERENDEN RÜCKSPIEGELN.
- ❑ ALLE REGELN DER 1999ER-SAISON, INKLUSIVE FLAGGENKATALOG, ZEITSTRAFEN UND FRÜHSTARTS.

Erhältlich auch bei:

expert



www.take2.de



KOMMENTARE VON
HEIKO WASSER UND CHRISTIAN
DANNER (m.)

KURZTEST

TOY STORY 2

Liebenswertes Zeichentrickabenteuer mit unerschrockenen Plastikhelden

PS Die spannende Story des neuen Disney-Kinohits inklusive vieler toller Videosequenzen dürft ihr bald auch vor dem Fernsehschirm durchleben! Ihr übernehmt die Rolle von Space Ranger Buzz Lightyear, der einem entführten Spielzeugfreund zu Hilfe eilt. Die zehn plus fünf dreidimensionalen Levels führen den Helden durch das Haus seines jungen Besitzers und, nachdem die Suche dort erfolglos verläuft, sogar durch die Stadt. Durch die scheinbar riesenhaften Umgebungen, hangelt, klettert, rutscht und springt Buzz in einer übersichtlichen Rückenansicht oder der Ego-Perspektive. Ausfahrbare Flügel, Dreh- und Stampf-Bewegungen sowie eine Strahlenwaffe bahnen dem Retter seinen Weg von einer Aufgabe zur nächsten. So müsst ihr den liebenswerten Spielzeug-Charakteren, die euch allerorts über den Weg laufen, bei der Lösung ihrer Probleme helfen und verschiedene Hauptgegner besiegen. Ein rundum gelungener Spaß!

NETTE GRAFIK Die Bilder sind zwar nicht so gigantisch wie im Kino, aber voll hübscher Details!

Stefanie Schetter

Titel: Toy Story 2
System: PlayStation (erhältlich für N64)
Hersteller: Disney Interactive
Genre: Jump&Run
Preis: ca. DM 100,-
Veröffentlichung: 27. Januar 2000

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

87%

HELLNIGHT

Höllisch gut ist an diesem PlayStation

Abenteuer leider nichts.

PS Zugegeben, die Handlung hat einige Schreckmomente parat und nicht zuletzt die beängstigen Soundeffekte treiben einen mit der Zeit in den Verfolgungswahn. Doch ansonsten ist bei *Hellnight* spielerisch nicht viel zu holen. Euer Charakter gerät in einen U-Bahn-Unfall und irrt hernach in Begleitung der jungen Naomi durch finstere Tunnel und Abwasserkanäle. Auf eurer Odyssee Richtung Tageslicht ist euch ein gruseliges Monster auf den Fersen, auf dessen Konto auch das Zugunglück geht. Ihr flüchtet also vor dem Scheusal durch ebenso düstere wie eintönige Gänge und sammelt Gegenstände auf, die ihr in den richtigen Räumen einsetzen müsst - möglichst bevor euch das Monster am Schlaffitzen packt. Bis auf ein paar Gespräche mit Nebenfiguren war das auch schon alles, was ihr unternehmen könnt. Immerhin werden eure Gehirnzellen von den Bildschirmtexten in komplett englischer Sprache gefordert.

GRAUEN IM GEWÖLBE Naomi ahnt oft im Voraus, wann das Monster wieder aufkreuzt.

Stefanie Schetter

Titel: Hellnight
System: PlayStation
Hersteller: Konami
Genre: Adventure
Preis: ca. DM 100,-
Veröffentlichung: Erhältlich

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

56%

SPEC OPS

Hier kommt die Konsolen-Umsetzung des nervenaufreibenden Agententhillers!



GRANATEN Sprengkörper sind oft recht nützlich. Die Explosionen zählen zu den Pluspunkten der Grafik.



REINKARNATION Hat ein Charakter den Löffel abgegeben, übernehmt ihr die Rolle seines Partners.



ABGELENKT Das Chaos nach der Explosion nutzt der Eindringling, um unbemerkt weiter vorzurücken.

Der Titel steht für „Special Operations“ und lässt schon erahnen, worum es geht: Ein Team von Elitekämpfern – natürlich amerikanischen Ursprungs – düst von einem brisanten Einsatzpunkt zum nächsten, um die Welt von Verbrechern zu befreien. Selbstverständlich sind die Aufträge streng geheim, und die Einheit rückt bevorzugt bei Nacht und Nebel an. Das Intro informiert euch über eure bevorstehenden Aufgaben. Während die gesammelte Mannschaft im Hubschrauber ihres nächsten Einsatzes harret, wählt ihr aus dem Agententeam eure Spielfigur.

Mit einem zweiten Kämpfer als Rückendeckung nehmt ihr dann euren aktuellen Auftrag in Angriff. Die Einsätze, die ihr bestreiten müsst, setzen sich grundsätzlich aus einer Reihe von Einzelmissionen zusammen. Um die vorgegebenen Aufgaben zu erfüllen, müsst ihr euch ordentlich ins Zeug legen, denn der Zeitplan ist begrenzt und die Minuten ticken unaufhaltsam herunter. Doch aus lauter Eile auf Hauruckmethoden zurückzugreifen, hat wenig Sinn! Wer überstürzt handelt, kommt bei *Spec Ops* nicht weit. Wenn ihr euren Auftrag erfolgreich und lebendig abschließen wollt, müsst ihr schon überlegt vorgehen.

So solltet ihr euch lieber vorsichtig anschleichen, Gegenspieler aus der Entfernung niederstrecken oder durch Täuschungsmanöver ins Bockshorn jagen als aufs Geratewohl drauflos zu ballern. Euer Kamerad unterstützt euch zwar selbstständig, wenn euch zu viele feindliche Schützen auf die Pelle rücken, aber gegen eine größere Überzahl an Feinden kommt ihr auch zu zweit nicht an. Im Mittelpunkt des Spiels stehen Strategie, Timing und Zusammenarbeit. Um auf eurer Mission voranzukommen, wechselt ihr immer wieder zwischen den beiden Mitgliedern eures Teams und lenkt die beiden Agenten getrennt voneinander durch gegnerisches Territorium.

Ein Zweispieler-Modus bietet sich da förmlich an! Doch dessen Umsetzung ist vor allem grafisch unausgereift. Besonders wenn bei *Spec Ops* die Nacht hereinbricht, verliert man auf den beiden horizontal angeordneten Bildschirmhälften schnell den Überblick. Der Einzelmodus macht zwar mehr Spaß, allerdings liegen auch hier Grafik und Auflösung nur auf durchschnittlichem Niveau. Ein absoluter Bonus für die fesselnde Handlung ist dagegen die stimmungsvolle Musik- und Soundkulisse.

Stefanie Schetter

Perspektivenwechsel

Mit der L1-Taste gelangt ihr von der Standardansicht in ein Menü, das euch verschiedene Sichtmodi zur Auswahl stellt. Mit L2 springt ihr von einer Ansicht zur nächsten.



Zielhilfe Mit dem Fadenkreuz nehmt ihr eure Gegenspieler ins Visier. Auch bei Dämmerung sieht man so noch gut.



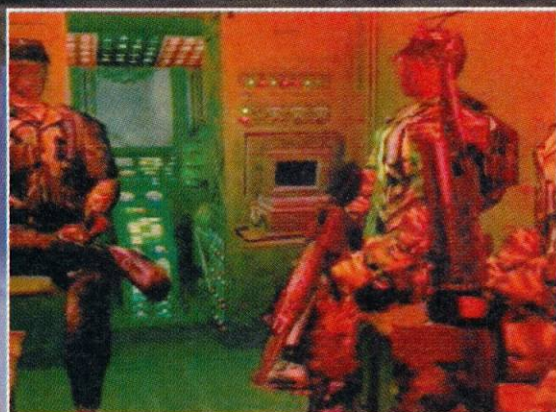
Fernrohr Wenn nicht gerade die Zeit drängt, könnt ihr mit dem Zielfernrohr auf weit entfernte Gegner anlegen.



Keine Angst im Dunkeln Das Nachtsichtgerät macht es euren Gegnern schwer, sich unbemerkt anzuschleichen.



Wärmeempfindlich Im diesem Modus seht ihr in den Infrarotbereich. Allerdings verschwimmen die Nahaufnahmen etwas.



VORSPIEL Im Helikopter nähert ihr euch dem Einsatzziel und erhaltet wichtige Informationen.

Spielespass

84%

Spec Ops

Hersteller:Take 2 Interactive
Veröffentlichung:Mitte Januar 2000
Preis:ca. DM 99,-
Spieleranzahl:1-2
Genre:Action
Sprache:Deutsch
Systemanforderungen:

PC

PS

DC

N64

+

Spannende, abwechslungsreiche Missionen, stimungsvolle Musik, realistischer Sound

-

Unübersichtlicher Zweispielermodus, mäßige Grafikqualität

Altersfreigabe:
Ab 18 Jahren

Grafik: **75%**

Sound: **83%**

test



25/99



26/99



01/00

Hefte verpaßt?



Kein Problem!

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

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

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

☐ GAMES AND MORE 25/99

zu DM 1.90

☐ GAMES AND MORE 26/99

zu DM 3.90

☐ GAMES AND MORE 01/00

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

Unterschrift Besteller

KURZTEST

DESCENT 3: MERCENARY

Nachschub für Action-Freaks

PC Grafisch sind die Extra-Missionen für *Descent 3* nicht sehr viel spektakulärer als das Grundspiel. Doch spielerisch legt euch das Zusatzpaket noch einige Eier ins Nest. Das Missions-Bündel wirkt zwar nicht gerade üppig: Gerade mal sieben Einzelspieler- und vier Mehrspielermissionen befinden sich an Bord der *Mercenary*-CD. Doch die neuen Aufträge haben es in sich! Die Oberflächenszenarien sind komplex und einfallsreich konstruiert, außerdem erwartet euch eine Vielzahl von neuen Spielaufgaben. Alles in allem sind die Einsätze auf der Zusatz-CD spannender und einfallsreicher als die Originalmissionen und dürften euch noch viele spannende Spielstunden beschern. Wem das immer noch nicht genügt, für den plant Outrage bereits weitere Zusatzboxen, die Szenarien begeisterter *Descent*-Spieler beinhalten sollen. Natürlich könnt auch ihr euch als Game-Designer versuchen! Im *Mercenary*-Pack befindet sich auch der Editor, mit dessen Hilfe ihr eure eigenen Missionen kreieren könnt, und die Teilnahmebedingungen. Viel Erfolg!



WIRRWARR In komplexeren Levels kann man schon mal den Orientierungssinn verlieren.

Titel: Descent 3: Mercenary
System: PC
Hersteller: Interplay
Genre: 3D-Action
Preis: ca. DM 49,-
Veröffentlichung: Erhältlich.

spielspass

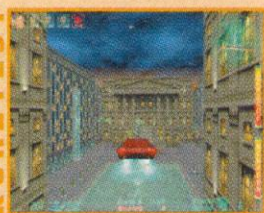
10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

80%

B-HUNTER

Im Sturzflug gegen das Verbrechen

PC Der Spielablauf ist ziemlich einfach: Ihr schlüpft in die Rolle eines Kopfgeldjägers und geht mit eurem Flugzeug in den Gassen einer düsteren Großstadt auf Verbrecherjagd. Habt ihr einen Auftrag erfolgreich ausgeführt, erhaltet ihr einen entsprechenden Geldbetrag. Diese Belohnung steckt ihr in wirksamere Ausrüstung, die euch die nachfolgenden Missionen leichter macht. Im Prinzip spielt sich *B-Hunter* ähnlich wie *Forsaken* oder *Descent 3*, mit dem Unterschied, dass ihr nicht durch verwinkelte Tunnel düst, sondern durch Straßenschluchten schwirrt – oder besser gesagt: schwankt. Denn die Steuerung zerrt gehörig an den Nerven des Spielers. Der Gleiter, an dessen Steuer ihr sitzt, fliegt nämlich nicht geschmeidig zwischen den Häuserketten hindurch, sondern rudelt recht unkontrolliert hin und her. Knallt er dabei gegen ein Hindernis am Streckenrand, wird der Aufprall von einem ziemlich lächerlichen Geräusch begleitet, das mit einem Krachen oder Schrammen nicht viel zu tun hat. Auch die Grafikqualität ist leider nur Durchschnitt.



ZICKZACK Der Gleiter torkelt meistens wie ein beschwipster Vogel durch die Gegend.

Titel: B-Hunter
System: PC
Hersteller: THQ
Genre: Action
Preis: ca. DM 80,-
Veröffentlichung: Erhältlich

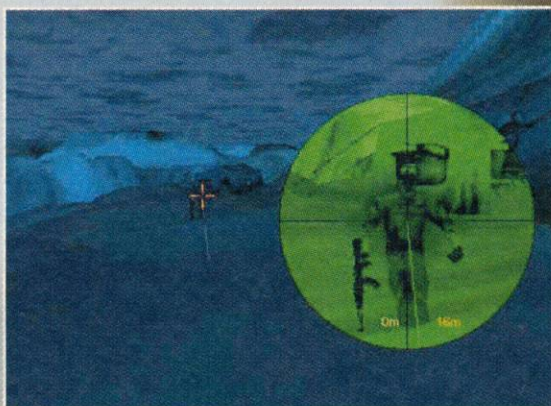
spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

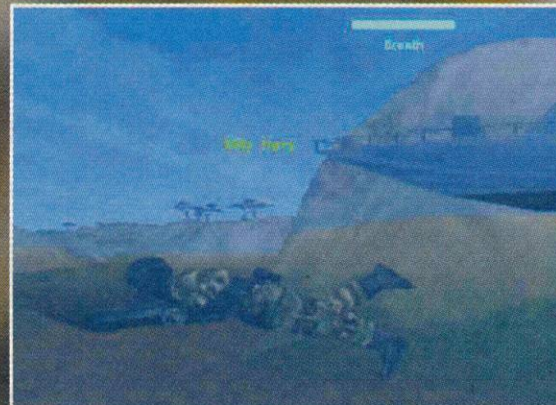
52%

DELTA FORCE 2

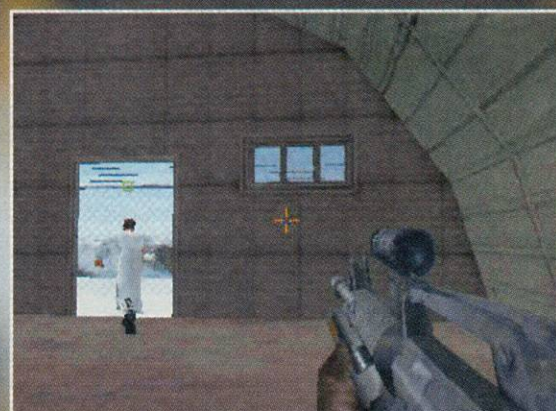
Spannung ist Trumpf. Unachtsamkeit verhängnisvoll



ADLERAugen Im Schutze der Nacht schleicht sich das Einsatzteam an das Terroristencamp heran.



ALLE MEINE AGENTCHEN ... schwimmen durch den See. Hoffentlich guckt gerade keiner hin!



HURTIG, HURTIG! Endlich ist die Geisel gefunden und befreit. Jetzt muss sie nur noch in Sicherheit gelangen.



ÜBERRASCHUNG Immer schön vorsichtig sein, dann gelingt es, den Gegner hinterrücks zu überrumpeln.

spielspass

78%

Delta Force 2

Hersteller: Electronic Arts
Veröffentlichung: Erhältlich
Preis: ca. DM 100,-
Spieleranzahl: 1 PC, 16 Netzwerk/Internet
Genre: Ego-Shooter
Sprache: engl. Handbuch, dt. Sprache
Systemanforderungen: PII 266, 64MB RAM

PC



Mangelnde KI bei Teammitgliedern und Gegnern, grobe Grafik

PS



Sehr spannend, taktisch anspruchsvolle und abwechslungsreiche Missionen

DC

N64

Altersfreigabe:
Ab 18 Jahren

Grafik: **67%**

Sound: **82%**

Recht viel Neues ist nicht hinzugekommen seit dem ersten Teil der Terroristenjagd. Die Grafik pixelt fröhlich vor sich hin und die KI lässt auch einiges zu wünschen übrig. Manche Terroristen stieren zum Beispiel lieber unbeirrt die Wand an als nach eventuellen Eindringlingen Ausschau zu halten, und sogar die Wachtposten stellen sich oft beispieldum an. Nun ja, zumindest gibt es ein paar Hilfsmittel und Aktionsmöglichkeiten. Mit Hilfe von Leitern erreicht ihr auch hoch gelegene Stockwerke, und eine versteckte Kamera dient euch als „drittes Auge“.

Zwischendurch dürft ihr euch durch Grasflächen schlängeln oder tauchen. Standardmäßig können eure Figuren springen, rennen, sich hinlegen oder zusammenkauern. Um euch nicht schon zu Beginn eines Einsatzes eine Kugel einzufangen, solltet ihr jede Deckung ausnutzen, die sich euch bietet. Schlüpft in Tarnanzüge, verbergt euch in Kühlen und presst euch hinter Baumstämme. Wenn ihr euch an ein Gebäude heranpirscht, eine Wache plötzlich einen Warnruf ausstößt und eine Kugel haarscharf an euch vorbeizischt, schnellst auch beim hart gesottensten Spezialkämpfer der Adrenalinspiegel nach oben! Denn Vorsicht: Die nächste Speichermöglichkeit gibt's erst nach bestandener Mission.

Stefanie Schetter

Wahre Helden werden im Schlaf geboren...

WIE IN DER SCHULE! MIT GESCHLOSSENEN AUGEN KANNST DU WAS ERLEBEN! DIE TRAUMWELT IST IN GEFÄHR! DESHALB BEGINNT NACH MUTTERS GUTENACHTKUSS, DEINE HÄRTESTE MISSION. KÄMPFE GEGEN DEN FINSTEREN NITEKAP UND SEINE FIESEN SPIESSGESELLEN! ALS ROBOTER, NINJA ODER SUPERHELD, UND BEWAHRE DAS TRAUMLAND VOR EINEM ALPTRAUM. ALSO KÄMPFE FÜR DEINE TRÄUME!

Augen zu und durch!



ERHÄLTICH IM GUTSORTIERTEN FACHHANDEL UND AUSSERDEM BEIM OTTO-VERSAND UNTER www.otto.de/telespiele



EUROCOM
ENTERTAINMENT
SOFTWARE

www.gtinteractive.de

© 1999 Eurocom Development Limited. All Rights Reserved. Nintendo 64 is a trademark of Nintendo. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows 95 and "Windows 95 Logo" are trademarks of Microsoft Co., Ltd. All other trademarks are the property of their respective companies.

- RUFF & TUMBLE VERWANDELN SICH IN MONSTER, ROBOTER, SUPERHELDEN ODER NINJAS
- MOVIE-SEQUENZEN MACHEN DER TRAUMFABRIK ALLE EHRE
- VOLLE BEWEGUNGSFREIHEIT IN AUFWENDIGEN 3D-WELTEN
- SECHS WELTEN: GEISTERSCHLOSS, WELTRAUM, PIRATENSCHIFF, UNTERWASSER-, ALPTRAUM- UND URZEIT-WELT
- DIE N64-VERSION UNTERSTÜTZT DAS EXPANSION-PACK
- ZWEI SPIELER MIT SPLIT-SCREEN AUF DEM N46

RUFF & TUMBLE



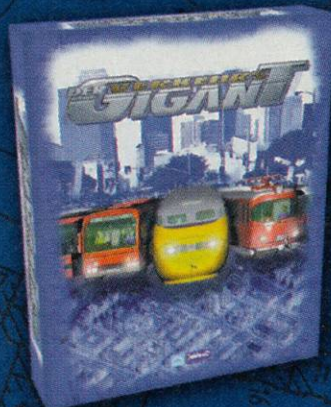


Dein Ticket zum Erfolg!



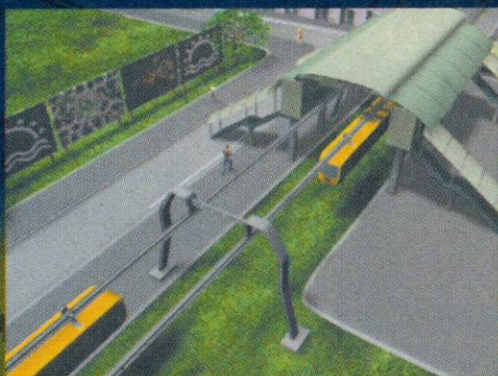
LANGE ERWARTET!

Endlich da: Nach „Der Industriegigant“ kommt nun ein weiterer Meilenstein aus der „Giganten-Serie“.



DAS SPIELPRINZIP:

Wer kennt das nicht: Stunden im Stau. Unmäßig teure Fahrkarten. Züge ohne Anschluss. Überfüllte, stickige Busse. Nur allzu oft ist der öffentliche Verkehr ein Alptraum! Die Folgen: Magengeschwüre, verpatzte Rendezvous und Ärger im Büro. In „Der Verkehrsgigant“ können Sie beweisen, dass Sie's besser können: Gebieten Sie über eine Flotte an Bus- und Bahnlinien, lenken Sie Ihr Verkehrsunternehmen in den siebten Profithimmel und sorgen Sie für zufriedene Fahrgäste. „Der Verkehrsgigant“: Besser kann der öffentliche Verkehr nicht sein!



DIE WICHTIGSTEN FEATURES:

- Riesige, detailgetreue Städte mit über 500 verschiedenen Gebäuden in einer Auflösung bis 1280 x 1024
- Abwechslungsreiche Kampagnen stellen selbst erfahrene Planer vor echte Herausforderungen
- Das Gewohnheitsverhalten und die Ansprüche der Bevölkerung werden realistisch simuliert
- Übersichtliche und umfangreiche Statistiken mit Analysen und Auswertungen
- Der ausgeklügelte Mehrspielermodus erlaubt Spielen im Team oder gegeneinander
- Hochintelligente Computergegner garantieren strategischen Tiefgang und ein herausforderndes Spielerlebnis



TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN:

- Pentium 233 MMX
- 32 MB Hauptspeicher
- Grafikkarte mit mind. 2 MB
- 4-fach CD-ROM
- Soundblaster-kompatible Soundkarte

„Erster Spieleindruck: Sehr gut! JoWood greift sich einen typischen Sim-City-Aspekt heraus und simuliert diesen bis ins kleinste Detail, der wuselige Renderlook sucht im Genre seinesgleichen.“ PC Action 10/99



DER VERKEHRS GIGANT



AB FEBRUAR
IM HANDEL!



JoWood
Productions

www.jowood.com

www.verkehrsgigant.com

NEWS

GRANDIA

Ihr habt *Final Fantasy VIII* schon durchgespielt? Und habt noch nicht genug? Dann merkt euch diesen Titel.

Bereits vor zwei Jahren erschien der Rollenspiel-Knaller *Grandia* in Japan. Allerdings nur für Segas Saturn, der sich hier zu Lande nicht so recht durchsetzen wollte. Jetzt endlich ist eine PS-Version in Arbeit, und im Februar dürfen nun endlich auch deutsche Spieler mit Justin, Sue und Feena fantastische Abenteuer bestehen. Ersten Spielszenen zufolge sind Grafik und Sound keineswegs angestaubt. Die Schauplätze strotzen vor Farb- und Detailreichtum, wobei sich die gezeichneten Figuren großartig in die Polygonumgebungen einfügen. Ein großer Bonus für Spannung und Atmosphäre sind die stimmungsvolle Musik und die dynamischen Geräuscheffekte. Mit dem Bombast von *Final Fantasy VIII* kann es Game Arts' Rollenspiel zwar optisch nicht aufnehmen, doch

auch *Grandia* wartet mit einem Team sympathischer Helden auf. Die Kampfszenen fallen zwar nicht so effektiv aus wie beim FF-Konkurrenten, dafür laufen sie zügiger ab. Außerdem warnt euch die Kartenfunktion vor Gegnern.

Titel: Grandia
System: PlayStation
Hersteller: Ubi Soft
Genre: Rollenspiel
Veröffentlichung: Februar

erster Eindruck

ungenügend geht so sehr gut

NEVERWINTER NIGHTS

Leckerbissen für Online-Rollenspieler

Biowares Großprojekt *Neverwinter Nights* wird euch ein weiteres Mal in die Welt von *Baldur's Gate* verschlagen. Rollenspieltypisch sollt ihr unter sieben Rassen und elf Charakterklassen für euren Helden wählen können, und auch die Regeln halten sich ziemlich eng an die der bekannten AD&D-Rollenspiele. Technisch wagen die Entwickler einen Schritt nach vorne: In *Neverwinter Nights* sollt ihr euren Charakteren nicht mehr aus der Vogelperspektive aufs Haupthaar glotzen müssen, sondern, unterstützt von der Omen-Grafikengine, durch dreidimensionales Gelände marschieren dürfen. Die Landschaften versprechen riesig zu werden, ebenso wie das dreistellige (!) Repertoire an unterschiedlichen Zaubersprüchen und Monsterarten. Richtig interessant wird *Neverwinter Nights* jedoch erst in der Netz-Version, wo bis zu 64 Spieler mit-

beziehungsweise gegeneinander auf Erkundungstour gehen sollen. Hier dürft ihr eigene Stories erfinden, die Szenarien dazu basteln und diese sogar via Internet durch Portale verknüpfen. So sollte eine gigantische Online-Welt entstehen.

Titel: Neverwinter Nights
System: PC
Hersteller: Interplay
Genre: Rollenspiel
Veröffentlichung: 4. Quartal 2000

erster Eindruck

ungenügend geht so sehr gut

ARCANUM



Ausgefallenes Rollenspiel für Wanderwütige



KONSERVATIV. Auch die Figuren bekommt ihr „auf die altmodische Art“ von schräg oben präsentiert.



DIE MISCHUNG MACHT'S Science-Fiction-Elemente gesellen sich zu einem klassischen Fantasy-Ambiente.



GUT ZU FUSS Die Welt Arcanum soll gigantisch werden. Die Grafik hinkt der Größe allerdings etwas hinterher.

Die Entwickler von Troika, die bereits bei Interplays *Stonekeep* und *Fallout* ihre Hände im Spiel hatten, scheinen mit ihrer umfangreichen Rollenspielwelt dem *Ultima*-Reich Britannia Konkurrenz machen zu wollen. Angeblich soll eine virtueller Fußmarsch durch Arcanum ohne Vesperpausen ca. 48 Stunden Echtzeit dauern. Donnerwetter. In technischer Hinsicht wandelt Troika eher auf altbewährten Bahnen: Im Stil von *Diablo* blickt ihr aus einer isometrischen Perspektive auf die winzige Charakterfiguren hinab. Euren Helden werdet ihr in einem umfangreichen Charaktersystem nach eurem Geschmack zusammenflicken dürfen.

Kampf, Sozialverhalten, Stehlen und technisches Wissen stellen die Hauptfähigkeiten eurer Figur dar. Der letzte Punkt weist bereits darauf hin, dass es sich bei *Arcanum* um kein ganz klassisches Fantasy-Rollenspiel handeln wird, mögen sich auch Orks, Trolle und ähnliche Gestalten auf dem Bildschirm tummeln. Neben den magischen Disziplinen, die in 16 Akademien unterrichtet werden, verfügen die Arcaner auch über eine relativ fortschrittliche Technologie. So erinnert das Ambiente ein wenig an frühe Science-Fiction-Romane wie von Jules Verne.

Neben der Haupthandlung warten noch allerlei größere und kleinere Aufgaben auf euch, von der Suche nach magischen Gegenständen über Befreiungsaktionen bis zu den gängigen Monster-Gefechten. Arcanum soll von mehreren hundert Nebenfiguren bevölkert sein, die durchaus ihren eigenen Kopf haben. So könnt ihr als erfolgreicher Abenteuer Anhänger um euch scharen, doch enttäuscht ihr sie, so machen sich eure Mitstreiter möglicherweise in der nächsten brenzligen Situation einfach aus dem Staub. Besondere Zauber sollen zwar den Willen einer Person beugen können – aber wenn das Opfer erst wieder zu sich gekommen ist, solltet ihr lieber schon über alle Berge verschwunden sein!

Stefanie Schetter

INFO

Titel: Arcanum
System: PC
Hersteller: Havas
Genre: Rollenspiel
Veröffentlichung: 2. Quartal 2000

erster Eindruck

ungenügend geht so sehr gut

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

3DO beschreitet in seinem neuen Rollenspiel dreidimensionale Wege.



DA FLIEGEN DIE FUNKEN Was wäre ein Fantasy-Rollenspiel ohne farbenprächige Zaubereffekte? Leider sind die Hintergründe bisher lange nicht so schön animiert wie Drakes magische Blitze.

Das umfangreiche *Might & Magic*-Universum wird um ein Abenteuer reicher! In der Rolle eines trutzigen Ritters zieht ihr gegen den bösen Necros und seine finsternen Heerscharen in den Kampf. Wie vielerorts hat jedoch Miss Croft auch hier ihre Spuren hinterlassen, denn auch 3DO haben die bewährte 3D-Perpektive übernommen und präsentieren euch den Helden Drake mit Vorliebe von hinten. Drake ist eher der Mann fürs Grobe und hält sichtlich mehr von Taten als von Worten. So halten sich auch die Gespräche mit den so-wieso nicht besonders zahlreichen Nebenfiguren in Grenzen. Habt ihr erst einmal ein redefreudiges Individuum gefunden, könnt ihr in die Dialoge praktisch nicht eingreifen.

Dafür gibt es reichlich Orks, Skelette oder feindliche Magier zu bearbeiten. Drake kann zu seiner Verteidigung entweder zur Klinge greifen oder seine Zauberkraft einsetzen. Im Verlauf des Spiels könnt ihr auch noch eine Reihe magischer Waffen und Gegenstände auf unterschiedliche

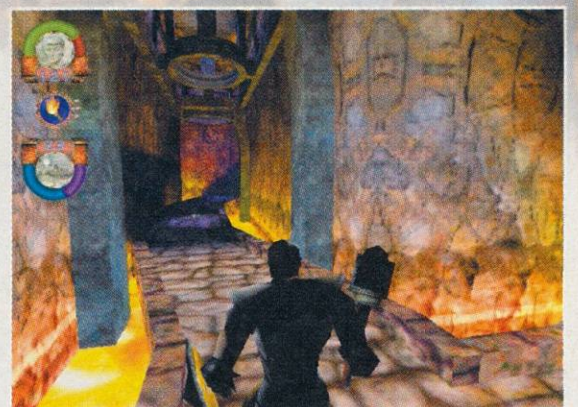
Weise erwerben, außerdem kann euer Charakter neue Manöver und Zaubern lernen, je mehr Erfahrung er sammelt. Im Laufe eurer Erkundungstouren stolpert ihr sogar über einen Anti-Gravitations-Antrieb! Dieser gehört zu den „außerirdischen Artefakten“, die ihr schon aus anderen *Might & Magic*-Games kennen dürft.

Grundsätzlich sind eure Missionen linear angeordnet, so dass ihr bei der Erkundung der verschiedenen Orte grob an ein Muster gebunden sein werdet. Die abwechslungsreichen Berg-, Wald- und Wiesenlandschaften sind zwar dreidimensional und frei begebar, allerdings wirken sie bisher noch schrecklich steif. Man hätte gut daran getan, die Welt mit ein paar Hintergrundanimationen beziehungsweise -sounds zu beleben! Naja, vielleicht hoppelt euch ja in der Verkaufsversion hin und wieder mal ein Hase über den Bildschirm oder ein Blatt segelt von einem Baum. Das täte der Atmosphäre jedenfalls sehr gut.

Stefanie Schetter



STILL UND STUMM In den Bergen und Tälern hinter den Kämpfern regt sich grafisch nicht viel.



INTELLIGENZBESTIEN? Recht schlau sind die Gegner nicht. Dafür tauchen sie gerne in Horden auf.

INFO

Titel:Crusaders of Might & Magic
System:PC
Hersteller:Infogrames
Genre:Rollenspiel
Veröffentlichung:Februar 2000

erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut

NEWS

ARCATERA

Die Wiedergeburt des Grafikadventures?

PC Kaum ein Entwicklerteam traut sich noch, ein klassisches Point-and-Click-Adventure auf den Markt zu werfen. Westka Entertainment startet mit *Arcatera* einen neuen Anlauf und versucht, das klassische Adventure-Prinzip durch Rollenspielelemente und flexiblen Storyverlauf aufzulockern. So lenkt ihr im Kampf gegen den Schwarzen Lord Hahl Ganon bis zu vier Figuren gleichzeitig, und auch ein Attributsystem soll es geben. Doch Puzzles und Gespräche werden wohl im Vordergrund stehen. Die Steuerung funktioniert wie in bekannten Alt-Adventures: Ihr klickt mit der Maus auf einen Punkt, und der Held spaziert dorthin, beziehungsweise ihr aktiviert Befehle aus einem Aktionsmenü. Ähnlich wie bei *Blade Runner* soll sich die Story bei jedem Spielstart unterschiedlich entwickeln. Je nachdem, wie



WIE GEHT'S DEN RECKEN?
Wie im Rollenspiel lassen sich Charakterdaten abrufen.

ihr euch verhaltet, ändern sich die Reaktionen der Nebenfiguren und die Kombinationen von Hinweisen und Gegenständen. Und seid ihr einmal mit eurem Latein am Ende, liefert euch ein Druide wichtige Infos.

Stefanie Schetter

Titel:Arcatera
System:PC
Hersteller:Ubi Soft
Genre:Adventure
Veröffentlichung:1. Quartal 2000

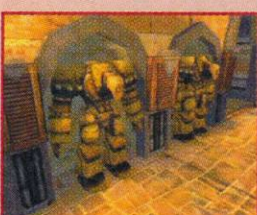
erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut

SUMMONER

Die Geister, die ich rief

PC Mit dem Namen Volition verbindet man wohl in erster Linie Weltraumschlachten wie *Freospace*. Doch im Sommer 2000 möchte das Team beweisen, dass es auch im Fantasy-Bereich für spannenden Unterhaltung sorgen kann. Wie man dem Titel schon entnehmen kann, ruft ihr in dem Rollenspiel *Summoner* fremde Wesen um Hilfe an, um eure Abenteuer erfolgreich zu bestehen. erinnert euch das an *Final Fantasy VIII*, wo die Helden ihre Guardian Forces beschwören? Da liegt ihr gar nicht so falsch, denn *Summoner* soll nicht nur mittelalterliche Elemente im Stil von *Baldur's Gate* beinhalten, sondern auch von japanischen Einflüssen geprägt sein. Auf die Grafik des Rollenspiels sind wir besonders gespannt. Mit *Freospace 2* hat Volition ja erst vor kurzem gezeigt, was sich aus einer guten Grafikkarte herausholen lässt. Auch *Summoner* soll sich auf eine starke 3D-Engine stützen, die tolle Animationen ermöglichen soll. Vor allem die Zweikämpfe versprechen optisch besonders spektakulär zu werden.



GLÄNZEND Die Lichteffekte können sich bereits sehen lassen.

Stefanie Schetter

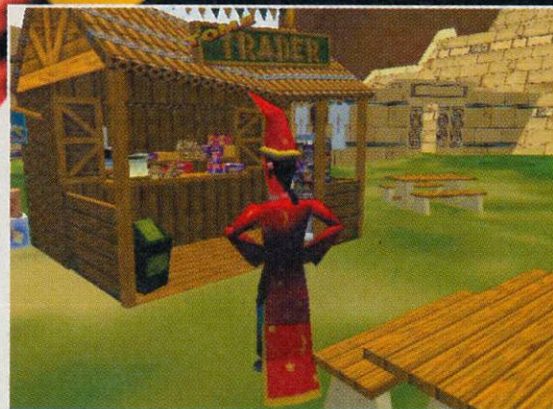
Titel:Summoner
System:PC
Hersteller:Volition
Genre:Rollenspiel
Veröffentlichung:August 2000

erster eindruck

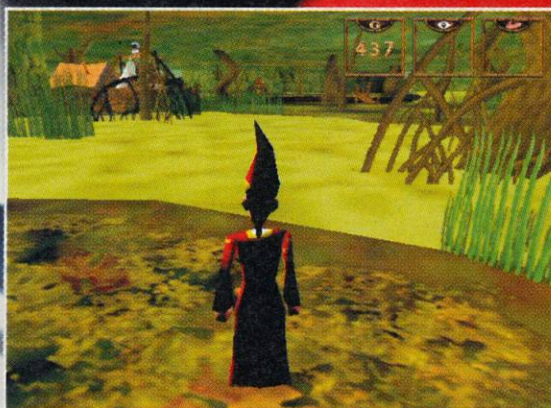
ungenügend geht so sehr gut

SIMON THE SORCERER 3D

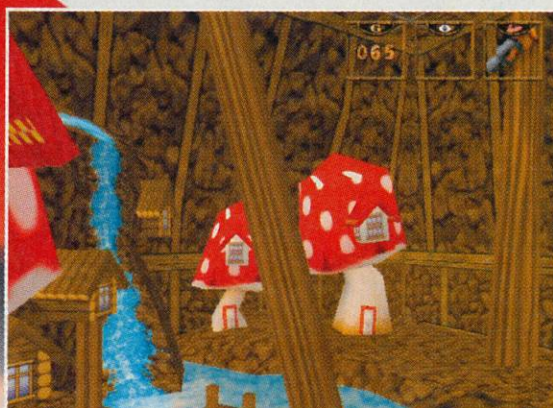
Mit altbewährtem Witz in die neue Dimension?



SEITENHIEBE Wo kauft der trendbewusste Adventure-Held ein? Na klar, beim „Tomb Trader“ ...



SCHLAMASSEL In diesem saftig grünen Matsch dürfte sich der Sumpfling heimisch fühlen.



SIMON IM WUNDERLAND Quitschbunt statt satt und farbenfroh! Mal sehen, wie die neue Grafik ankommt.

Vor fast sechs Jahren schlurfte der naseweise Jungzauberer auf den PC-Bildschirmen begeisterter Adventure-Fans von einem 2D-Hintergrund vor zum anderen. *Simon the Sorcerer 2* behielt den Grafikstil des ersten Teils weitgehend bei und zog dabei gleich noch mehr Fantasy- und Adventure-Klischees durch den Kakao. Doch die Technik schreitet mit Riesenschritten voran, kaum ein Spiel kommt mehr ohne dynamische Kameraführung und räumliche Perspektiven aus.

Kein Wunder, dass nun auch die Entwickler-Mannschaft um Simon Woodruffe, den Namensvettern des vorlauten Helden, auf knallige 3D-Grafiken umsattelt. Doch ob sich auf diese Weise auch die märchenhafte Atmosphäre der ersten Teile beibehalten lässt? Im Augenblick ist die Entwicklung des Games noch nicht weit genug fortgeschritten, als dass wir darüber schon eine Wertung abgeben könnten. Immerhin sollen sich Simon-Fans auf ein Wiedersehen mit den schrulligen Nebenfiguren der Vorgänger freuen dürfen.

Der zerstreute Zauberer Calypso taucht als Polygonfigur wieder auf, der finstere Sordid treibt ein weiteres Mal sein Unwesen und auch der Sumpfling darf natürlich nicht fehlen. Um den Charakteren Leben einzuhauchen, will man sich besonders viel Mühe mit der Synchronisation geben.

Auch bei Musik und Soundeffekten setzt man im dritten Teil auf hohe Qualität.

Damit sich Simons alte 2D-Anhängerschaft in der neuen Bedienung zurechtfindet, gibt eine gute Fee Starhilfe. Ab jetzt wird Simon nicht mehr per Maus, sondern mit der Tastatur durch Feld und Flur gelenkt. Damit ihr die Schlüsselgegenstände leichter entdeckt, dürft ihr außerdem von der Standard-Verfolger-Sicht in die Ego-Perspektive umschalten. Wir sind gespannt, wie Simons dritter Auftritt in der Endfassung aussieht! An einer Sache besteht jedoch kein Zweifel: Eure Lachmuskeln werden wieder fleißig trainiert werden.

Stefanie Schetter

INFO

TITEL:SIMON THE SORCERER 3D
SYSTEM:PC
HERSTELLER:HASBRO
GENRE:ADVENTURE
VERÖFFENTLICHUNG:1. QUARTAL 2000

erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut

SETZE DEINEN KOPF EIN.
BEVOR ES JEMAND ANDERES TUT.

INVICTUS

IM SCHATTEN DES OLYMP

● Die älteste Legende wird Gegenwart. Der gesamte Olymp wird auf Dich blicken in einem der göttlichsten Echtzeit-Strategie-Spiele aller Zeiten. Ein Epos, in dem Poseidon gegen Deinen Wettlauf mit der Sterblichkeit wettet und Athena Dir bei Deinen Heldentaten bei Seite steht. Die Geschichte wird zeigen, ob Du als Mensch ein Gott sein kannst.



KURZTEST

SHADOW MADNESS

Schattig sieht es für den Titel mit Sicherheit aus.

Mit dem offensichtlichen Vorbild *Final Fantasy VII* kann *Shadow Madness* leider weder spielerisch noch grafisch gleichziehen. Da eine anständige Einführung fehlt, müsst ihr euch den größten Teil der Handlung selbst zusammenreimen. Das trägt natürlich nicht gerade viel zur Identifikation mit dem Helden bei. Bei diesem handelt es sich um den jungen Stinger, dessen Heimat durch eine Katastrophe zerstört wurde und der sich mit einem Roboter und einer Magierin auf die Suche nach Antworten macht. Recht viel mehr erfährt ihr nicht. Dafür überschütten euch die Bewohner des Landes mit langweiligen Textmassen. Wie in Rollenspielen so üblich, wird auch in *Shadow Madness* viel gekämpft, wobei schon die ersten Hauptgegner schwer zu besiegen sind. Das Kampfgeschehen spielt sich rundenweise

ab, doch das umständliche Menüsystem stiehlt euch oft wertvolle Zeit. Die gezeichneten Landschaften sehen ordentlich aus, doch die Polygonfiguren wirken klotzig. Immerhin stimmt die Musikutermalung.

HEILE, HEILE SEGEN Ein aufbauender Zauberspruch verbessert eure Kampchancen.

Titel: Shadow Madness
System: PlayStation
Hersteller: SCEE
Genre: Rollenspiel
Preis: ca. DM 99,-
Veröffentlichung: 23. Februar 2000

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

59%

LEGO ROCK RAIDERS

Konkurrenz für Playmobil-Ritter Hype?

Wie ihr euch wahrscheinlich schon gedacht habt, handelt es sich bei den Helden dieses Plastik-Abenteuers um Lego-Figuren, wie man sie in jedem Kinderzimmer finden dürfte. Die Spielzeugesellen hat es auf einen fremden Stern verschlagen und ihr sollt ihnen aus ihrer hoffnungslosen Lage befreien. Also wählt ihr aus den Mitgliedern der Mannschaft, die jeweils mit individuellen Fähigkeiten ausgestattet sind, ein Männchen aus und durchforstet die unterirdischen Gangsysteme des Planeten. Dabei kommt es natürlich zu Auseinandersetzungen mit unfreundlichen Aliens; die Kämpfe sind jedoch praktisch gewaltfrei inszeniert. Außerdem dürft ihr im Laufe des Spiels mehrere witzige Fahrzeuge besteigen. Diese Fahrten machen an *Lego Rock Raiders* eigentlich am meisten Spaß. Zu Anfang des

Spiels gondelt ihr erst einmal durch fünf verschiedene Höhlen; mit der Zeit erhaltet ihr Zugang zu insgesamt 18 Levels. Im Zweispieler-Modus verbergen sich neun weitere Tunnelnetze.

KLEIN, ABER FEIN Intro und Lichteffekte sind hübsch. Der Rest der Grafik ist Durchschnitt.

Titel: Lego Rock Raiders
System: PlayStation (Erhältlich für PC)
Hersteller: Lego Media
Genre: Action-Adventure
Preis: ca. DM 100,-
Veröffentlichung: Erhältlich

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

61%

PLANESCAPE TORMENT

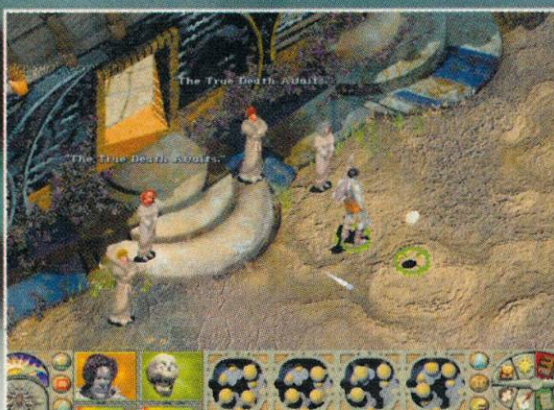
Fantasy-Rollenspiel zwischen Leben und Tod



SCHLAUES BUCH Im Tagebuch könnt ihr Gespräche nachblättern und findet Infos zu Gestalten wie dieser.



BEGEGNUNG DER DICKEREN ART In der Stadt der Toten tappen auch etwas fülligere Monster umher.



GEMÜTLICH Im Leichenhaus von Sigil dürfte sich der Held schon langsam heimisch fühlen.

Der Anfang klingt etwas nach *Revenant*, und bis die verworrene Story sich langsam entknäult, braucht es ein wenig Anlauf. Ohne Namen und Erinnerung findet ihr euch in einer fremden Umgebung wieder und müsst feststellen, dass ihr eigentlich schon gestorben seid. Mehrere Male sogar! Doch aus irgendeinem Grund schafft es euer Charakter nie ganz bis ins Jenseits, sondern landet nach jedem Abtritt wieder in der Stadt Sigil, einer Art Zwischenstation für Verstorbene aus der AD&D-Rollenspielwelt. Sigil, auch „Stadt der Türen“ genannt, ist quasi ein Knotenpunkt zwischen verschiedenen Diesseits-Welten und dem Nirvana. Mit den richtigen Schlüsseln in der Tasche könnt ihr die Portale in die verschiedenen Reiche durchschreiten.

Ihr beginnt die Suche nach eurer Vergangenheit und dem Geheimnis eurer Unsterblichkeit in der Rolle eines Kämpfers. Gegen Bezahlung oder einen Freundschaftsdienst könnt ihr euch später weitere „Berufe“, zum Beispiel die Diebeskunst, beibringen lassen. Allerdings sollten sich diese mit euren Eigenschaften decken! Euer Held ist

zwar recht unverwundlich, aber wenn er als Monsterfrühstück endet, sind auch seine Tage gezählt. Doch zwischendurch treibt ein kleines Sterbemanöver sogar den Handlungsverlauf voran. Wie schon zuvor erwacht ihr in Sigils Leichenhalle, ohne eure Besitztümer oder Bekanntschaften aufgeben zu müssen.

Das Interface sendet Grüße von *Baldur's Gate*. Ihr habt eine Leiste mit Icons und Bildern eurer Party-Mitglieder. Ein Klick auf Letztere eröffnet euch die Charakterinformationen. Infos zu den Kämpfen tauchen mitten auf dem Bildschirm auf, dagegen gibt es für Dialoge Extra-Fenster. Und geschwafelt wird bei *Planescape Torment*, bis euch die Ohren sausen beziehungsweise – mangels Sprachausgabe – die Augen tränen! Videosequenzen sind dagegen recht selten. Dafür gibt es viele schöne Lichteffekte zu bewundern, auch wenn die Auflösung mit 640x480 ziemlich körnig ausfällt. Ein Extralob verdient die geniale Sounduntermalung – ein absoluter Bonus für die ebenso komplexe wie mystische Story.

Stefanie Schetter

spielspass **84%**

Planescape Torment

Hersteller: Virgin Interactive
Veröffentlichung: März 2000 (deutsch)
Preis: ca. DM 90,-
Spieleranzahl: 1
Genre: Rollenspiel
Sprache: Deutsch
Systemanforderungen: P 200, 32 MB RAM, 8xDC-ROM, 650 MB HD

PC



Gelungene Atmosphäre, schöne Effekte, klasse Sound, mysteriöse Handlung

PS



Äußerst textlastig, etwas verworren, veraltete Grafik

DC

N64

Alters-freigabe:
Ab 12 Jahren

Grafik: **75%**

Sound: **84%**

NETZ sucht STATT Partner

"From dusk till dawn" NETZ STATT Langeweile!

Die NETZSTATT ist ein Berliner Netzwerkcafé. Seit August 1997 treten bei uns Spielefreaks im lokalen Netz und im Internet an. Am 3.12.99 eröffnete unsere 2. Filiale in Halle.

Desweiteren ist NETZSTATT, der führende deutsche Turnierveranstalter im Netzwerkspielerbereich. An den bisherigen Turnieren haben rund 1500 Leute mitgespielt und um Preise im Gesamtwert von über 75.000 DM gekämpft. Um den Erfolg der NETZSTATT weiter auszubauen, suchen wir Partner:

- Locations (Netzwerk- / Internetcafés), die sich uns anschließen und ebenfalls als Veranstaltungsort auftreten wollen.
- Netzwerk- und Spielebegeisterte in ganz Deutschland, die eine eigene Netzstatt - Filiale eröffnen wollen.
- Sponsoren und Werbepartner, z.B. für die „Offizielle deutsche Half-Life Meisterschaft“ im Februar 2000 und weitere geplante Turniere.

Kontakt: zippan@netzstatt.de / enders@netzstatt.de

NETZSTATT, der Veranstalter von:

- Berlins größtem StarCraft-Turnier
- Deutsche Unreal Tournament Meisterschaft
- Deutsche Brood War Meisterschaft
- Deutsche Dungeon Keeper 2 Meisterschaft
- Finale DM Heroes of Might and Magic 3

Zentrale Berlin:

Halle:



Veitstraße 40, 13507 Berlin
Geöffnet: Mo.-Do. 10-22 Uhr,
Fr.-Sa. 10-24, So. 14-22 Uhr
fon: 030 / 437 74 417

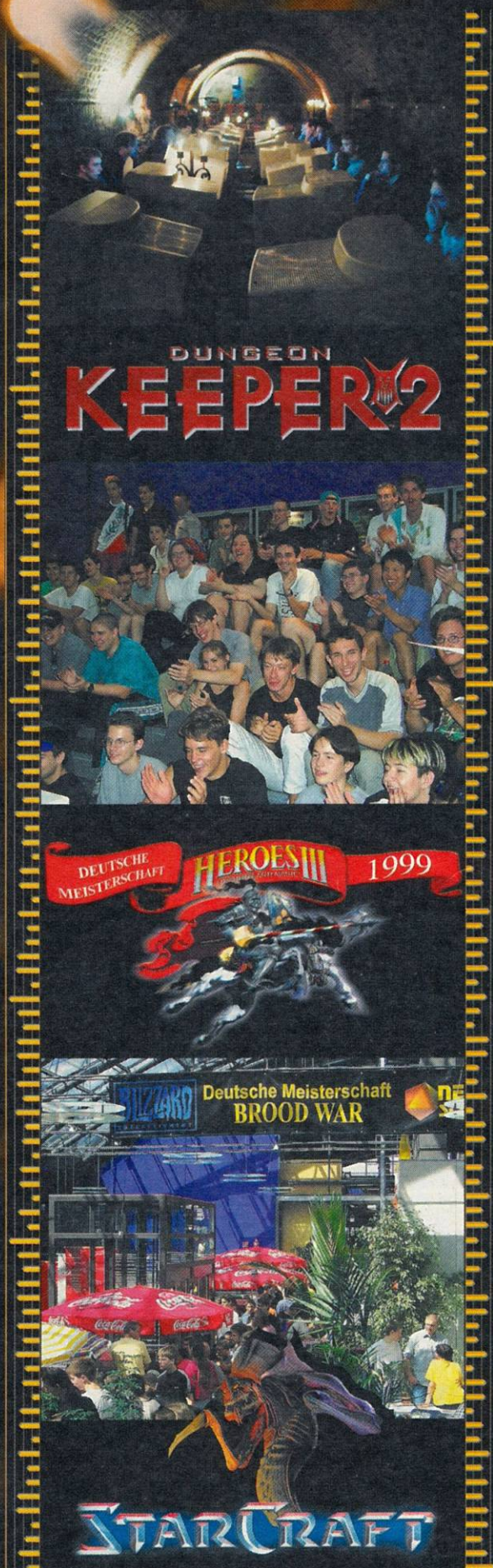
Internet: www.netzstatt.de

Email: berlin_tegel@netzstatt.de



Mansfelder Str. 3
06108 Halle
Geöffnet: Mo.-So. 14-22 Uhr,
fon: 0345 / 517 11 70

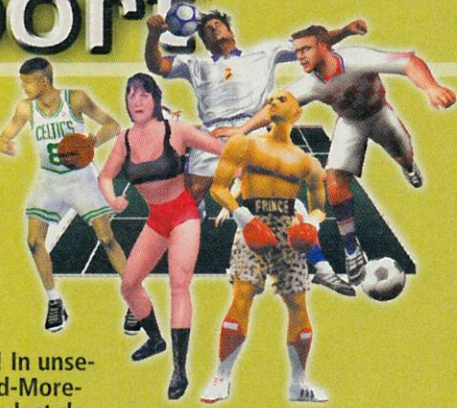
Email: halle@netzstatt.de



Mit freundlicher Unterstützung von:

Du wolltest dich schon immer einmal wie ein echter Fußballstar oder ein gefeierter Tennis-Profi fühlen?

Kein Problem! In unserer Games-and-More-Sport-Zone findest du die heißesten neuen Sportspiele von Wrestling bis Eishockey, von Basketball bis Snowboard. Hier hat jeder die Chance, in seiner Lieblingssportart einen Sieg zu erringen.



most wanted

TITEL	SYSTEM	RELEASE-DATUM
Box Champions 2000	PC	1. Quartal 2000
UEFA Champ. League 2000	PS	März 2000
ISS 2000	N64	März 2000
NFL2K	DC	1. Quartal 2000

eure hits



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

1.	1	FIFA 99	PC/PS/N64
2.	6	FIFA 2000	PC/PS/N64
3.	5	NBA Live 99	PC/PS/N64
4.	2	NHL 99	PC/PS/N64
5.	3	1080° Snowboarding	N64
6.	4	ISS 99	PS/N64
7.	7	Frankreich 98	PC/PS
8.	8	NBA Pro 99	PS/N64
9.	9	Cool Boarders 3	PS
10.	10	UEFA Champ. League 98/99	PC/PS

die referenzen

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.



NBA JAM 2000	Acclaim
FIFA 99	Electronic Arts
MADDEN NFL 2000	Electronic Arts
MARIO GOLF	Nintendo
WWF WRESTLEMANIA 2000	THQ



LINKS LS 1999	Access Software
NBA LIVE 2000	Electronic Arts
FIFA 2000	Electronic Arts
NHL 2000	Electronic Arts
TRIPLE PLAY 99	Electronic Arts



TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Activision
FIFA 99	Electronic Arts
NBA LIVE 99	Electronic Arts
UEFA STRIKER	Infogrames
WWF ATTITUDE	Acclaim



NFL BLITZ	Midway
READY 2 RUMBLE	Midway
SEGA BASS FISHING	Sega
UEFA STRIKER	Infogrames
TRICKSTYLE	Acclaim

ISS PRO REVOLUTION

Wir haben auf Konamis neues Werk schon einmal einen gründlichen Blick geworfen. Die realistische Fußball-Simulation macht bereits jetzt einen super Eindruck!



HARTE BIRNE Auch wenn der Nachname etwas seltsam aussieht – Olli Beerhoff weiß, wie man Kopfbälle spielt! Und mit Hilfe des Editors lassen sich auch die Änderungen in den Namen der Spieler rückgängig machen.

Konamis Fußballorgie sollte für jeden Geschmack die passende Spielvariante mitbringen: Vom Freundschaftsspiel über eine Reihe von Pokalwettbewerben bis zur spannenden Meisterliga dürft ihr insgesamt 10 Modi anwählen. Auch die Liste der Mannschaften, die ihr auf den Rasen schicken dürft, kann sich sehen lassen. Neben 16 Clubmannschaften stehen 53 Nationalteams zum virtuellen Kick bereit. Chaos herrscht selten auf dem Spielfeld, auch wenn ihr im Mehrspielermodus ins Match zieht. Hier dürft ihr euch mit bis zu vier Freunden auf dem Bildschirm austoben.

Die intuitive Steuerung ermöglicht saubere Flanken, Pässe oder Doppelpässe, und der Überblick geht nur im seltensten Fall verloren. Einzelspieler müssen sich zum Glück nicht mit dümmlichen CPU-Kollegen herumschlagen. Eure computergesteuerten Rivalen schätzen ihre Stärken realistisch ab und spielen sie gnadenlos gegen euch aus. Ein Spieler, der sich auf Kopfbälle versteht, bekommt auch entsprechende Pässe zugespielt. Doch rechnet nicht damit, dass eure Gegner sich immer auf das gleiche Angriffsschema verlassen! Was Taktik angeht, geben sich eure Opponenten ebenso schlau wie flexibel.

Aber nicht nur die Konkurrenz zieht im Kampf um Pokal oder Titel alle Register. Auch ihr könnt auf Spezialmanöver zugreifen, um das Spiel zu euren Gunsten zu entscheiden. So scheucht ihr zum Beispiel in einer Verzweiflungsaktion den Torhüter im letzten Moment nach vorne, um dem aufs Tor stürmenden Angreifer die Tour zu vermasseln. Lebendig werden die Matches durch stimmige Animationen. Saust das Leder zum Beispiel haarscharf am Tor vorbei, raufen sich die Kicker genervt die Haare, und wenn zwei Spieler um die Wette spuren, behindern sie sich gegenseitig mit den Armen. Schade ist allerdings, dass sich die Kommentare von den Eurosport-Sprechern Werner Kastor und Gottfried Weise ständig wiederholen.

ISS Pro Revolution kann bereits im Vorfeld durch seine atmosphärische Aufmachung und das realistische Gameplay überzeugen, und die ersten Probespiele machen Appetit auf mehr. Was einige von euch vielleicht noch vermissen werden, sind Originalspieler. Doch mit ein paar Handgriffen im umfangreichen Editor habt ihr eure Polygon-Sportler schnell umgetauft. Jetzt noch Gesicht und Scheitel anpassen, und die Ähnlichkeit zum namhaften Profi-Kicker ist fast perfekt!

Stefanie Schetter

NEWS

ECW Hardcore Revolution

Um WCW Mayhem in den Schwitzkasten zu nehmen, fehlt diesem Titel wohl der Saft.

Bis vor kurzem hatte Acclaim noch die WWF-Lizenz in der Tasche, jetzt versuchen sich die Entwickler von WWF Attitude an einer Umsetzung von „Extreme Championship Wrestling“. Die Namen und Gesichter der Wrestler, die euch aus der Charakterliste entgegenstieren, dürften wohl nur Hardcore-Fans bekannt vorkommen, aber der Editor sollte euch genügend Freiheiten beim Erstellen eures persönlichen Favoriten lassen. Das Menü der Spieloptionen ist umfangreich – das ist aber auch schon alles, was uns bisher für ECW Hardcore Revolution einnehmen konnte. Im Großen und Ganzen hat man das unausgeglichene Gameplay von WWF Attitude übernommen. Die Anwendung der vielfältigen Griffe scheint sich immer noch mehr am Zufall zu orientieren als an einem eingängigen Schema, und die



AUTSCH! Im Barbed-Wire-Match kassieren die Kämpfer neben Schlägen auch noch Piekser.

Kämpfer bewegen sich bisher nicht gerade flüssig. Spielerisch interessant ist der etwas makabre Barbed-Wire-Modus. Hier wird der Ring von Stacheldraht-Seilen begrenzt – nur etwas für begeisterte Fakire!

Stefanie Schetter

Titel: ECW
System: PlayStation
Hersteller: Acclaim
Genre: Wrestling
Veröffentlichung: 17. Februar 2000

erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut

NFL2K

Dieser Football-Titel macht Laune!

DC Football-Simulationen in Deutschland? Nicht gerade eine besonders viel versprechende Kombination, wo sich die Zocker hier zu Lande lieber im „Soccer“-Bereich austoben. Doch erste Probespiele in Europa haben gezeigt, warum Sega sich mit seinem neuen DC-Titel ohne Zögern auf den deutschen Markt traut: Das Bildschirm-Gerempel macht einfach einen Heidenspaß! Die NFL-Spieler bewegen sich sehr realistisch, ein englischsprachiger Kommentator begleitet euch durch das Match und auch die Spieler geben lauthals Schlacht-, Jubel- oder Enttäuschungsrufe von sich. Mit dabei sind bekannte Teams wie die Miami Dolphins, und alle haben ihre eigenen taktischen Spezialitäten auf Lager. Das Tutorial versorgt euch mit Infos zu den ablaufenden Aktionen, Abwehrstrategien und so weiter und bietet auch sinnvolle Vorgehensweisen an. Eingebendete Pass- und Laufwege veranschaulichen auch Ein-



HARTE BROCKEN Die Kameraeinstellungen lassen richtige Live-Stimmung aufkommen.

steigern die fremdartig klingenden Spielzüge. Wir sind gespannt auf die deutsche Fassung und hoffen sehr, dass der Spielspaß nicht durch eine zweitklassige Übersetzung Einbußen erleidet. Das wäre zu schade!

Stefanie Schetter

Titel: NFL2K
System: Dreamcast
Hersteller: Sega Sports
Genre: Football
Veröffentlichung: 2000

erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut



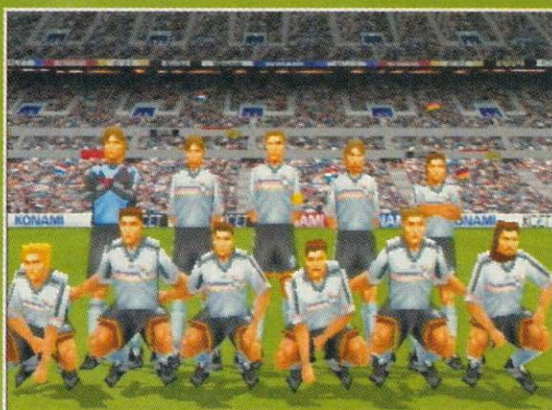
PERFEKT Der Ball hat sein Ziel gefunden. Leider könnt ihr die Mauer beim Freistoß nicht verschieben.



TREFFER Die Liverpooler haben die Führung an sich gerissen. Jetzt muss Mailand sich kräftig anstrengen.



LAUF, KICKER, LAUF! Auf dem Vormarsch durchs Mittelfeld sucht der blonde Herr einen freien Kollegen.



KLICK! Das Team posiert vor Beginn des Spieles. Mal sehen, ob nach dem Match auch noch alle lächeln.



EDITOR Nicht nur Haarschnitt und Bekleidung, auch die Eigenschaften eurer Kicker dürft ihr selbst bestimmen.



ERWISCHT! Der Schiedsrichter ist keineswegs blind – Rempeln zählt sich also nicht aus.



WER BRAUCHT SCHON ROBOTER? Eure Spieler verausgaben sich auf dem Rasen ganz schön. Die sichtbaren Reaktionen auf vergebene Chancen oder Erfolge bringen Leben aufs Spielfeld.

INFO

TITEL: ISS PRO REVOLUTION
SYSTEM: PLAYSTATION, NINTENDO 64
HERSTELLER: KONAMI
GENRE: FUSSBALL
VERÖFFENTLICHUNG: 4. FEBRUAR 2000

erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut

KURZTEST

TRICK'N SNOWBOARDER

Zeigt, was ihr draufhabt!

Wenn es draußen schneit, wird es Zeit, das Snowboard zu packen und sich auf den Weg in das nächste Skigebiet zu machen. Einfacher ist es jedoch, im warmen Zimmer zu bleiben und die PlayStation anzuwerfen. Die Snowboarder unter den Videospielern bekommen jetzt nämlich Nachschub für ihre Konsole. In *Trick'n Snowboarder* spielt ihr den Star eines Snowboardvideos, der für die Aufnahmen seine besten Sprünge zeigen soll. Vor jeder neuen Runde bekommt ihr die Strecke erklärt und gezeigt, wo ihr welche Tricks in den Schnee zaubern sollt. Wer sich noch nicht fit fühlt für die Videoaufnahmen, kann sich bei einigen Einzelrennen erst einmal in Form bringen, bevor er ins Rampenlicht tritt. Allerdings ist das Repertoire an Kunststückchen bei *Trick'n Snowboarder* ziemlich gering, so dass nur wenig

Abwechslung geboten ist. Daran ändern auch die unterschiedlichen Strecken, die über die ganze Welt verteilt sind, nichts. Die Grafik ist hingegen ganz gut gelungen und auch das Fahrgefühl beim Boarden kommt gut rüber.



HALS ÜBER KOPF Die allermeisten Punkte bekommt ihr für spektakuläre Salts.

Titel: *Trick'n Snowboarder*
System: PlayStation
Hersteller: Capcom
Genre: Sport
Preis: ca. DM 99,95
Veröffentlichung: Erhältlich

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

68%

NBA SHOWTIME

Schnelle Action für Arcade-Fans

NBA Showtime, das in den USA von NBA-Star Shaquille O'Neal beworben wird, liefert schnelle Basketballaction. Krachende Dunks und atemberaubende Sprungeinlagen gehören da natürlich dazu. Nachdem der Spaß ganz eindeutig im Vordergrund steht, wird dem Basketball-Regelwerk nur wenig Bedeutung zugemessen. Das heißt, ihr könnt frei aufspielen, müsst euch aber auch mit Körpereinsatz gegen eure Gegner durchsetzen. In der Regel kommt ihr nämlich nur durch einen heftigen Rempel in Ballbesitz. Wenn einer der über 120 Original-Stars aus der amerikanischen Profiligen drei Mal hintereinander in den Korb trifft, ist er „On Fire“ und ihr bekommt anschließend noch heftigere Dunks von ihm zu sehen. Dank der NBA-Lizenz dürfen die 29 echten NBA-Teams auch in den Original-Stadien auflaufen. Auch auf



NUR FLIEGEN IST SCHÖNER Echte Spieler erblassen vor Neid, die Sprunghöhe ist gewaltig.

Titel: *NBA Showtime*
System: Nintendo 64 (geplant für PS, DC)
Hersteller: Midway
Genre: Basketball
Preis:
Veröffentlichung: Noch nicht bekannt

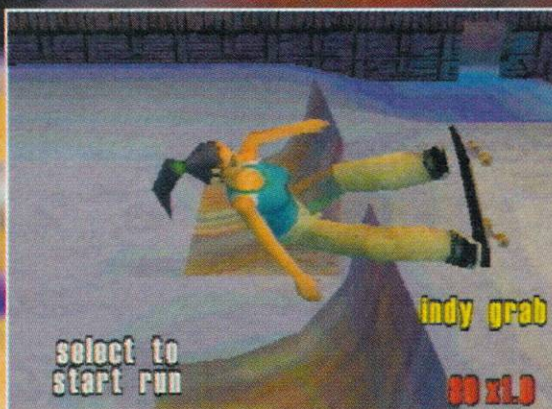
spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

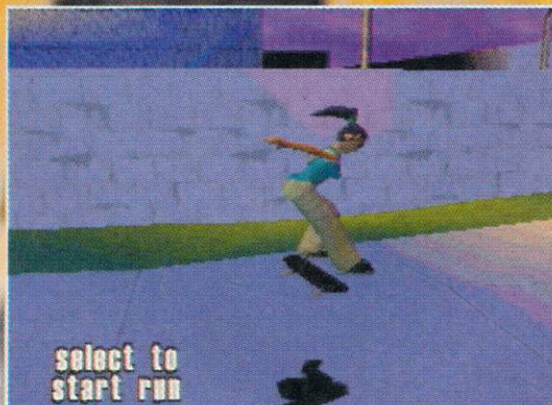
70%

THRASHER: SKATE AND DESTROY

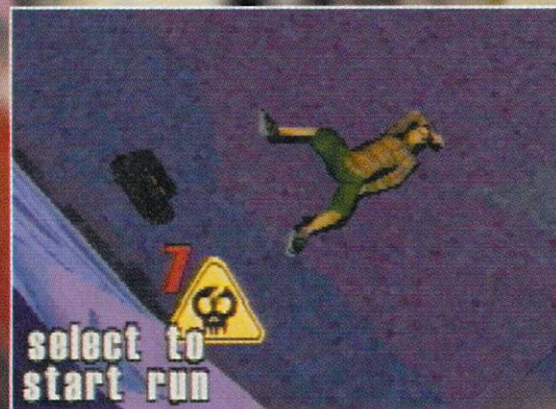
Hier kommen nur die Besten durch.



ÜBUNG MACHT DEN MEISTER Bis ihr Sprünge wie den „Indy Grab“ draufhabt, dauert es einige Zeit.



DIE HAUPTPERSONEN Anders als bei Tony Hawk haben die Spielfiguren keine direkten realen Vorbilder.



ABGESTÜRZT Selbst wenn ihr lange übt, stürzt ihr recht oft. Doch das geht auch echten Skatern so.

spielspass

72%

Thrasher: Skate and Destroy

Hersteller: Take 2
Veröffentlichung: Januar 2000
Preis: ca. DM 99,-
Spieleranzahl: 1-2
Genre: Sport
Sprache: Dt./dt. Texte/dt. Sprache

PC



Realitätsnahe Moves, toller Soundtrack

PS



Primitive Grafik, sehr hoher Schwierigkeitsgrad

DC

N64

Alters-freigabe:
Ab 6 Jahren

Grafik: **72%**
Sound: **87%**

Die Liste der Skateboard-Spiele für die PlayStation ist nicht gerade lang. Bisher gab es nur *Street Sk8er* und *Tony Hawk's Skateboarding*. Jetzt gesellt sich *Thrasher: Skate and Destroy* von Take 2 zu diesem Duo. Doch das Spiel wird es schwer haben, Tony Hawk vom Genrethron zu stoßen.

Thrasher ist zwar realistischer und die Aktionen auf dem Board lassen sich präziser ausführen, doch das große Problem an dem Take-2-Spiel ist der Schwierigkeitsgrad. Dieser ist so hoch angesetzt, dass sich beim Spielen allzu rasch Frust einstellt. So mancher Zocker wird sein Gamepad da schnell verärgert in die Ecke schmeißen.

Schon im ersten Level ist die gestellte Aufgabe kaum zu lösen. Eigentlich sollt ihr in einem Zeitlimit von zwei Minuten so viele Moves wie möglich auf die Straße zaubern, doch meist scheitert man schon bei den ersten Sprüngen. Da bleibt nur eine Möglichkeit: Üben, üben, üben. Doch selbst nach Stunden klappt längst nicht jedes Kunststück

und die Zahl der Stürze ist immer noch hoch. Vielleicht hätten die Entwickler doch gut daran getan, das Spiel nicht ganz so simulationslastig zu gestalten. Der Spielspaß wäre dadurch gewaltig gestiegen.

Echte Freaks, die vom Skaten nie genug kriegen und bereit sind, stundenlang an ihren Moves zu feilen, sind bei *Thrasher* aber trotzdem richtig. Denn *Skate and Destroy* ist sicherlich das Skateboardspiel, das einer realistischen Simulation am nächsten kommt.

Die Grafik ist einfach, aber zweckmäßig, und die Eigenheiten der verschiedenen Schauplätze von New York bis San Francisco kommen durchaus gut rüber. Insgesamt schneidet aber *Tony Hawk's Skateboarding* in diesem Punkt deutlich besser ab. Das größte Plus an *Skate and Destroy* ist jedoch der Soundtrack. Die Rap- und Hip-Hop-Songs aus den 80ern von Größen wie Run DMC oder Public Enemy passen einfach perfekt zu den Szenen auf dem Bildschirm.

Patrizia Stajer

„INDY IST DIE BESSERE...“

REINHARD FISCHER, PC JOKER 1/2000



GAMESMANIA

8.5

VON 10 PUNKTEN



PC JOKER

85%



PC PLAYER

85%

INDIANA JONES

und der
TURM VON BABEL™



indy.lucasarts.com • www.thq.de

Lösungsbuch von Prima
(Deutschland) erhältlich.

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

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

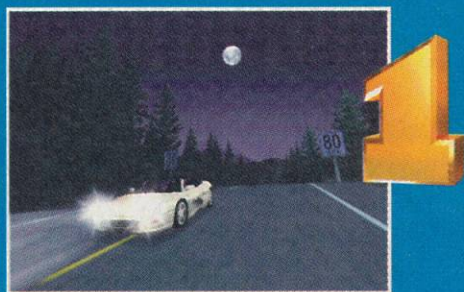


Ob im Formel-1-Bolide, am Steuer eines Rallyewagens oder auf einem Superbike: Bei den Rennspielen müsst ihr zeigen, wie gut ihr euer Fahrzeug und die Rennstrecke beherrscht. Aber auch die anderen Fahrer solltet ihr nie aus den Augen lassen. Also: Klemmt euch hinter Steuer und tretet das Gaspedal durch.

most wanted

TITEL	SYSTEM	RELEASE-DATUM
Colin McRae Rally 2	PC/PS	März 2000
Gran Turismo 2	PS	Januar 2000
Ridge Racer 64	N64	1. Quartal 2000
Sega GT	DC	März 2000

eure hits



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.

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

die referenzen

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.

N64	F-1 WORLD GRAND PRIX II	Nintendo
	F-ZERO X	Nintendo
	MICRO MACHINES 64	Codemasters
	STAR WARS RACER	Nintendo
	RACING SIMULATION 2	Ubi Soft

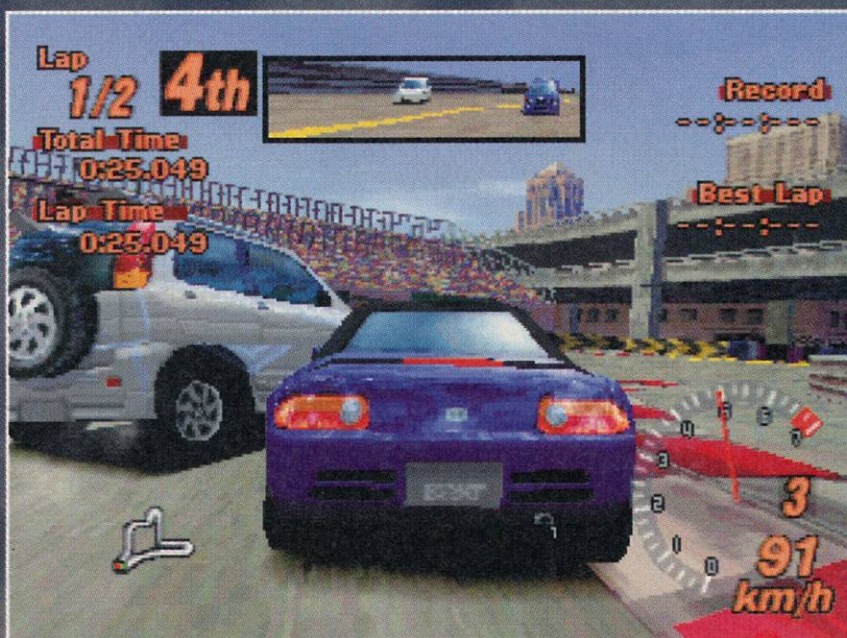
PC	F1 RACING SIMULATION 2	Ubi Soft
	GRANDPRIX LEGENDS	Havas Interactive
	NICE 2	Magic Bytes
	TOCA 2 TOURING CARS	Codemasters
	SUPERBIKES WORLD CHAMP.	Electronic Arts

PS	DRIVER	GT Interactive
	GRAN TURISMO	SCEE
	FORMEL 1 '99	Psygnosis
	V-RALLY 2	Infogrames
	TOCA 2	Codemasters

DC	AEROWINGS	Crave
	RACING SIMULATION 2	Ubi Soft
	SEGA RALLY 2	Sega
	SPEED DEVILS	Ubi Soft
	TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	Crave

GRAN TURISMO 2

Nur eine Fortsetzung oder doch das beste Rennspiel aller Zeiten?



HINTERRÜCKS Wenn ihr beim Kampf um die Plätze noch Zeit dazu habt, solltet ihr ab und zu einen Blick in den Rückspiegel werfen, um zu sehen, was die Konkurrenz macht.

Langsam erreicht die Spannung ihren Höhepunkt. Am 28. Januar 2000 soll die sehnstlich erwartete Fortsetzung des meistverkauften PlayStation-Spiels aller Zeiten endlich auch in den deutschen Läden stehen. Wir mussten – zum Glück – nicht so lange auf die neue Rennspielsensation warten und durften uns beim Spielen der fertigen japanischen Version schon vorab überzeugen, dass *Gran Turismo 2* all die hohen Erwartungen erfüllt und noch übertrifft. Um es schon mal vorwegzunehmen, *GT 2* ist tatsächlich das beste Rennspiel, das wir jemals in unsere Konsole eingelegt haben. Bereits der Vorgänger hat im Renn-Genre neue Maßstäbe gesetzt, aber Teil 2 legt da noch mal einen drauf. Schon das dreiminütige Intro ist atemberaubend. Die mit „My Favourite Game“ von den Cardigans unterlegten Aufnahmen aus echten Rennen stimmen perfekt auf das Spiel ein.

Das Beeindruckendste an *GT 2* ist mit Sicherheit die riesige Zahl von Wagen, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Der Fuhrpark platzt mit 594 Boliden aus allen Nähten. Doch das ist nur die offizielle Zahl. Gerüchten zufolge sollen im Spiel noch etliche Wagen mehr versteckt sein, die erst freigespielt werden müssen.

Dank 34 offizieller Lizenzen europäischer, amerikanischer und japanischer Firmen finden sich im Spiel sogar Prototypen, die in der Realität noch in der Erprobungsphase stecken. Und selbst Liebhaber von Nobelmarken wie Ferrari oder Lamborghini werden es angesichts der Riesenauswahl sicherlich verschmerzen, dass sie auf Edelkarossen dieser beiden Marken verzichten müssen.

Entscheidender für die Qualität eines Rennspiels ist allerdings das Fahrgefühl, das einen bei den virtuellen Rennen erwartet. Und auch hier kann *Gran Turismo 2* alle Erwartungen mehr als erfül-

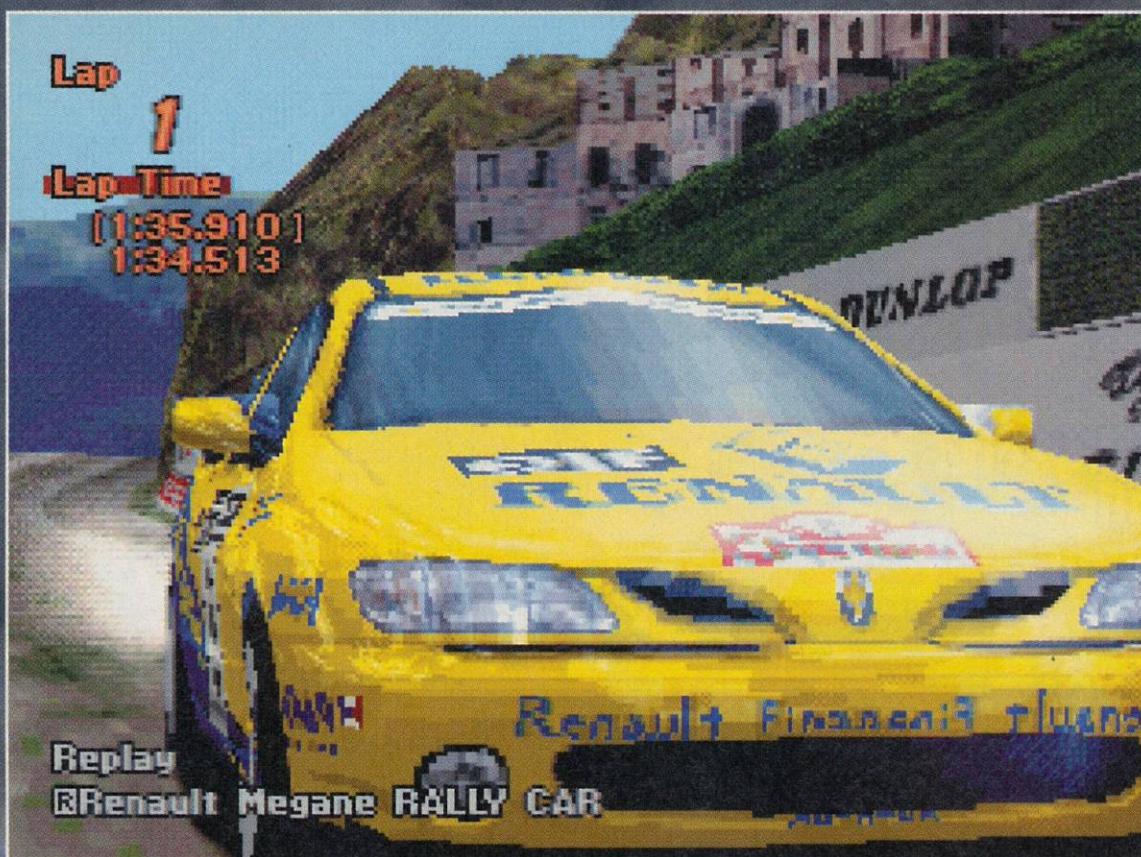
len. Sobald ihr in einem Wagen „Platz genommen habt“, könnt ihr euch des Gefühls nicht mehr erwehren, in einem echten Auto zu sitzen. Jeder Wagen fährt sich anders, das Gefühl ist absolut realistisch. Dazu kommt die Wahnsinnseschwindigkeit, mit der ihr über die Pisten brettert. Wer braucht da noch echte Rennen auf echten Strecken?

Apropos Strecken, auch hier haben sich die Entwickler ins Zeug gelegt. 27 Kurse plus 22 Strecken, die in umgekehrter Richtung oder bei Nacht gefahren werden, ergeben eine Gesamtzahl von stattlichen 49 Kursen, darunter Straßenrennen, weltberühmte Rennkurse und Rallyepisten. Bevor ihr allerdings all diese Pisten kennen lernen dürft, müsst ihr erst einmal 60 Siege auf verschiedenen Strecken einfahren. Damit diese Aufgabe nicht allzu schwer wird, könnt ihr eure Spielstände aus *Gran Turismo 1* importieren. Außerdem zeigt euch ein neuer Demo-Modus vor jedem Start, wie ihr die Sache am besten angeht.

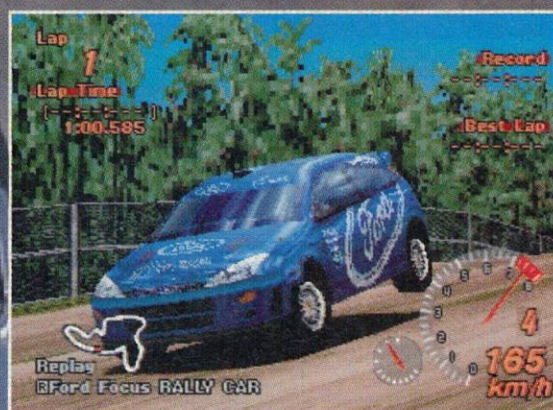
Natürlich fehlen auch in Teil 2 die berühmten Fahrprüfungen nicht, die ihr bestehen müsst, um an bestimmten Rennen teilnehmen zu dürfen, bei denen es Geld für neue Wagen und Upgrades zu gewinnen gibt, mit denen ihr euren Boliden zu einem richtigen Kraftpaket aufrüsten könnt.

Selbstverständlich haben die Entwickler auch beim neu integrierten Rally-Modus ihr Bestes gegeben. Der Unterschied zu den Straßenrennen ist deutlich zu spüren und sehr gut umgesetzt. Bei der Grafik ist der Unterschied zum Vorgänger nicht gravierend, aber bei genauerem Hinsehen doch deutlich sichtbar. Insgesamt wirkt *Gran Turismo 2* noch eine Spur realistischer. Verantwortlich sind dafür vor allem die noch einmal verbesserten Licht- und Schatteneffekte.

Patrizia Stajer



GLÄNZEND An den Lichteffekten und Schattenwürfen haben die Entwickler noch einmal gefeilt. In Teil 1 der Rennserie waren sie schon sehenswert, doch jetzt sind sie noch einen Tick besser.



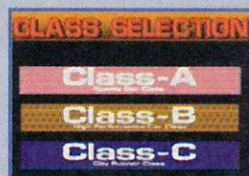
ÜBER STOCK UND STEIN Im Rally-Modus müsst ihr euren Fahrstil anpassen. Bodenwellen haben es in sich.



ENGE SACHE Platz zum Überholen ist bei diesem hektischen Gedrängel auf der Strecke kaum.

Fahrzeugwahl und Tuning

Die Bedienung von *Gran Turismo 2* ist kinderleicht. Dank der sehr übersichtlichen Benutzerführung verliert man im riesigen Fuhrpark nie den Überblick. Super gelungen sind auch die Tuning-Optionen, mit denen ihr eurem Wagen den Feinschliff für die entscheidenden Rennen geben könnt.



Zuerst legt ihr Pistenart und Schwierigkeitsgrad fest. Dann wählt ihr im Hauptmenü die Wagenklasse.



Für einen der Wagen von 34 Herstellern müsst ihr euch entscheiden. Sicher keine leichte Entscheidung.



Später im Spiel könnt ihr euch euer Lieblingsauto direkt im nach Firmen geordneten Fuhrpark aussuchen.



Jeder Fahrer hat seine Vorlieben. Im Tuning-Modus könnt ihr selbst Hand an euren Wagen legen.



KLEIN, ABER FEIN Alles, was Rang und Namen hat, ist vertreten, sogar Klassiker wie der Mini Cooper.

Appetithappen

Wollte man alle in *Gran Turismo 2* enthaltenen Wagen auflisten, bräuhete man mehrere Seiten. Trotzdem wollen wir euch einen kleinen Eindruck vom Fuhrpark verschaffen. Schon dieser kleine Ausschnitt macht mit Sicherheit Lust auf mehr.



OPEL



PEUGEOT



NISSAN



MITSUBISHI



PLYMOUTH



TVR



TOYOTA



SUBARU

INFO

TITEL:GRAN TURISMO 2
SYSTEM:PLAYSTATION
HERSTELLER:SCEE
GENRE:RENNSPIEL
VERÖFFENTLICHUNG:28. JANUAR 2000

erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut



NEED FOR SPEED: MOTOR CITY

Die Geschwindigkeits-
orgie geht online –
im nostalgischen Look.



WAS FÜR WAGEN! Ob die wohl noch lange so elegant aussehen? Noch schnurren die lilafarbenen Oldtimer kraftvoll über und neben dem Asphalt.

Heiße Schlitten



1957 Chevy Bel-Air
Ein Traum in Chrom! Die breite Rückbank dürfen die *Need for Speed*-Fahrer leider nicht genießen. Schade eigentlich ...



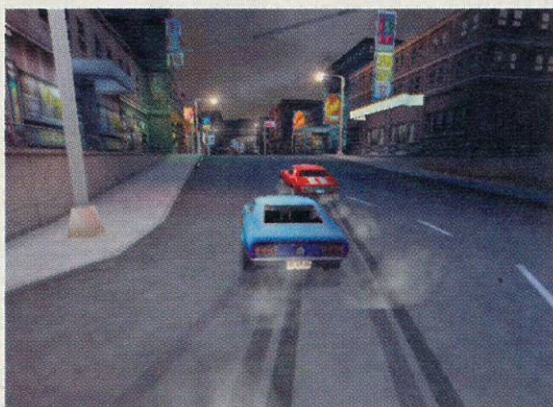
1967 Chevy Camaro SS
Der zieht ab! 295 PS verbergen sich unter der Haut dieses Klassikers. Da juckt es einen in den Zehen nach dem Gaspedal.



1964 Ford Mustang Coupé
Die Konkurrenz hat auch nicht geschlafen. So ein Mustang macht schon Eindruck auf dem Highway!



BIER-PLAUSCH In der Kneipe könnt ihr mit anderen Fahrern tratschen und Wettrennen organisieren.



NEONLICHT Genau die richtige Nacht für eine Spazierfahrt! Im Finstern wird man nicht so leicht geschnappt.

Bisher raufen sich spielwütige Internet-Vagabunden ja hauptsächlich zu Online-Rollenspielen, Ego-Shootern und Strategie-Schlachten zusammen. Mit dem neuen Teil der *Need for Speed*-Serie könnte sich das bald ändern! In der Motor City sollt ihr nämlich mit anderen Online-Rasern in Kontakt treten und euch zu brennenden Straßenrennen verabreden können. Das geschieht in virtuellen Bars, die sozusagen die Funktion von Chat-Räumen haben. Bezwingt ihr euren Rivalen, so könnt ihr euch für die gewonnene Prämie neue Flitzer zulegen.

Fehlt das Kleingeld, so wird auch mal die eigene Karosse aufs Spiel gesetzt – und im schlimmsten Fall verloren. Insgesamt 35 Modelle sollen in der Verkaufsversion integriert sein, doch wenn das Spiel erst auf dem Markt ist, sollt ihr euch noch weitere Kisten herunterladen können. Habt ihr euren Wagen einmal gründlich verbeult oder hat der Motor den Geist aufgegeben, dann hört euch nach günstigen Angeboten um! Die Spieler können nämlich auch Ersatzteile einkaufen und gewinnbringend verschachern.

Sogar euer individuelles Design könnt ihr ordern: Mit dem entsprechenden Grafikprogramm ist euer Wagen im Handumdrehen originell besprüht. Neben den „Privatrennen“ winken auch noch „öffentliche“ Straßenrangeleien mit Preisgeldern für die ersten Plätze. Die Szenerie von *Motor*

City hebt sich wohltuend von den futuristischen Hightech-Welten anderer aktueller Racer ab. Die Wettrennen finden vor einer amerikanischen 50er-Jahre-Kulisse statt. Schummrige Kneipen, grelle Neonreklamen und blitzende Karossen schmücken die Umgebung der „Rennstrecken“ – die ebenfalls befahrbar ist.

Die Armaturenbretter der edlen Stücke sind dreidimensional und ihren Vorbildern genau nachempfunden. Aus den Lautsprechern dudeln stilgerecht Oldies wie von Chuck Berry oder den Beach Boys. Um euch für die Online-Wettbewerbe fit zu machen, könnt ihr zwar auch erst einmal den Computer herausfordern, doch der Netzwerk-Modus wird mit Sicherheit mehr Spieler vor den Monitor fesseln!

Stefanie Schetter

INFO

TITEL:NEED FOR SPEED: MOTOR CITY
SYSTEM:PC
HERSTELLER:ELECTRONIC ARTS
GENRE:SIMULATION
VERÖFFENTLICHUNG:MAI 2000

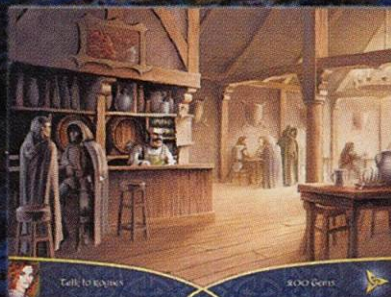
erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut



AGE OF WONDERS

Tauchen Sie in eine Welt der Magie und der Mythen ein - eine Welt, in der Elfen über alle Lebewesen herrschten, bis Menschen in diese Welt eindrangen. Während die einen Elfen sich daran machten, ein neues Gleichgewicht herzustellen, hatten die Dunkelelfen nur eines im Sinn: die Menschen auszurotten...



PC
CD

EPIC

MEGAGAMES



- detailreiche Karten mit exzellenter Grafik
- Auswahl zwischen taktischen und automatischen Schlachten
- bedienungsfreundlicher Editor für eigene Szenarien und Tools für neue Helden und magische Artefakte
- zahlreiche Multiplayer-Optionen via Internet, Netzwerk oder E-Mail für rundenbasierte oder simultane Spiele
- ein komplexes und zugleich einfach zu bedienendes rundenbasierendes Strategiespiel
- angereichert mit interessanten Rollenspiel-Elementen: Helden gewinnen an Erfahrung und Stärke
- zwölf Rassen und über 50 verschiedene Helden mit individuellen Fähigkeiten

NEWS

MICRO MANIACS

Ja, wo laufen sie denn?

N64 Bei *Micro Maniacs* werdet ihr endlich erfahren, was das Wort „Renn“-Spiel wirklich bedeutet. Denn während ihr in anderen Racern schnelle Wagen an den Start schickt, treten bei diesem Spiel winzig kleine Wesen gegeneinander an. Doch die kleinen Läufer müssen nicht nur schnell, sondern auch geschickt sein, denn die Rennstrecken sind ziemlich ungewöhnlich. Die Wettläufe führen quer durch ein Haus, in der Küche benutzt ihr Brötchen als Sprungbretter oder rennt über Steaks auf dem Grill. Unterwegs soll es verschiedene Extras geben, mit denen ihr euch gegenüber euren Gegnern einen Vorteil verschaffen könnt. Ein tolles Feature, das aus *Micro Machines* übernommen wurde, ist die Möglichkeit, zeitgleich acht Läufer an den Start zu schicken. Sie alle wuseln dann über einen Bildschirm, einen Splitscreen gibt es bei *Micro Maniacs* nicht. Auch grafisch präsentiert sich das Codemasters-Spiel in guter Verfassung. Die Rennstrecken sind mit zahlreichen netten Details versehen und beim Anblick der verrückten Läufer werdet ihr euch ein Schmunzeln ganz sicher nicht verkneifen können.

ÜBER STOCK UND STEIN Kein Raum und kein Gegenstand ist vor den *Micro Maniacs* sicher.

Titel: *Micro Maniacs*
System: PlayStation
Hersteller: Codemasters
Genre: Rennspiel
Veröffentlichung: März 2000

erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut

KONAMI RALLY

Extrem-Sport für tollkühne Fahrer

N64 Colin McRae Rally bekommt Konkurrenz. Denn auch Konami versucht sich jetzt an einem Spiel zu dem vor allem in Europa sehr beliebten Rennsport. Und das, was es bisher von *Konami Rally* zu sehen gibt, weckt durchaus Lust auf mehr. Vor allem optisch wird *Konami Rally* einiges zu bieten haben, wenn die ersten Bilder halten, was sie versprechen. Die Sichtweite ist beeindruckend. Wassereffekte und spritzender Schlamm sorgen für echtes Rallyefeeling. Ihr driftet durch die Kurven, vor euch die wellige Strecke, soweit das Auge reicht, und an eurer Seite der kreischende Copilot, der euch mit Streckeninfos versorgt. Was will man mehr? Euer Beifahrer ist übrigens seinem Kollegen bei *Sega Rally 2* deutlich überlegen. Zwar ist es ein bisschen nervig, wenn er sich hektisch wiederholt, sobald ihr einmal die falsche Richtung einschlagt, dafür hat er die Strecke aber



WALZENRAUS Die abwechslungsreichen Strecken sind über die ganze Erdkugel verteilt.

Titel: *Konami Rally*
System: PlayStation
Hersteller: Konami
Genre: Rennspiel
Veröffentlichung: Noch nicht bekannt

erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut

ROAD RASH JAILBREAK

Die Motorradrüpel sind wieder los!



DOPPELPACK Mit dem Multitap können im Beiwagen-Modus sogar bis zu vier Spieler Jagd aufeinander machen.

Die Schlägerei unter den gar nicht zimperlichen Bikern geht in die nächste Runde. Am Grundprinzip des etwas anderen Rennspiels hat sich dabei wenig geändert. Nach wie vor zählt nicht nur eure Schnelligkeit, sondern vor allem eure Schlagkraft. Mit Ketten, Schlagstöcken oder Brecheisen versucht ihr euch im Rennen den besten Platz zu sichern und die Konkurrenz aus dem Weg zu räumen.

Im Jailbreak-Modus ist es eure Aufgabe, Spaz, den Boss der Bikergang, aus dem Gefängnis zu befreien. Doch bevor ihr ihn bei seinem Ausbruch tatkräftig unterstützen könnt, müsst ihr euch durch gute Leistungen in mehreren Rennen erst einmal die Vormachtstellung in der Gang sichern.

Während hier die Ordnungshüter eure größten Feinde sind, wechselt ihr im Five-O-Modus die Seite und schlüpft in die Rolle eines Verkehrspolizisten. Euer Job ist klar: Innerhalb eines bestimmten Zeitlimits müsst ihr einen der wildgewordenen Rocker dingfest machen. Dabei geht ihr übrigens kein bisschen sanfter mit den Bikern um als sie vorher mit euch. Im Zweispielermodus per Splitscreen kann ebenfalls ein Spieler wahlweise die Rolle des Polizisten übernehmen.

Eine echte Neuerung ist der Beiwagen-Modus, bei dem ihr gleich zu zweit von einem Motorrad aus losprügeln könnt. Spielt ihr alleine, übernimmt die CPU den Beifahrer-Part. Und wenn ihr Besitzer eines Multitaps seid, könnt ihr bei dieser Variante sogar zu viert loslegen.

Während die Auswahl an Spieloptionen durchaus überzeugen kann, lässt die Optik im Moment doch noch einiges zu wünschen übrig. Die Grafik ist nicht gerade bezaubernd, außerdem läuft sie nicht flüssig und im Mehrspielermodus wird das Vergnügen durch starkes Pop-Up getrübt. Ebenfalls nicht ganz ausgereift ist die Kollisionsabfrage. Es gibt also für die Entwickler bis zur Veröffentlichung noch etliches zu tun.

Patrizia Stajer



DAS TUT WEH! Nach einem Sturz schlittert ihr meist noch etliche schmerzhaft Meter über die Straße.



SCHLAGKRÄFTIG In der Endversion des Spiels sollen auch Combos und Supermoves enthalten sein.

INFO

TITEL ROAD RASH JAILBREAK
SYSTEM PLAYSTATION
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: RENN Spiel
VERÖFFENTLICHUNG: 1. QUARTAL 2000

erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut

WURMKUR



www.shr.cc

EARTHWORM JIM 3D

Für alle, die vom Alltag gewurmt sind, gibt es jetzt den rezeptfreien Lustigmacher mit Langzeitwirkung. Schon nach der ersten Einnahme von Earthworm Jim wirst Du das Leben mit anderen Augen sehen. In einer bunten, verrückten Welt wirst Du sammeln, puzzeln und jede Menge schräge Gestalten wegblasen. Zu Nebenwirkungen frage bitte Deinen Psychiater oder Game-Dealer.



© 1999 Interplay Productions. All Rights Reserved. Game developed by and Software Engine © VIS Interactive plc. All Rights Reserved. Earthworm Jim and all related characters © Shiny Entertainment, Inc. Earthworm Jim and related marks are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. Interplay, the Interplay are trademarks of Interplay Productions. VIS and the VIS logo are trademarks of VIS Interactive plc. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the properties of their respective owners. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

Interplay

Kampf der Blechungetüme



NICHT GANZ DIE FEINE ART

Titel: Demolition Racer
System: PC (erhältlich für PlayStation)
Hersteller: Pitbull Syndicate
Genre: Rennspiel
Preis: ca. DM 80,-
Veröffentlichung: Nicht bekannt

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

71%

Für Schlaflose: Ein Rennspiel mit Überlänge.

PC Eigentlich nicht schlecht, Infogrames' Rennsimulation: Die neun Pisten sind realistisch und abwechslungsreich. In der Regel liegt die Frame-Rate so hoch, dass die Flitzer sich flüssig bewegen. Wenn sich mehrere Wagen zugleich auf dem Schirm befinden, gerät das Spiel allerdings ins Stocken. Ansonsten sind Grafik und Stereosound in Ordnung. Neben dem Arcade-Modus, wo ihr schrittchenweise 24 Wagen ergattern könnt, gibt es auch einen Karrieremodus. Im Mittelpunkt des Spiels steht natürlich die Simulation der „24 Stunden von Le Mans“. Diesen Wettbewerb könnt ihr „originalgetreu“ über 24 Stunden bestreiten oder gerafft in einer zwölfminütigen Sitzung absolvieren. Daneben dürft ihr euch an den GT-Rennen des französischen Automobile Club de l'ouest oder deren Meisterschaft versuchen. So

richtige Fahrfreude kommt bei der PC-Version von *Die 24 Stunden von Le Mans* jedoch nicht auf. Dazu ist die Steuerung viel zu sensibel – nur per Tastatur lassen sich die Flitzer halbwegs gut lenken.



ÜBERLASTET Wenn sich so viele

Stefanie Schetter

Titel:Die 24 Stunden von Le Mans
System:PC (erhältlich für PlayStation)
Hersteller:Infogrames
Genre:Rennspiel
Preis:ca. DM 90,-
Veröffentlichung:Dezember 99

spielspass

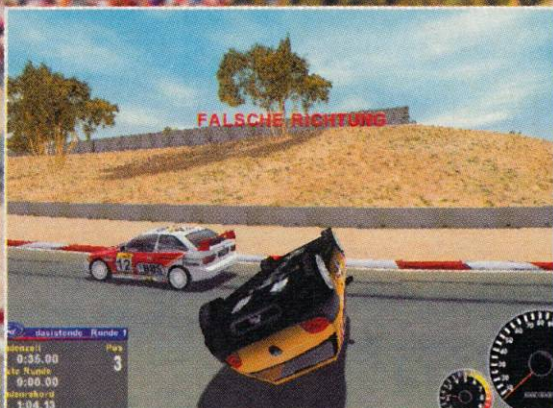
10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

74%

Elegantes Design und missratene Steuerung



SÄUSEL Der Ford F-150 fährt sich nicht nur genauso wie Brüderchen Ka, die Autos klingen auch gleich!



UNFAIR Der CPU-Gegner nimmt die Kurve problemlos, während euer Wagen einen Purzelbaum vollführt.



PLATZANGST Während ihr hin und her schlingert, fahren die Gegner schnurgerade vor sich hin.

Ihr beginnt eure Fahrerkarriere am Steuer eines 1997 Ford Ka mit ganzen 60 PS. Ein Gag? Keineswegs. Bei *Ford Racing* müsst ihr ganz schön ackern, bis ihr endlich eine flottere Kiste in die Finger bekommt: einen 1998 Ford Ka! Wie schön. Nach diesem System wurstelt ihr euch durch zwölf Modellreihen – immer von den älteren Baujahren bis zum aktuellsten. Aber nicht, dass euch eine neue Baureihe neue Perspektiven in puncto Fahrspaß eröffnen würde! Sicher, die frisch erworbenen Wagen sind etwas flotter als ihre Vorgänger. Aber die Fahrphysik ändert sich nur minimal. Ein betagterer Ka kippt beispielsweise in der Kurve leichter um als die aufgerüstete Version – obwohl er langsamer fährt! Nicht gerade logisch.

In Sachen Straßenlage können die virtuellen Ford-Modelle nicht gerade überzeugen: Geratet ihr mit den Reifen von der Steck e ab oder lenkt ihr zu hastig, verliert ihr im Handumdrehen die Kontrolle. Dann ist es fast unvermeidbar, dass die Kiste seitlich umkippt oder sich gar überschlägt. Seltsamerweise haben eure Gegner dieses Problem nicht! Die stören sich nicht einmal an einem Zusammenstoß, während ihr im Straßengraben landet und Zeit verliert. Immerhin bekommen eure eleganten Limousinen auch bei den wildesten Unfällen nicht einmal einen Kratzer.

Die eigentümliche Steuerung macht euch das Rennen nicht gerade leichter. Drückt ihr auf dem Gamepad oder Keyboard eine Richtungstaste, so schlägt euer virtuelles Lenkrad nicht konstant ein, sondern immer stärker, solange ihr den Knopf gedrückt haltet. Um nicht von der Strecke oder ins Schleudern zu geraten, müsst ihr den Finger vom Knopf nehmen!

Die Grafik der zehn Rennstrecken, auf denen ihr euch durch verschiedene Rennen und Meisterschaften emporschlingert, macht zwar nur mit 3dfx-Grafikkarten Freude, schlägt aber die Soundeffekte noch haushoch. Abgesehen vom ersten Gang unterscheiden sich die Motorengeräusche nicht – egal, welchen Wagen oder wie schnell ihr fahrt. Aber eines muss man *Ford Racing* lassen: Der langwierige Aufstiegskampf kann einen ganz schön beim Ehrgeiz packen!

Stefanie Schetter

Spielespass

62%

Ford Racing

Hersteller: Empire Interactive
Veröffentlichung: Erhältlich
Preis: ca. DM 80,-
Spieleranzahl: 1
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Systemanforderungen: P 200, 32 MB RAM,
4xCD-ROM, 12 MB HD

PC

 **Langzeitansporn**, da der Aufstieg in winzigen Schritten erfolgt, hübsche Wägelchen

PS

Unlogische und übersensible Fahrphysik, mangelhafte Steuerung, unverwüstliche Gegner, lächerlicher Sound

DC

Alters-
freigabe:
**Ohne Be-
schrän-
kung**

Grafik: **78%**

Sound: **48%**

JEFF WAYNE'S THE WAR OF THE WORLDS



INVASION!

Eine explosive Kombination
aus Action und Strategie
erobert die PlayStation!



Laserstrahlen vs Artillerie!
Eine explosive Mischung aus knallharter 3D-Action und Strategie erwartet Dich.
Lass' Dich nicht von großartigen Landschaften und dynamischen Lichteffekten ablenken, denn Mutter Erde steht auf dem Spiel!
Also: steig in den nächsten Panzer, LKW, auf's Motorrad oder in's Schiff - und tritt den Marsianern gewaltig in den Hintern!

www.gtinteractive.de

KURZTEST

JANE'S USAF

Nicht ganz so realistisch wie die Konkurrenz – dafür aber auch für Neulinge interessant

PC Selten bekommt man beim Kauf einer einzelnen Flugsimulation so unterschiedliche virtuelle Maschinen und Missionen mitgeliefert. Als Hintergrund dienen Jane's USAF Air-Force-Einsätze aus einem Zeitraum von 30 Jahren, vom Vietnamkrieg bis zur Gegenwart. Die acht Flugzeugtypen, hinter deren Steuerknüppel ihr euch klemmen dürft, reichen vom A-10-Brummer bis zum schneidigen F-22-Raptor. Da das unterschiedliche Flugverhalten der Metallvögel auf dem PC schön umgesetzt wurde, warten nicht nur in optischer Hinsicht abwechslungsreiche Flüge auf euch. Im Vergleich zu den meisten anderen Flugsimulationen verliert sich die Bedienung nicht in technischen Details und bleibt halbwegs überschaubar. Ein intensiver Flugunterricht macht auch Einsteiger mit der Handhabung der Maschinen und Bordinstrumente vertraut. Danach geht es in den drei Kampagnen oder einer Palette von gut 60 Missionen ans Eingemachte, und ihr dürft historisch belegte Einsätze, zum Beispiel im Rahmen des Golfkrieges, nachfliegen.



WEITSICHTIGE FLIEGER Kommt ihr dem Boden zu nahe, sinkt die Grafikqualität etwas.

Titel: Jane's USAF
System: PC
Hersteller: Jane's
Genre: Flugsimulation
Preis: ca. DM 90,-
Veröffentlichung: Erhältlich

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

80%

KA-52 TEAM ALLIGATOR

Der Erscheinungstermin für Simis Kampfflugsimulation ist nicht gerade ideal.

PC Als russischer PC-Pilot auf Separatisten zu schießen, dürfte vielen Spielern angesichts der aktuellen Tschechien-Krise geschmacklos erscheinen. In technischer Hinsicht kann man dem Game allerdings nicht viel vorwerfen. Bei dem Titelhelden „Alligator“ handelt es sich um den Nachfolger des KA-50 „Werewolf“, der sich noch in der Entwicklung befindet. Ihr dürft den extravaganten Kampfhubschrauber jetzt schon am Bildschirm testen. Nach aufschlussreichen Missionsbriefings teilt ihr eure Flügelmänner ein und wählt die Waffen. Dann schirrt ihr ab über Dörfer, Seen, Wälder und Schneefelder. Die Luftansichten der drei Einsatzgebiete sind recht ordentlich. Nachdem die Bord-schützen eure Ziele kenntlich gemacht haben, braucht ihr sie nur noch mit dem entsprechenden Gerät zu treffen. Um mit allen Gegnern fertig zu werden, benötigt ihr jedoch die Hilfe eurer Flügelleute, denen ihr per Tastendruck eigene Zielpunkte zuteilen könnt. Der Schwierigkeitsgrad taugt für Anfänger ebenso wie für Experten.



SKRUPELLOS Ohne mit der Wimper zu zucken, führen die Piloten ihre Aufträge aus.

Titel: KA-52 Team Alligator
System: PC
Hersteller: Simis
Genre: Flugsimulation
Preis: ca. DM 90,-
Veröffentlichung: 18. Februar 2000

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

78%

EAGLE ONE HARRIER ATTACK



Nicht zuletzt dank der Zweispieler-Option hat Eagle One Harrier Attack neben Ace Combat 3 die Nase vorne.



SUCHMASCHINE Links unten seht ihr den Radarschirm, der euch hilft, Terroristen zu orten.

Eine Terroristengruppe hat sich auf Hawaii eingestellt und plant von dort eine Invasion der USA. Da die so genannte „Armee des neuen Millenniums“ bereits mit einem verheerenden Bombenangriff bewiesen hat, dass sie eine ernsthafte Bedrohung darstellt, schickt der amerikanische Präsident die Spezialeinheit Eagle Squadron zur Rettung der Nation ins Gefecht. Als Eagle-Flieger dürft ihr auch unter anderem in einem A-10 Tankbuster, einer F-16 Falcon und natürlich der wendigen Harrier Platz nehmen. Der Trainingsmodus macht euch mit der gelungenen Steuerung der Jäger vertraut.

Unterstützt von der schnellen und flüssigen Grafikengine wagt ihr euch an 25 Einzelspielermissionen, die euch mit unterschiedlichsten Aufträgen vor den Schirm fesseln. So müsst ihr auf dem Luftweg Geiseln aus einer Vulkanlandschaft befreien, anderen Flugzeugen Geleitschutz geben oder aus der Luft betanken und vieles mehr. Anstrengend wird das Ganze, wenn Regen eure Sicht trübt oder ihr euch mit Hilfe von Infrarot-Geräten euren Weg durch die Dunkelheit suchen müsst. Dafür winken Boni, wenn ihr es schafft, eure Aufträge besonders sauber und schnell auszuführen.

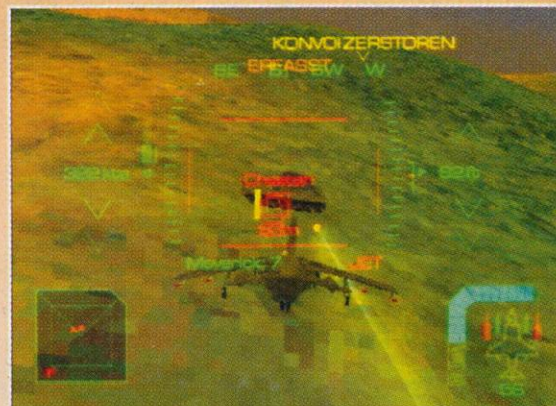
Ein Lob gebührt der hervorragenden deutschen Sprachausgabe, die nicht nur in den Zwischenszenen, sondern auch im Rahmen des Funkverkehrs Spannung und Atmosphäre in die Höhe treibt. Die dynamische Musikuntermalung tut ihr übriges, und tolle Videosequenzen begleiten euch durch die dramatische Handlung. Außerdem könnt ihr zu jedem Zeitpunkt die letzten zehn Sekunden noch einmal im Replay-Modus verfolgen. Innerhalb des Spieles sind zwei verschiedene Perspektiven anwählbar: Die Ego- und die externe Ansicht.

Auf letztere müsst ihr jedoch verzichten, wenn ihr euch für einen der beiden Zweispieler-Modi entscheidet. Doch abgesehen von der schwankenden Frame-Rate können auch diese überzeugen: Den Konkurrenten im Dogfighting-Mode durch die Wolken zu scheuchen, macht genauso viel Spaß wie sich im Cooperation-Mode gemeinsam gegen die hartnäckigen CPU-Maschinen zur Wehr zu setzen.

Stefanie Schetter



KABUMM! Die Grafikengine taugt was! Nicht nur die Explosionen lassen es optisch krachen.



MULTITALENT Gleichzeitig Zielen und das Flugzeug auf Kurs halten – keine leichte Angelegenheit!



DUELL IN DEN LÜFTEN Im Dogfight-Modus können zwei Spieler Jagd aufeinander machen.

spielspass

83%

Eagle One Harrier Attack

Hersteller: Infogrames
Veröffentlichung: 4. Februar 2000
Preis: ca. DM 99,-
Spieleranzahl: 1-2
Genre: Flugsimulation
Sprache: Deutsch
Systemanforderungen:

PC



Einsteigerfreundlich, gelungene Flugphysik und Steuerung, toller Sound und Grafik, spannende Missionen

PS



Schwankende Frame-Rate im Zweispieler-Modus

DC

Altersfreigabe:

Ab 12 Jahren

Grafik: **84%**

Sound: **86%**

n64

Magie statt Magnum...

'The Wheel of Time'

...ein 'zauberhafter' Ego-Shooter mit Strategie-Elementen!



90%
PC Action 12/'99



9/10
Gamespot 11/'99



88%
Power Play 12/'99



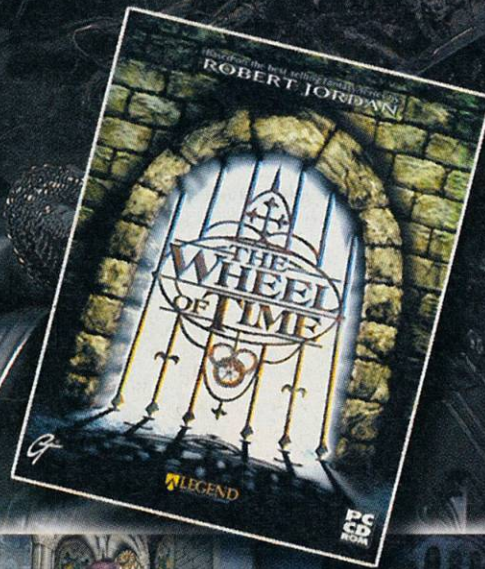
86%
Gamesmania 11/'99



87%
GameStar 1/2000



90%
PC Games 1/2000
'Spiel des Monats'



Features:

- Verbesserte Unreal-Engine
- Spielumgebung in Echtzeit-3D
- Verschiedene Wettereffekte, wie Wind, Regen und Schnee

- Konstruktion und Ausstattung eigener Festungen
- Einsatz von über 100 Artefakten und Zaubern
- Basiert auf Robert Jordans epischer Romanvorlage
- Einzigartige Multiplayer-Dynamik
- Single- und Multiplayermodus für bis zu vier Spieler

www.gtinteractive.de / www.wheel-of-time.de

Wheel of Time™ ©1999 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Created by Legend Entertainment Company under license from Robert Jordan. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software. Legend and the Legend logo are trademarks of Legend Entertainment Company.



LEGEND™
ENTERTAINMENT COMPANY



KURZTEST

JET RIDER 3

Mit Saus und Braus über Berg und Tal

Dieses Spiel verdient den Namen Fun-Racer. Mit den fetzigen Jets fegt ihr über zehn verschiedene Strecken, die es in sich haben. Kurven und Hindernisse erfordern eure Konzentration, sorgen jedoch auch für den nötigen Kick. Eure Fahrzeuge steuern sich ähnlich wie Motorräder, mit dem Unterschied, dass ihr damit auch über Wasserflächen beziehungsweise durch die Luft heizen könnt. Bis man sich in die Lenkung der schnellen Maschinen eingewöhnt hat, vergeht zwar etwas Zeit, aber wenn ihr das Steuer erst einmal im Griff habt, kommt so richtig Freude auf! Die gut gestalteten Umgebungen sausen ohne Ruckeln an euch vorbei, so dass der Geschwindigkeitsrausch nicht lange auf sich warten lässt. Die coolen Musikstücke im Hintergrund steigern den Spielspaß noch. Und besonders lustig wird

die Raserei ja gewöhnlich, wenn man im Zweisspieler-Modus gegen einen Freund antritt. Für Rennspiel-Fans, die eher auf halsbrecherische Arcade-Runden als auf Realismus stehen, ist *Jet Rider 3* also genau das Richtige.

HAUPTSACHE SCHNELL Die Jets sind vielseitig einsetzbar – In der Luft wie auf der Erde.

Titel: Jet Rider
System: PlayStation
Hersteller: SCEE
Genre: Rennspiel
Preis: ca. DM 100,-
Veröffentlichung: Erhältlich

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

77%

SUPERCROSS 2000

Gute Mischung aus Spaß und Realismus

So etwas findet man selten: An diesem Motocross-Spiel stimmt einfach alles! Die Kurse, ob überdacht oder nicht, sind anspruchsvoll und sehen gut aus. Auch die Fahrer sitzen nicht stocksteif auf ihren Bikes, sondern verlagern bei Sprüngen und in Kurven ihr Gewicht, wie es sich gehört. Und natürlich das Wichtigste: Das Fahrverhalten der Räder stimmt. Die Motoren röhren ebenfalls ordentlich, wenn ihr im Gelände mit Gas und Bremse jongliert. Alles in allem hat man bei der Entwicklung von *Supercross 2000* großen Wert auf Wirklichkeitsnähe gelegt. Doch das heißt zum Glück nicht, dass der Spielspaß in den Hintergrund tritt! Neben den Wettbewerben dürft ihr euch vor allem im Freestyle-Modus mit rasanten Stunts austoben, bei denen einem schon vom Zusehen flau im Magen wird. Die Handhabung der Bikes solltet ihr schnell verinnerlicht haben. Da der Schwierigkeitsgrad weder läppisch noch hammerhart ist, macht es auch Spaß, zur Abwechslung einmal mit einem zweiten Spieler um die Wette zu fahren.



RAUS AUS DEM PULKI! Um freie Bahn zu haben, solltet ihr schon beim Start kräftig Gas geben.

Titel: Supercross 2000
System: PlayStation (erhältlich für N64)
Hersteller: Electronic Arts
Genre: Rennspiel
Preis: ca. DM 90,-
Veröffentlichung: Erhältlich

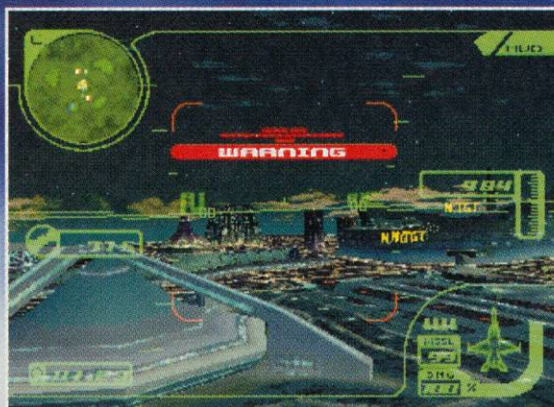
spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

85%

ACE COMBAT 3

Mal wieder droht der Weltuntergang und natürlich könnt nur ihr es verhindern.



NUR FÜR KÖNNER Flüge bei Nacht und bei wechselnden äußeren Bedingungen sind eine Herausforderung.



LASST ES KRACHEN Wie es sich für ein richtiges Action-Spiel gehört, stehen die Kämpfe im Mittelpunkt.

Irgendwie sieht es im dritten Teil der Fliegerserie *Ace Combat* ziemlich düster aus für die Welt. Das politische System ist völlig zusammengebrochen, die Regierung hat die Situation nicht mehr im Griff. Zwei Großunternehmen versuchen das Chaos für ihre Zwecke auszunutzen und die Macht an sich zu reißen. Auf der einen Seite steht die General Resource Ltd., eine weltweit agierende Firma mit riesigem Vermögen. Gegenspieler ist die Neucom, deren größtes Kapital ihr hoher technologischer Standard ist. Schon lange schwelte ein Konflikt zwischen diesen beiden, doch jetzt herrscht richtig Krieg. Euch kommt die unangenehme Aufgabe zu, als Pilot der Friedensorganisation UPEO den Streit zu schlichten.

Zeit, euch auf die kommenden Aufgaben im Cockpit eures Fliegers vorzubereiten, bleibt allerdings nicht. Ein Trainingsmodus wurde von den Entwicklern nicht ins Spiel integriert. Aber keine Angst, Neueinsteiger haben trotzdem eine Chance. Ihr könnt nämlich zwischen drei Schwierigkeitsstufen wählen und auch die Steuerung in einigen Punkten modifizieren. Außerdem steigt das Schwierigkeitsniveau im Spielverlauf nur langsam an. In der ersten Mission können sich so auch Anfänger an die Fliegerei gewöhnen. Eure Gegner leisten anfangs noch keinen allzu großen Widerstand, so dass ihr viele Erfolgserlebnisse haben werdet.

Später wird das Fliegergeschäft aber bedeutend härter, dann stehen nämlich auch Nacht- und Eskortierflüge auf dem Programm und die Gegner sind auch nicht mehr so leicht auszuschalten. Erfolg oder Misserfolg eurer Akzio-

nen bestimmen den weiteren Handlungsverlauf, der nicht linear angelegt ist. Durch überraschende Wendungen geratet ihr immer wieder in neue Missionen. In Zwischensequenzen werden euch die Personen, die euch in der nächsten Mission begegnen werden, bis ins kleinste Detail vorgestellt. Nicht mal deren Gewicht bleibt ein Geheimnis. Die Figuren gewinnen so an Persönlichkeit und man ist immer wieder gespannt wie es mit ihnen im Laufe der Geschichte weitergeht. Interessant sind auch die Schauplätze, die euch in ganz unterschiedliche Winkel der Erde führen. Aber egal wo ihr gerade seid, das HUD-Display mit Radar und zuschaltbarer Übersichtskarte bieten immer den nötigen Überblick. Außerdem könnt ihr zwischen der Außen- und einer Egoperspektive hin und her wechseln. Und was ihr dabei seht, ist wirklich gut gelungen.

Die tolle Grafikengine glänzt mit etlichen Spezialeffekten wie Lensflares, Rauchspuren und Reflexionen. Dazu kommt eine konstante Frame-Rate und eine tolle Fernsicht, technisch kann *Ace Combat 3* mit der Konkurrenz mithalten. Umso mehr Spaß macht es, sich erfolgreiche Aktionen noch einmal im Replay-Modus zu Gemüte zu führen.

Einen kleinen Wermutstropfen gibt es allerdings. Einen Mehrspielermodus werdet ihr leider vergeblich suchen. Hier muss *Ace Combat Eagle One Harrier Attack* von Infogrames den Vortritt lassen. Und auch bei der Steuerung kann das Namco-Spiel nicht ganz mit dem Konkurrenten mithalten.

Patrizia Stajer

spielspass

79%

Ace Combat 3

Hersteller: Namco
Veröffentlichung: 19. Januar
Preis: ca. DM 99,95
Spieleranzahl: 1
Genre: Action-Flugsimulation
Sprache: Dt. /dt. Texte,
..... engl. Sprache

PC



Abwechslungsreiche Story, schöne Spezialeffekte, toller Replay-Modus

PS



Kein Mehrspielermodus, kein Trainingsmodus

DC

N64

Altersfreigabe:
Ab 12 Jahren

Grafik: 82%

Sound: 75%

Der Traum vom Fliegen

In *Ace Combat 3* bekommt ihr 30 verschiedene Flugzeugmodelle zu sehen. Bei 20 davon könnt ihr euch selbst hinter den Steuerknüppel klemmen, die restlichen Flieger werden von euren Feinden gesteuert. Das Aussehen der Luftschiffe orientiert sich an realen Vorbildern, ist aber leicht futuristisch angehaucht. Nur wer das Spiel komplett durchgespielt hat, kommt im Missionssimulator-Modus in den Genuss dreier besonders heißer Exemplare

F16 Falcon



SU35



SR71 Blackbird



ZUSCHAUEN UND ENTSPANNEN In den Replays könnt ihr überprüfen wie gut ihr wirklich gewesen seid.



ALLES IM BLICK Mangel an Infos herrscht bei der actionlastigen Flugsimulation wirklich nicht. Das Display zeigt unter anderem Flughöhe, Geschwindigkeit und die Zahl der verbleibenden Raketen an.

Mouse Scanner Digitizer Multimedia Joystick Video Netzwerk



MaxFighter Digital Force



USB



Genius

For PC-Gamers



Multifunktionales
Drei-in-Eins Gamepad
mit Force-Effekten,
die dich jede Aktion
real spüren lassen.

MaxFire
Digital Force G-02D

NEU



10-Tasten
Force-Engine
Lenkrad
Steuerkreuz
Joystick

CeBIT
HANNOVER
24.2.-1.3.
2000
Halle 9, Stand A14

Info. (02173) 9743-0
Fax (02173) 9743-17

www.genius.kve.de

KURZTEST

TEST DRIVE OFF-ROAD 3

Schwaches Spiel ohne Höhepunkte

PC Das war wohl nichts! Man hat es ja schon fast gegahnt, nachdem die *Test Drive*-Serie kontinuierlich immer mehr an Qualität verloren hat. Doch mit *Test Drive Off-Road 3* ist der absolute Tiefpunkt erreicht – hoffen wir wenigstens. Während die beiden Vorgänger wenigstens noch abwechslungsreiche Strecken zu bieten hatten und damit zumindest einen kleinen Ausgleich zu dem schwachen Fahrmodell schaffen konnten, muss man bei *Off-Road* selbst darauf verzichten. Statt auf fantasievollen Pisten durch die Gegend zu heizen, müsst ihr – umgeben von eintönigen Schluchten und glatten Flächen – gegen die aufkommende Langeweile kämpfen. Die Steuerung wurde wieder nicht verbessert und ist immer noch eine echte Enttäuschung. Auch ein Schadensmodell wurde dem Spiel wieder nicht spendiert.



KEINE ANGST: Selbst spektakuläre Aktionen haben keinerlei Folgen für euren Wagen.

Überzeugen kann lediglich die optische Gestaltung der 17 verschiedenen Wagen. Vom Fahrgefühl her ist allerdings keinerlei Unterschied zwischen den verschiedenen Wagen festzustellen. Von Realismus keine Spur.

Titel: *Test Drive Off-Road 3*
System: PC
Hersteller: Infogrames
Genre: Rennspiel
Preis: ca. DM 80,-
Veröffentlichung: Erhältlich

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

33%

F1 WORLD GRAND PRIX 99

Formel-1-Spiel mit einigen Mängeln

PS Schon der Titel macht es deutlich: Ebenso wie *Formel Eins '99* verfügt auch *F1 World Grand Prix 99* über die offizielle FIA-Lizenz. Alle Teams, Fahrer und Strecken des Jahres 1999 stehen für die heißen Positionskämpfe auf den Rennkursen zur Verfügung. Bei den Spielmodi habt ihr die Auswahl zwischen den bei Rennspielen üblichen Varianten wie Einzelrennen, Meisterschaft oder Training. Im Modus „Schnelles Rennen“ spart ihr euch die Qualifikationsrunden und dürft gleich auf den Grand-Prix-Strecken euer Können zeigen. Außerdem könnt ihr zwischen den Varianten Arcade und Simulation wählen. Beim Duell per Splitscreen wird die Zahl der virtuellen Konkurrenten auf drei herabgesetzt. Größtes Manko des Spiels ist die Grafik: Blitzer, Pop-Up, Verzerrungen, eine schwankende Framerate und wenig



SCHWACHE OPTIK: Vor allem die Grafik ist an der mittelmäßigen Wertung schuld.

detaillierte Fahrzeuge machen das Spiel nicht gerade zu einem optischen Genuss. Auch die Steuerung ist etwas schwammig und ziemlich unpräzise. *Formel Eins '99* oder *Racing Simulation 2* müssen diese Konkurrenz nicht fürchten.

Titel: *F1 World Grand Prix 99*
System: PlayStation
Hersteller: Eidos
Genre: Rennspiel
Preis: ca. DM 99,-
Veröffentlichung: Erhältlich

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

70%

FORMEL EINS '99

Actionreiches Rennspiel mit gelungener Steuerung



ALLES ANDERS Hier sind sie noch Gegner, doch in der nächsten Saison bilden die beiden ein Team.



KEINE ANGST Auch wenn ihr mal nicht rechtzeitig bremst, fahrt ihr nach dem Crash unbeschadet weiter.

spielspass

75%

Formel Eins '99

Hersteller: Psygnosis
Veröffentlichung: Erhältlich
Preis: ca. DM 80,-
Spieleranzahl: 8 Netzwerk, Internet
Genre: Rennspiel
Sprache: Dt./dt. Texte/dt. Sprache
Systemanforderungen: Pentium 2/266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD: 40 MB

PC

+

Exakte Steuerung, offizielle FIA-Lizenz, actionorientiert

PS

-

Geringer Simulationsaspekt, kaum Tuningmöglichkeiten, unfaire Gegner

DC

N64

Altersfreigabe:

Ohne Beschränkung

Grafik: 79%

Sound: 73%

Die PlayStation-Version von *Formel Eins '99* mischte bei ihrem Erscheinen das Rennspielgenre kräftig auf und platzierte sich mit saten 91% in der Oberklasse der Racer und zugleich an der Spitze der Verkaufcharts. Ob die PC-Variante eine ähnlich steile Karriere machen wird, ist allerdings fraglich. Mit *F1 Racing Simulation* von Ubi Soft kann das Psygnosis-Spiel einfach nicht mithalten, auch wenn der Konkurrent schon vor fast zwei Jahren erschienen ist. Doch der Reihe nach:

Ohne offizielle FIA-Lizenz hat ein Rennspiel heutzutage kaum noch eine Chance auf dem Markt, also griff auch Psygnosis tief in die Tasche, um sich alle Strecken, Teams, Fahrer und Startaufstellungen der Formel-1-Saison 99 für sein Spiel zu sichern.

Das Ärgerliche an *Formel Eins '99* sind die Computergegner. Während diese sich gegenseitig problemlos ausweichen, werdet ihr des Öfteren Opfer des rüden Fahrstils der virtuellen Konkurrenten. Ebenfalls benachteiligt seid ihr

bei den Tankstopps. Während die Konkurrenten einen fast unerschöpflichen Tank zu haben scheinen, kosten euch die Boxenstopps immer wieder wertvolle Zeit, vor allem weil das Boxenmenü ziemlich unübersichtlich ist.

Absolut unrealistisch ist das Schadensmodell. Selbst wenn ihr mit Tempo 200 in eine Mauer kracht, könnt ihr eure Fahrt danach unbeschadet fortsetzen. Für die Steuerung verdient sich das Spiel dafür ein Lob: Egal, ob mit Tastatur oder Joystick, selbst schwierige Kurven sind problemlos zu bewältigen.

Wer auf rasante Action steht, ist bei *Formel Eins '99* richtig. Drängeln, schubsen oder Ausritte ins Kiesbett – alles ist möglich. Tuning spielt dabei so gut wie keine Rolle, da die Möglichkeiten sich hier sehr in Grenzen halten. Das Fahrgefühl ist ganz annehmbar, aber von Realismus weit entfernt. Exakt übernommen wurden hingegen sämtliche Regeln der FIA.

Patrizia Stajer

ES GEHT NICHT UM FRAUEN.
ES GEHT NICHT UM PROTZ.
ES GEHT DARUM, SCHNELLER ZU SEIN.

SCHNELLER ALS DIE EIGENEN GEDANKEN.



Es wird Dir niemand glauben, aber Roadster fährst Du nur für Dich. Unter der Sonne und den Sternen, den Orkan im Gesicht. 30 Roadster-Träume zum Schalten und Walten. 10 Strecken, bei denen die Hände am Lenkrad bleiben, und nicht auf irgend einem Knie. Multiplayer-Spaß mit bis zu 4 Spielern gleichzeitig. Nur zwei Sitze. Kein Dach. Mehr PS, als man zum Einkaufen braucht.



Dreamcast ab Februar 2000.

©1999 - TITUS, all rights reserved. "D" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO, NINTENDO 64, and are trademarks of NINTENDO CO., LTD. NINTENDO, GAME BOY and are trademarks of NINTENDO CO., LTD. SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd. All trademarks and logos are the property of their respective owners.



strategie +
denkspiele

Die Welt erobern, einen Mega-Konzern leiten, das Weltall erforschen, eine Schlacht nachstellen – Strategiefans brechen in Begeisterungstürme aus, wenn sie ihr Organisationstalent und ihren Geschäftssinn beweisen können. Fingerspitzengefühl, Taktik, Diplomatie – in dieser Welt fühlen sie sich zu Hause.

most wanted

TITEL	SYSTEM	RELEASE-DATUM
Black & White	PC	2. Quartal 2000
Dune 2000	PS	10. Februar
Starcraft 64	N64	Januar
Hidden & Dangerous	DC	März

eure hits



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

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

die referenzen

Die Spiele mit den besten Testergebnissen im Bereich Strategie/Denkspiele? Hier seht ihr alle Highlights auf einen Blick. Damit ihr wisst, welche Spiele strategisches Geschick und taktisches Können am meisten fordern.

- | | | |
|-----|---------------------|---------------------|
| N64 | BUST-A-MOVE 3 | Acclaim |
| | THE NEW TETRIS | Nintendo |
| | COMMAND & CONQUER | Nintendo |
| | TETRISPHERE | Nintendo |
| | WORMS ARMAGGEDON | Infogrames |
| PC | AGE OF EMPIRES 2 | Ensemble Studios |
| | COMMAND & CONQUER 3 | Westwood |
| | JAGGED ALLIANCE 2 | TopWare |
| | DUNGEON KEEPER 2 | Bullfrog |
| | EARTH 2150 | TopWare Interactive |
| PS | COMMAND & CONQUER 2 | Virgin |
| | WARCRAFT 2 | Blizzard |
| | WARZONE 2100 | Eidos |
| | CIVILIZATION II | Activision |
| | WORMS ARMAGGEDON | Hasbro |



Strategie- und Denkspiele sind für den Sega Dreamcast leider noch nicht verfügbar.

WARCRAFT



KLEINER PLAUSCH Auch die Nebenfiguren solltet ihr beachten. Vielleicht haben sie wichtige Infos für euch.

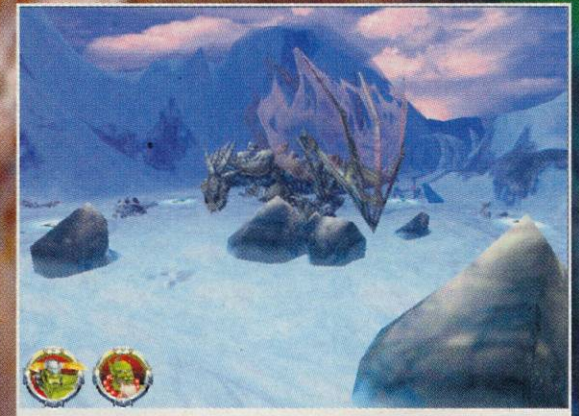
Spielerische Neuerungen machen die Strategieserie fit fürs neue Jahrtausend.



VORSICHT Bei euren Streifzügen durch die WarCraft-Welt begegnet euch allerhand unfreundliche Gesellen.



FRISCHER WIND Natürlich bleibt WarCraft ein Strategiespiel, doch Teil 3 besitzt auch Rollenspielelemente.



HÖHENFLUG Genau wie all die anderen Figuren ist auch dieser beeindruckende Drache glaubwürdig animiert.

Die WarCraft-Serie ist extrem erfolgreich, dennoch ruhen sich die Entwickler nicht auf ihren Lorbeeren aus. Für den dritten Teil, der Ende dieses Jahres erscheinen wird, hat Blizzard eine Menge Änderungen angekündigt.

Derzeit laufen die Arbeiten an dem Spiel auf Hochtouren. Während 1998 eine neue leistungsfähige 3D-Engine entwickelt wurde, arbeiteten die 25 Programmierer von Blizzard im vergangenen Jahr vor allem an den Karten und Figuren. Das Hauptaugenmerk in diesem Jahr gilt der künstlichen Intelligenz. Die Arbeit, die bis jetzt in das Projekt gesteckt wurde, hat sich aber auf jeden Fall schon gelohnt.

Bereits jetzt sind die riesigen Landschaften von WarCraft 3 absolut sehenswert und die Figuren im Spiel liebevoll animiert. Dafür sorgt ein neues Animationssystem, das sowohl das Skelett, als auch die Haut der verschiedenen Kreaturen glaubhaft bewegt. Viel zu entdecken gibt es auch bei den Produktionsstätten der unterschiedlichen Rassen. Die Gestaltung der Gebäude orientiert sich an den charakteristischen Merkmalen der jeweiligen Gruppe. Die Häuser der Zwerge sind natürlich sehr klein, aber technisch durchaus sehenswert. Den Ork-Behausungen haftet hingegen etwas Animalisches an. Verdreifacht wurde die Zahl der Rassen. Allerdings gibt Blizzard erst in einigen Wochen bekannt, welche neuen Gruppierungen sich zu Menschen, Orks und Dämonen gesellen werden.

Die tief greifendste Änderung erfährt das Spiel jedoch durch die neu hinzugekommenen Rollenspielelemente. Ihr müsst euch zwar auch wie bisher um die wirtschaftliche Situation eures Volkes kümmern, Gebäude errichten und neue Einheiten

ausheben, doch die meiste Zeit verbringt ihr damit, das WarCraft-Universum zu erforschen, Schlachten zu schlagen und Aufgaben zu erfüllen.

Für diese Missionen stehen euch verschiedene Helden zur Verfügung, die je nach Fähigkeit Gruppen mit bis zu zwölf Mitgliedern befehligen können. Außerdem wird es einige charakterstarke Figuren geben, die in der Spielhandlung eine ganz besondere Rolle spielen, vergleichbar mit Kerrigan in StarCraft. Verbessern könnt ihr die Fähigkeiten eurer Helden natürlich durch erfolgreiche Kämpfe, aber auch durch friedliche Begegnungen mit den Nebenfiguren.

Die gefährlichsten Bösewichter sind diesmal die bösen Dämonen der Brennenden Legion, die das Land Azeroth ins Unglück stürzen wollen. Die Orks sind also nicht mehr die Oberschurken und können sich im dritten Teil sogar mit den Menschen verbünden. Bereits fest steht, dass es eine Ork- und eine Menschenkampagne geben wird. Ob auch den anderen vier Rassen diese Ehre zuteil wird, muss noch entschieden werden.

Auf jeden Fall wird das Spiel ein erweitertes Weltenbauers enthalten, so dass ihr auch selbst für weitere Szenarien sorgen könnt. Für jede Gruppe könnt ihr in eurem Hauptstützpunkt oder auf Reisen neue Kreaturen mit jeweils speziellen Fähigkeiten anwerben. Die Anwendung der Zaubersprüche ist völlig unproblematisch und ohne umständliche Aktionen möglich. Durch kurze Zwischensequenzen und einige längere Videos wird die Hintergrundstory während des Spiels vorangebracht. Eine freie Kamera wird es allerdings nicht geben, stattdessen läuft das Geschehen auch diesmal aus der gewohnten isometrischen Perspektive ab.

Patrizia Stajer

Dazugelernt

Teil 1 und 2 des Strategietitels waren echte Verkaufsschlager. Doch jetzt haben die Entwickler noch mal einen draufgelegt. *WarCraft 3* hat sich gegenüber den beiden Vorgängern in vielen Punkten verbessert und ist damit fit für's nächste Jahrtausend.

WARCRAFT 3 WARCRAFT 2



EINHEITEN Statt einer Unzahl von Einheiten, gibt es in Teil 3 kleine Teams, die sich aus Kämpfern mit speziellen Eigenschaften zusammensetzen. Im Spielverlauf verbessern sie ihre Fähigkeiten.

GELÄNDE Im neuesten Teil schafft *WarCraft* den Sprung in eine dreidimensionale Welt. In den 3D-Landschaften gibt es viele kleine Details zu entdecken. Die Karten selbst sind riesig.

KONTRAHENTEN Die Orks sind nicht mehr die Hauptfeinde der Menschen. Die Rolle der Bösewichter übernehmen diesmal die Feuertäpfer, die den Erdlingen das Leben zur Hölle machen.



ANFÜHRER Besonders wichtig sind die Helden, denn nur sie sind in der Lage die verschiedenen Einheiten zu führen. Sie können je nach ihren Fähigkeiten Gruppen mit bis zu zwölf Mitgliedern befehlen.



ARBEIT ZÄHLT Wenn ihr fleißig baut, könnt ihr bessere Einheiten ausheben oder werdet mit Gold entlohnt.



DER KLÜGERE GEWINNT Die Fähigkeiten der Einheit solltet ihr im Kampf taktisch geschickt nutzen.

INFO

Titel:WarCraft 3
System:PC
Hersteller:Havas
Genre:Strategie
Veröffentlichung:4. Quartal 2000

erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut



GRÜNER JUNGE Eigentlich sieht dieses Monster ja ganz niedlich aus, doch wer weiß, was in ihm steckt.

denkspiele angespielt

NEWS

ANSTOSS 3

Großes Geld oder Lizenzentzug – alles ist möglich.

PC Dass die Deutschen ein Volk von Fußballtrainern sind, weiß man spätestens dann, wenn man Tischgesprächen zum Thema Bundesliga lauscht. Ob die selbst ernannten Kenner auch zum Fußballmanager taugen, können sie bald mit dem dritten Teil von *Anstoss* überprüfen. Spieltermine festlegen, eure Mannschaft in der Halbzeitpause zusammenstauchen, im Trainingslager für Ordnung sorgen – als Manager seid ihr Mädchen für alles. Wer *Anstoss 2* bereits kennt, wird im dritten Teil einiges wiedererkennen. Auf den ersten Blick sehen die Menüs aus wie im Vorgänger. Doch schnell merkt man, dass es viele Neuerungen gibt. Wieder eingeführt wurde zum Beispiel ein Textmodus, wie es ihn bereits bei *Anstoss 1* gab. Die Spielszenen in 3D erreichen fast die Qualität der *FIFA*-Reihe. Nochmals aufgestockt wurde die Zahl der abrufbaren Statistiken, damit stehen jetzt satte



SPLEKTAKULÄR Auf Spielszenen in Spitzenqualität müsst ihr bei *Anstoss 3* nicht mehr verzichten.

200 zur Verfügung. Und dank einer Anzeige in Balkenform ist diesmal die Wirkung all der schweißtreibenden Trainingseinheiten, mit denen ihr eure Kicker auf Vordermann bringt, richtig gut nachzuvollziehen.

Titel:Anstoss 3
System:PC
Hersteller:Ascaron
Genre:Fußballmanager
Veröffentlichung:10. Februar

erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut



JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSINESS

Neue Arbeit für die Söldner

PC Bei erfolgreichen Spielen gehört es heute fast schon zum guten Ton, dass die Zeit bis zur nächsten Fortsetzung durch eine Mission-CD überbrückt wird. Auch *Jagged Alliance* macht da keine Ausnahme. SirTech kündigte vor kurzem die Mission-CD *Unfinished Business* zu *Jagged Alliance 2* an. Arulco wird in dieser neuen Episode durch eine schreckliche Gefahr bedroht. Die Gesellschaft, in deren Besitz die Minen von Arulco vor dem Krieg waren, will diese zurückerobert. Hierfür wurde auf der Nachbarinsel Tracona eine Raketenstellung stationiert, um Arulco zur Rückgabe der Minen zu zwingen. Doch ohne Gegenwehr ergeben sich die Söldner natürlich nicht in ihr Schicksal. Der Auftrag ist klar: Um das Land zu retten, müssen sie die gefahrbringende Stellung zerstören. Aufgepeppt wird das Spiel durch zusätzliche



SCHUTZZONE Bereiche, die eine gute Deckung gegen Attacken bieten, werden farbig angezeigt.

Waffen und Söldner. Bereits erspielte Spielstände aus *Jagged Alliance 2* könnt ihr bei der Mission-CD weiter verwenden. Bedauerlicherweise hat es aber auch diesmal nicht zu einem Mehrspielermodus gelangt.

Titel:Jagged Alliance 2: Unfinished Business
System:PC
Hersteller:SirTech
Genre:Strategie
Veröffentlichung:1. Quartal 2000

erster eindruck

ungenügend geht so sehr gut

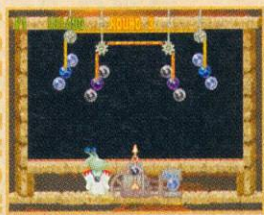


KURZTEST

BUST-A-MOVE 4

Kugelketten für kluge Köpfe

PC Ob *Puzzle Bobble*, *Bust-A-Move* oder *Tetris* – die Geschicklichkeits-Klassiker machen immer wieder Spaß und tauchen regelmäßig in neuen Variationen auf. Man steckt das bewährte Spielprinzip in ein neues Outfit und verrenkt sich das Hirn nach möglichen Zusatzfeatures. Auch in *Bust-A-Move 4* gibt es ein neues Spielelement. Grundsätzlich besteht die Aufgabe nach wie vor darin, vom unteren Bildschirmrand aus farbige Kugeln nach oben zu schießen, wo sie auf weitere Kugeln treffen, die von der „Decke“ herabhängen. Indem ihr die richtigen Farben kombiniert, könnt ihr Kugeln abräumen und Punkte sammeln. Die aktuelle Variante enthält auch Spielfelder, auf denen die Bälle an Seilwinden aufgehängt sind und nach unten rutschen. Da die Gewichte an den Seilenden unterschiedlich schwer sind, verändern



SEILTRICK Ihr müsst die bunten Kugeln abschießen, bevor die Seile den Boden erreichen!

sich die Positionen der Kugeln fortlaufend und ihr müsst konzentriert und vorausschauend zielen. Leider ist die Steuerung recht unpraktisch, und ihr könnt die Tastenbelegung nicht selbst verändern.

Stefanie Schetter

Titel: Bust-A-Move 4
System: PC
Hersteller: Agatec
Genre: Arcade
Preis: noch nicht bekannt
Veröffentlichung: noch nicht bekannt

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

65%

FRITZ 6

Nörgelnder Schachprofi mit Macken

PC Schachcomputer haben sicherlich in mancher Hinsicht mehr auf dem Kasten als menschliche Spieler. Doch um sich in die Künste des Denksportes einführen zu lassen oder neue Strategien zu erlernen, haltet ihr euch lieber an einen Lehrer aus Fleisch und Blut. *Fritz 6* zum Beispiel mäkelte zwar an euren Fehlern herum, gibt jedoch keine effektive Hilfestellung. Damit ihr zwischendurch etwas zu Lachen habt, wird von Zeit zu Zeit einer von 700 Witzen aus der Feder des Kabarettisten Martin Deutschmann eingeblendet. Irgendwie lässt sich jedoch kein Zusammenhang zum Spielgeschehen herstellen. Das Programm selbst scheint zwischendurch etwas an Schizophrenie zu leiden – während eines Durchgangs tauschte der Computerspieler plötzlich mit seinem menschlichen Gegner die Rolle! Alles in allem



ANIMATIONEN? Nix da! Ihr lest schön eure Texte und hört euch die albernen Kommentare an.

hält sich die Spielfreude mit *Fritz 6* in Grenzen. Die spartanische Optik mag ja der Konzentration ganz zuträglich sein, aber origineller wird die Schachsimulation dadurch auch nicht unbedingt.

Stefanie Schetter

Titel: Fritz 6.0
System: PC
Hersteller: Eidos
Genre: Schachsimulation
Preis: noch nicht bekannt
Veröffentlichung: Januar

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

62%

DUNE 2000



Frohe Botschaft für Strategiefans! Hier kommt ein gelungenes Echtzeit-Spiel für eure Konsole.

SCHWERES GESCHÜTZ
Je mächtiger ihr werdet, umso mehr neue Einheiten könnt ihr fabrizieren.



STREITLUSTIG Habt ihr genug Einheiten beisammen, kann der Kampf der Gewürzgiganten losgehen!



TREFFER Die Trikes der Atreides sind fündig geworden: Da steht ja eine ganze Harkonnen-Basis!

Auf der PlayStation sind Strategiespiele rar – sehr rar. Doch diesen Winter bekommen die ausgehungerten Konsolen-Eroberer endlich Nachschub! Der Wettbewerb um die geheimen Schätze des Wüstenplaneten weiß nämlich auch auf der Sony-Plattform zu fesseln. Die Hintergrundgeschichte beruht auf den Science-Fiction-Romanen von Frank Herbert, deren Verfilmung mit Rock-Legende Sting bereits Kultstatus hat. Die Welt *Dune* trägt ihren Namen zu Recht: Schließlich besteht die Oberfläche des Planeten praktisch aus einer einzigen großen und unerbittlichen Sandwüste.

Und doch haben gleich mehrere Herrscherfamilien der Galaxis auf diese heiße, trostlose Kugel ein Auge geworfen. Der Grund ist ein „Gewürz“ genanntes Rauschmittel, das nur auf dem Wüstenplaneten zu finden ist und eine heiß begehrte interstellare Handelsware darstellt. Die Harkonnen, das Haus der Atreides und die hinterlistigen Ordos versuchen mit allen Mitteln, sich den wertvollen Rohstoff und damit die Macht über die Galaxis unter den Nagel zu reißen.

Doch die Herrschaften haben ihre Rechnung ohne die monströsen Einwohner des Planeten gemacht! Unter den Sandmassen treiben nämlich riesige Würmer ihr Unwesen, und zwar mit Vorliebe in der Nähe von Gewürz-Abbaugruben. Ob es da wohl einen Zusammenhang gibt ... ? Um über gut gemachte Videosequenzen Stück für Stück mehr über die Geheimnisse des Wüstenplaneten zu erfahren, müsst ihr euch in 30 Levels behaupten. Das heißt, ihr wählt

eine der drei Parteien, pflanzt ein windbetriebenes Kraftwerk in die Landschaft und buddelt mit euren Gegenspielern um die Wette. Verglichen mit PC-Spielen desselben Kalibers steuert sich *Dune 2000* auf der Konsole sehr flüssig und simpel. Um eure Wirtschaftsmacht in den ersten Missionen erfolgreich auszubauen, braucht ihr keine ausgekochten Experten zu sein. Doch mit der Zeit steigern sich die Anforderungen des Spieles, so dass auch erfahrenere Strategen auf ihre Kosten kommen.

Sobald Ihr eure Position in der Gewürz-Gewinnung gefestigt habt, stellt ihr Kampftruppen zusammen und schickt sie hinaus ins Ungewisse. Eure Gegner kommen natürlich bald auf dieselbe Idee – und bald gibt es Zoff zwischen den verfeindeten Einheiten und Basen. Je weiter das Spiel fortschreitet, umso mehr Arten von Gebäuden und Fahrzeugen beziehungsweise Flugzeugen könnt ihr bauen.

So entwickelt sich der Wettstreit um das Gewürz zu einem komplexen Kräftespiel zwischen den drei Rivalen. Und wähnt ihr euch gerade einmal sicher vor feindlichen Übergriffen, steckt zur Abwechslung ein Sandwurm sein Maul aus der benachbarten Düne und räumt eure Einheiten von der Bildfläche. Die Handlung ist zwar optisch nicht gerade üppig in Szene gesetzt, doch die Atmosphäre der Romane kommt hervorragend rüber. Für Hobby-Strategen sowie für Fans des Science-Fiction-Klassikers ist *Dune 2000* absolut zu empfehlen!

Stefanie Schetter



IM SCHLEPPTAU Um die Ernte zum Hauptstützpunkt zu transportieren, benutzt ihr einen Fluggleiter. Der schleppt gleich die ganze Erntemaschine ab.



HAU DRAUF Die Artreides-Trikes haben Glück – mit der einzelnen Harkonnen-Einheit sollten sie fertig werden. Fragt sich nur, zu welchem Preis.



HUNGER! Unter der Oberfläche des Planeten fristen riesige Kriechtiere ihr Dasein. Manchmal schnappen sie auch kurz Luft! Der Sandwurm auf diesem Bild hat gerade ein komplettes Fahrzeug verdrückt. Wohl bekomm's.

Heiße Ware



Um an das begehrte Gewürz zu gelangen, setzen die drei rivalisierenden Parteien alle Mittel ein. Die Videosequenzen, mit denen ihr zwischen den Missionen belohnt werdet, sind wirklich toll animiert und treiben die Story voran, so dass Spannung und Motivation erhalten bleiben.



GEFUNDENES FRESSEN Oh oh – da hat jemand den Fehler gemacht, seine Basis unbewacht zu lassen



GESCHAFFT! Den Artreides ist es gelungen, den Widerstand zu brechen. Die Schlacht ist halb gewonnen.



Spielespass

90%

Dune 2000

Hersteller:Electronic Arts
Veröffentlichung:10. Februar 2000
Preis:ca. DM 90,-
Spieleranzahl:1
Genre:Strategie
Sprache:Deutsch
Systemanforderungen:

PC
erhältlich



Gelungene Atmosphäre, intelligente Geschichte, für Einsteiger geeignet, hohe Motivation.

PS



Grafisch und soundtechnisch nicht unbedingt spektakulär.

DC

N64

Altersfreigabe:
ab 12 Jahren

Grafik: **78%**

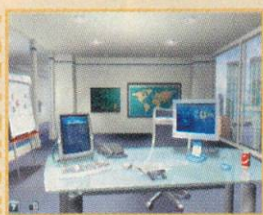
Sound: **78%**

KURZTEST

HIGH TECH START UP

Training fürs Geschäftsleben

PC Endlich kommt das ultimative Spiel für alle Betriebswirtschaftsstudenten. In *High Tech Start Up* können sie schon mal üben, wie man mit 5 Millionen Euro in der Tasche ein Hightech-Unternehmen gründet und damit zum Millionär wird. In eurer neuen Firma müsst ihr euch allerdings um jeden Kleinkram kümmern, wenn ihr wirklich erfolgreich sein wollt. Euch wird nichts abgenommen. Das Produktdesign muss festgelegt, neue Mitarbeiter müssen ausgewählt und zusätzliche Vertriebswege erschlossen werden. Ebenfalls eure Sache ist der Bereich Marketing. Besonders arbeitsaufwendig ist der geplante Börsengang. Das Spiel versucht möglichst nahe an der Realität zu bleiben, ist dadurch leider aber auch eine relativ trockene Angelegenheit. Und ohne entsprechendes betriebswirtschaftliches Hintergrundwissen verliert man schnell den Durchblick. Noch dazu ist der Schwierigkeitsgrad ziemlich deftig, so dass das Spiel mit Sicherheit nicht zur Entspannung geeignet ist, sondern eher als Vorbereitung auf das harte Geschäftsleben.



BÜROALLTAG Zahlen, Fakten, Bilanzen – der Spaß kommt bei diesem Spiel einfach zu kurz.

Titel: *High Tech Start Up*
System: PC
Hersteller: Monte Cristo Multimedia
Genre: WISim
Preis: ca. DM 80,-
Veröffentlichung: Erhältlich

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

59%

DIPLOMACY

Trockenes Strategiespiel für Taktiker

PC Das Brettspiel *Diplomacy* hat schon einige Jahrzehnte auf dem Buckel, erstmals aufgelegt wurde es in den 50er-Jahren. Hasbro hat sich des Spiels von Avalon Hill angenommen und eine Umsetzung für den PC entwickelt. Schauplatz des Spiels ist Europa zu Beginn des 20. Jahrhunderts. Ihr übernehmt die militärische Führung eines von sieben europäischen Ländern und müsst versuchen, die Macht über den ganzen europäischen Kontinent zu erlangen. Und das funktioniert genauso wie im wahren Leben, indem ihr Bündnisse eingeht, Intrigen spinnt und Lügen in Umlauf bringt. Grafisch ist die Brettspielumsetzung gut gelungen. Die Europakarte ist übersichtlich und kann gezoomt werden. Eure Gegenspieler werden durch digitalisierte Personen dargestellt. Allerdings ist deren Wortschatz sehr eingeschränkt, so dass der Spaß, den das Verhandeln bringt und der das Spiel zu etwas Besonderem gemacht hat, hier fast völlig wegfällt. Wer ein bisschen Leben ins Spiel bringen will, kann gegen echte Mitspieler per E-Mail oder TCP/IP spielen.



ENDLICH Das Brettspiel ist Kult, jetzt könnt ihr auch auf dem PC Intrigen schmieden.

Titel: *Diplomacy*
System: PC
Hersteller: Hasbro
Genre: Strategie
Preis: ca. DM 80,-
Veröffentlichung: Erhältlich

spielspass

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

68%

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: ARMAGEDDONS BLADE

Gelungene
Erweiterung
des Strategie-
spiels
ohne Über-
raschungen



VERALTET Richtig zeitgemäß ist die zweidimensionale Grafik von *Heroes of Might and Magic* nicht mehr.



WIE GEWOHNT Das Add-On bietet zwar viele Stunden Spielspaß, aber leider nichts Neues. Auf Überraschungen werdet ihr also vergeblich warten.

Die Fangemeinde kann aufatmen, es gibt Nachschub für alle *Heroes*-Spieler und vor allem ziemlich viel zu tun. Denn Lucifer Kreegan aus dem Königreich Eeofol hat einen teuflischen Plan: Er will die ganze Welt mit Hilfe des geheimnisvollen Artefakts „Armageddon's Blade“ zerstören. Doch so einfach gibt Königin Catherine natürlich nicht auf. Sie schreitet zur Gegenoffensive, um den gefährlichen Herrscher gemeinsam mit ihren Generälen vom Thron stoßen, bevor er sein Vorhaben in die Tat umsetzen kann.

Wie im Originalspiel baut ihr eine kleine Armee auf, verwaltet eure Städte und macht euch auf die Suche nach Rohstoffen und Schätzen. Dank der ausgewogenen Verteilung der Güter in der Umgebung ist es wie schon in *Heroes of Might and Magic III* kein großes Problem, die wirtschaftliche Grundlage eurer Feldzüge ständig zu verbessern.

Bedeutend schwieriger sind da schon die Kämpfe. Obwohl es mit der Künstlichen Intelligenz eurer Feinde nicht gerade weit her ist, ist ein Sieg nur sehr schwer zu erreichen. Denn die Gegner sind zwar dumm, aber nicht schwach. Neben neuen Krieger- und Heldentypen gibt es auch zwölf neue Monsterarten. Ihr werdet also einige Zeit zu tun haben, bis ihr die sechs Kampagnen und weitere 40 Einzelspiele durchgespielt habt. Wer dann noch nicht genug hat, kann in den Mehrspielermodus oder zum gelungenen Karteneditor wechseln.

Ein bisschen mehr hätten wir uns allerdings von Sound und Grafik erwartet. Die zweidimensionale

Landchaft wirkt langsam doch etwas veraltet und auch die statischen Spielfiguren sind kein Kracher. Ebenfalls getrübt wird das Spielvergnügen durch die zum Teil fehlende Sprachausgabe.

Positiv fällt dagegen die Steuerung auf, das Spiel ist mit Maus und Tastatur einfach und problemlos zu bedienen.

Patrizia Stajer

spielspass

79%

Heroes of Might & Magic III

Hersteller: Ubi Soft
Veröffentlichung: Erhältlich
Preis: ca. DM 50,-
Spieleranzahl: 8 Netzwerk/Internet
Genre: Strategie
Sprache: Englisch, dt. Handbuch
Systemanforderungen: Pentium 133,
32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD: 150 MB

PC



Zwei Dutzend neue Kreaturen, toller Editor, sechs Kampagnen

PS



Sehr hoher Schwierigkeitsgrad, Sound und Grafik könnten besser sein

DC

Alters-
freigabe:
**Ab 12
Jahren**

Grafik: **69%**

N64

Sound: **67%**

Viel **MASSE**

...und einfach wieder

KLASSE!Klassiker der Compilation
GameStar 1/2000

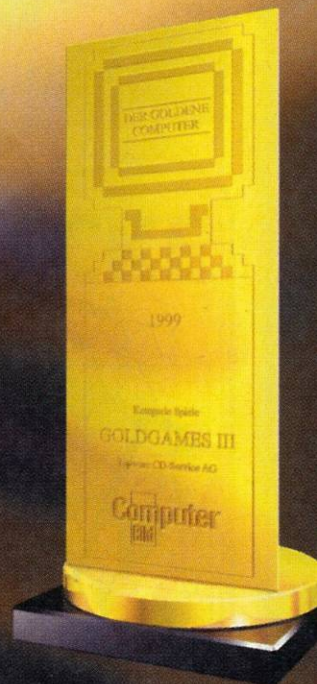
Sehen Sie selbst:

21 TOP-SPIELE
AUF 24 CD-ROMS**GOLD
GAMES**

21 TOP-SPIELE AUF 24 CD-ROMS

Diablo	90%	PC Player	02/97
Fallout 2	86%	PC Action	01/99
Might and Magic VI	88%	PC Games	06/98
UPRISING 2	82%	GameStar	02/99
Conflict Freespace:			
The Great War	90%	PC Action	07/98
Rayman	87%	PC Games	01/96
Knights & Merchants	86%	PC Joker	10/98
Leisure Suit Larry 7	84%	Power Play	01/97
M.A.X. 2	85%	PC Action	08/98
Redline Racer	83%	Power Play	05/98
Die by the Sword	86%	PC Games	05/98
Caesar II	91%	PC Action	01/96

Pandemonium 2	87%	PC Games	06/98
Pro Pilot	80%	Power Play	08/98
RoboRumble	83%	Power Play	07/98
V2000	83%	PC Player	11/98
DSF Fußballmanager 98	Gut	Computer Bild	07/98
S.C.A.R.S.	77%	PC Joker	02/99
Police Quest SWAT 2	79%	PC Joker	08/98
Fallout	85%	GameStar	05/98
3D Ultra Pinball 3 -			
Der Vergessene Kontinent	70%	PC Player	01/98

www.goldgames4.deComputerBILD Auszeichnung 1999
„Der goldene Computer“
GOLD GAMES III

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



Wiedersehen mit Rynn?

Erst einmal ein großes Lob an euch! Eure Zeitung ist echt spitze! Ich bin ein riesengroßer *Drakan*-Fan und fände es toll, wenn ihr ein Poster von Rynn bringen könntet. Jetzt noch eine Frage: Ist ein Fortsetzungsspiel geplant? Außerdem habe ich gehört, dass eine PC-Version von *Resident Evil* geplant sein soll. Stimmt das?

Isabella Fischer

Hallo, Isabella!

Wir freuen uns riesig über das tolle Lob und hoffen, dass du auch weiterhin so zufrieden mit uns bist. *Drakan* ist wirklich ein tolles Spiel, und wir sind ebenso gespannt wie ihr, ob die Entwickler Rynn noch eine zweite Chance geben! Im Moment ist uns jedoch noch nicht bekannt, ob es eine Fortsetzung zu *Drakan* geben soll. Schließlich ist das Game ja erst vor wenigen Monaten herausgekommen. Aber wenn man bedenkt, wie fleißig beispielsweise an der *Tomb Raider*-Serie gearbeitet wird, dann stehen die Chancen sicher gut, dass es in nicht allzu ferner Zukunft auch ein Wiedersehen mit Rynn gibt. Hoffen wir, dass sich die Leute von Surreal Software nicht zu lange auf ihren wohlverdienten Lorbeeren ausruhen und uns bald Nachschub beschere. Jetzt zu *Resident Evil*! Du meinst wahrscheinlich den dritten Teil der Serie, oder? Nun, das erste Zombie-Abenteuer ist ja bereits für den PC erhältlich, daher stehen die Chancen nicht schlecht, dass auch *Nemesis* den Sprung von der Konsole auf den Computerbildschirm schaffen wird. Wir werden euch informieren, sobald wir Näheres dazu erfahren sollten.

Vertauschte Bilder

Ich finde eure Zeitschrift einfach super! Ich möchte euch aber auf etwas hinweisen: In der Ausgabe 25/99 habt ihr bei den „Referenzen“ von Strategie auf dem PC ein Bild von *Die Siedler 3*, aber dazu geschrieben ist *Jagged Alliance*. Wie ich bemerke, passieren euch immer wieder Fehler. Aber niemand ist perfekt. Aber nun auch zu meinen Fragen: Könnt ihr mir sagen, wann *Star Craft 64* erscheinen wird (in Österreich)? Und könntet ihr, wenn das Spiel erschienen ist, einen ausführlichen Test eurer Zeitschrift beilegen? Vielleicht könntet ihr dann auch Tipps & Tricks oder eine Komplettlösung beilegen. Ich fände es wirklich toll. Ich habe auf euren Test hin *Worms Armageddon* gekauft. Ich finde dieses Spiel ziemlich abgefahren. Aber ihr habt bei der Bewertung für den N64 als Minuspunkt hin-

In eigener Sache

Danke für die vielen netten und auch kritischen Briefe, die ihr uns auch in den letzten Wochen wieder geschickt habt! Natürlich interessiert es uns besonders, was ihr von den letzten Neuerungen in der *GAMES AND MORE* haltet. Wir haben versucht, das Design so zu straffen, dass wir euch mit noch mehr Artikeln und Tipps versorgen können. Wie findet ihr zum Beispiel die News-Spalten, und die neu gestaltete Game-Boy-Seite? Wir freuen uns auf eure Post!

Euer Games-and-More-Team



Vielen Dank an Alexander Abalgans für die schöne Zeichnung von Link!

Link



TOMB RAIDER

ADVENTURES

OF LARA CROFT Miss Croft

Leider können wir keine persönlichen Briefe versenden. Aber hier ist dein Bild, Simon!



zugeschrieben „sehr, sehr verschwommene Grafik“. Ich finde aber, dass die Grafik überhaupt nicht verschwommen ist.

Christoph Szasz

Lieber Christoph!

Danke für deinen netten Brief. Du hast Recht, in der von dir genannten Referenz-Liste haben wir wirklich ein Bild vertauscht! Wir passen zwar möglichst genau auf, damit solche Fehler nicht vorkommen, aber speziell bei so kleinen Abbildungen ist eine Verwechslung schnell passiert. Sorry! Das aktuellste Release-Datum, das uns für Star Craft 64 bekannt ist, liegt im Januar – aber scheinbar verzögert sich das Erscheinen noch weiter. In unserer Release-Liste kannst du nachlesen, wann nach dem aktuellen Informationsstand die begehrtesten Spiele der nächsten Monate erscheinen sollen. Wenn Star Craft 64 fertig gestellt ist, werden wir auf jeden Fall einen genauen Testbericht dazu veröffentlichen, und bestimmt gibt es dann auch Tipps & Tricks dazu.

Es freut uns, dass du mit deinem Kauf von Worms Armageddon zufrieden bist! Und wenn du an der Grafik nichts auszusetzen hast, ist das ja nur positiv. Wir fanden jedoch, dass vor allem Details auf dem Bildschirm recht verschwommen aussehen. Bei den größeren, meist einfarbigen Flächen fällt das nicht so auf, aber Rundungen, Sprechblasen und dergleichen sind – verglichen mit anderen aktuellen Spielen – schon sehr pixelig. Aber letztendlich ist es ja der Spielspaß, der zählt! Daher ist unsere Wertung auch entsprechend hoch ausgefallen.

Mehr Tipps & Tricks

Könnt ihr auch zu älteren Spielen Cheats schreiben? Könntet ihr eine extra PC-Seite bringen? Vielleicht könntet ihr mehr Codes drucken?

Marvin Richter

Hi, Marvin!

Danke für deinen Brief und das Spyro-Bild. Wir freuen uns immer über eure schönen Zeichnungen. Wie du siehst, haben wir für das neue Jahr viele Vorschläge von euch umgesetzt und einige Seiten in der GAMES AND MORE geändert. So enthält jedes Heft jetzt nicht nur mehr News

und Tests als vorher, wir haben auch unseren Tipps & Tricks-Teil überarbeitet. Es gibt jetzt keine extra Seiten für PlayStation- oder N64-Codes mehr, sondern nur noch bunt gemischte Tipps. Dafür haben wir uns überlegt, wie wir mehr Cheats pro Ausgabe unterbringen könnten. Um den Platz besser zu nutzen, drucken wir jetzt in der Regel nicht mehr zwei, sondern drei Spalten auf eine Seite. So können wir euch mit mehr Codes versorgen. Tipps zu älteren Spielen wirst du hin und wieder finden. Aber die Masse an Spielen, die es schon seit mehreren Jahren zu kaufen gibt, ist unheimlich groß, und die meisten Spieler kaufen sich lieber aktuelle Games, zu denen bisher noch keine Tipps & Tricks veröffentlicht worden sind. Daher konzentrieren wir uns lieber auf neue Spiele. Und da wir Cheats-PC, PlayStation, Nintendo 64 und Dreamcast veröffentlichen, kommt da eine ganz schöne Menge zusammen, auch wenn wir nur aktuellere Spiele berücksichtigen. Aber hier ein Tipp: In unserer neuen Rubrik für Kleinanzeigen könnt ihr ja nicht nur Spiele zum Tausch anbieten, sondern auch Cheats und Lösungen! Auf diese Weise findest du bestimmt jemanden, der dir ein paar Tricks zu einem älteren Spiel verraten kann.

Schon erschienen?

Gibt es Autobahn Raser 2 schon für die PlayStation? Weil ich in einem Katalog Autobahn Raser 2 für PlayStation gesehen habe! Ich habe in dem gleichen Katalog Gran Turismo 2 in Vollversion gesehen. Ist das eine Fälschung? Was ist da los?

Florian Brandt

Lieber Florian, Autobahn Raser 2 gibt es tatsächlich für die PlayStation und du wirst bei uns in Kürze einen Test dazu lesen können. Soweit wir wissen, soll Gran Turismo 2 für die PlayStation ab 28. Januar 2000 in den Regalen stehen. Da kann es durchaus sein, dass der Händler, dessen Katalog du gelesen hast, jetzt schon Werbung dafür macht. Wenn ein Spiel noch nicht veröffentlicht ist, steht aber in der Regel eine kleine Fußnote neben der Anzeige, die besagt, dass der Titel noch nicht lieferbar war, als der Katalog gedruckt wurde. Ab dem offiziellen Erstverkaufstag müsste dir der Händler das Spiel aber besorgen können.

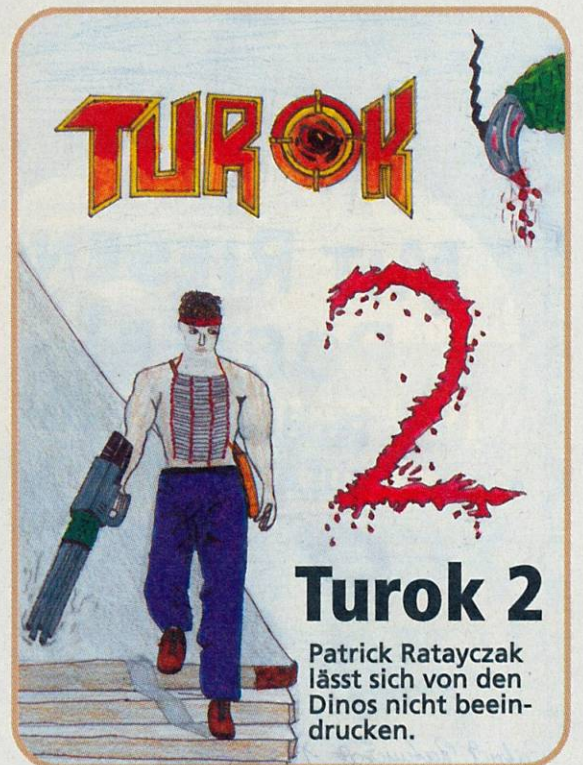
Pokémon-Sammelkarten

In der Ausgabe 26/99 erschienen zum ersten Mal Starkarten von Pokémon. Auf dem Cover jedoch steht, es sei die vierte Version einer limitierten Ausgabe. Da ich eure letzten Ausgaben alle gekauft habe und keine verpasst habe, frage ich mich: Warum Version 4??? Könntet ihr mir bitte diese Frage beantworten!

Daniel Bark

Hi, Daniel!

Vielen Dank für deinen Brief. Wir werden versuchen, alle Unklarheiten zu den Pokémon-Sammelkarten auszuräumen. Das System funktioniert folgendermaßen: Jede einzelne Ausgabe der GAMES AND MORE erscheint in vier verschiedenen Versionen. In jeder dieser Versionen befindet sich ein anderer Satz von Sammelkarten. Es gibt also 26/99-Hefte mit vier verschiedenen Kartenkombinationen. Und bei den nächsten Heften wird das genauso ablaufen. Wenn du jemanden kennst, der sich eine andere Version der Ausgabe 26/99 gekauft hat als du, kannst du mit ihm Karten tauschen, und so weiter. Wir wünschen dir und deinen Freunden viel Spaß beim Sammeln!

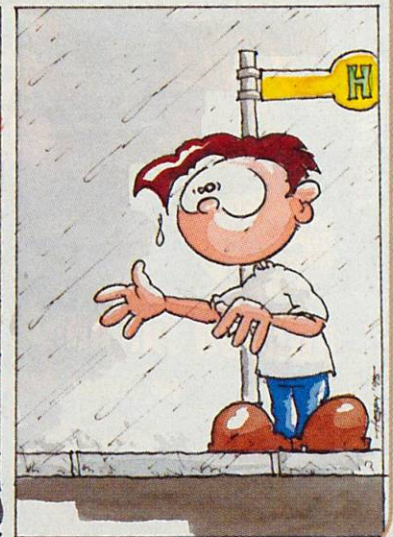
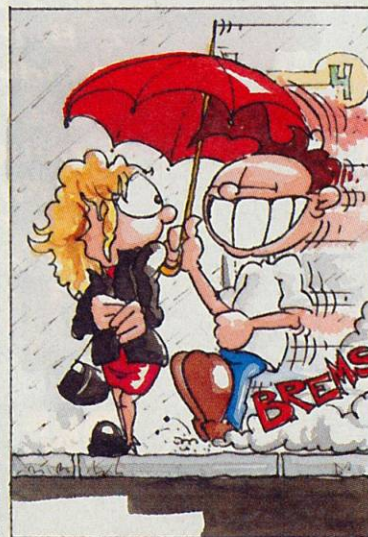
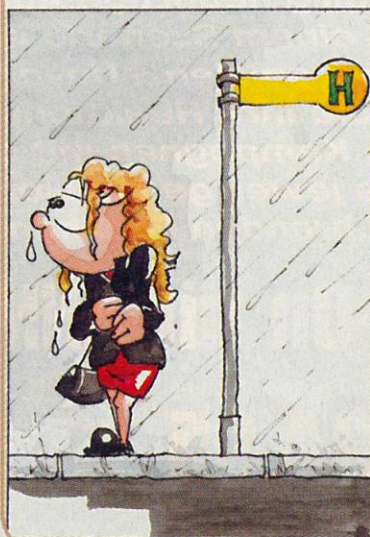


Turok 2

Patrick Ratayczak lässt sich von den Dinos nicht beeindrucken.

HELMi

DIE LUSTIGE ECKE



MAXIMUM FUN ▶



Add-On für ANNO 1602

ANNO 1602 © 1998 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH



**MIT RIESEN-
POSTER!**

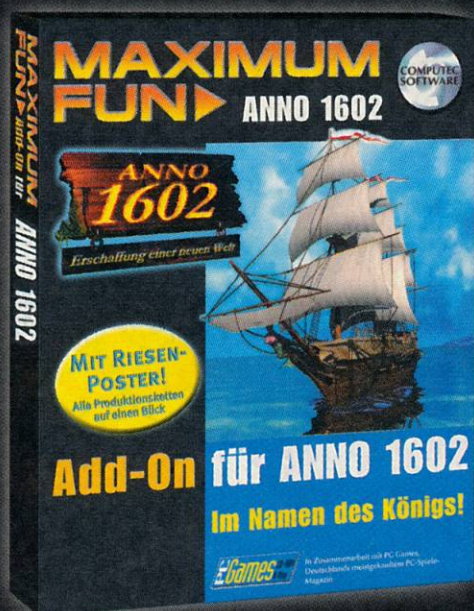
Alle Produktionsketten
auf einen Blick



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!

TIPPS+TRICKS



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

COMPUTEC MEDIA

Redaktion GAMES AND MORE

Kennwort: Lesertipps

Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

TOP CHEAT

DIE 24 STUNDEN
VON LE MANS

DIREKTANWAHL DER SONDERFAHRZEUGE:

Um sofort mit den drei bestplatzierten Autos des diesjährigen Rennens über den Asphalt fliegen zu können, gebt das jeweilige Passwort als Spielernamen ein.

1. 1999 BMW Le Mans **POHLIN**
2. Toyota GT1 **PINOÜ**
3. Audi R8R **MAYOU**

IMMER SIEGEN:

Um unabhängig von der erreichten Rennposition immer weiter zu kommen, geben Sie als Spielernamen das Wort FIRSTOF ein.



EARTH 2150



Erforscht schon zu Beginn einer Mission den Minenleger. Baut 1-2 davon und gebt ihnen den Auftrag, die eigene Basis großräumig zu verminen. Eure eigenen Einheiten können sich weiterhin frei bewegen, jedoch wird sich ein Gegner bei einem Bodenangriff die Zähne an der Basis ausbeißen, da selbst die großen Panzer/Mechs nicht mehr als 2-3 Minen überstehen. Der Gegner muss dann erst Minenräumer kommen lassen oder mit Flugeinheiten angreifen, womit ihr euch auf jeden Fall kostbare Zeit zum Aufbau einer Verteidigungsarmee erkaufte habt.



Um euch im Skirmish den Computer vom Leib zu halten, zieht ihr mit einem Baufahrzeug (ED/UCS) einen Graben. Wiederholt dies, bis das Waypoint Gitter (Alt-G) durch den Graben unterbrochen wird. Gegen eventuelle Flugeinheiten kann man sich mit Raketenwerfern helfen.

Dichtstehende Gebäude zerstört ihr am besten, indem ihr eure Flugeinheiten auf den dynamischen Angriff stellt. Die Bomber fliegen jetzt einen Teppichangriff wie z.B. die Orkas in C&C3.

Damit eure Einheiten neu erforschte Munition auch benutzen, müsst ihr die jeweilige Einheit anwählen und neue Munition anfordern.

Steht eure Basis kurz vor der völligen Zerstörung, könnt ihr euch als ED oder UCS-Spieler mit ein paar Panzern und einem Baufahrzeug durch einen Tunnel retten. Gebt den Selbstzerstörungsbefehl für den Aufzug/Teleporter aber schon, während der letzte Panzer noch unterwegs ist, damit euch gegnerische Einheiten nicht folgen können.

Die Tunnel können auch als Aufklärungseinheit eingesetzt werden. Grabt euch einfach bis unter die gegnerische Basis und baut dort einen Aufzug/Teleporter. Zwar wird die Baustelle sofort zerstört, aber ihr seht sofort alle Gebäude an der Oberfläche. Ideal für einen nachfolgenden Flug-Atom-Plasmaangriff.

TOMB RAIDER 4
(DEMO)

Wenn ihr den Revolver mit der Laserzielhilfe kombiniert, könnt ihr im Laser Modus (Umsehen-Taste) mit unendlich Munition schießen. Außerdem lassen sich mit diesem Trick die Köpfe der Skelette gut abschießen.



INCOMING (DT)



CHEATMENÜ

Nachdem der Cheat für das hilfreiche Menü schon seit längerer Zeit im Internet zu finden ist, dachten wir uns, dass wir einfach einmal die deutsche Testversion zum Ausprobieren hernehmen. Und siehe da – es klappt. Gebt im Hauptmenü Folgendes sehr zügig ein:

Z, , , ±, X, Z, , , ±, Y.

Daraufhin erhaltet ihr ein Cheatmenü, in welchem ihr viele Einstellungen vornehmen dürft.

HOUSE OF THE
DEAD 2 (JP)

BESSERE WAFFE:

Schießt den ersten drei Untoten so in den Hals, dass ihnen der Kopf herunterfällt.

BONUSRAUM:

Hierzu darf kein einziger Unschuldiger während des Spiels zu Schaden kommen.

BUGGY HEAT (JP)



ZUSÄTZLICHE FARBAUSWAHL:

Behauptet euch erfolgreich im Expert-Mode, um ein drittes Farbschema zu erhalten.

BEELZEBUB-BUGGY:

Gewinnt jedes Rennen des Expert-Mode.

WEITERE EXPERTEN-RENNEN:

Schließt den Expert-Mode erfolgreich mit dem Beelzebub-Buggy ab.

SPYRO 2: GATEWAY
TO GLIMMER

BEWÄHRTE TRADITION:

Um das auf der Spyro 2-CD enthaltene Crash Team Racing-Demo aufzurufen, haltet ihr während des Titelbildes L1 und R2 gedrückt und drückt ■.



WORMS



Um bei dem beliebten Vorläufer des erst kürzlich erschienen *Worms: Armageddon* die Schafe ordentlich fliegen zu lassen, bedient ihr euch der nachstehenden Tricks.



BONUS-LEVEL

Gebt die folgenden Passwörter ein, um in die entsprechende Bonusstufe zu gelangen:

PASSWORT	LEVEL
HADES/666	Hölle
FOREST	Wälder
ARCTIC	Polargegend
CANDY	Candyland-Level
JUNK	Junkyard-Level
MARS	Mars-Level
ALIEN	Alien-Level

NEUE WAFFEN

Drückt im Waffen-Optionen-Bildschirm die Kombination [X und] achtmal. Dann werden die Bananen-Bomben, die Schaf-Bomben und die Minigun sofort verfügbar.

UNENDLICH BANANEN-BOMBEN

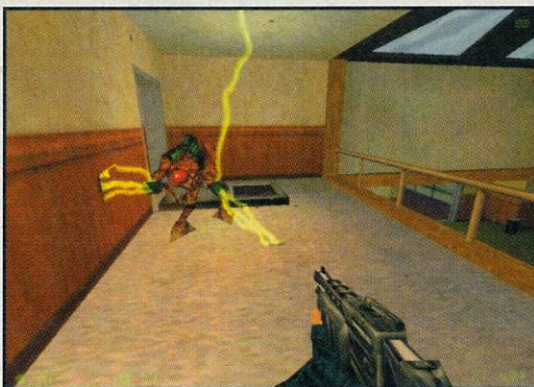
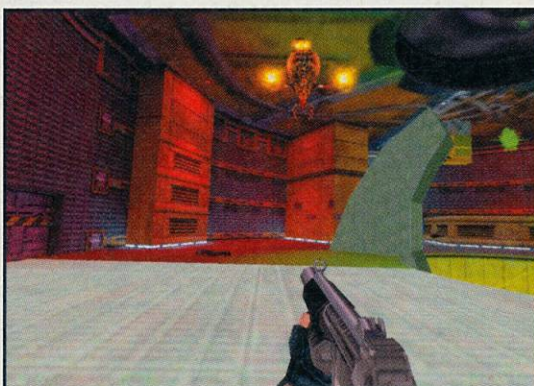
Gebt im Waffen-Optionen-Bildschirm die folgende Kombination ein, um ein unendliches Kontingent der explosiven Früchte zu erhalten:

Unten, Rechts, X, [X], [X], X, [X], [X], X, [X], [X]

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE



Startet Half-Life indem ihr im Spielverzeichnis „hl.exe -dev -console -game gearbox“ eingibt. Ihr könnt auch die Verknüpfung für Half-Life abändern indem ihr einen Rechtsklick auf sie macht und unter Eigenschaften das Ziel abändert. Fügt hier einfach hinter den vorhandenen Eintrag „-dev -console -game gearbox“ an.



Jetzt könnt ihr mit der ^ Taste die Konsole aufrufen und die folgenden Codes verwenden:

Alle Waffen und maximale Munition: **IMPULSE 101**

Gott Modus (Unverletzbarkeit): **/GOD**

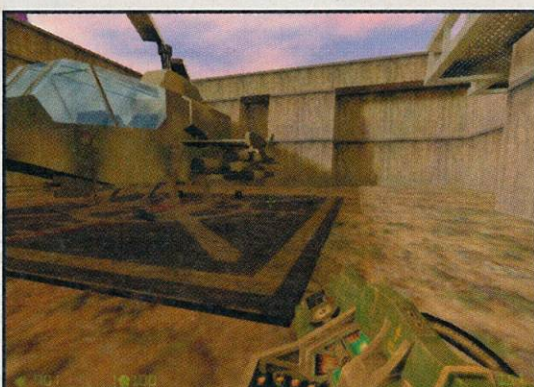
Durch Wände gehen: **/NOCLIP**

Karte ##### einladen: **/MAP #####**

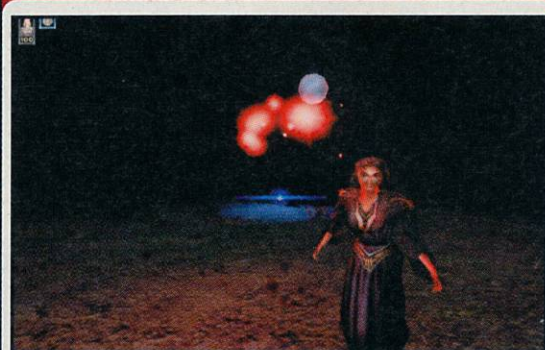
Gegenstand ##### herbeicheaten. **/GIVE #####**

Waffe ##### herbeicheaten, wobei für ##### die unten aufgelisteten Waffen möglich sind: **/GIVE WEAPON_####**

GRAPPLE
KNIFE
PIPEWRENCH
EAGLE
M249
SNIPERRIFLE
DISPLACER
SHOCKRIFLE
SPORELAUNCHER



WHEEL OF TIME (DEMO VERSION)



Drückt während des Spieles die ^ Taste um die Konsole aufzurufen. Hier können die folgenden Cheatcodes eingegeben werden:



ALLAMMO Maximale Munition für alle Waffen
BEHINDVIEW # Wenn ihr für # die 1 einsetzt, seht ihr euren Charakter von hinten. Mit der 0 wird auf die normale Ansicht zurückgeschaltet.

FLY Flugmodus

GOD Gott Modus (Unverletzbarkeit)

INVISIBLE # Wenn ihr für # eine 1 bzw. 0 einsetzt, können Sie ihren Charakter unsichtbar bzw. wieder sichtbar machen.

KILLALL #### Alle Gegner der Klasse #### werden getötet.

KILLPAWNS Alle Monster im Level werden getötet.
PLAYERSONLY Alle computergesteuerten Charaktere im Spiel werden eingefroren.

SLOMO # Mit 0/1 wird der Slowmotionmodus aus- und eingeschaltet.

SUMMON #### Ein Monster der Klasse #### wird erschaffen.

SWITCH
COOPLEVEL #### Lädt eine neue Karte ein und aktiviert den Cooperative-Modus.

SWITCHLEVEL #### Lädt eine neue Karte ein und aktiviert den Single-Player-Modus.

WALK Ihr könnt durch Wände gehen.

N64-CLASSICS



DIDDY KONG RACING (D)

DER SCHNELLE DREH

Wenn man nach links oder rechts lenkt und dabei A + B + R drückt, so fährt man nur noch auf zwei Rädern und schafft so im Handumdrehen eine 360°-Drehung. Dies hilft zum Beispiel dann, wenn man sich verfahren hat und schnell wenden muß.



WAVE RACE 64 (D)

ENDSEQUENZ

Mit diesem einfachen Trick kann man das Aussehen seines Fahrers verändern. Dazu muß man bei dem Bildschirm zur Auswahl des Charakters den Analog-Stick oder das graue Steuerkreuz nach oben drücken und halten. Nun ändert sich das Aussehen des Fahrers und sogar des Jet-Bikes. Sogar die Nummer des Fahrzeuges wird gewechselt.

N64-CLASSICS



KING OF BASEBALL (JAP)

ENDSEQUENZ

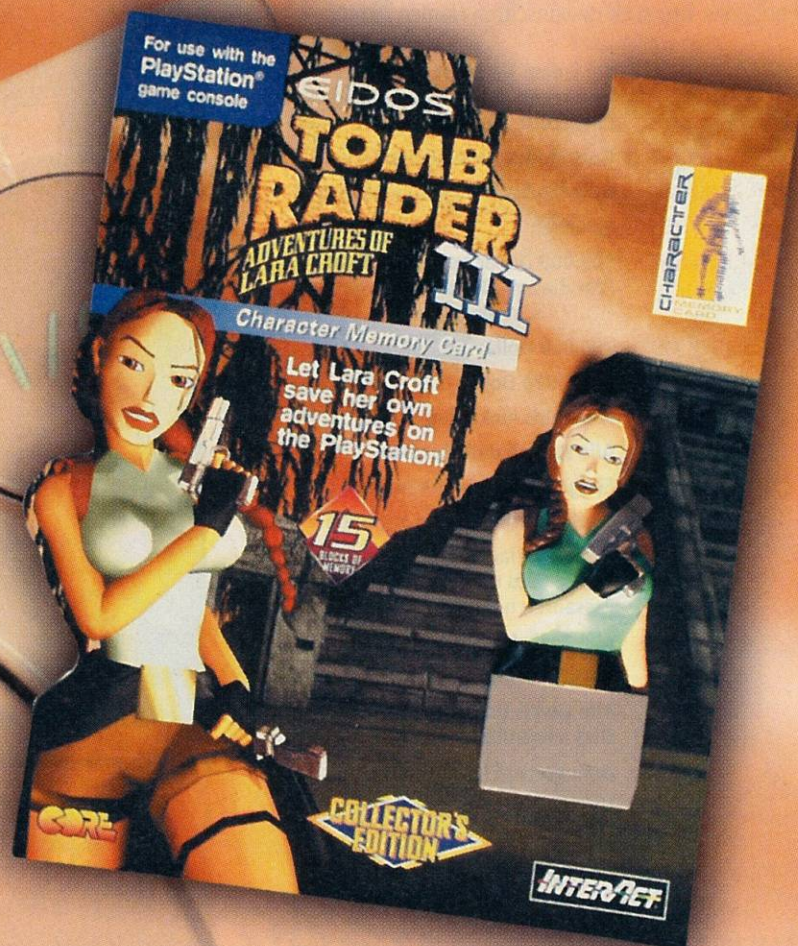
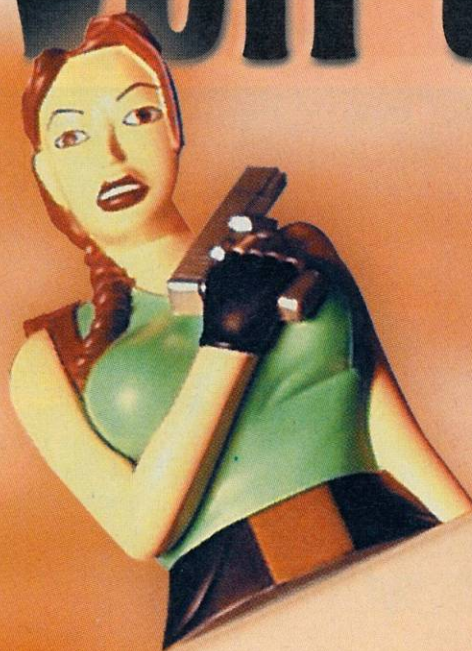
Nach dem GENKI-Logo, wenn ihr ein japanisches Logo seht, drückt ihr L + R + A solange, bis ihr die Endsequenz zu sehen bekommt.

FIGHTERS DESTINY (D)

WERWOLF

Pierre kann man in einen Werwolf verwandeln. Dazu muss man während des Kampfes zweimal die L-Taste drücken. Pierre dreht sich, und seine Nase wächst. Wiederholt man diesen Trick mehrmals, so platzt seine Nase, und er verwandelt sich in einen Werwolf.

Voll der Speicher



Wenn du für GAMES AND MORE einen neuen Abonnenten wirbst, erhältst du als Dankeschön die Lara-Memory-Card – europaweit exklusiv nur bei uns im Abo. So hast du wieder 1 MB freien Speicherplatz.

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



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

- **Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.**
- **Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.**

☒ **JA, ich möchte das GAMES-AND-MORE-Abo**
für nur 89,- DM jährlich (Ausland: 113,- DM jährlich); 680,- ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Als Dankeschön erhalte ich die Lara-Memory-Card für meine PlayStation (Art.-Nr. 1196)

Übrigens: Du kannst dich auch von Personen, die GAMES AND MORE selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen.

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der GAMES AND MORE.

Datum, 1. Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Bitte beachten: Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas – restliches Ausland auf Anfrage!

GRAND THEFT AUTO 2



Die folgenden Cheatcodes müssen als Spielernamen angegeben werden. Nach erfolgreicher Eingabe ertönt ein kurzer Bestätigungston. Nach diesem Ton könnt ihr den Namen wieder löschen und einen weiteren Code oder den von euch gewünschten Namen eintippen.

GOURANGA	Bei jedem Neustart des Spiels müsst ihr dies eingeben, um die Eingabe von Cheatcodes zu ermöglichen
LIVELONG	Gott Modus (Unverwundbarkeit)
RSJABBER	Gott Modus (Unverwundbarkeit)
CUTIE1	99 Leben
MUCHCASH	500.000 Dollar bei jedem Start (Vor diesem Cheat dürfen Sie nicht GOURANGA eingeben)
DANISGOD	200.000 Dollar
IAMDAVEJ	9.999.999 Dollar
EATSOUP	Kostenlos einkaufen
GODOFGTA	Alle Waffen und Munition
DAVEMON	Einige Waffen mit Munition
ARSESTAR	Waffen nach dem Tod behalten
BUCKFAST	Passanten laufen mit Messern durch die Gegend und meucheln andere Passanten nieder (US-Version)
LASVEGAS	Alle Zivilisten sehen aus wie Elvis
NEKKID	Nackte Zivilisten
TUMYFROG	Alle Levels (inklusive Bonuslevel) sind anwählbar
VOLTFEST	Unbegrenzt Elektro-Waffe
FLAMEON	Unbegrenzt Flammenwerfer
JAILBAIT	Unbegrenzt Gefängnis-Frei-Karten
SCHURULZ	Unbegrenzt Schäden verdoppeln
HUNSRUS	Unbegrenzt unsichtbar
SEGARULZ	Multiplikator von 10
UKGAMER	Alle Städte anwählbar

BONUSAUTOS:

Autosalon! Sobald ihr alle acht Autos gefunden habt, bekommt ihr diese Sammlung ausgehändigt. Beim Feuerwehrwagen wurde die Wasserspritze durch einen Flammenwerfer ersetzt.

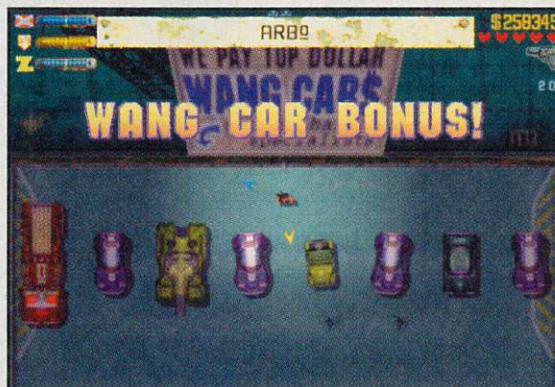
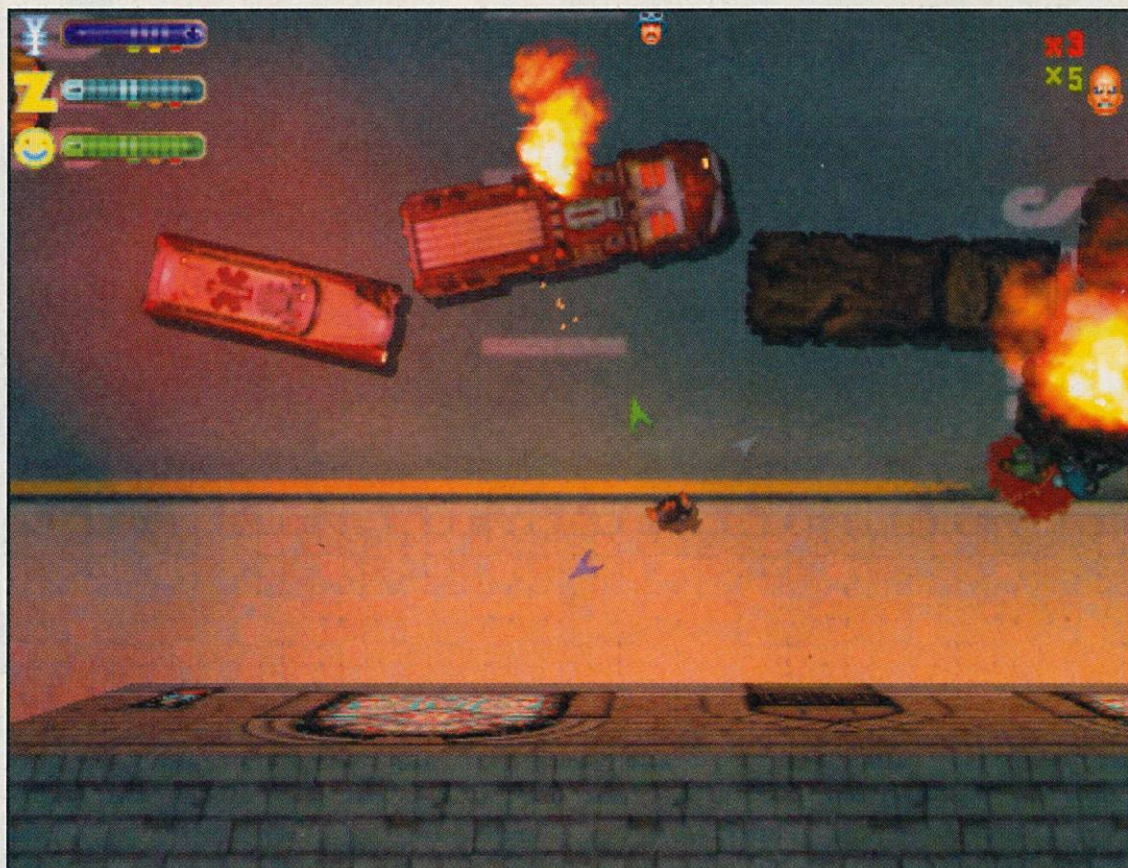
Bei *Grand Theft Auto 2* gibt es in der zweiten Stadt acht Bonusautos. Wenn ihr in diese einsteigt, gelangt ihr zum Autohändler und bekommt etwas Geld. Wenn ihr alle acht Autos einsammelt, bekommt ihr einige Spezialautos (u.a. einen Panzer, zwei Furore GT's mit 50 AutoMG, einen FBI-Wagen mit 50 AutoMG, usw.). An die meisten Bonusautos kommt ihr aber nur mit einem schnellen Auto.

1. AUTO: Im Osten unter der Polizeibasis könnt ihr über eine Treppe auf eine Kiste steigen. Von dort müsst ihr immer nur auf die nächste Kiste springen. Dann gibt es nur noch einen Weg zum 1. Auto.

2. AUTO: Bei den Redneck's im äußersten Nordwesten (bei den roten Aufträgen) fahrt ihr immer weiter nach rechts und springt dann über das Wasser.

3. AUTO: Wenn ihr von der Werkstatt im Westen noch weiter (nicht an der Straße entlang) nach unten fahrt, könnt ihr ein kleines Stückchen weiter südlich nach links übers Wasser springen. Dann müsst ihr nur noch ein kleines Stückchen nach Süden laufen.

4. AUTO: Wenn ihr im Südosten in den Kanal links neben dem Kran fahrt, müsst ihr neben der Auffahrt zur Brücke kurz vor dem Stadtteil Morton nach unten durch eine nicht sichtbare Unterführung abbiegen.



5. AUTO: Im Einkaufszentrum (südlich von Wormley) kommt ihr über das Gebäude, das unten links steht, auf einen schmalen Metall-Weg, der über die Straßen führt. Wenn ihr diesem Weg folgt, gelangt ihr zum fünften Auto.

6. AUTO: Für das sechsten Auto müsst ihr durch die Einfahrt zum Zaibatsu-Viertel im Südosten von Redemption, die ihr in einer grünen Mission der Rednecks aufsprengen müsst, einfahren. Von dort folgt ihr der Straße. Nach der langen Steigung in Richtung Norden und der Kurve nach Westen geht es bald auf einem, auf den ersten Blick nicht sichtbaren, Weg durch ein Gebäude nach oben. Dort steigt ihr aus und geht noch ein Stück nach Westen.

7. AUTO: Zuerst fahrt ihr wie beim sechsten Auto nach Südost Redemption, aber nach der Steigung bleibt ihr auf der rechten Spur. Nach dem Sprung, der mit nicht zu viel (aber auch nicht zu wenig) Schwung genommen werden darf, steigt ihr aus und geht nach links.

8. AUTO: Links neben den Kisten, über die ihr zum ersten Auto gelangt seid, müsst ihr auf der rechten Spur nach Norden fahren. Sobald ihr die Militärbasis seht, haltet ihr an. Links ist eine auf den ersten Blick nicht sichtbare Unterführung unter der erhöhten linken Spur. Dort geht ihr hinein und findet den letzten Wagen.

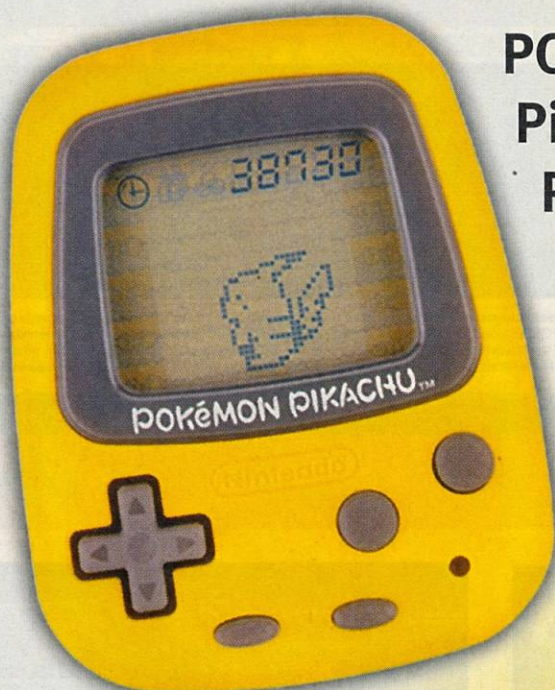
PANZER IM DRITTEN STADTEIL

Östlich der Zaibatsu-Werkstatt im Süden steht ein von Mauern und Gittern umgebener Panzer. Um an diesen zu kommen, müsst ihr die Sprungschance nördlich von dieser Stelle nehmen. Es ist aber nicht ganz leicht, die richtige Geschwindigkeit für das Loch im Zaun zu finden.

Der andere Panzer steht in Mad Island, im Nordwesten der Stadt. Diesmal müsst ihr euch zu Fuß aufmachen, um an den Panzer zu kommen. Ganz im äußersten Nordwesten gelangt ihr in den Hinterhof eines Gebäudes. Dort gibt es auch eine Möglichkeit, auf das Gebäude zu kommen. Oben auf dem Gebäude gibt es eine Möglichkeit, auf das südlich davon gelegene Gebäude zu springen, wo ihr über zwei Kisten zum Panzer kommt.

ABO ZUM ÜBERSCHNAPPEN

Wenn du jetzt für GAMES AND MORE einen neuen Abonnenten wirst, kannst du – als Dankeschön – zwischen zwei super POKÉMON-Prämien wählen:



POKÉMON Pikachu Ped-o-Meter

Hol dir Pikachu als elektronisches Knuddeltier nach Hause.



Plüsch-Pikachu

Oder entscheide dich für Pikachu, den Liebling unter den POKÉMON, in Plüschform.

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

- Alle 14 Tage Tests, Charts, Tipps, vier starke Pokémon-Starkarten und vieles mehr.
- Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

☒ **JA, ich möchte das GAMES-AND-MORE-Abo**
für nur 89,- DM jährlich (Ausland: 113,- DM jährlich); 680,- ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Abrechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Bitte beachten: Das Angebot gilt nur innerhalb Europas; restliches Ausland auf Anfrage.

Übrigens: Du kannst dich auch von Personen, die GAMES AND MORE selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(Bitte nur eine ankreuzen)

- ☐ POKÉMON Pikachu Ped-o-Meter (Art.-Nr.: TK2500002)
☐ POKÉMON-Stofftier Pikachu (Art.-Nr.: TK7390054)

Datum, 1. Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

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



GameBoys.



THQ

VERTRIEB: ABC SPIELESPISS GmbH & THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111 und BIENENGRÄBER, Tel. 0 60 27 / 9 77-0, Fax: 0 60 27 / 9 77 33/34

WWW.THQ.DE

be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1998 NHL. Officially Licensed Product of the National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used, under the EA Sports logo and the EA Sports brand name are trademarks of Electronic Arts Inc. in the United States and/or other countries. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS. All sponsored products and company names, brand names and logos are the property of the respective owners. EA SPORTS is an Electronic Arts™ brand. © 1999 NFLP. Team names and logos are trademarks of the teams indicated. All other (NFL-related marks) are trademarks of the National Football League. Officially Licensed Product of the National Football League. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ INC. Nintendo®, Game Boy™ and Game Boy Color and are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

WCW MAYHEM



Damit ihr es bei WCW Mayhem so richtig rumpeln lassen könnt, haben wir die folgenden Cheats für euch erkämpft. Die nachstehenden Codes gebt ihr über den PPV-Passwort-Bildschirm ein.

ALLE BACKSTAGE-BEREICHE:

CBCKRMS

Rennt während eines Eins-gegen-Eins-Schlagabtausches zum Eingang, um die Randle im Backstage-Bereich fortzusetzen. Wie dieser neue Schlachtplatz aussehen soll, könnt ihr auf dem Match-Set-Up-Bildschirm unter den Match-Optionen festlegen.

ALLE BONUS-WRESTLER:

PLYHDNGYS

Da die freigeschalteten Bonus-Wrestler nicht abgespeichert werden können, müsst ihr diesen Code jedes Mal aufs Neue eingeben.

HALLOWEEN HAVOC:

TD^PKRMZ-<YL

Zu den Halloween-Havoc-Matches gehört unter anderem ein Fight zwischen Sting und Hollywood Hogan, um den Weltmeister-Titel.

THURSDAY THUNDER:

PLYHDNGYS (obere Zeile)

MSKDLTRY (mittlere Zeile)

Drückt **X**, um von der oberen in die mittlere Zeile zu wechseln.

KLASSISCHES TNT-NITRO:

PLYNTRCLSC

Um die klassische TNT-Nitro-Kampagne zu aktivieren, wählt auf dem Ring-Auswahlbildschirm die Option „NITRO“.

BESSERES RANKING:

CHT4DBST

Drückt im „Quest For The Best“-Modus nach rechts, um in den Rankings aufzusteigen.

STAMINA-METER ANZEIGEN:

PRNTSTMN

MOMENTUM-METER ANZEIGEN:

PRNTMMNTM

GLEICHE WRESTLER:

DPLGNRS

Dieses Passwort erlaubt euch, im Versus-Modus den gleichen Charakter zu spielen, mit dem euer Widersacher antritt.

SUPER-WRESTLER:

MKSPRCWS

So könnt ihr eure Wrestler mit vollen Attributen erstellen.

ZWERG-WRESTLER:

MKALLWRSTLRSMGDTS

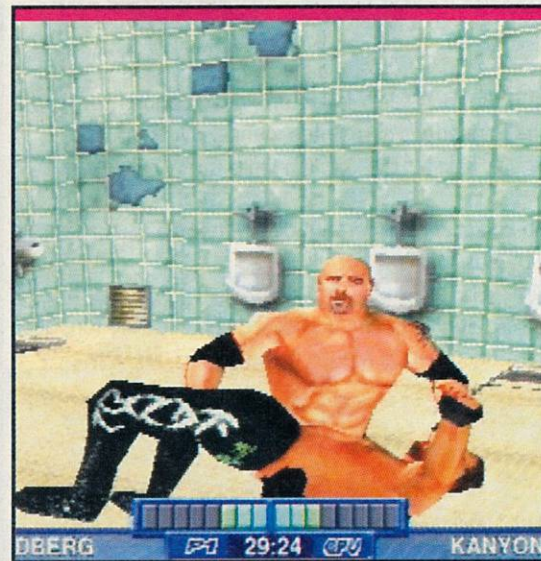
MASKIERTER REY MYSTERIO JR.:

MSKDLTRY

BILLY KIDMAN TRANSFORMIEREN:

NGGDYNLN

Dieses Passwort verwandelt Billy Kidman in einen fetten, bebrillten Wrestler samt Ohrringen und Totenkopf-T-Shirt.



DBERG P1 29:24 CPU KANYON

THE WAR OF THE WORLDS



Im Hauptmenü findet ihr einen Menüpunkt „Passwort eingeben“. Wählt diesen aus und gebt dann die Tastenkombination in der richtigen Reihenfolge ein. Nach erfolgreicher Eingabe erhaltet ihr eine Meldung „Passwort akzeptiert“.

Level 2
X, X, X, ●, ▲, X, ●, ■

Level 3
■, X, X, ▲, ●, ●, ●, ▲

Level 4
●, ●, ■, ■, ▲, X, ▲, ●

Level 5
▲, ▲, ▲, ■, ●, ▲, X, X

Level 6
■, ●, ▲, ▲, ●, ■, X, ■

Level 7
●, ▲, ●, ■, ■, ■, ▲, ▲

Level 8
●, X, ●, X, ■, ▲, X, ▲

Level 9
■, X, ●, ●, ●, ▲, X, ●

Level 10
▲, X, X, ●, ●, ▲, ●, X

Level 11
X, ▲, ●, ●, ■, ■, X, ■

Level 12
●, ●, ■, ▲, ▲, X, ●, ▲

Level 13
●, ▲, ▲, ●, X, X, ■, ■

Level 14
●, ●, ▲, X, ■, ■, X, ●

Unverwundbar:
▲, ■, X, ●, ▲, ▲, X, ●

STAR WARS EPISODE I



Der Kampf gegen den Bösewicht Darth Maul fällt euch sicherlich leichter, wenn der Cheat erst einmal richtig eingegeben wurde.

Im Hauptmenü die Markierung auf „Option“ setzen und folgende Tasten hintereinander drücken:
▲, ●, links, L1, R2, ■, ●, links

Ein kurzer Jingle bestätigt den ersten Teil des Cheats. Nun müsst ihr nur noch L1 + SELECT-Taste + ▲ gleichzeitig eingeben und es werden euch die Tore des mächtigen Debug-Menüs geöffnet.



GAMEBUSTER

DINO CRISIS

Um in dem spektakulären *Dino Crisis* der Urzeit-Ungetüme Herr zu werden, bearbeitet ihr den Horror-Schocker von Capcom mit den nachstehenden Kombinationen. Diese Cheats sollten es euch ermöglichen, die Saurier ein zweites Mal aussterben zu lassen und sogar die Bonus-Missionen zu genießen.



Unendlich Gesundheit 800B 1ED4 2312

Habe alle Karten (GameBuster 2.2 oder höher nötig) 5000 0302 0000
800B 9F30 FFFF

Habe alle Waffen (Regina) 800B 9F08 FFFF

Habe alle Objekte (Regina) (GameBuster 2.2 oder höher nötig) 5000 0402 0000
800B 9F0E FFFF

Jederzeit speichern (L1+L2) D00A E1F8 0005
300B 03A8 0007

^ Kleiderwechsel freigeschaltet D00B A654 0001
300B A654 000F
D00C 05A2 0003
800C 05A2 0503

EXTRA MISSIONEN FREIGESCHALTET

(Drücke R1+R2 im Hauptmenü) D00A E1F8 000A
800C 7C42 0403

Unendlich Shotgun Munition 300B 2000 0005
300B EBF8 0005

PAPERBOY (US)



Die folgenden Cheats werden im Menü „Secret Codes“ eingegeben. Hierbei können auch mehrere gleichzeitig eingetippt werden, um diese dann einzeln zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Levelauswahl: MAXSUBS

Unsichtbar: INVINC

Unendlich Zeitungen: NOBUNDLE

Alle Headlines: HEADLINE

Super-Sprung: MOON

Super-Federung: ALLJUMP

Rocket-Booster: GOFAST

Turbo-Modus: RUSH

Zeitlupen-Modus: WAKING

Einzelne Bilder: UNTIMED

Nahsicht: MAGOO

Unsichtbare Hindernisse: JUMBLE

Schreiende Hindernisse: SCREAM

Zeitung nach hinten werfen: BACKWARD

Große Zeitungen: SUNDAY

Kleiner Zeitungsjunge: LITTLE



BANJO-KAZOOIE (D)



Die folgenden Cheats funktionieren nur, wenn ihr das Puzzleteil aus der kleinen Sandburg in Treasure Trove Cove bereits habt. Schaut euch in Banjos Haus das Bild von Bottles über dem Kamin genauer an, indem ihr die C-oben-Taste drückt. Bottle wird euch dann eine Aufgabe stellen: Ihr müsst einige Puzzles in der vorgegebenen Zeit schaffen. Wenn ihr es schafft, erhaltet ihr jeweils einen Cheat, der in die Platten der Sandburg „gepickt“ werden kann.

1. PUZZLE: BOTTLESBONUSONE

Banjos Kopf wird groß.

2. PUZZLE: BOTTLESBONUSTWO

Banjos Kopf und Füße werden groß.

3. PUZZLE: BOTTLESBONUSTHREE

Banjo kriegt Riesenflügel.

4. PUZZLE: BOTTLESBONUSFOUR

Banjo wird lang und dünn.

5. PUZZLE: BOTTLESBONUSFIVE

Banjo wird lang und dünn, mit großem Kopf und großen Füßen.

6. PUZZLE: BIGBOTTLESBONUS

Banjo und Kazooie bekommen große Köpfe und Füße, außerdem bekommt Kazooie Riesenflügel.

7. PUZZLE: WISHYWASHYBANJO

Banjo wird eine Waschmaschine.

HEBT ALLE CHEATS WIEDER AUF: NOBONUS

UNENDLICHE LUFT: CHEATGIVETHEBEARALOTSOFAIR

UNENDLICHE EIER: CHEATBANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS

UNENDLICHE TOKENS: CHEATDONTBEADUMBGOSEEMUMBO

UNENDLICH ROTE FEDERN: CHEATNOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY

UNENDLICH GOLDENE FEDERN: CHEATAGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO

UNENDLICHE LEBEN: CHEATLOTSGOESWITHMANYBANJOS

MAXIMALE ENERGIE: CHEATANEVERGYBARTOGETYOUFAR

Unverbindliche
Preiseempfehlung
DM 19,95



Wow

- DIN A3, Top-Papier
- Ab sofort im Handel
oder bestellen über
Tel. 0911-2872-150
oder Fax - 250.
- Nur DM 19,95!*

LARA CROFT 2000 CALENDAR

© & TM 1999 Core Design Ltd. © & 1999 Eidos Interactive Ltd. Alle Rechte vorbehalten.



* Inkl. Porto und Verpackung

CLAYFIGHTER 63 1/3 (D)



Gebt im Charakterscreens die folgenden Kombinationen ein und haltet dabei die L-Taste gedrückt.

CHEATMENÜ AKTIVIEREN:

C-OBEN, C-RECHTS, C-LINKS, C-UNTEN, B, A

ALS BOOGERMAN SPIELEN:

OBEN, RECHTS, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS

ALS SUMA SANTA SPIELEN:

A, C-UNTEN, C-RECHTS, C-OBEN, C-LINKS, B

ALS DR. KILN SPIELEN:

B, C-LINKS, C-OBEN, C-RECHTS, C-UNTEN, A

EARTH 2150



Um den Cheat-Modus zu aktivieren, müsst ihr zuerst RETURN drücken, dann „I_WANNA_CHEAT“ eingeben und anschließend die Tasten linke SHIFT, 0 (NumPad) und RETURN gleichzeitig drücken. Nun könnt ihr mit RETURN ein Kommandofenster öffnen und die folgenden Cheatcodes eingeben:

Munition auffüllen, alles reparieren: **X-MAS_PACK**

Minen im Radius von 8 legen: **FIREWORKS**

Mit # = 1 wird die schnelle Entwicklung eingeschaltet, mit 0 wieder ausgeschaltet: **EINSTEIN #**

Ausgewähltes Objekt vernichten: **SEE_YOU_NEXT_LIFE**

Sichtbare Einheiten und Gebäude des Gegners vernichten: **HASTA_LA_VISTA_ENEMIGOS**

Gebiet anzeigen: **EAGLE_EYE**
Gebiet verstecken: **LET_BE_DARKNESS**

Alle Einheiten sichtbar: **NO_ONE_HIDES**

Ganze Karte: **NO_MORE_SECRETS**

Meteor-Regen: **ARMAGEDDON**

Schnellere Forschung: **TIME_IS_RELATIVE**

Billigere Forschung: **DIRT_CHEAP_RESEARCH**

Alle Gegner in einem Radius von 8 vernichten: **THE_HAMMER_OF_THOR**

Alle Objekte in einem Radius von 8 vernichten: **MASSACRE**

Alle Objekte im Radius von 8 beschädigen: **BAD_TIME_BAD_PLACE**

Objekt erstellen (Einheit oder Gebäude): **ONE_MORE_PLEASE 6,Y CHASIS Z WEAPON**

Einheitenlimit auf #### erhöhen: **I_HATE_THIS_LIMIT ####**

Credits: **I_LOVE_THIS_GAME ####**



ARMY MEN 3 – TOYS IN SPACE



Drückt während des Spieles die BackSpace-Taste und tippt „!throw me a frickin bone“ ein. Jetzt sind die Cheats aktiviert und ihr könnt in dem Fenster, ihr mit Hilfe der BackSpace-Taste öffnen könnt, die folgenden Codes verwenden:

Gott Modus (Unverletzbarkeit): **!CAPTAIN SCARLET**

Gott Modus und alle Gegenstände: **!FULL MONTY**

Gegner sind auf der Minikarte nicht sichtbar: **!ITS DARK**

Große Explosionen um Sarge herum: **!ITALIAN JOB**

Gewinne Szenario: **!CUT TO THE CHASE**

Verliere Szenario: **!THE MEEK**

Teleportiere Sarge: **!DOOR**

Framerate anzeigen: **!RATE ME**

Sarges Gesundheit sinkt auf fast Null: **!LET ME DOWN**

Gegner werden zu Zombies: **!HALLOWEEN**

Sarge's Feuer aus: **!DISCO IS DEAD**

10 Granaten: **!HAUNT HAUNT HAUNT!**

3 Luftangriffe: **!HEAVENLY GLORY**

3 Baseballs: **!ONE TIME...**

3 Hammer Minen: **!SPINY NORMAN**

3 Napalm Angriffe: **!THIS ONE GOES TO ELEVEN**

3 Fallschirmspringer: **!JOHNNY RICCO**

3 Aufklärer: **!PEEP SHOW**

3 SpaceMen Verstärkungen: **!SCOTTY**

30 Einheiten Insektenvernichtungsmittel: **!HENRY**

30 Minen: **!SPRINKLES**

9 Blaue Verkleidungen: **!! WOKE UP THIS MORNING**

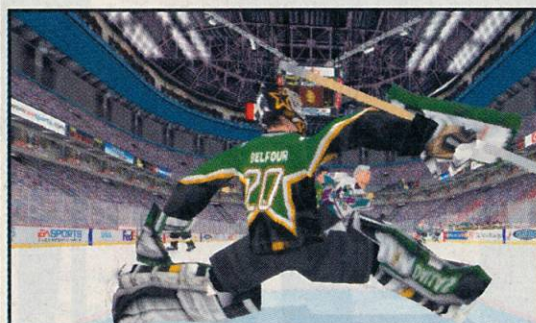
9 Graue Verkleidungen: **!INCOGNITO**

9 Tarn Verkleidungen: **!NO SUNBLOCK**

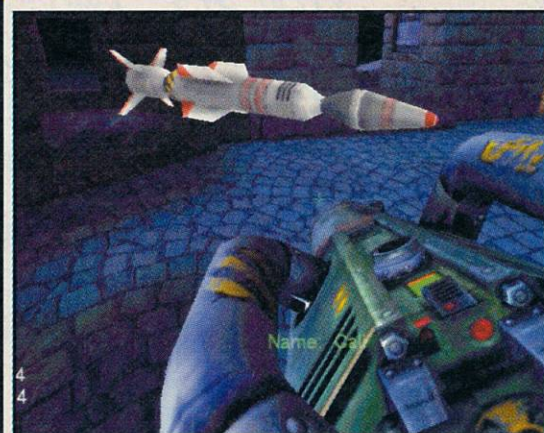
NHL 2000



Ihr könnt in einem Saisonspiel Spieler transferieren, ohne eure Spieler abzugeben. Dazu stellt ihr euch als Trainer für die Mannschaft ein, in der sich der entsprechende Spieler befindet. Nun könnt ihr zwischen euren beiden Mannschaften die Spieler ohne Kosten transferieren.



UNREAL TOURNAMENT



RADIOAKTIV! Mit aktivierten Cheatcodes könnt ihr einige sehr interessante Situationen provozieren. Normalerweise könnt ihr einer Atomrakete nicht so nahe kommen ohne zu sterben.

Die folgenden Cheatcodes funktionieren nur im Single Player Modus. Sie müssen in der Console eingegeben werden, damit ihr sie mit TAB aufrufen könnt. Als erstes Kommando muss unbedingt der Code „iamtheone“ eingegeben werden!

Cheateingabe aktivieren: **IAMTHEONE**

Gott Modus (Unverletzbarkeit): **GOD**

Alle Waffen: **LOADED**

Munition für alle Waffen: **ALLAMMO**

Durch Wände gehen: **GHOST**

Ihr könnt fliegen: **FLY**

Verwendet dieses Kommando, um den Fly/Ghost Modus wieder zu verlassen: **WALK**

Alle Gegner einer bestimmten Klasse werden getötet: **KILLALL ####**

Mit 1 wird die Zeit eingefroren: **PLAYERONLY #**

Um die Zeit wieder normal weiterlaufen zu lassen, müsst ihr den Cheat mit einer 0 eingeben.

Wenn ihr für # die 1 einsetzt, seht ihr euren Charakter von hinten: **BEHINDVIEW #**

Mit der 0 wird auf die normale Ansicht zurückgeschaltet.

Karte #### wird eingeladen: **OPEN ####**

Der Slow-Motion Modus wird aktiviert.

Mit 0.1 bekommt ihr einen Effekt wie im Film „Die Matrix“: **SLOMO .#**

Ihr bekommt den mit #### angegebenen Gegenstand: **SUMMON ####**

Einige mögliche Gegenstände sind:

WARHEADLAUNCHER

ENFORCER

DOUBLEENFORCER

MINIGUN2

PULSEGUN

SHOCKRIFLE

SNIPERRIFLE

UT_BIORIFLE

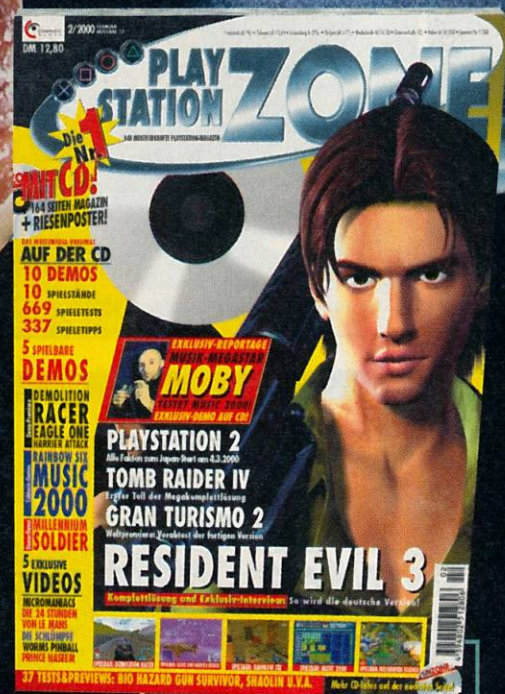
UT_EIGHTBALL

UT_FLACKCANNON

CHAINSAW

**Davon können sich
andere 'ne Scheibe
abschneiden!**

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



Extra Wurst!

Nachschlag - Game-Lexikon mit Infos, Bilder und Experten Bewertung zu 669 PS-Games.
First Aid - Tipps & Tricks-Data-Base zu 337 PS-Games.
High Score - mit 15 Save Games und der Memory Card in unentdeckte Level vordringen: GTA 2, Final Fantasy VIII, Spyro 2, Worms Armageddon u.v.a.
Alles einfach und bequem von der CD On-Screen abrufbar!

Fettrand!

Exklusive spielbare Demos zu aktuellen Hits und Neuheiten: Demolition Racer, Eagle One Harrier Attack, Music 2000, Rainbow Six, Millennium Soldier
Hit-Tip - die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: Crash Team Racing, GTA 2, Fußball Live ...

Frischfleisch!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick - atemberaubende Filmsequenzen zu:
Exklusiv: MicroManiacs, Die 24 Stunden von Le Mans, Die Schlümpfe, Prince Naseem Boxing, Worms Pinball.

Qualitätskontrolle!

Work in Progress - der Blick in die Entwicklungs-Labors der Hersteller. Bilder zu über 17 Top Secret Games in der Vorschau. First View - Screenshots zu den neuen Games in einer spannenden On-Screen-Show.

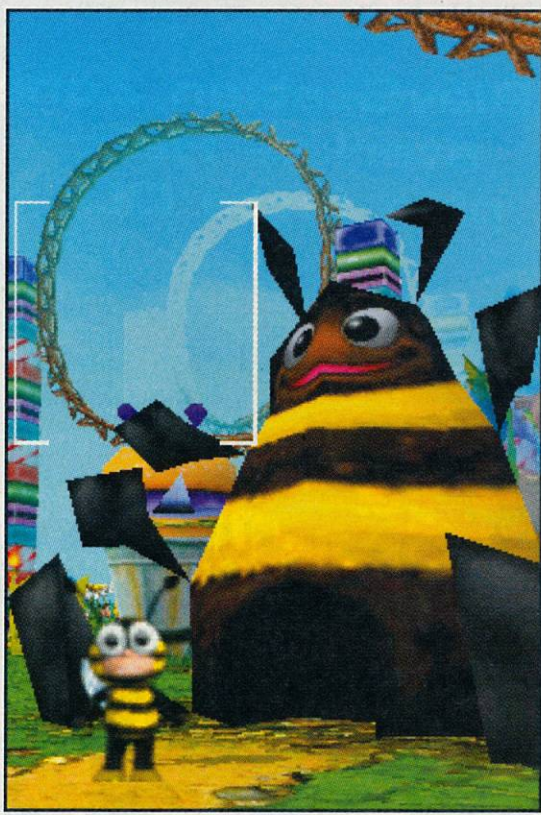
Mehr Heft - mehr Fun!

PlayStation Zone ist die geballte PS-Energie auf 164 Seiten. Spannende Infos und aufregendes Insiderwissen über Deine Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten PlayStation-Fans.
PlayStation Zone - wissen was läuft.

THEME PARK
WORLD



Wenn ihr die Datei „standard.sam“ im Verzeichnis \simpark\data\levels\ mit einem Editor öffnet, könnt ihr das Startkapital in Zeile 69 hinter „bankaccountinfo.initialcash“ verändern. Dies funktioniert aber nur, wenn ihr danach ein neues Spiel startet.



HOTLINES

Acclaim 089-32940600 Activision 0190-510055 Art Department 0234-9320550 Ascaron 05241-966690 Attic 07431-54305 Blue Byte 0208-4502929 Capstone 040-391113 Cendant Software 06103-994040 Cryo Interactive 05241-953539 Disney Interactive 069-66568555 Egmont Interactive 01805-258383 Eidos Interactive 01805-223124 Electronic Arts 0190-900030 Empire 089-85795138 Greenwood Entertainment 0234-9645050 GT Interactive 01805-254391 Hasbro 01805-202150 Ikarion Software 0241-4701520 Infogrames 0190-510550 Innonics 0511-33613790 Interactive Magic 01805-221126 Konami 069-95081288 Magic Bytes 05241-953333	www.acclaim.de24h/Tag www.activision.deMo-So 16 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.artdepartment.deMo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.ascaron.deMo-Fr 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰ www.attic.deMo-Fr 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ , 13 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.bluebyte.deMo-Do 15 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Fr 15 ³⁰ -19 ³⁰ www.capstone.deMo-Do 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ www.cendantsoft.deMo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.cryo-interactive.deMo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ , Sa/So 14 ⁰⁰ -16 ⁰⁰ www.disney.de/DisneyInteractiveMo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Sa 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.egmont.deMo-Do 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ www.eidos.deMo-Fr 11 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.electronicarts.com24h/Tag www.kochmedia.comMo-Fr 9 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ www.greenwood.deMo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.gtinteractive.deMo-So 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ www.hasbro.comMo-So 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ www.ikarion.deMo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.infogrames.deMo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.innonics.deMo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.imagicgames.deMo-Fr 17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ www.konami-europe.comMo-Fr 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.magic-bytes.deMo-Fr 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	Mattel 069-95307380 Max Design 0043-368724147 MicroProse 01805-252565 Microsoft 0180-5672255 Mindscape 0208-9924114 Navigo 089-32473151 NEO 0043-16074080 Nintendo 0130-5806 Psygnosis 01805-214433 Ravensburger 0751-861944 Sega 040-2270961 Sierra 06103-994040 Software 2000 0190-572000 Sony Computer Entertainment 0190-578578 Sony PlayStation (techn. Hilfe) 01805-766977 Sunflowers 0190-510550 Take 2 0180-5304525 THQ/Softgold 02131-607-333 TLC Tewi 089-61309235 TopWare 0621-48286633 Ubi Soft 0211-3380030 Virgin 040-89703333	www.mattellmedia.comMo-Fr 9 ⁰⁰ -21 ⁰⁰Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰Mo-Fr 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰ www.microprose.deMo-Fr 8 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.microsoft.com/germany/supportMo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.mindscape.comMo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.navigo.deMo-Fr 13 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.neo.atMo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.nintendo.deMo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.psygnosis.comMo-Fr 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ www.ravensburger.deMo-Do 16 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.sega.deMo-Fr 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.sierra.deMo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.software2000.deMo-Do 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Fr 10 ⁰⁰ -14 ⁰⁰ www.sonyinteractive.comMo-Fr 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰Mo-Fr 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ www.sunflowers.deMo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.take2.deMo-Fr 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰ www.thq.deMo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.learningco.deMo-Fr 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ www.topware.deMo-Fr 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ www.ubisoft.deWerktags 9 ⁰⁰ -16 ⁰⁰ www.virgininteractive.deMo-Do 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
---	---	---	--

PC Games –
da werden Sie
geholfen



Petra Maueröder, stellv. Chefredakteurin PC Games, zeigt Computerspielern seit 7 Jahren, wie es läuft.

HARDWARE

Abwechslung macht Laune, deswegen sind diesmal nach der PlayStation-Hardware im letzten Heft wieder Produkte für PC und N64 an der Reihe. Schließlich soll bei uns kein System vernachlässigt werden.

SHOCK2 RACING WHEEL

Einen Vorteil hat das neue Lenkrad von

N64 Guilemot auf jeden Fall gegenüber vergleichbaren Produkten: Es besitzt die offizielle Ferrari-Lizenz. Dementsprechend ansprechend und sportlich ist das Design des Shock2 Racing Wheel. Aber das alleine macht ja noch kein gutes Lenkrad aus. Die Hardware ist sehr solide verarbeitet und mit rutschfesten Gummipöhlen für einen sicheren Stand versehen. Zusätzlich ist eine Klemmvorrichtung im Paket enthalten, mit der ihr das Lenkrad am Tisch befestigen könnt. Auch die gut verarbeiteten Pedale zeigen selbst bei starker Belastung keine Schwäche. Das Beste am Shock2 Racing Wheel sind jedoch die Rumble-Effekte, für die gleich zwei integrierte Motoren verantwortlich sind. Eure Fahrfehler bekommt ihr so am eigenen Leib zu spüren. Das zweite Extra, das für lang anhaltenden Spaß mit dem Guilemot-Lenkrad sorgt, ist die eingebaute Memory-Card. Damit könnt ihr eure Rennergebnisse jederzeit problemlos speichern. Am Lenkrad finden sich außerdem die üblichen N64-Kontrollknöpfe, so dass ihr mit dem Shock2 Racing Wheel auch Nicht-Rennspiele zocken könnt.



Hersteller: ...Guilemot
Preis:DM 120,-
Wertung:90%

DURCHGESCHÜTTELT Das Shock2 Racing Wheel verfügt über die offizielle Ferrari-Lizenz und glänzt durch tolle Rumble-Effekte.

LOGITECH WM EXTREME DIGITAL 3D

PC Der WingMan Extreme Digital 3D von Logitech ist solide verarbeitet und hat alle Funktionen, die für langen Spielspaß nötig sind. Der ziemlich kantige Joystick überzeugt durch einen sicheren Stand und viele Einsatzmöglichkeiten. So besitzt er zum Beispiel eine dritte Achse für Ruderfunktionen, einen präzisen Schalter für die Rundumsicht, einen gut bedienbaren Schubregler am Fundament sowie neun programmierbare Feuertasten. Besonders vorteilhaft ist, dass man den Controller alternativ an Gameport oder an USB anknoppeln kann. Die bewährte WingMan-Software mit ihren zahlreichen Spielevoreinstellungen kann auch beim Digital 3D wieder voll überzeugen. Das Allerbeste am WingMan Extreme Digital 3D ist jedoch der günstige Preis: Den funktionellen Knüppel bekommt ihr schon für schlappe 79 Mark. Da fällt es einem auch leicht, über zwei kleinere Kritikpunkte hinwegzusehen. Nicht ganz so toll ist nämlich, dass der Logitech-Joystick nur für Rechtshänder geeignet ist. Außerdem gibt es nur wenige programmierbare Knöpfe.



Hersteller: ...Logitech
Preis:DM 79,-
Wertung:83%

GELUNGEN Rein äußerlich ist der WingMan Extreme Digital 3D von Logitech ein bisschen kantig, dafür hat er alle Funktionen, die man von einem guten Joystick erwartet.

- PC Games:** Europas meistgekauftes PC-Spiele-Magazin
- PC Games:** Tipps, Tricks, News, Tests, Previews zu den aktuellsten PC-Spielehits
- PC Games:** Monatlich zwei CD-ROMs mit Demos, Videos, Patches
- PC Games:** Die erfahrensten PC-Spiele-Redakteure Deutschlands
- PC Games:** Jetzt in flottem, neuem Layout
- PC Games:** Das alles für nur DM 9,90



Ihr Wille ist ihr Himmelreich!



Originalgröße: 84 x 119 cm



Das Probe-Abo GAMES AND MORE:
Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das
offizielle Original-Tomb-Raider-4-Plakat abstauben!

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

Als Dankeschön möchte ich das Original-
Plakat „Tomb Raider IV“, Art.-Nr 1198.

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich
nichts weiter zu tun. Ich erhalte GAMES AND MORE
jeden Monat frei Haus – die Versandkosten über-
nimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kün-
digen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte
Ausgaben erhalte ich zurück.

Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten
nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt,
kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

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

P3GM12

Wer jetzt GAMES AND MORE
im Abo testet, erhält das
abgebildete Tomb Raider 4-
Originalplakat als kosten-
lose Prämie (Lieferung
in einer Versandrolle)!
Da die Auflage limitiert ist,
gilt das Angebot nur,
solange der Vorrat reicht!

vorschau

UND IM NÄCHSTEN HEFT:

ab
19.1.2000
im
Handel

IMPRESSUM

SO ERREICHST DU UNS



ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion GAMES AND MORE
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:

Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 900201
90493 Nürnberg

ZENTRALE SERVICE-NUMMER:

0911-2872-150

SERVICE-FAX:

0911-2872-250

ZENTRALE ABO-NUMMER:

0180-5959506

ABO-FAX:

0180-5959513

ABO-E-MAIL:

computec.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR:

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

REDAKTION:

Patrizia Stajer (Ressortleitung), Stefanie Schetter

SPIELETIPS:

Florian Weidhase, Florian Brich

LAYOUT:

Nero A. Kaiser (grafische Konzeption), Alexandra Böhm, Christian Harnoth, Hansgeorg Hafner

LEKTORAT/ SCHLUSSREDAKTION:

Margit Koch, Birgit Bauer, 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: 0911-2872-143

Fax: 0911-2872-241

E-Mail: service@computec.de

Website: computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 13 vom 01.10.99

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

Thorsten Szameitat -141

ANZEIGENBERATUNG:

Hardware, Versand: Wolfgang Menne -144

Games: Jens Klüver -348

Online: Susanne Szameitat -142

ANZEIGENDISPOSITION:

Andreas Klopfer -140

ANZEIGENMARKETING:

Monika Fleenor -345

ANZEIGEN- UND OFFICEKOORDINATION:

Ina Schubert -346

ASSISTENZ DER ANZEIGENLEITUNG:

Claudia Rudolph -143

ANZEIGENGRAFIK:

Sabine Klier -138

VERLAG

VERLAGSLEITER:

Roland Bollendorf

PRODUKTIONSLEITUNG:

Martin Clossmann

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 89,- (Ausland: DM 113,-)
Das GAMES AND MORE-Miniabo (12 Ausgaben) kostet DM 39,-

ABONNEMENT- BESTELLUNG OESTERREICH:

PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300 - A-5081 Anif
Telefon: 06246/8820
Fax: 06246/8825277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis: OS 680,-
Abonnementpreis für das Miniabo (12 Ausgaben): OS 290,-

DRUCK:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/PRESSEPOST:

GAMES AND MORE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN: 1437-0875
VKZ: B 48211

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für im Heft dargestellte Produkte und Dienstleistungen, die missbräuchlich und zu illegalen Zwecken benutzt werden könnten. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies unverzüglich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph.

COMPUTEC MEDIA - Sonderdrucke

Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an.

Kontakt:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Claudia Rudolph

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem:



AUSSERDEM

>> Die neuesten Spiele angespielt >> Ausführliche Testberichte >> Game-Boy- und Hardwaretests >> Fortsetzung des Pokémon-TV-Führers >> Tipps und Tricks für Spiele aller Systeme >> Neue Pokémon-Starkarten <<

STARKARTE

★ BISAFLOR ★

Typ:Pflanze/Gift
Größe:2,0 m
Gewicht:100 kg

F2

Beschreibung:

BISAFLOR kann mit seiner Pflanze auf dem Rücken Sonnenenergie absorbieren.



STARKARTE

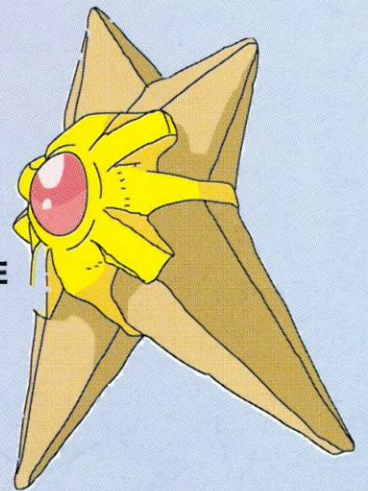
★ STERNDU ★

Typ:Wasser/Psycho
Größe:0,8 m
Gewicht:34,5 kg

E2

Beschreibung:

STERNDU setzt seine Psycho-Fähigkeiten ein, um sich fortzubewegen. STERNDU kann sich durch einen Wasserstein zu STARMIE weiterentwickeln.



STARKARTE

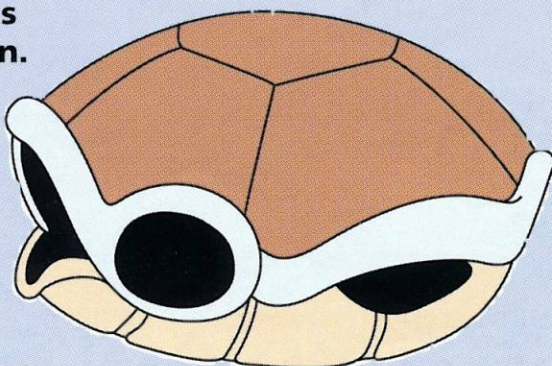
★ TURTOK ★

Typ:Wasser
Größe:1,6 m
Gewicht:85,5 kg

H2

Beschreibung:

TURTOK ist ein mächtiges Pokémon, das seine Gegner mit seinen Hochdruckwasserwerfern ziemlich nass machen kann.



STARKARTE

★ GLURAK ★

Typ:Feuer/Flug
Größe:1,7 m
Gewicht:90,5 kg

G2

Beschreibung:

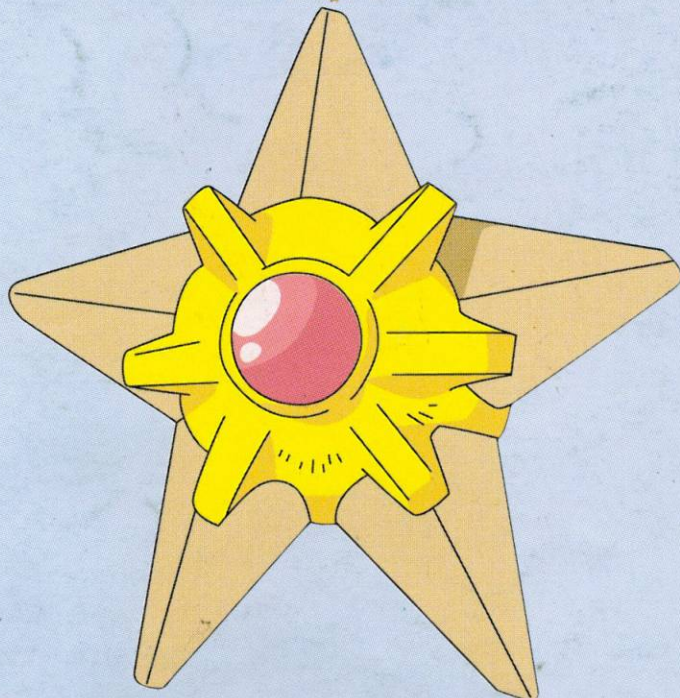
GLURAK kann mit seinem Feueratem Felsen schmelzen, aber auch Waldbrände auslösen.



GAMES
AND MORE

STARKARTE

E2



★ STERNDU ★

GAMES
AND MORE

STARKARTE

F2

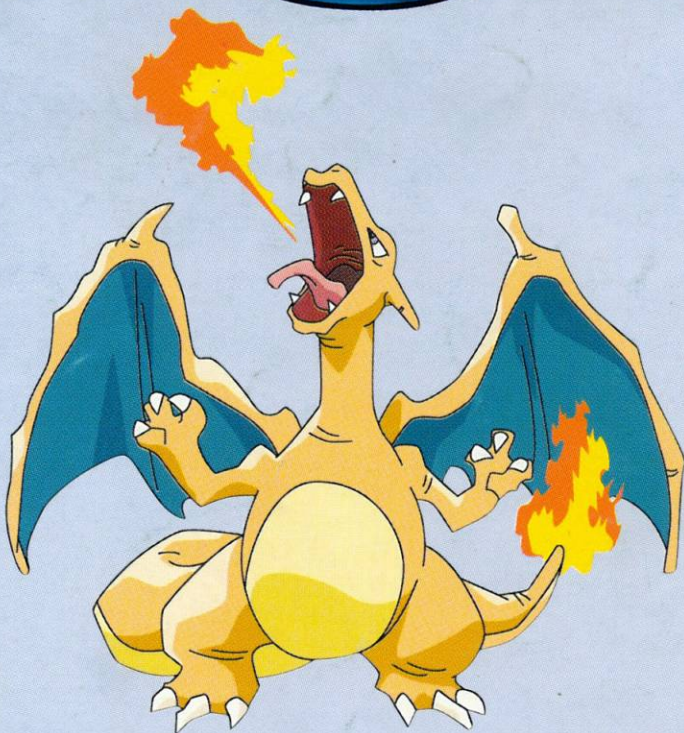


★ BISAFLOR ★

GAMES
AND MORE

STARKARTE

G2



★ GLURAK ★

GAMES
AND MORE

STARKARTE

H2



★ TURTOK ★