

12/91
12.11.91
ÖS 25,-
xpress
GAMIE
64
NINTENDO
PLAYSTATION
SATURN
PC
SEGA
SATURN

Das österreichische

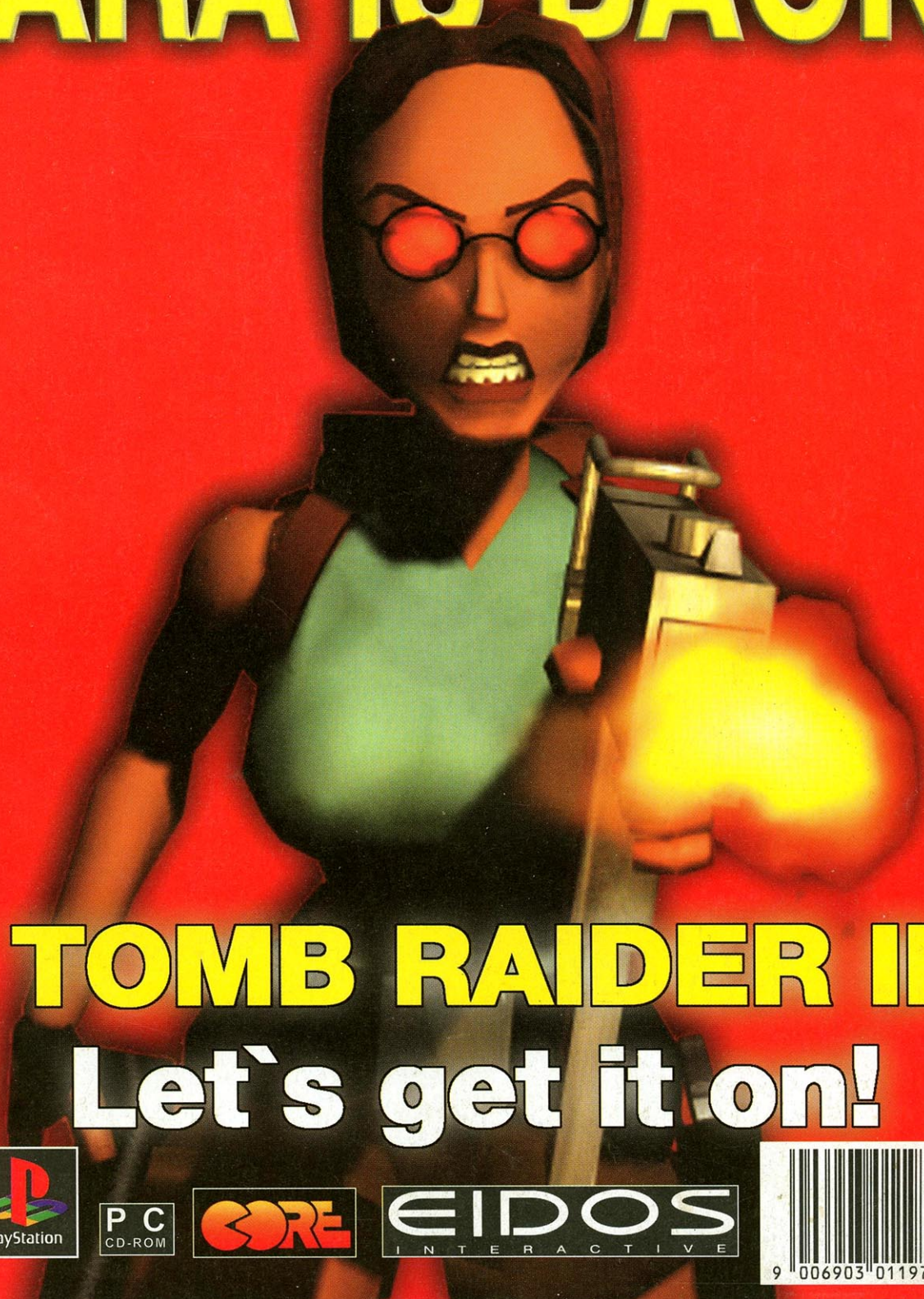
Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

GAMIE

xpress

öS 25,-
DM 5,-
SFR 5,-
Lux.Fr. 115,-

LARA IS BACK!



TOMB RAIDER II

Let's get it on!



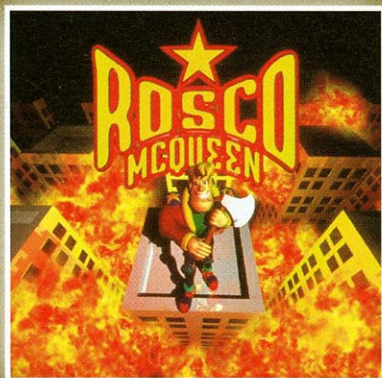
PC
CD-ROM



EIDOS
INTERACTIVE



9 006903 011977



**GENUG POWER
FÜR ÜBER**

250

Mehr
Games
als Bits!

GAMES!



You Better Watch Out!

Die Wurmkur für Ihren PC!

GRATIS!
WORMS 2-DEMO UNTER
www.worms2.com
DIE WEBSITE FÜR DEN WÜRMER-WAHN!



Worms-Fans, aufgepaßt!

Die süßen kleinen Killer sind wieder da - in Worms 2! Erleben Sie noch mehr Chaos, noch mehr

Zerstörung, noch mehr Cartoon-Komik und noch mehr durchlachte Nächte! Diesmal mit unbegrenzten Möglichkeiten, die Exzesse unserer schleimigrosafarbenen

Freunde zu genießen: Einzelspiel, Hot Seat (empfohlen), Netzwerk oder Internet.

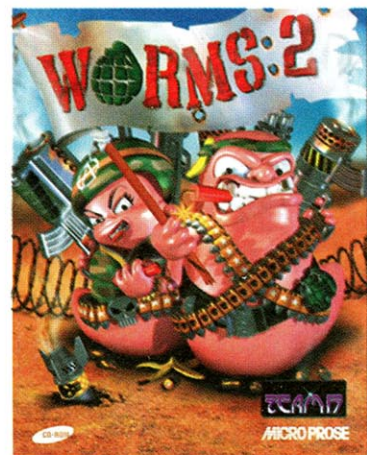
Demütigen Sie Ihre Freunde, rächen Sie sich an Ihrer Familie, und beseitigen Sie völlig Fremde. Worms 2 ist spannungsgeladener Spielspaß der Superlative!



MICROPROSE

CD-ROM

Worms 2. Ein Faß ohne Boden an irrwitziger Action!



Worms2 © 1997 Team17 Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Herausgeber: Team17 Software Ltd. Vertrieb und Marketing: MicroProse Ltd. Team17 und Worms2 sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Team17 Software Ltd. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Ltd. Originalidee: Andy Davidson.

Exklusiv-Vertrieb in Österreich:
DYNAMIC SYSTEMS, 8786 Rottenmann
Tel.: 03614-5005-0, Fax.: 03614-5005-14

Offener Brief an die Branche

Sehr geehrter Hersteller, Großhändler und Händler!
Lieber Leser!

Nach einer Flut an Beschwerden und Anregungen zum Thema Blood Games haben wir uns entschlossen, die Probleme, die das Underground-Magazin betrifft, zu offenbaren.

Blood Games steht für umfangreiche Information im Bereich der Brutalo-Games, für fetzige Bilder und exklusive Cheats.

Blood Games soll dem Leser- und da natürlich auch den deutschen Nachbarn- die neuesten Splatter-Games näherbringen, soll Lese-stoff mit geballter Information bieten.

Nun hatten wir zu Beginn eine zweimonatliche Erscheinung geplant und dies auch den Interessenten aus Industrie und Handel mitgeteilt. Unsere Abonnenten rechneten mit dieser Frequenz und waren dementsprechend enttäuscht und teilweise auch empört, als wir ihnen mitteilten, die jährliche Heftanzahl würde sich auf maximal drei verringern.

Wir wollen an dieser Stelle erklären, warum es zu dieser Reduktion kommen mußte. Erstens erscheinen innerhalb von acht Wochen nicht genügend wirklich harte und exzessive Games um ein Magazin zu füllen. Der Grundstein für die Erscheinung von Blood Games, nämlich die redaktionellen Unterlagen fehlen also.

Als zweiten und mindestens ebenso schwerwiegenden Grund müssen wir das Fehlen von Inseraten anführen, denn die Hersteller ebenso wie die Großhändler fürchten um ihr Image. Die "Blood Games" werden releast und mit viel Erfolg verkauft und doch will man sich nicht mit dieser Art von Spielen identifizieren. Eine auf der einen Seite nicht unverständliche Ansicht, produziert oder vertreibt man doch auch Lernsoftware oder kindergerechte Spiele. Andererseits befürwortet und lobt man Blood Games über alles und sollte doch auch den Kick, den dieses Magazin der Branche zu geben vermag, unterstützen und dadurch verstärken.

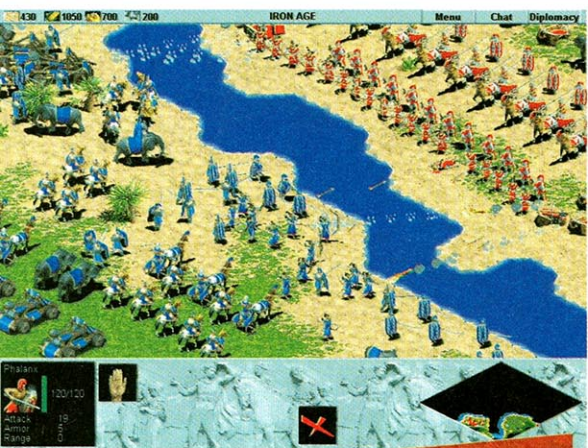
Auch wenn die angeführten Probleme zu einem zwischenzeitlichen Erscheinungsloch geführt haben, versprechen wir das Ausliefern der nächsten Ausgabe noch vor Weihnachten. Wir hoffen, mit diesen Worten ein wenig Staub aufgewirbelt zu haben, ersuchen unsere Leser und speziell die Abonnenten noch um etwas Geduld (das Abo läuft selbstverständlich über die vollen 6 Ausgaben) und die gesamte Branche um Unterstützung. Wir promoten die harten Games, wir machen sie auch den deutschen Lesern zugänglich, helfen Sie mit, die Wirkung von Blood Games weiter zu verstärken und so die Lust auf diese Art der Games zu steigern.

Wirken wir gemeinsam der Bundesprüfstelle in Bonn entgegen und geben wir dem erwachsenen deutschen Leser die Möglichkeit, Informationen zu bekommen und Testberichte zu lesen.

.....das **GAME**press Team

Thomas Gehring

Ing. Heinz Strobel



INHALT

BERICHTE

ABC NEWS	08
Heiße News für Spieler	
N 64 NEWS	32
Was gibt es demnächst auf dem N64	
SONY NEWS	42
News aus dem Hause Sony	

PC-GAMES

COMIC BOOK	09
Mach Deine eigene Geschichte	
7th LEGION	10
Strategie auf dem PC	
DAYTONA USA	11
Heißes Rennspiel	
TOTAL ANNIHILATION	14
Was das wohl heißt?	
LINKS LS	16
Nimm den Putter Du Pute	
NHL 98	18
Nur der WEV ist besser	
LEVIATHAN	20
Nimm Dich in acht	
STARFLEET ACADEMY	22
Auf den Spuren von Kirk	
AGE OF EMPIRE	24
Ein neuer Maßstab!!!	
OUTPOST 2	25
Diesmal ohne Bugs?	
SHADOWS OF THE EMPIRE	26
Vom N64 auf den PC	
INCUBATION	28
Nein keine Angst das ist nicht ansteckend	
JEDI KNIGHT	30
Star Wars ohne Ende	

KONSOLEN

	N64
M.R.C.	34
Gutes Autorennen	
GOLDEN EYE	36
Das beste 3D Shoot Game	
MISCHIEF MAKERS	38
Wasn das?	

SATURN

WORLD WIDE SOCCER 98	40
Beim Fußball ist Sega spitze	
LAST BRONX	41
Streetgang trifft Streetgang	

PLAYSTATION

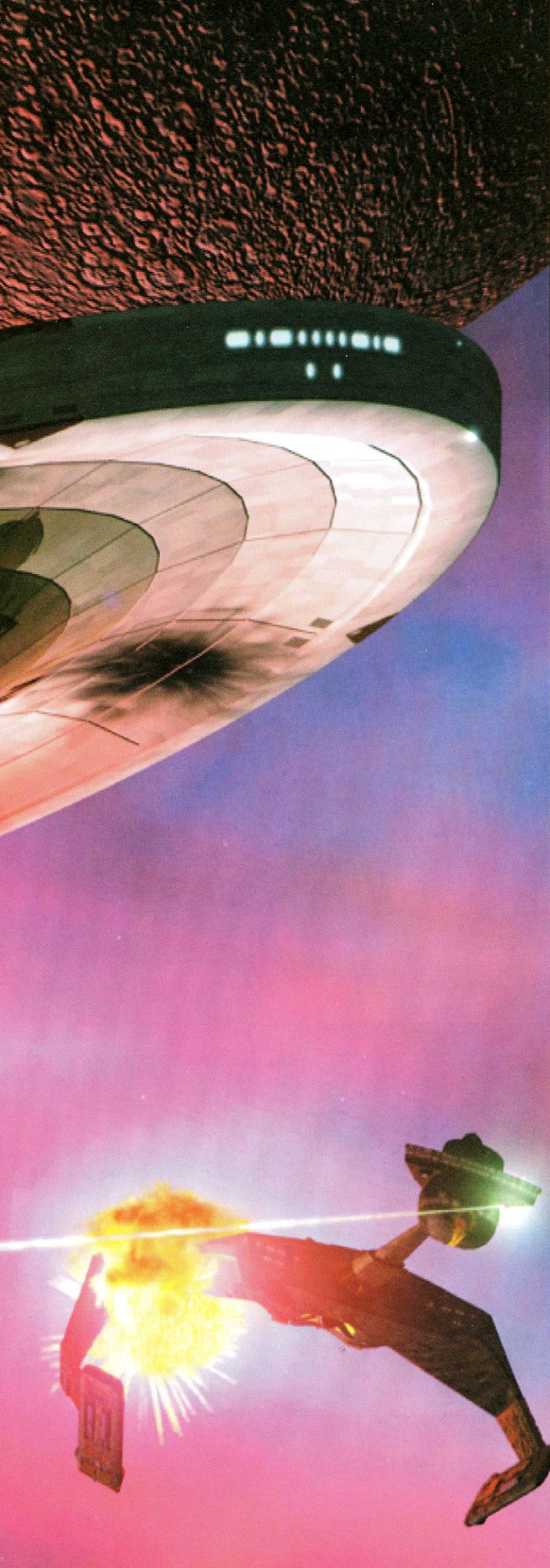
TOMB RAIDER 2	44
Ohne Lara geht nichts mehr	
G-POLICE	46
Das trifft genau den Punkt	
NHL 98	47
Wie PC so -Station	
FINAL FANTASY VII	48
Nun für die Pal-Playstation	

TIPS & TRICKS SPECIAL

TIPS & TRICKS ... ab 26
Für alle Systeme und brand-heiß

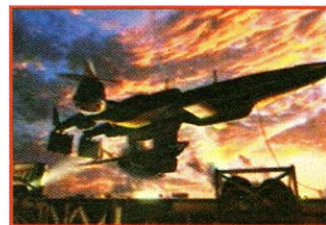
SONSTIGES

EDITORIAL	5
VORSCHAU	50
IMPRESSUM	50



**Der Söldner
Cloud
zerstört eines
der größten
Kraftwerke
der Shinra
Corporation
und verdient
dabei nicht
schlecht.**

**Aber um kein
Geld der
Welt kann
man
Ansehen und
Respekt
kaufen.**



FINAL FANTASY VII[®]

**Comin'
soon!**

Ab November

- HOTLINE: 0450 199 000 500 -

Ein Anruf unter dieser Nummer kostet von 8-18^h 658,-Mio, außerhalb dieser Zeit 656,-Mio.

internet: <http://www.sonymusic.at/playstation>

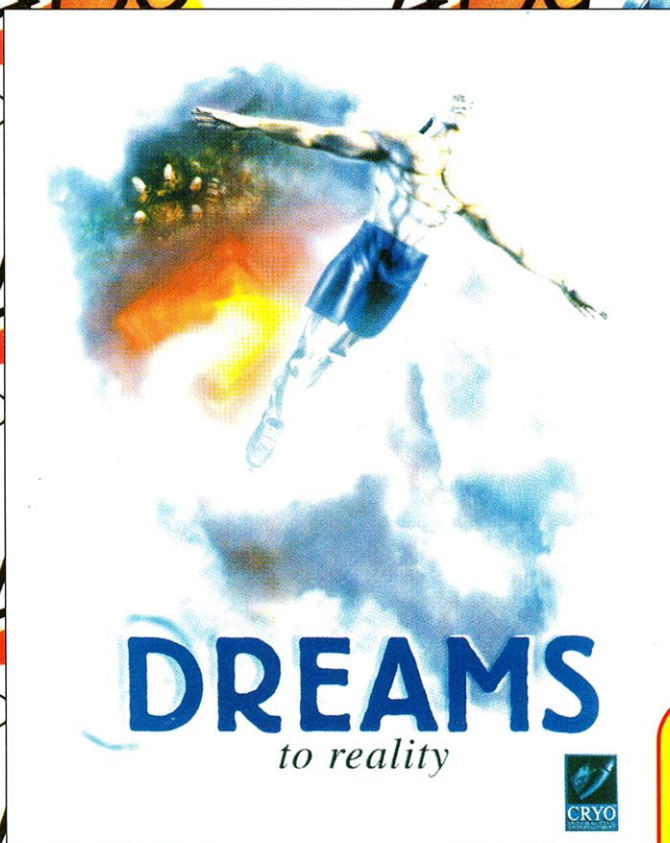




PANDEMONIUM 2
Im Königreich Lyr suchst Du mit
Nikki und Fargus den Kometen
PLAYSTATION
ab 10. November im Handel
Richtpreis öS 799,-



PAX CORPUS
Super 3D Welten, über 20 Gegner
Pax Corpus, die Herausforderung
PLAYSTATION
Ende November
Richtpreis öS 699,-

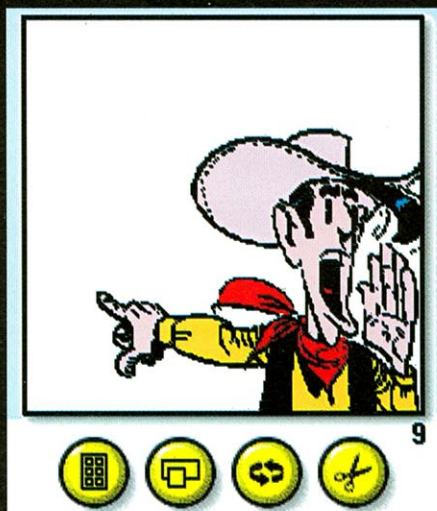


DREAMS to REALITY
Das 3D Echtzeiterlebnis schlecht-
hin. Magie und Abenteuer
Für PC CD-Rom
bereits im Handel
Richtpreis öS 699,-

COMIC BOOK

Seit langem angekündigt und nun endlich auf den Markt gekommen. Das österreichische Produkt "Mein Comic-Heft" inklusive einem großen Wettbewerb.

Was kann diese Software und was steckt hinter dem Wettbewerb? Nun, mit dieser silbernen Scheibe kannst Du Dir Dein eigenes Comic gestalten, ganz nach Lust und Laune. Die von uns getestete Version gibt Dir die Möglichkeit, den coolen Lucky Luke mit all seinen Freunden und Feinden, also Rantanplan oder auch den Daltons aufleben zu lassen. Unmengen an Figuren, Hintergründen, Häusern, Sprechblasen oder auch Werkzeugen stehen Dir zur Verfügung und Du kannst sie beliebig in den einzelnen Comic-Kästchen anordnen. In den Sprechblasen befinden sich entweder bereits verschiedene Symbole (Fragezeichen, Rufzeichen oder das bekannte Gekritzel, wenn sich einer der Figuren heftig ärgert), oder aber Du schreibst den von Dir gewünschten Text selbst hinein. Wenn Du Deiner Phantasie freien Lauf



läßt, so entstehen die wildesten Geschichten, die Du dann speichern, verändern oder ganz einfach ausdrucken kannst. Es macht ungeheuren Spaß seine eigenen Stories zu schaffen, vielleicht gerade selbst erlebte Geschichten nachzustellen und dann ein eigenes, farbiges Comic in Händen zu halten.

Das Game beinhaltet eine Bügelfolie, mit Hilfe derer Du eine Figur aus Deinem Comic oder aber auch eine ganze A4



Seite mit einer Story auf ein T-Shirt aufdrucken kannst. Da werden Deine Freunde aber staunen, wenn Du ein ganz persönliches und selbst gestaltetes Comic auf Deinem Leiberl hast.

Wie bereits erwähnt, kannst Du noch dazu an einem Wettbewerb teilnehmen (von Electronic Land und Lexmark ins Leben gerufen), bei dem Du einfach Dein schönstes Comic einsendest und die Möglichkeit hast eines von zahlreichen Mountainbikes zu gewinnen. Tolle Sache meinen wir und können die Serie "Mein Comic-Heft" nur allen, die Spaß am Geschichten schreiben haben und noch dazu eine gehörige Portion Phantasie besitzen, wärmstens empfehlen.

Altersempfehlung: ab 4 Jahren

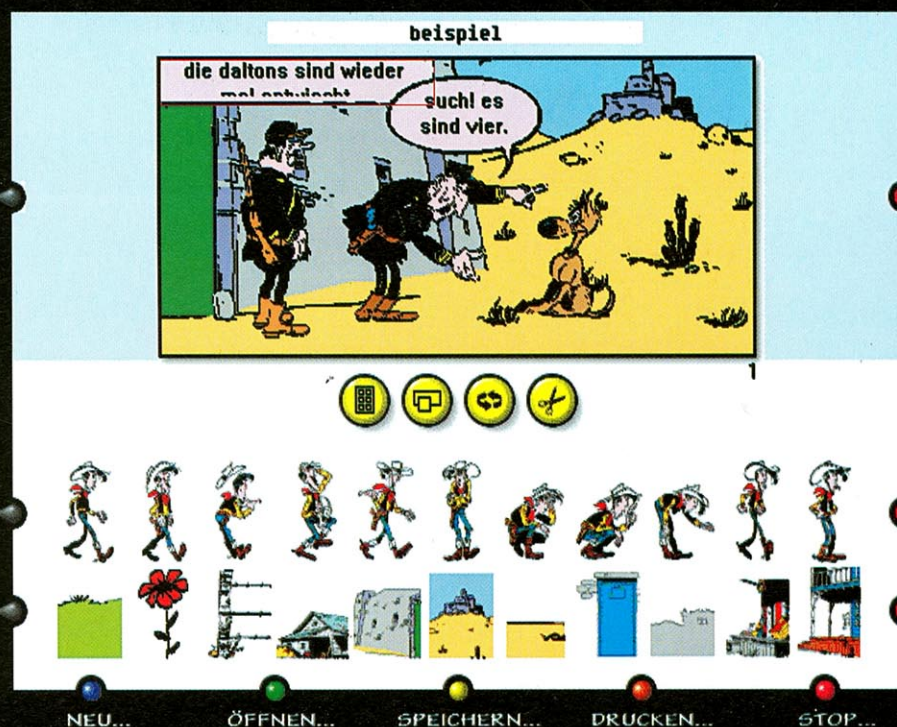
Testmuster: Hersteller
01-505 76 35-0

Richtpreis: ca. öS 349,-

Hardware:

PC >486 DX2/66, 8 MB RAM, 2-fach CD-ROM, 256 Farbengrafikkarte, Soundblaster, >Win 3.1, DOS, Maus
MAC > Performa 630 CD, Maus, 2-fach CD-ROM, System > 7.1

Für Farbausdrücke (DOS und MAC) mind. 20 MB freier Festplattenspeicher
Thomas Gehring





Die Flut an Echtzeitstrategie-Games scheint nicht abzureißen, denn nun schickt auch Microprose sein Spiel in die Schlacht um Gunst der Spieler.

A Iso, die Gschicht war so: Die Menschen haben es geschafft, ihren Planeten zu verwüsten und einige elitäre Personen haben sich mittels Raumschiffen aus dem Staub gemacht. Reiner Egoismus, denn einige Zeit später kommen sie wieder, um die Erde in Besitz zu nehmen. Doch siehe da, die Zurückgebliebenen sind nicht in die ewigen Jagdgründe eingegangen, sondern verteidigen ihr Terrain wie die Besessenen. Also geht es wieder einmal los und strategische Schachzüge, ideales Platzieren der Einheiten und Vorausdenken sind gefragt. Alles läuft ab wie bei den Konkurrenzprodukten (außer,



daß man bei 7th Legion das Geld nicht durch Abbau von Ressourcen, sondern durch Vernichtung gegnerischer Einheiten und Aufsammeln von Kisten macht, was die Konzentration auf das eigentliche Spielgeschehen lenkt) dieses Genres, wenn da nicht diese zufällig auftretenden Spielkarten wären, die den Spielverlauf ganz schon auf den Kopf stellen können. Sie haben beispielsweise die Fähigkeit, die eigenen Einheiten bei arger Bedrängnis zu verkleiden und so einen ungemeinen, strategischen Vorteil herauszuschinden.

Nur treten diese Karten, wie gesagt, rein zufällig auf und drehen somit manchmal den Ausgang einer Mission total um. Eine reizvolle Geschichte, nur basiert soviel auf dem Zufallsprinzip, daß auch der exzellenteste Strategie das Handtuch zu werfen droht. Freilich, die Karten bringen Leben und Abwechslung in das Game, doch wenn sie den Spielausgang nachhaltig beeinflussen und auch die Steuerung in der allgemeinen Hektik nicht immer perfekt funktioniert, dann hätte man da in der Entwicklerwerkstatt ein wenig genauer arbeiten müssen.

Thomas Gehringer



7TH LEGION

GRAFIK		76 %
SOUND/MUSIK		74 %
SPIELBARKEIT		70 %
MOTIVATION		78 %
STEUERUNG		70 %
HANDBUCH		86 %
GEWALTFREIHEIT		69 %

GESAMTNOTE:

75%

HERSTELLER:

MICROPROSE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-50050

GENRE:

ECHTZEITSTRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

PENTIUM 90, MIND.16MB RAM, 1 MB FESTPLATTE, 2X CD, VGA, DOS 5.0 OD. HÖHER, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

DAYTONA USA Deluxe

Na bitte, jetzt können auch alle Pc-User dem heißen Asphalt und dem Geschwindigkeitsrausch frönen. Daytona USA Deluxe ist da und begeistert vor allem durch perfekte Steuerung und Top Speed

Gentlemen start your Engines "tönt aus den Boxen und die Finger umklammern das Lenkrad. Der rechte Fuß bearbeitet nervös das Gaspedal, wann schaltet die Ampel denn endlich auf Grün? Start! Die Boliden wetzen mit ungeheurer Beschleunigung davon, da kommt auch schon die erste Kurve, anbremsen und dann mit vollem Karacho herausbeschleunigen. Jawohl! Wieder einen Widersacher ausgebremst, schon bin ich Zehnter und glaubt mir, ich krieg Euch alle! So, oder so ähnlich werden sich wohl die Gedanken eines Rennfahrers anhören, wenn er versucht, wieder einmal einen wichtigen Sieg zu erringen. Und so sind auch die Eindrücke beim neuesten SEGA PC-Werk "Daytona USA Deluxe",

denn das Feeling ist schon gewaltig, wenn man die Gegner reihenweise in die Botanik drängt und selbst knapp an den Betonmauern vorbeibrettelt.

Das Game bietet neben 6 verschiedenen Kursen (z.B.: Dinosaur Canyon, Sea Side Street Galaxy oder Silver Ocean Cause-



way) und 8 unterschiedlichen Autos (Hornet, Phoenix oder Balance) eine ganze Reihe an Fahrzeugeinstellungen (z.B. Handling). Wie bereits erwähnt zeichnet sich "Daytona USA Deluxe" durch eine ganz exzellente Steuerung (sowohl mittels Joystick, der zwar nicht der

meine ist, als auch durch Tastatursteuerung) aus. Daß die Crashes, die nunmal so passieren, Spuren an den Boliden hinterlassen, ist ein Umstand, der rein optisch (aber auch das Fahrverhalten verändert sich gewaltig) einiges hergibt. Grafisch kann ich dem Game nicht unbedingt viel abgewinnen, zu pixelig sind sowohl Autos, Strecken als auch Hintergründe. Wenn man von diesem Manko absieht und den Spitzensound berücksichtigt, hat "Daytona USA Deluxe" das Zeug zum absoluten Spitzenspiel..

Thomas Gehringer

DAYTONA USA DELUXE

GRAFIK	71 %
SOUND/MUSIK	90 %
SPIELBARKEIT	90 %
MOTIVATION	86 %
STEUERUNG	94 %
HANDBUCH	79 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

87 %

HERSTELLER:

SEGA

TESTMUSTER:

SEGA ENGLAND

GENRE:

FUßBALL SIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

> P133, 16MB RAM(BESSER 32)

5-85 MB FESTPLATTE,

4X CD, SVGA, WIN95, SOUND BL. KOMP., MAUS

NICHT NUR GO

Im 3. Jahrtausend sind Bergmassive nicht einfach Bergmassive -

es sind Festungen.

Oberkommandos beziehen daher ebenso wie Scharfschützen

und Grenadiere Stellung auf den Gipfeln.

Weshalb auch nicht alles, was von

oben kommt, Befehle sind ...

Exklusiv-Vertrieb in Österreich:
DYNAMIC SYSTEMS, 8786 Rottenmann
Tel.: 03614-5005-0, Fax.: 03614-5005-14

TT SIEHT ALLES.

DARK REIGN

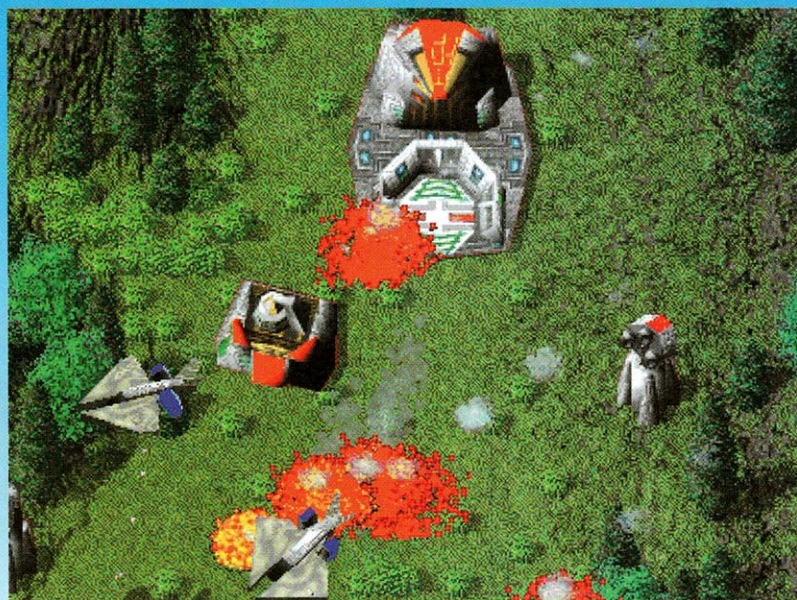
THE FUTURE OF WAR

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.de>

TOTAL



ANNIHILATION



Der Markt strotzt derzeit nur so von Strategiespielen aller Art. Ob Incubation, Leviathan oder jetzt auch Total Annihilation, alle haben ihre Vorzüge in diversen Bereichen. Das vorliegende Game besticht (wie man es von GT auch gewöhnt ist) durch actiongeladenen Spielaufbau und fulminante Effekte.

Die Kämpfe in diesem Echtzeitstrategie-Game finden auf einem 3D gerenderten Gelände statt, wodurch das Spielgeschehen natürlich massiv beeinflusst wird. Alleine dieser Umstand hebt Total Annihilation von der Flut der anderen Spiele dieses Genres ab. Hügel, Felsen oder Bäume bieten den Spähern perfekten Schutz und auch die Fahrzeuge kommen in dem perfekt animierten Gelände unterschiedlich gut und schnell voran.

Die Story dreht sich um den Befehlshaber der Truppen, den Commander, denn er alleine ist für das Ende der Mission verantwortlich, oder anders: wenn der Commander stirbt, ist der Auftrag verloren. Nun schützt sich der gute Mann (im Spiel grün eingefärbt) aber recht erfolgreich mit einer stolzen Ansammlung an Waffen, so daß sein Ableben nicht in den ersten Minuten einer gerade begonnenen Mission zum Mißerfolg dieser führt. Die Kampfeinheiten agieren mit erstaunlicher künstlicher Intelligenz, denn sie greifen nur solange das vom Spieler ausgesuchte Ziel an, solange sie in der Lage sind zu überleben. Wird der Widerstand des Gegners zu groß und die eigenen Schäden nehmen bedrohliche Form an, so kehren sie zur Basis zurück, um nach erfolgter Revitalisierung erneut anzugreifen. Eben diese Unterschiede

zu anderen Games und die Möglichkeit der Truppen, den Feind in den Bergen von oben anzugreifen, oder ihn in einen Hinterhalt im Gelände zu locken, machen den Reiz von Total Annihilation aus und katapultieren es in eher unerwartete Höhen der Popularität.

Die feine Grafik, die detaillierten Animationen der Geschütztürme, der Einheiten und auch der Flugzeuge war in dieser Form noch nicht da und verwöhnt das Auge des Spieler enorm, ohne vom eigentlichen Spielgeschehen abzulenken.

Ein wichtiger Meilenstein auf dem Weg zur erfolgreichen Beendigung der Missionen ist die Gewinnung und Verarbeitung von Metall und Energie, die den Bau und Ausbau der Gebäude und die Weiterbildung der Einheiten finanzieren. Hat man diesen Punkt im Verlaufe des Spiels vernachlässigt, so rächt sich das spätestens, wenn die Produktion neuer Einheiten nur noch äußerst von statten geht. Dann kann man diese Mission zumeist vergessen, denn die Gegner werden die Einheiten überrollen und es wird kaum Zeit bleiben, die notwendige Energie

nachträglich zu gewinnen.

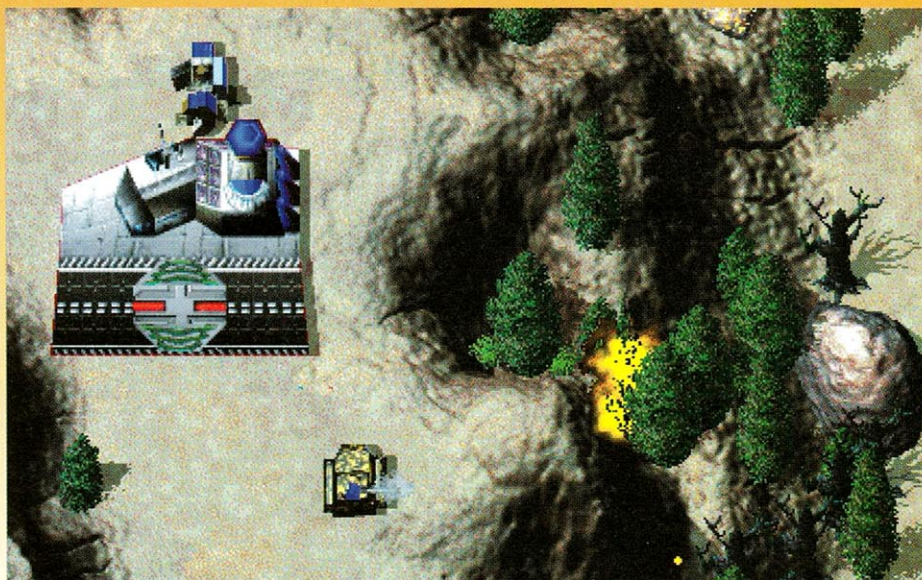
Resümierend sein festgestellt, daß die Bewegungen der Truppen bei Total Annihilation überaus realistisch ausgefallen ist, daß durch die Verwendung des 3D-Geländes zusätzlicher Spielreiz geschaffen wurde und die Special-Effects dem Ruf von GT Interactive, bzw. dem Kopf



des neuen Programmiererteams Cave-dog, Ron Gilbert (hat übrigens Monkey Island ins Leben gerufen) gerecht werden. Actiongeladen und mit gutem Sound und macht Total Annihilation sehr viel Spaß und es kommen strategische Feinheiten perfekt zum Tragen.

Ein Spiel, das frischen Wind in das überladene Echtzeitstrategie-Genre bläst und gemeinsam mit Dark Reign und Incubation zu den Highlights des aggressiven Taktik- und Kriegsspiels zählt.

Thomas Gehring



TOTAL ANNIHILATION

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPIELBARKEIT		92 %
MOTIVATION		88 %
STEUERUNG		91 %
HANDBUCH		88 %
GEWALTFREIHEIT		76 %

GESAMTNOTE:

88 %

HERSTELLER:

CAVEDOG/GT INTERACTIVE

TESTMUSTER:

DARIUS

01-20 102-0

GENRE:

STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

>P100, 16MB RAM(32), 40 MB FESTPLATTE,
2X CD(4X), SVGA, WIN95,
SOUNDBL. KOMP., MAUS

LINKS LS 98

Heißt auch in der 98er Version die beste Golfsimulation auf dem PC "Links"? Klar, denn detaillierter und realitätsnäher geht's nun wirklich nicht mehr.

Als passionierte Golfer habe ich mir dieses Game natürlich mit Freuden hineingezogen und weiß nun nicht mehr was schöner ist: Auf der Driving Range zu pitchen, zu putten oder den Ball einfach mit dem Driver abzuschlagen oder aber am PC den Spieler zu einem 3 unter Par zu bringen.

Links LS 98 bietet alles, was ein Golfer zu seinem Glück braucht. Wunderschön animierte Anlagen, Spitzengrafik (selbst die Wälder und Wolken spiegeln sich im Wasser, die Flaggen wehen im Wind - einfach herrlich!) und eine unglaubliche

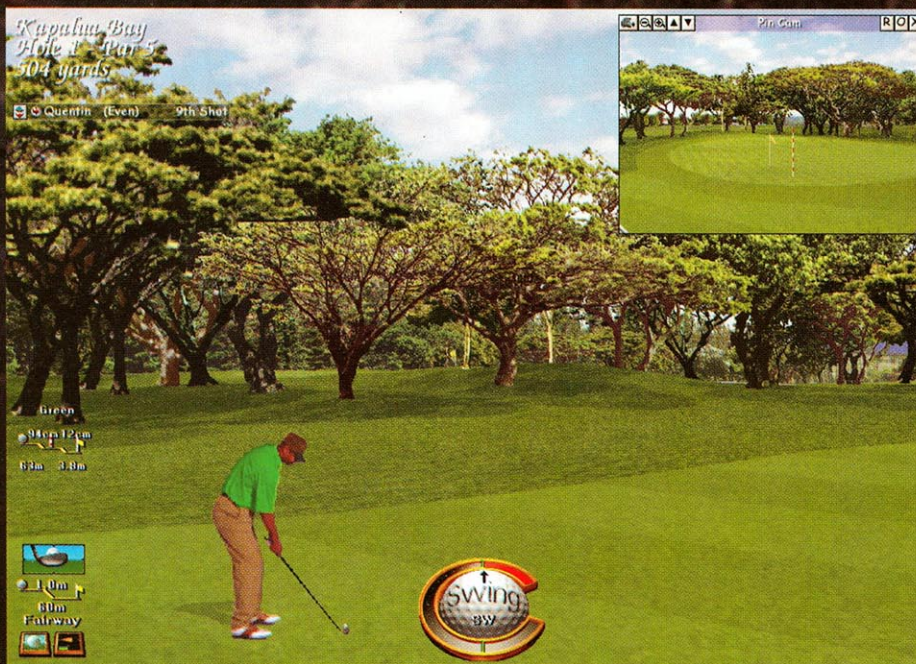
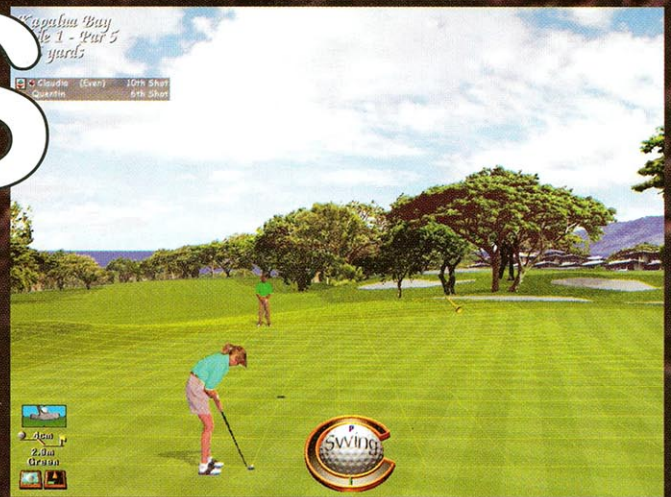
Realitätsnähe bei den Schlägen. Da fehlt nur noch das 6er Eisen, die Golfschuhe und schönes Wetter.

Insgesamt 4 CD's waren nötig um all die Daten speichern zu können, die nächste Einstellung wird bereits während der Flugphase des Balles berechnet (!!) und der Bildaufbau wird mit unglaublichem Speed geschafft.

Die Version aus dem Jahre 1990 wurde mit einem zusätzlichen 18-Loch Parcours (Kapalua Bay) aufgemotzt, die anderen drei neu überarbeitet, die Golferkollegen werfen einem beim eigenen Schlag kritische Blicke zu und auch ein Turniermo-

odus wurde eingebaut. Selbst über das Internet kann man seine Fähigkeiten mit anderen messen und wird, so wie wir auch zum Schluß kommen: es gibt nach wie vor nichts besseres auf diesem Sektor, denn Links LS 98 ist das Nonplusultra bei der Golfsimulation. Leicht erlernbar und doch so umfangreich wie keines der Konkurrenzprodukte.

Thomas Gehringer



LINKS LS 98

GRAFIK		92 %
SOUND/MUSIK		75 %
SPIELBARKEIT		90 %
MOTIVATION		88 %
STEUERUNG		89 %
HANDBUCH		81 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE: **88%**

HERSTELLER: ACCESS SOFTWARE

TESTMUSTER: DARIUS
01 - 20102 - 0

GENRE: GOLFSIMULATION
RICHTPREIS: CA.ÖS 799,-

HARDWARE:
PENTIUM 90, MIND.16MB RAM(32), 37-218 MB FEST-
PLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, WIN NT 4.0,
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

Exklusiv-Vertrieb in Österreich:
DYNAMIC SYSTEMS, 8786 Rottenmann
Tel.: 03614-5005-0, Fax.: 03614-5005-14

DARK EARTH™

"Das Programm hat meine kühnsten Erwartungen übertroffen: Technisch glänzt es durch selten gesehene Perfektion, und das von Grafik und Sound überzeugend umgesetzte Endzeit-Ambiente sucht einfach seinesgleichen. Auch für Einsteiger absolut empfehlenswert."



HERBERT EICHINGER (PC ACTION 10/97)

Wertung 85% "Weltuntergangs-Epos der absoluten Extraklasse"

PC ACTION 10/97

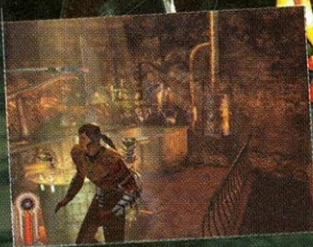
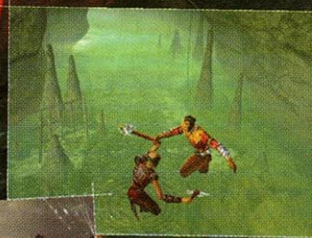
"Ja, bei Dark Earth kommt Freude auf. Als alter Fan von "Alone in the Dark" habe ich schon lange auf einen Titel gewartet, der eine ähnlich gelungene Stimmung rüberbringt."

TOM SCHMITT (POWERPLAY 10/97)

GOTT IST DAS SONNENLICHT.
DUNKELHEIT EIN
TODESURTEIL -
UND DIE ZEIT
IST DER FEIND.

IM 24. JAHRHUNDERT HERRSCHT DIE ZEIT DER DUNKELHEIT. DIE ZIVILISATION ÜBERLEBT IN DEN WENIGEN STÄDTEN DES MYSTISCHEN LICHTS. SIE SIND ARKHAN. IN EINEM TÖDLICHEN RENNEN GEGEN DIE ZEIT MÜSSEN SIE SICH UND IHRE STADT VOR DEN HEERSCHAREN DES BÖSEN BEWAHREN.

ERLEBEN SIE EINE EINZIGARTIGE WELT. **Dark Earth** - DAS ATEMBERAUBENDE ECHTZEIT-ABENTEUER!



CD-ROM

kalisto
entertainment

<http://www.darkearth.com>

MICRO PROSE

<http://www.microprose.com>



rascht sein, denn die computergesteuerten Intelligenzbolzen haben es wahrlich in sich. Gott sei Dank stehen drei Stärken zur Verfügung, wobei der Beginner-Level "Rookie" tatsächlich nur für Greenhorns zu empfehlen ist.

EA hat sich bei der Steuerung der Cracks in puncto Komplexität auch einiges einfallen lassen, waren doch die bisherigen EA-Hockey-Games mit Joypads- oder Sticks auf 2-Button-Basis steuerbar, was nunmehr auf weitaus umfangreichere vier oder mehr umgestellt wurde.

Wie schafft es Electronic Arts, sich von Jahr zu Jahr, von Version zu Version, immer wieder zu steigern? Das Game NHL 98 setzt dem Eishockeygenre die Krone auf und läßt Spiele wie NHL Breakaway aus dem Hause Acclaim ziemlich alt aussehen.

Was macht EA Sports nur, daß jedes neu auf den Markt gebrachte Spiel neue Dimensionen schafft und die Latte für die Konkurrenz in schier unerreichbare Höhen legt? Liegt es an der Verbesserung des Gameplays oder an der satten Action, die da federführend ist? Wir haben das NHL 98 auf den Prüfstand gestellt und die nun folgenden Erkenntnisse gewonnen. Das Game wurde von der Tochterfirma von EA, EA Sports mit Sitz in Vancouver, Kanada, für die beliebten 3D-Grafikkarten geschaffen, was sich in vielen Bereichen positiv auswirkt. So sehen die Gesichter der Hockey-Cracks realistischer aus, sind die animierten Zuschauer schöner anzusehen und kommen auch die Transparenteffekte der Plexiglas-Kabinen für die Spieler besser zu Geltung. Soweit zur grafischen Aufmachung von NHL 98, welches übrigens das erste Game von EA Sports ist, das 3D unterstützt wird.

Die Bewegungen der Spieler am Eis wirken lebensechter und speziell an der Intelligenz der Torhüter wurde gefeilt, was dem Game mehr Realitätsnähe verleiht. Die Spielfiguren sind weicher animiert,

bestehen komplett aus Polygonen, die mit einer Reihe an Texturen überzo-

gen sind und verhalten am Eis einfach echter und individueller. Auch in puncto Stadien hat sich EA Sports einiges einfallen lassen und sich die Mühe gemacht, alle Hallen der NHL akribisch genau nachzubilden und so (natürlich nur für echte Kenner der Materie, anderen wird dieser Umstand kaum auffallen) das Spielgeschehen rund um die bekannteste Eishockeyliga der Welt noch attraktiver zu machen.

Auf dem Gebiet der strategischen Optionen gibt es ebenfalls etwas neues, denn man hat die sogenannten Coaching-Strategien zur Verfügung, was bedeutet, daß man im Vorfeld seine Spieler exakt so plazieren und einstellen kann, daß im Falle des Powerplays (Überzahlspiel) der Gegner regelrecht vom Eis geschossen werden kann. Insgesamt acht verschiedene Kamerapositionen stehen dem Spieler zur Verfügung, das Umschalten während des Matches kann blitzartig durchgeführt werden und im Vorfeld eingestellte Torwiederholungen präsentieren das erzielte Goal bis zu zweimal in Slow-Motion.

Kenner des Genres werden vom Schwierigkeitsgrad von NHL 98 über-



Alles in allem ein Spiel, das Einsteiger und Profis gleichermaßen begeistert, eine Traumgrafik und vorallem ein sensationelles Gameplay bietet.

Ob sich EA Sports bei der wohl im nächsten Jahr erscheinenden Version NHL 99 ein weiteres, größeres Denkmal setzen kann?

Gerald Amon

NHL 98		
GRAFIK		96 %
SOUND/MUSIK		95 %
SPIELBARKEIT		90 %
MOTIVATION		92 %
STEUERUNG		93 %
HANDBUCH		86 %
GEWALTFREIHEIT		100 %
GESAMTNOTE:	93%	
HERSTELLER:	EA SPORTS	
TESTMUSTER:	DARIUS 01-20 102-0	
GENRE:	EISHOCKEY	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 699,-	
HARDWARE:	> P100, 16MB RAM(32), 1-272 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, JOYSTICK, MAUS, SOUNDBL. KOMP., 3DFX UNTERSTÜTZUNG	

LEVIATHAN

Nach der Erscheinung von Ascendancy war es ruhig geworden um die Softwareschmiede Logic Factory, doch nun lassen die Mannen mit "Leviathan: The Tone Rebellion" wieder aufhören.

Auch wenn sich das Spielprinzip von Leviathan wie ein weiterer C&C-Klon anhört, es ist keiner. Zu mystisch und doch klar ist das Game, zu unumwunden geht es zur Sache. Man fragt sich allerdings, wie es die Programmierer geschafft haben, ohne Fog of War oder 3D-Animationen ein Spiel herauszubringen, das seinen Reiz hat und Strategen aller Arten zu begeistern weiß. Nun, es dürfte wohl daran liegen, daß bei Leviathan nicht der Kampf, sondern der strategisch exakte Nachschub, der Aufbau im Hintergrund und die Koordination der Arbeiter im Vordergrund steht. Alles andere wird durch die "Schweber", das sind die überlebenden Bewohner eines weit entfernten Planeten, die ihre Energie aus der magischen Masse, genannt "Tone" beziehen. Der angesprochene Planet wurde von den Schergen des Leviathan zerstört und die meisten Bewohner getötet. Die wenigen Überlebenden haben nunmehr begonnen, die Tentakel des Leviathan zu vertreiben und ihre Heimat wieder aufzubauen. Und daran soll der Spieler teilhaben, soll

die eigenen Kämpfer kämpfen lassen (was sie hervorragend erledigen) und nur die Fäden im Hintergrund möglichst perfekt ziehen.

Schule Deine Kämpfer, um stärker in den nächsten Fight gehen zu können, baue Gebäude wieder auf und verkürze den Weg des Nachschubes geschickt, um strategische Vorteile daraus ziehen zu können. Forciere die Tone-Produktion, um den Schwebern Nahrung für ihre kämpferische Stärke zu geben

Leviathan besticht durch friedliche, ruhige Sphärenklänge im Hintergrund, motiviert dank eines rasch zu bedienenden Interfaces und beeindruckt durch die generell friedliche Stimmung im Gegensatz zu anderen Produkten dieses Genres. Sollte die Szenerie doch einmal zu hektisch werden, kann der Spieler die Geschwindigkeit regeln und selbstverständlich auch den Schwierigkeitsgrad seinen Fähigkeiten und Wünschen



anpassen.

Wir freuen uns, mit Leviathan einen originellen Vertreter des Echtzeit-Strategie-Genres unter den Fingern gehabt zu haben und empfehlen das Game als gelungene Abwechslung zu aggressiv wirkenden Spielen in diesem Bereich.

Heinz Strobel



LEVIATHAN

GRAFIK	86 %
SOUND/MUSIK	86 %
SPIELBARKEIT	87 %
MOTIVATION	85 %
STEUERUNG	88 %
HANDBUCH	80 %
GEWALTFREIHEIT	95 %

GESAMTNOTE:

87 %

HERSTELLER:

LOGIC FACTORY

TESTMUSTER:

ABC SOFTWARE

05523-56510-0

GENRE:

STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 649,-

HARDWARE:

>PENTIUM 90, MIND.16MB RAM(32), 25 MB FEST-PLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS



Exklusiv-Vertrieb in Österreich:
DYNAMIC SYSTEMS, 8786 Rottenmann
Tel.: 03614 500 50, Fax.: 03614 500 514



INCUBATION

BATTLE ISLE PHASE VIER



Jetzt erhältlich!
Format: PC CD-ROM

DENK TAKTISCH – KÄMPF ZUG UM ZUG – SEI BEREIT FÜR DIE HÖLLE!

Gerade 50 Jahre dauerte das Leben der Chromos-Kolonie Scay-Hallwa auf dem Planeten Scayra ... als plötzlich die bis dahin friedlichen Scay'Ger zu menschenfressenden Bestien mutieren, und den Chromianern nichts bleibt als die Flucht!

Übernehmen Sie das Kommando einer Elite-Einheit von Space Marines mit der Aufgabe, die blutrünstigen Scay'Ger zu stoppen. Sammeln Sie mit Ihren Marines Kampferfahrung, nutzen Sie jeden Winkel der bizarren Orte und finsternen Szenarien, die Scay'Ger aufzuhalten! INCUBATION ist ein rundenbasiertes, actionreiches Taktikspiel, bei dem es auf Ihr Können und Ihre Nervenstärke ankommt. INCUBATION bietet eine dichte, fesselnde Atmosphäre und ein völlig neuartiges Gameplay mit echtzeitanimierten, blitzschnellen Kamerafahrten und Perspektivwechseln.

Einzelspieler-Modus:

- Spektakuläre EXTREME ASSAULT 3D-Grafik Engine in SVGA und 65.000 Farben (16 Bit HiColor)
- Frei positionierbare Kamera
- Beeindruckende Ansichten aus Perspektive der eigenen Soldaten sowie aus der Perspektive hinter den feindlichen Linien
- 40 rundenbasierte, taktisch anspruchsvolle Missionen
- 5 vollkommen verschiedene Einsatzgebiete
- 11 furchterregende Gegnertypen und Endgegner
- 12 durchschlagende Waffensysteme wie Rapid Fire Machine Gun, Plasma Gun und Flame Thrower
- 16 individuell einsetzbare Ausrüstungsgegenstände wie Jetpacks, MedicKits und Panzerungen
- Atemberaubende Spezialeffekte auch ohne teure 3D-Karten
- Komplett in Deutsch

Mehrspieler-Modus:

- Spielen Sie mit bis zu 4 Spielern an einem PC (Hot Seat), im lokalen Netz (IPX), per E-Mail (Play by Mail) oder im Internet (TCP/IP)
- Modemunterstützung/Nullmodemfunktion
- Spezielle Multiplayer-Level mit unterschiedlichen Missionszielen für jeden Spieler

Unterstützt:

3Dfx™ • Kali™ (Internet) • SAITEK™ PC dash • Circle Surround™

Weitere Informationen, Demos und News erhalten Sie im World Wide Web: <http://www.bluebyte.de>

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland
Telefax: +49 (0) 2 08.4 50 88-99 • Technische Hotline: +49 (0) 2 08.4 50 29-29



Blue
Byte

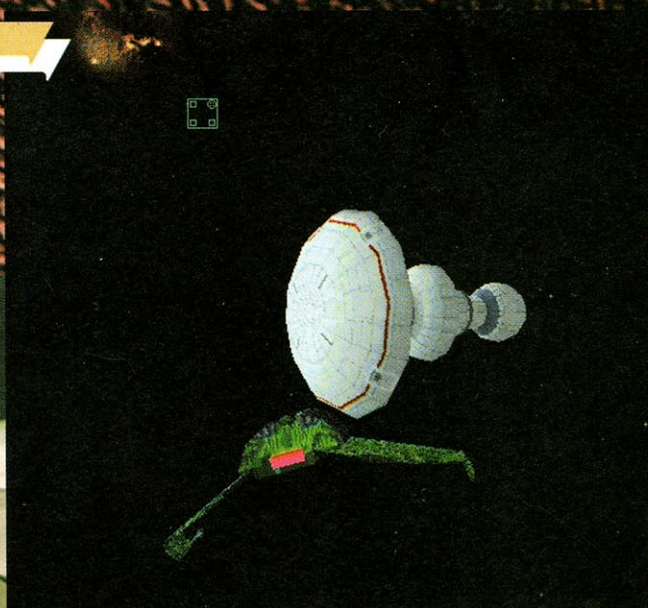
STARFIELD ACADEMY



SONDERAKTION!

Für alle STAR TREK und STAR WARS Fans haben wir wieder ein tolles Angebot im SW Teil zusammengestellt. Da gibt es nicht nur die Computerprogramme zu einem sehr günstigen Preis (Nur für Game Express Leser), sondern alles was ein echter Fan braucht

EEET EMY



Mit geraumer Verspätung (das Game war eigentlich für Weihnachten 1996 geplant) ist es nun endlich Wirklichkeit geworden. Starfleet Academy ist am Markt erschienen. Erhältlich in englischer als auch in deutscher Sprache (ab Anfang November im österreichischen Exklusivvertrieb von ABC Software Großhandel)

Echte Trekker werden an diesem Game ihre wahre Freude haben, denn kein anderes Produkt bringt die Atmosphäre der weltbekannten Serie so gut rüber wie Starfleet Academy. Zu Beginn darfst Du Dich in die Akademie, der berühmte Absolventen wie James Kirk, Jean-Luc Picard oder auch Wesley Crusher entsprungen sind, einschreiben lassen. Nun fängt das Abenteuer für Dich und Deine Kameraden an, denn Du mußt nunmehr die hohe Kunst des Kommandierens erlernen, mußt Dich in Diplomatie üben und natürlich auch die Herrschaft über das Raumschiff

gewinnen.

Auf diesem beschwerlichen Weg begegnen Dir Personen, die Du als echter Star-Trek-Fan bestens kennst: Zulu, Chekov oder auch Captain Kirk, der Dir immer wieder Ratschläge zu diversen Problemen gibt, die Du auch bestens brauchen kannst.

Ähnlich dem Spielverlauf von Wing Commander, mußt Du in den Gesprächen mit den Personen der richtigen Wortwahl bedienen, es könnte sonst sein, daß so manches unbedachtes Wort zu schwerwiegenden diplomatischen oder einfach strategischen Problemen führt.

Daß die Konversation mit Leuten nicht alles sein kann, liegt auf der Hand. Es folgen Aufklärungsflüge, Patrouillenmissionen, Rettungsflüge und natürlich auch jede Menge Kampfeinsätze. Gegen eine Übermacht an Klingonen und Romulanern gilt es taktisch klug zu bestehen, die Energie des Raumschiffes zur rechten Zeit an den richtigen Ort zu transferieren, denn Photonentorpedos benötigen nunmal eine ganze Menge Saft, die Möglichkeit, der unwirtlichen Situation jedoch mittels Warp zu entfliehen, sollte man sich trotzdem offenlassen. Doch nicht nur für das leibliche Wohl der Besatzung bist Du verantwortlich, nein auch die Persönlichkeitsbildung Deiner Crew obliegt Dir. So mußt Du auch als Seelenklempner durch die Gegend hirschen und jede Art des Kon-

flikts bereits im Keim ersticken.

Interplay hat sich mit Starfleet Academy sehr tief in die Trekker-Materie hineingewagt und dieses Kunststück mit Bravour vollbracht, die Spieltiefe dieses Games ist enorm und es kommen sowohl die 3D-Action Fans, als auch die Strategen unter den Spielern voll auf ihre Rechnung. Herrschaften, was da an Atmosphäre rüberkommt, wie tief man sich in die Story hineinkippen läßt, das habe ich bei keinem vergleichbaren Game dieses Genres je erlebt. Und wenn dann auch noch der Multiplayer-Modus zum Tragen kommt und bis zu 8 Spieler im Netzwerk die härtesten Raumschlachten ausfechten, dann schlägt wohl jedes Trekker-Herz höher.

Wochen- und monatelanger Spielspaß ist mit Starfleet Academy garantiert!

Thomas Gehringer

STARFLEET ACADEMY

GRAFIK		89 %
SOUND/MUSIK		94 %
SPIELBARKEIT		91 %
MOTIVATION		86 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		79 %
GEWALTFREIHEIT		88 %

GESAMTNOTE:



HERSTELLER:

INTERPLAY/ACCLAIM

TESTMUSTER:

DAMAGE UNLIMITED
01-587-90-81-0

GENRE:

3D ACTION-STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 990,- (US-VERSION)

HARDWARE:

>P90(166), 16MB RAM(32), 50-150 MB FESTPLATTE,
2X CD(4X), SVGA, WIN95, JOYSTICK, MAUS,
SOUNDBL. KOMP., UNTERSTÜTZT 3DFX

AGE OF EMPIRES

Auf dieses Spiel haben wir schon lange gewartet. In Zeiten von C&C fehlte doch immer ein wenig Romantik. Nun gibt es wohl die beste Mischung aus Civilisation und Command and Conquer.

Deine Aufgabe ist es Dein Volk, bei jedem Szenario aus der Steinzeit in die Eisenzeit zu führen, um von einem Zeitalter ins nächste wechseln zu können, bedarf es meistens einer gewissen Anzahl von Nahrung und einer gewissen Anzahl von Gebäuden. Nebenbei gibt es auch noch Gold, Steine und Holz zum sammeln. Nur leider lassen das die anderen Mitspieler halt nicht zu. Und innerhalb von kurzer Zeit hat man schon mindestens

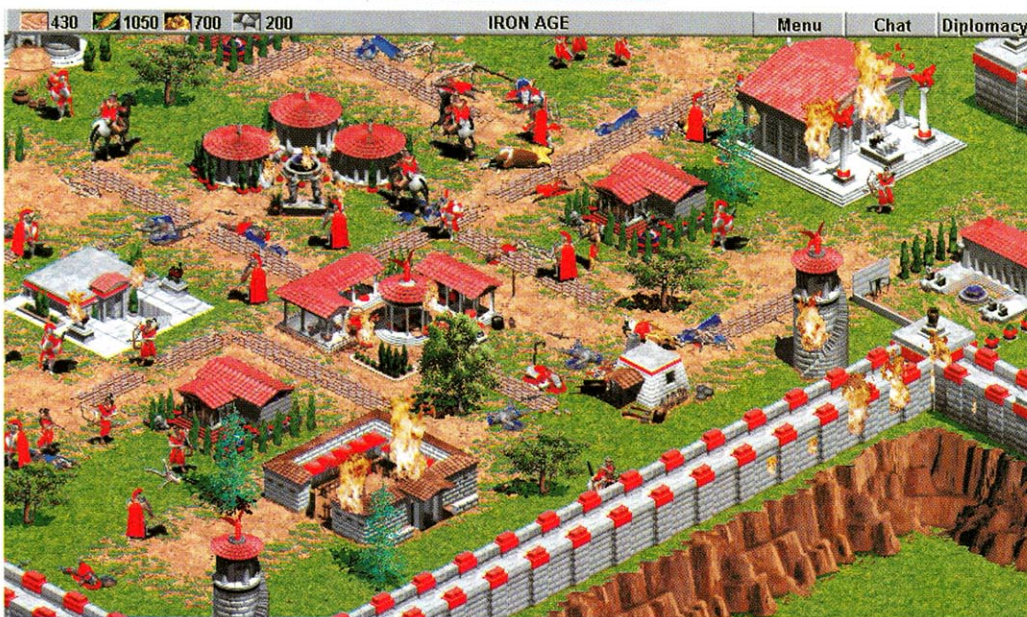
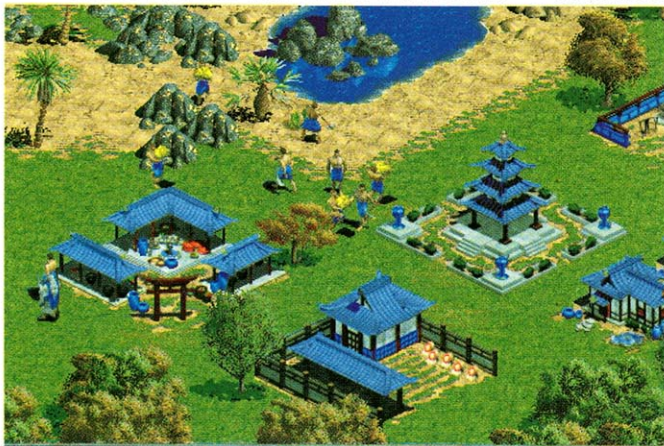
einen Gegner auf dem Hals. Die Schwierigkeit bei diesem Game ist besonders hoch. Nur bei dem Szenario vom Aufstieg der Ägypter, war es relativ leicht die letzte Mission zu erreichen. Bei allen anderen vorgegebenen Szenarien geht es sehr schnell gegen gar übermächtige Feinde. Im zweiten Szenario bei den Griechen hatte ich gerade meinen ersten Knüppelträger gebaut, um ihn sogleich auf meinen Nachbarn loszulassen (er hatte zu laut am Abend Radio gespielt), als mich bereits Wachtürme empfingen. Ich brauche Dir wohl nicht zu sagen, daß ich

seinen Gegenbesuch nicht überlebt habe. Aber für jedes Problem gibt es eine Lösung, auch wenn man noch so lange nachdenken muß, um sie zu finden. Von Civilisation wurde die Entwicklungsgeschichte übernommen. Von Warcraft (C&C) wurden die Kampfelemente übernommen. Die Mixtur kann man als komplett gelungen betrachten. Die Grafik ist super und noch besser animiert.



Bauern, Jäger, Schwertkämpfer, Kampfelefanten, Streitwägen, Phalanx, Katakulte, Galeeren und vieles mehr wandern über den Schirm, daß Dir die Spucke wegbleibt. Besonders gut sind die Tiere animiert. Natürlich werden Personen von Löwen und Alligatoren angegriffen, wenn man ihnen zu nahe kommt. Und davon gibt es in diesem Game sehr viel. Der Sound ist auch großartig. Sehr einfühlig, nicht aufdringlich und gut punktiert. Da kommt Stimmung auf. Das Handbuch ist zwar nicht besonders Dick, aber es erklärt sich alles von selbst. Auf diverse Statistiken und Zeittabellen wurde nicht vergessen. Dieses Game ist ein Suchtspiel. Es macht irrsinnig viel Spaß, die Geschichte der Ägypter, Griechen, Babylonier etc. Nachzuvollziehen. Dieses Spiel ist ein MUSS für alle Strategen und Entwickler unter Euch.

Heinz Strobel



AGE OF EMPIRES

GRAFIK	99 %
SOUND/MUSIK	93 %
SPIELBARKEIT	87 %
MOTIVATION	96 %
STEUERUNG	95 %
HANDBUCH	75 %
GEWALTFREIHEIT	80 %

GESAMTNOTE:

89%

HERSTELLER:

MICROSOFT

TESTMUSTER:

HERSTELLER

01-610 64-0

GENRE:

STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

> PENTIUM 90, MIND.16MB

RAM(24 FÜR NT4.0), 67-128 MB FESTPLATTE, 4X CD,

SVGA(1MB), WIN95, WIN NT 4.0 MIT SERVICEPACK 3

SOUNDBLASTER KOMP., MAUS (NETZWERK, MODEM)

OUTPOST 2

Trotz des bebugtesten Spiels der Geschichte, nämlich Outpost, welches vor Jahren für Frustanfälle und Wutausbrüche der Spielergilde geführt hatte, wirft Sierra den Nachfolger mit demselben Namen auf den Markt. Outpost 2: Divided Destiny

Frei nach dem Motto "ist der Ruf erst mal ruiniert, tut man sich schwer, diesen wieder aufzumöbeln", haben wir das Game betrachtet, auch wenn wir die Vorurteile und die schlechten Erfahrungen über Bord geworfen haben. Teil zwei hat mit dem Vorgänger nicht mehr wirklich viel gemein, intelligenter ist der Spiel Aufbau und mehr Spaß macht es, neue Raumkolonien zu entwickeln.

Die Storyline: unbewohnbar gemachte

tiert und die Aufgabe des Spielers ist es, Gebäude (30 verschiedene Typen stehen zur Verfügung) mit Röhren zu verbinden, um den Energiefluß zu gewährleisten, Erze abzubauen und mittels Transportern zur Schmelze zu befördern (passiert automatisch), um dort Metalle daraus produzieren zu lassen. Weiters müssen Gebäude "hergestellt", Wissenschaftler in Universitäten ausgebildet, Fahrzeuge repariert, Nahrungsmittel erzeugt und für den Nachwuchs in der Bevölkerung gesorgt werden. Wenn man dann in den Fabriken einen der drei Fahrzeugtypen in Auftrag gegeben und die Vehikel dann mit der entsprechenden Bewaffnung (elf verschiedene an der Zahl) ausgestattet hat, so kann der Kampf mit dem Gegner beginnen. Und auch wieder enden, denn mehr als diese Kampfmaßnahme ist nicht erforderlich, es dreht sich also alles um die Hintergründe, die für eine funktionierende Kriegsma-

schinerie notwendig sind. Ohne Einheiten kein Kampf, ohne Infrastruktur keine Einheiten und ohne Energie und Rohstoffe keine Infrastruktur. So einfach ist das.

Leider kann die Grafik in Outpost 2 der Konkurrenz bei weitem nicht das Wasser reichen, ja nicht einmal holen, der Sound kann auch nicht wirklich gefallen und die Spieltiefe läßt aufgrund der immer wieder kommenden Vorgängen, die lähmende Wirkung haben, zu wünschen übrig. Outpost 2 aus dem Hause Sierra ist das mit Abstand schlechteste Strategiespiel einer wahren Genreflut, denn mehr als ein mittelmäßiges Aufbaugame mit wenigen Actionelementen und seichter Story ist da leider nicht herausgekommen.

Gerald Amon



Erde bewegt die Bewohner dazu, neue Planeten zu erforschen, Lebensräume zu erschließen und eine neue Heimat zu schaffen. Das alles gelingt auf dem Stern "Terra", doch spaltet sich die Menschheit wieder einmal und es kommt zu einem bewaffneten Konflikt. Hier beginnt nun das eigentliche Spiel, welches sich in isometrischer Ansicht präsen-



OUTPOST 2

GRAFIK	70 %
SOUND/MUSIK	68 %
SPIELBARKEIT	81 %
MOTIVATION	59 %
STEUERUNG	76 %
HANDBUCH	74 %
GEWALTFREIHEIT	85 %

GESAMTNOTE:

73%

HERSTELLER:

SIERRA

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE:

STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 859,-

HARDWARE:

> P60 (P133), 16MB RAM(32), 37 MB FESTPLATTE,
2X CD, SVGA, WIN95, KEINE 3DFX UNTERSTÜTZUNG
SOUNDBL. KOMP., MAUS

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE



Bereits vor Monaten auf dem N 64 erschienen hat dieses Game für ganz schön viel Aufregung gesorgt. Nun ist die PC-Umsetzung da und wir haben diese einem ausführlichen Test unterzogen.

Wie sich bereits bei der Betrachtung der Verpackung herausstellt, läuft "Shadows of the Empire" nur unter Verwendung einer 3D Karte. Und wieder einmal stelle ich mir die Frage, ob denn so viele User im Besitz einer solchen Beschleunigers sind, daß sich ein Release mit diesen Vorzeichen lohnt. Aber das soll ja nicht unbedingt unser Problem sein, wir wenden uns lieber dem Game und seiner bombastischen Grafik zu. Was hier abgeht, ist beileibe filmreif und wird jeden auch noch so kritischen Kritiker zu Begeisterungstürmen hinreißen. Rund 4.000 Polygone werden gleichzeitig auf dem Schirm dargestellt und führen zu einem derart kolossalen Ergebnis. Grafik alleine ist allerdings noch nicht der Sinn eines Games, doch wissen wir aus dem Test der N64 Software, daß speziell das abwechslungsreiche Gameplay mit den

verschiedenen Spielgenres vom Feinsten ist. Nicht nur Ballern aus der Ich-Perspektive mit den härtesten Geschützen und gegen eine Unzahl schier übermächtiger Gegner, nein auch das Fliegen mit dem Kampfgleiter im Weltraum ist möglich. Daß hierbei jede Menge TIE-Fighter, Zerstörer und Kampfbomber zu zerstören sind, versteht sich von selbst. Das Game ist in zehn riesige Level unterteilt, die sich sowohl vom Spielerischen als auch vom Grafischen extrem stark voneinander unterscheiden. Du spielst immer Dash, einen einsamen Kämpfer, der den Bösewichten des Weltreiches das Lebenslicht ausbläst und für Recht und Ordnung in der Galaxie sorgt. Ego-Shooting in A1 Qualität, Flugfeeling vom Feinsten. So könnte man "Shadows of the Empire" mit wenigen Worten charakterisieren. Sehr gute Reaktionen sind vonnöten, um nicht binnen kürzester Zeit in die ewigen Jagdgründe einzugehen und Treffsicherheit ist ebenfalls angesagt, denn die Gegner sind schnell und



somit schwer zu treffen. So wie es sich für Lucas Arts und die Star Wars Serie gehört, hängt natürlich ein gewaltiges Flair über dem Game, man könnte meinen im Kino zu sitzen und sich die Action in Dolby Surround um die Ohren fetzen zu lassen.

"Shadows of the Empire" ist nach Meinung der GAMEXpress Redaktion das Spiel, das die Atmosphäre der legendären Star Wars am besten einfängt. Es handelt sich hierbei um eines der besten Spiele dieses Genres auf dem PC.

Thomas Gehringer

SHADOWS OF THE EMPIRE

GRAFIK	99 %
SOUND/MUSIK	97 %
SPIELBARKEIT	91 %
MOTIVATION	90 %
STEUERUNG	89 %
HANDBUCH	80 %
GEWALTFREIHEIT	70 %

GESAMTNOTE:

88%

HERSTELLER:

LUCAS ARTS

TESTMUSTER:

ABC SOFTWARE
05523-56510-0

GENRE:

3D ACTION

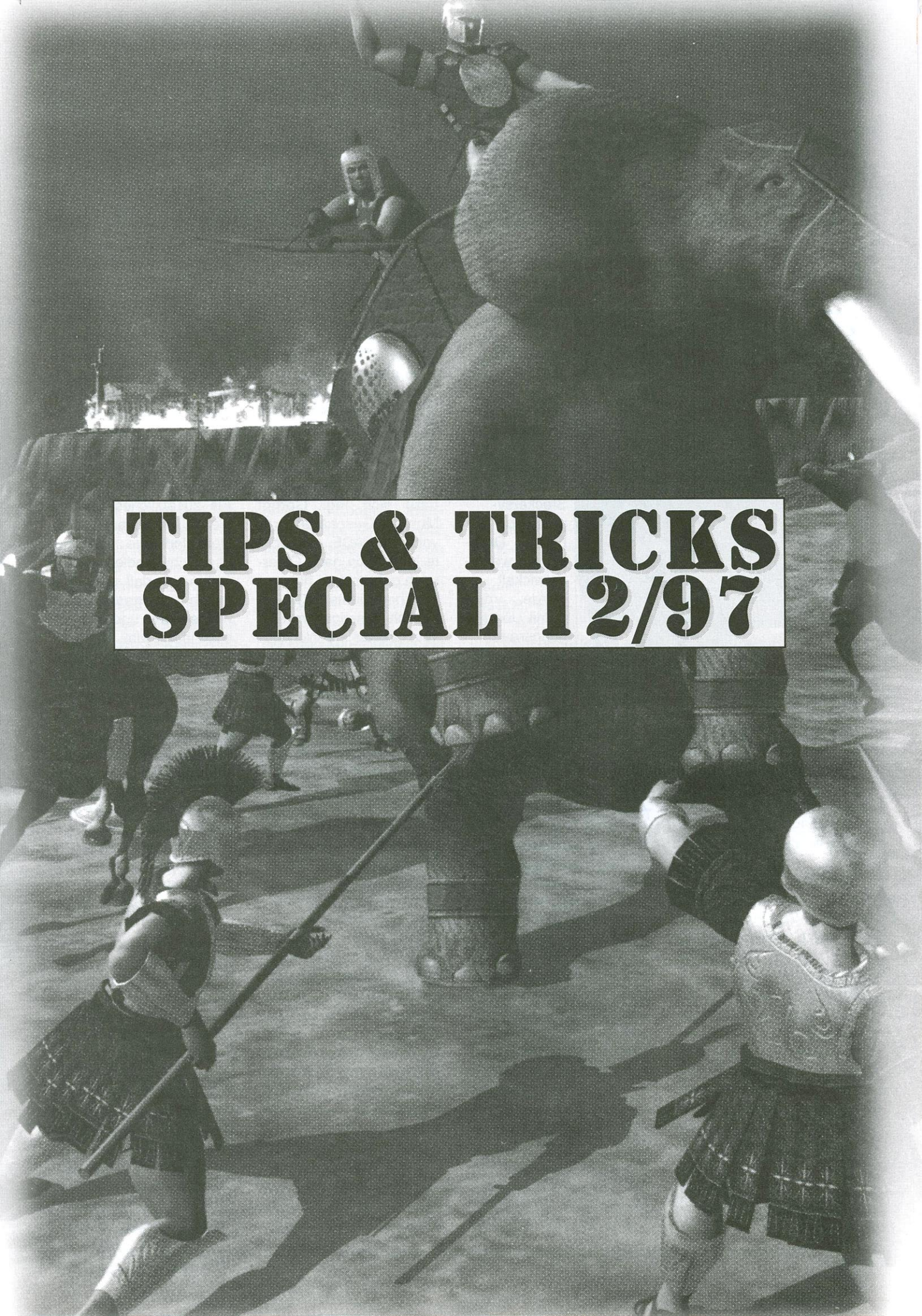
RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

>PENTIUM 90 (3DFX)

SONST > P120, MIND.16MB RAM(32), 1-140 MB FEST-
PLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP.
, MAUS, DIRECT-X(3.0), 3DFX UNTERSTÜTZUNG



TIPS & TRICKS SPECIAL 12/97

Business News & Views

Sensationelle Upgrades von UPGRADE



stem, das in der ISDN-Telefonie standardisiert ist und bereits im Netzwerk-bereich als Normstecker für Kategorie 5 (bis 100 MHz) verwendet wird.

Das Highlight hierzu ist, daß dieses Schweizer Präzisions-Steckersystem von der Firma Drahtex so weiterentwickelt wurde, daß damit Übertragungsraten bis sensationellen 600 MHz (Kategorie 6) möglich

werden.

Windows NT wird multiuserfähig

Alte PCs werden in den Unternehmen wieder nutzbar, trotz immer rasanter fortschreitender Softwareentwicklungen. Investitionen in Hardware für die Aufrüstung können jetzt gespart werden. WinFrame, das multiuserfähige Windows NT-Betriebssystem des amerikanischen Softwareherstellers Citrix, macht es möglich. UPGRADE zeigt auf der Network'97, wie mit diesem modifizierten System ein 286er-PC eine 32Bit-Applikation wie Office 97 verarbeitet. Mit WinFrame lassen sich außerdem mehrere Applikationen gleichzeitig und direkt am Server aus-

führen, die von mehreren Anwendern aus gestartet wurden.

Dabei ist es gleichgültig, ob OS/2, Macintosh, Windows 3.1 oder Windows 95 als Client-Betriebssystem eingesetzt wird.

"Mit diesem Windows NT läßt sich darüber hinaus die neuartige Thin-Client-(NC-)Technologie voll nutzen, ohne zusätzliche Software und Know-how", freut sich Ing. Gernot Muhr, Geschäftsführer von UPGRADE, eine echte Innovation nach Österreich gebracht zu haben. Da Thin-Clients (NCs) erheblich günstiger im Einkauf sind als PC-Workstations mit eigener Festplatte, können teure Neuinvestitionen ausbleiben.

Zukunftsicheres Netzwerksteckersystem spart Kosten

Das Rückgrad jeder Vernetzung ist die Verkabelung. UPGRADE präsentiert auf der NETWORK'97 das Steckersystem von Drahtex für strukturierte Verkabelungen mit Einheitssteckern RJ-45. Bisher waren mit dieser Technologie (Kategorie 5) Übertragungsraten bis 100 MHz möglich, die durch Multimedia-Applikationen wie z.B. Bildtelefonie, Intranet Anwendungen oder Bilddatenbanken bereits jetzt ausgereizt sind. Daher wurden neue schnelle Standards entwickelt (ATM 622 und Gigabit-Ethernet) die als Übertragungsmedium allerdings teure Glasfaserkabeln voraus-

setzen.

Die Weiterentwicklung des RJ-45 Steckers durch die Schweizer Firma Drahtex, ermöglicht nahezu Glasfaser-geschwindigkeit auf den wesentlich günstigeren Kupferkabeln. Dadurch ist es möglich, eine universelle strukturierte Verkabelung zu schaffen, die für heutige und zukünftige Anwendungen geeignet ist.

Als zusätzliches Feature bietet das Drahtex System farbliche und mechanische Kodierung, die verhindert, daß ein Gerät falsch angeschlossen werden kann und dadurch beschädigt wird.

Der Stecker paßt in seine zugeordnete Buchse wie der Schlüssel ins Schlüsselloch.

Weitere UPGRADE-Highlights

Darüber hinaus stellt UPGRADE die neuesten IBM und LOTUS-Softwareprodukte sowie LAN- und Modem PC-Cards von Eiger Labs und ISDN-Hybridgeräte von Telelink und Racal aus.

Quelle:

Hadac PR
Riedstraße 43
A-1140 Wien
Tel.: 01 / 577 23 62-0
Fax: 01 / 577 23 00

Bezugsquelle:

UPGRADE
Hard- und Software Handels-gmbH.
Triesterstraße 14
A-2351 Wiener Neudorf
Tel.: 02236 / 21 132 -110
Fax: 02236 / 21 132 - 5

Business News & Views

a+d: Komplettes Service für Toshiba-Rechner

Der Entwickler von maßgeschneider-ten Kofferlösungen für "Personal Offices" und Marktführer in diesem Bereich, die a+d Computersysteme und Bauteile-Vertriebs ges.m.b.H. & Co. KG bietet ab sofort nicht nur für Toshiba-Notebooks sondern auch für die neuen Toshiba Desktop PCs Support- und Serviceunterstützung.

a+d Computersysteme ist mit seiner Zentrale in Perchtoldsdorf bei Wien sowie mit Filialen in Graz, Linz, Innsbruck, Salzburg und Klagenfurt seit 1995 Österreichs einziges, von Toshiba autorisiertes Service- und Reparaturunternehmen für Toshiba-Notebooks. Mit 1. Oktober 1997 hat nun der Einstieg von Toshiba in den österreichischen Desktop Markt begonnen und a+d wurde ebenfalls für das Service dieser autorisiert.

Das umfangreiche Service-Angebot, das nun die komplette Produkt-Palette von Toshiba abdeckt, beruht auf der starken technischen Kompetenz von a+d Computersysteme. Die a+d-Techniker werden regelmäßig von Toshiba-Europe in Deutschland weitergeschult. Sie sind stets auf dem neuesten technischen Wissensstand und kennen neben den PCs und

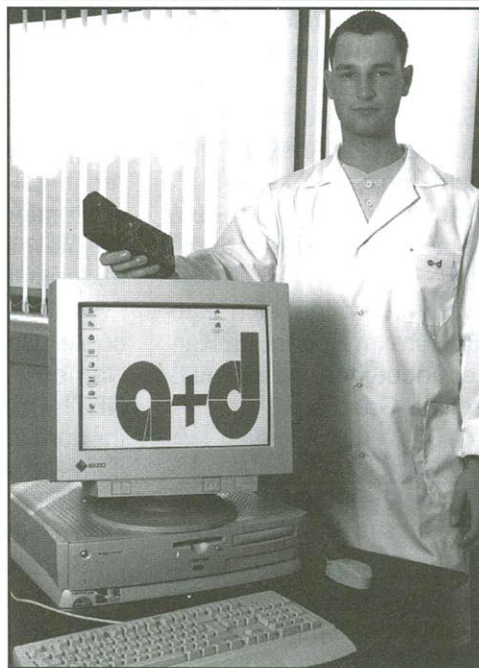
Laptops von Toshiba auch das Innenleben der anderen Marken. Ing. Peter Abrahamczik, Geschäftsführer von a+d, weiß das Vertrauen der Industrie zu schätzen: "Wir haben den Zugriff auf die Lizenznummern aller weltweit verkaufter Toshiba-Notebooks und PCs." Zu diesem Zweck ist a+d mit der Toshiba-Europazentrale in Deutschland online in Kontakt. Toshiba-PCs, die zum Service bei österreichischen Händlern landen, werden daher direkt zu a+d geschickt.

So kann zum Beispiel ein Manager, dessen Notebook innerhalb der Garantiezeit ausfällt, die Garantieleistungen bei a+d beanspruchen, auch wenn das Toshiba-Notebook nicht in Österreich gekauft wurde.

Der Spezialist a+d Computersysteme ist mit der selbst entwickelten mobilen Büro-Lösung "Personal Office" mittlerweile Marktführer in diesem Bereich geworden. Die ständige Bereitschaft auf die Kundenwünsche zu hören und die Bedürfnisse zu erkennen, führten zum anhaltenden Erfolg mit dem "Personal Office". Dieses mobile Büro für Manager, Vertriebsprofis und Leute, die vor Ort mit der maximalen EDV-Performance arbeiten wollen, wurde von a+d zur Perfektion geführt. Das "Personal Office" gibt es mittlerweile in mehr als 25

Standardkonfigurationen, die allesamt sehr stabil und zuverlässig aufgebaut sind. Alle gängigen Notebooks und Drucker lassen sich nach Wünschen der Kunden integrieren.

Die individuelle PC-Konfiguration mit Notebook, Drucker, Modem und Peripherie findet sich eingebettet in einen robusten Samsonite-Hartschalenkoffer. Die Elektronikausstattung, wie etwa das Ladegerät zum Aufladen der Akkus von Notebook und Drucker während der Fahrt, wurde selbst entwickelt. Im Jahr 1996 investierte a+d in den Aufbau eines österreichweiten Servicenetzes wobei Zweigstellen derzeit in den Ballungszentren Salzburg, Linz, Graz, Innsbruck und Klagenfurt aufgebaut wurden. Weitere sind geplant. In den Servicestellen sind hochausgebildete Techniker im Einsatz, welche die gleichen Schulungen wie die Spezialisten im Mutterhaus absolvieren müssen. Kunden können damit ihre Laptops und PCs direkt in die einzelnen Servicestellen zur Reparatur bringen, was die Reparaturzeiten erheblich verkürzt. Mit dem Aufbau



des Servicenetzes ist die Mitarbeiterzahl von a+d im letzten Jahr von 30 auf 40 angewachsen.

Durch das erweiterte a+d Servicenetz profitieren heute nicht nur Besitzer von Toshiba-Notebooks und PCs, sondern alle Branchen und Berufstätige, die eine rasche Reaktion auf ihr Computerproblem erwarten.

Quelle:
Hadac PR
Riedstraße 43
A-1140 Wien
Tel.: 01 / 577 23 62-0
Fax: 01 / 577 23 00

Bezugsquelle:
a+d Computersysteme
Vertriebsges.m.b.H. &
Co. KG
Alfred-Feierfeil-Straße 5
A-2380 Perchtoldsdorf
Tel.: 01 / 86 388-0
Fax: 01 / 86 388-22
Internet: <http://www.a-u-d.com>

PSX (PAL) Suikoden

Geheimgang gefällig? Wenn Ihr in Milich Oppenheimers Schloß Scarletia zum Aufenthaltsort von Kasio, der Sängerin, geht, wird könnt Ihr ihn entdecken! Links von Ihr steht ein Schrank mit einem Portrait von Milich. Sprecht dieses an. Ihr bekommt als Antwort "Milich, too, is a victim...". Antwortet mit "Milich, too, is a victim". (Welche Logik!) Daraufhin öffnet sich eine Falltür im Boden. Im Keller findet Ihr nun recht hilfreiche Goodies.

PSX / SAT (PAL) Independence Day

Mega-Cheat:

Saturn-Version:

Gebt als Spielernamen RADARMY ein.

Geht nun zurück in das Hauptmenü mit den Menüpunkten Einzelspieler/ Mehrspieler etc.. Dort drückt Ihr sehr schnell

Links, Rechts, Rauf, Runter, X, Z, Y.

Es erscheint daraufhin ein Menü mit der verheißungsvollen Überschrift "Cheater".

Was Ihr dort einstellen dürft, könnt Ihr Euch vermutlich selbst denken.

PlayStation-Version:

Gebt als Spielernamen RADARMY

ein. Geht nun zurück in das Hauptmenü mit den Menüpunkten Einzelspieler/ Mehrspieler etc..

Dort drückt Ihr schnell Links, Rechts, Viereck, Kreis, Dreieck, Dreieck, Runter. Daraufhin erscheint auch in der PlayStation-Version besagtes Cheatmenü.

PSX (PAL) Xevious 3D/G+

Wenn Ihr andere Flugzeuge wollt, drückt im Titelbild (als Player 1) folgende Tasten zusammen und haltet sie, bis Euer Flieger startet:

Links + X + Kreis + Start. Als Player 2 solltet Ihr einmal Rechts + X + Kreis + Start gedrückt halten, bis Ihr Euren Hangar verläßt. Als Ergebnis nehmen die Fliegerchen Formen von recht bekannten Figuren aus einem anderen Namcospiel an. Laßt Euch überraschen!

PSX (PAL) NHL '97 Echt coole Sache! Gebt als Namen das Wort NETHOCKEY ein! Und Ihr dürft Euch als Tore auf dem Eis vergnügen!!

Und hier noch einige Tastenkombinationen, die Ihr kurz vor dem Anpfiff tätigen solltet: Schnelles Spiel: L1, L2, L1, R1, X. Penalties: L1, L2, L1, R1, L1. Shots: L1, L2, L1, R1, R1. Treffer: L1, L2, L1, R1, R2. Perspektive: L1, L2, L1, R1, Viereck. Kollision aus: L2, L2, L1 + R2, R1, X.

PSX (PAL) Warhammer

Hier etwas zum Ausprobieren: Gleich in den ersten drei Missionen soll die Möglichkeit bestehen, ein besonderes Zauberschwert einsacken zu können. Hierzu muß allerdings der richtige gegnerische Kommandant niedergemetzelt werden.

Dieser versteckt sich jeweils hinter Gebäuden etc.. Unter welchen Variablen dieser Kommandant allerdings auftaucht, war nicht näher in Erfahrung zu bringen. Na dann, gutes Gelingen!

PSX (PAL) Tigershark

Levelcodes:

Level 2 - AKULA

Level 3 - PASHA

Level 4 - MIRAS

Level 5 - NAKAT

Level 6 - REZKY

Level 7 - TUCHA

Level 8 - ZARYA

Level 9 - VOSTA.

Weitere Codes, die Ihr im Paßwort-Screen eingeben solltet:

Bugraider Preview - BUGGY

Kollisionsaufhebung - BURAN

Boxes - DNEPR

Sound Test - KAMOV

Movies - KIEV

Munition - KIROV

Unverwundbarkeit - KURSK

Disable Cheat - MINSK

Terrain - ROGOV

Firepower - RUBLE

Clean - RUSSI

Hidden Game - SNEEG

Gravity - SOYUZ

Boxes - VOLGA.

Nicht vergessen, daß Ihr die Paßwörter im Screen nach gescheiterten Missionen eingeben könnt!

PSX (PAL) NHL Face Off '97

Zusätzliche Spieler mit höchsten Werten gewünscht?

Dann geht nach folgendem Rezept vor:

Man gebe dem Spieler die Nummer 1, setze das Gewicht auf 150 Pfund fest, stelle auf Rechtshänder und Forward ein und gebe ihm diesen Namen:

RAJA ALTENHOFF -

GRAIG OSTRANDER -

PETER DILLIE -

CHRIS WHALEY -

TOM BRASKI -

CRAIG BROADBOOKS -

JOSH HASSIN -

TAWN KRAMER -

ALAN SCALES -

KELLY RYAN -

JODY KELSEY.

Danach schaue man unter der Option "Sign Free Agent" nach und freue sich über die starken an-

werbbaaren Neuzugänge.

PSX (PAL) Mechwarrior 2

Noch ein paar Cheats, die Ihr als Paßwort eingibt. (Man könnte meinen, daß es mehr als Buchstaben auf einer Tastatur gibt.

WER kommt auf solche Paßwörter!?!)

Unverwundbarkeit:

X O / A > < U Z

Missionsanwahl:

T < X O / A X A < =

Big Tech Mode:

T / X = / A Z < # *

Cruise Control:

A X O / A 4 Y Y A

Extra Sinks:

X X O / A 4 > Y +

Waffen:

T # X O / A X < < <

Bei korrekter Eingabe gibt es eine Bestätigung in Form einer Frauenstimme zu vernehmen.

SAT Decathlete

Zeppelinsteuerung:

Erscheint der kleine Zeppelin in einer Disziplin, kann ihn der zweite Spieler mit der rechten Zeigefingertaste steuern.

Hochsprungperspektive:

Nachdem Ihr beim Hochsprung die Höhe gewählt habt, drückt vor dem Start 'Rechts' oder 'Links' und Euch überrascht eine neue Perspektive.

Kugelstoßperspektive:

Drückt nach dem Abwurf 'Rechts' oder 'Links'.

Purzelbäume:

Beginnt der Kommentator beim 100-Meter-Lauf mit seiner Ansage "Counrese...", drückt Rauf, Links, Rechts, Y, Rauf, Links, Runter, Rechts, X.

Habt Ihr alles richtig gemacht, rollt Ihr durch das Rennen.

PSX Criticom

Hier ein paar praktische Paßwörter, wenn Ihr in einem Level mal nicht weiterkommt:

Daytona - Level 2:

SIER

Level 3

ETER

Dalara - Level 2

PHAN

Level 3

KING

Demonica-Level2

GONE

Level 3

WORL

Exene - Level 2

SPHE

Level 3

WING

Gorm - Level 2

CHAM

Level 3

MARV

Sid - Level 2

ODTH

Level 3

BATM

Sonork - Level 2

PLAY

Level 3

CHRO

Yenji - Level 2

SPID

Level 3

STAR.

PSX Bubsy 3D

Ihr benötigt 99 Leben oder sucht die geheime Bonusrunde? Dann probiert folgende Paßwörter aus und führt Bubsy zum Endgegner

XALLOBUGER -

Alle Codes

XLUCHOLIFE -

99 Leben

XTOOROCKER -

Alle Raketen

XBNSCHTMMM -
Bonus Runde
XDEBUGLOCNC -
Koordinatenanzeige
XLVLCHTMSB -
Level Select.

PSX Ragging Skies

Wer im Kampf mit den Rittern der Lüfte stets den Kürzern zieht, sollte einmal folgende Cheats ausprobieren.

Um von Beginn unter allen Jägern wählen zu können, drückt im Flugzeugauswahlmenü:

Links, Links, Rechts, Runter, Rauf, Runter Rechts, SELECT.

Auch die Missionen dürft Ihr alle direkt anklicken. Drückt im Missionsauswahlmenü einfach:

Rauf, Runter, Runter, Rechts, Links, Runter, Rauf, Dreieck.

Um die Perspektive frei anzuwählen, sucht Ihr Euren Lieblingsjäger aus und haltet bei Anwahl mit Start die Zeigefingertasten und Select gedrückt.

PSX Defcon 5

Wer bei all der strategischen Planung zur Abwechslung einen putzigen "Asteroids"-Clone spielen möchte, begibt sich im Spiel zum nächsten VOS-Terminal und wählt die Menüpunkte "Communication Area" und "Local Communications" an.

Bei der anschließenden Meldung Dreieck drücken!

N 64 Waverace 64

Ein paar "Waverace"-Abkürzungen gefällig?

Im Marine Fortress gibt es einen Weg, wie Ihr bereits im Easy-Modus schon in

der ersten Runde die Abkürzung durch das verschlossene Tor nutzt. Fahrt in der dritten Kurve direkt auf das geschlossene Tor zu und zieht den Analogstick nach hinten. Nun achtet auf das richtige Timing:

Kurz vor dem Tor springt Ihr über eine Welle und drückt im Flug den Analogstick nach vorn.

So taucht Ihr unter dem Tor hindurch und spart bis zu acht Sekunden. Profis fallen nicht einmal vom Jetski.

N64 Blast Corps

Rekordjäger und Burnout-Profis nutzen in "Blast Corps" den Turbo-Boost: Wie in "Mario Kart 64" ist auch hier ein feuriger Start möglich, dazu beschleunigt Ihr exakt dann, wenn das letzte Licht erleuchtet.

SAT Cyber Speedway

Um die Anzeigen verschwinden zu lassen, drückt während dem Rennen: A + B + C.

PSX V-Rally

Um die geheimen Cheats in "V-Rally" freizuschalten, wartet Ihr, bis sich der Bildschirm für das Info-frames-Logo weiß färbt. Nun drückt Ihr:

Rauf, Runter, Dreieck, Kreis, Rauf, Runter, Dreieck, Kreis und die Meldung "Lock Off" erscheint. Nun könnt Ihr alle Kurse frei anwählen.

Um weitere Cheats zu aktivieren, gebt Ihr ein:

L1 - Zeit aus

L2 - Narrow ein

Links + R1 - Extrawagen

Links + R2 - Restart On

Links, Rechts -
Debug Information.

SAT Hexen

Orks und Zauberer machen Euch die Hölle heiß? Unverwundbarkeit und mächtige Waffen verleiht Euch das geheime Cheatmenü. Um es freizuschalten, drückt im Optionsmenü die folgende Kombination:

Rauf, Runter, Links, Rechts, Y, Y, Z, Z, A, X, Rauf, Runter, C, B.

N64 Golden Eye

Als James Bond müßt Ihr Euch unendliche Energie, Big-Head- und Paintball-Modus hart erarbeiten. Um die eingebauten Cheats zu aktivieren, spielt Ihr jeden Level nach den angegebenen Bedingungen durch. Nachdem Ihr alle 20 Levels in der Schwierigkeitsstufe "00 Agent" hinter Euch habt, erscheint ein spezieller 007-Modus. Dies ist ein Level-Editor, mit dem Ihr zum Beispiel Energie und Reaktionszeit Eurer Gegner festlegt.

PSX Lifforce.Tenka

Alle Waffen in Psygnosis' "Codename Tenka" verspricht dieser Cheat:

Geht in den Pausenmodus, haltet L1 gedrückt und betätigt Dreieck, R1, Dreieck, Viereck, R1, Kreis, Viereck, Viereck und laßt L1 wieder los.

Für einen Levelwarp nutzt Ihr folgende Kombination: Haltet im Pausenmodus L2 gedrückt und betätigt Kreis, Kreis, Viereck, Dreieck, R1, Viereck, reieck, Kreis und laßt L2 wieder los.

Business News & Views

Internet / Intranet

Führende Web-Entwickler setzen auf Microsoft Internet Explorer 4.0

Über 200 in der Web-Entwicklung und Technologieberatung tätige Firmen setzen für ihre Kundenlösungen den Microsoft Internet Explorer 4.0 ein und erreichen damit weltweit rund 150'000 Unternehmen. Entscheidend für die Wahl des Microsoft-Browsers waren einerseits seine Verfügbarkeit in allen wichtigen europäischen Sprachen und auf der anderen Seite die grosse Auswahl an Schulungsmitteln und Entwicklungswerkzeugen.

Die breite Unterstützung für offene und flexible Standardtechnologien wie Dynamic HTML, Channel Definition Format (CDF) und ActiveX erlaubt Anbietern, Web-Seiten mit einfachen Mitteln den Kundenvorstellungen entsprechend zu gestalten. Microsoft bietet den Entwicklern verschiedene Aus- und Weiterbildungsprogramme an, in denen sie sich das notwendige Wissen im Umgang mit neuen Technologien aneignen können.

Pressemitteilung (englisch):
<http://www.microsoft.com/corpinfo/press/1997/Sept97/solprvdrpr.htm>

Microsoft Agent unterstützt interaktive Webseiten

Microsoft kündigt mit Microsoft Agent eine Technologie an, mit der Entwickler Webseiten und Desktop-Anwendungen einfach mit animierten, interaktiven Eigenschaften anreichern können. Programmierer sind in der Wahl der Sprache frei, solange sie wie C++, Java oder Visual Basic die ActiveX-Technologie von Microsoft unterstützt. Microsoft Agent ist als Add-On-Komponente im Microsoft Internet Explorer 4.0 und im Microsoft Internet Software Development Kit enthalten, kann aber ab sofort auch von <http://www.microsoft.com/workshop/prog/agent/> kostenlos heruntergeladen werden. Auf der Web-Seite findet sich die komplette Dokumentation für Programmierer sowie eine Auswahl von Codebeispielen. Microsoft Agent ist kompatibel zu jedem Pentium-PC (ab 100MHz) mit 16 MByte RAM und Windows 95 oder Windows NT 4.0.

Pressemitteilung (englisch):
<http://www.microsoft.com/corpinfo/press/1997/Sept97/agnt15pr.htm>

Weitere Informationen:
<http://www.microsoft.com/workshop/prog/agent/>

Die holländische PTT Telecom wählt Internet-Technologien von Microsoft

Die niederländische PTT Telecom, Partnerin der Swiss Telecom bei Unisource, hat ihrem "Het Net" Microsoft Windows NT Server und Microsoft Commercial Internet System (MCIS) zugrunde gelegt. Als nationales Netz bietet Het Net einem breiten Bevölkerungskreis sowohl Mail-Services als auch einfach zugängliche Web-Inhalte in holländischer Sprache zu attraktiven Tarifen an. Microsoft Commercial Internet System sind Internet-Anwendungen zu einem integrierten Paket für die kommerziellen Bedürfnisse von Internet Providern zusammengefasst. Seine enge Verknüpfung mit dem Windows NT Server und dem Microsoft Internet Information Server erleichtert den Unternehmen, Web-Surfern, bedürfnisgerechte Dienstleistungen auf dem Internet-Standard anbieten zu können. Weitere Fakten, die die Entscheidung der holländischen Telecom-Gesellschaft begünstigen, waren das modulare Design, die einfache Installation und Administration sowie die tiefen Betriebskosten des MCIS.

Entwicklungsplattform für weborientierte Finanzdienstleistungen

Über 70 Finanzinstitute aus der ganzen Welt testen zur Zeit die Beta-version des Microsoft Internet Finance Server Toolkits (MIFS), einer Entwicklungsplattform für weborientierte Finanzdienstleistungen auf der Basis des Windows NT Server. Die Unternehmen werden damit erste Online-Finanzdienstleistungen entwickeln und anbieten. Ihre Kunden sollen künftig mit Finanzplanungsprogrammen wie Microsoft Money Geldtransaktionen kosteneffizient über das Web ausführen können. Die MIFS-Komponenten unterstützen die 128-Bit-Verschlüsselungstechnologie Server Gated Crypto (SGC) von Microsoft, die auch bei weltweiten Online-Transaktionen wirkungsvoll vor unberechtigten Eingriffen schützt. Online-Verbindungen werden dabei nur hergestellt, wenn ein digitales Sicherheitszertifikat vorliegt. Erst vor kurzem erteilte das amerikanische Handelsdepartement Microsoft eine Exportlizenz für die 128-Bit-Verschlüsselungstechnologie. Damit verbunden war auch die Bewilligung, dass Microsoft Banken, die die Verschlüsselungstechnologie verwenden, digitale Sicherheitszertifikate ausstellen darf.

Pressemitteilungen (englisch):
<http://www.eu.microsoft.com/corpinfo/press/1997/Sept97/MBLSHPPR.htm>

ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH



VIDEOSPIELE

**PRECAN
3X in WIEN**



WIR HABEN FÜR SIE

**ÜBER 3000! NEUE + GEBRAUCHTE
SPIELCASSETTEN LAGERND**

(SEGA, NINTENDO, SONY, CD-i, NEO GEO u.s.w.)

**STÄNDIG
TOLLE
ANGEBOTE**

**VERLEIH
NEUESTER
SPIELE**

**TOLLE
EINTAUSCH
MÖGLICHKEITEN**
(z.B. kompl. Systemtausch)

BARANKAUF!

CASS. VERKAUF VERLEIH
ab 99,- ab 20,-/KAL.Tg

**AUCH AUF TAUSCHKASSETTEN:
6 MONATE VOLLGARANTIE**

**SEGA SATURN
TAUSCHGERÄT**

ÖS 1.490,-

**PLAYSTATION
NEUGERÄT**

ÖS 1.890,-

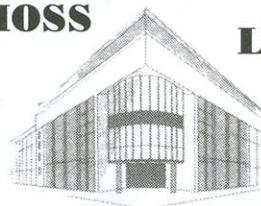
Geschäftszeiten: MO-FR 10-12³⁰ 13³⁰-18³⁰, SA 9³⁰-12³⁰



ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH
1020 Wien, Taborstr. 82 Tel. 214 78 67
1100 Wien, Leibnizg. 32 Tel. 606 59 77

**MITTEL
GESCHOSS
TOP
20**

Tel.Nr: 9829467



**LIFT
VIS
A
VIS**

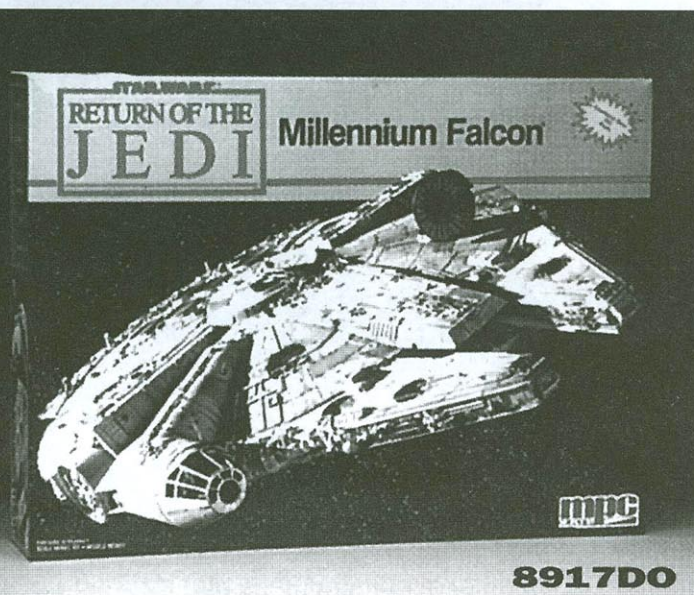
LUGNER CITY

EINKAUFSZENTRUM WIEN 15., GABLENZGASSE 5-13

VORBEISCHAUEN LOHNT SICH!

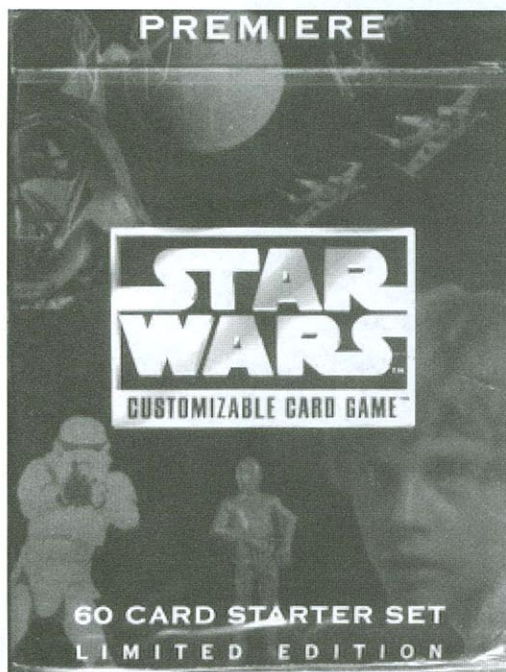
DAMAGE
UNLIMITED

**Bausatz
&
Modelle**



ab 179,-

STAR WARS



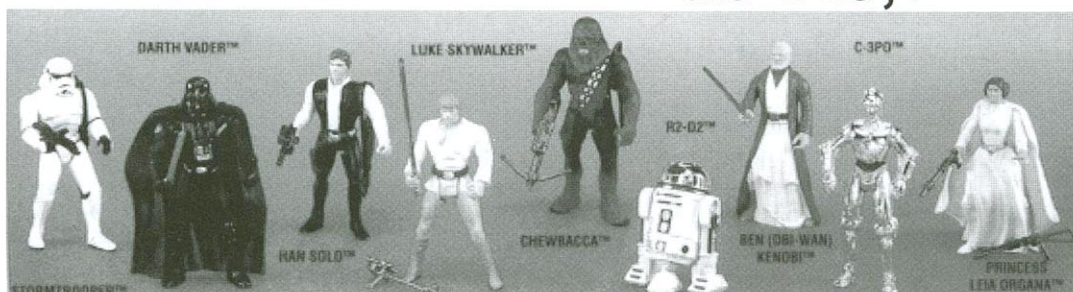
DAMAGE UNLIMITED Media Center

Öffnungszeiten

Mo - Fr 12 - 18 Uhr
Jeden 1. Samstag im Monat 11-17 Uhr

Mariahilfer Str. 27
Eingang Theobaldg. 15
A - 1060 Wien
Tel.: 0043 - (0)1 - 585 30 28

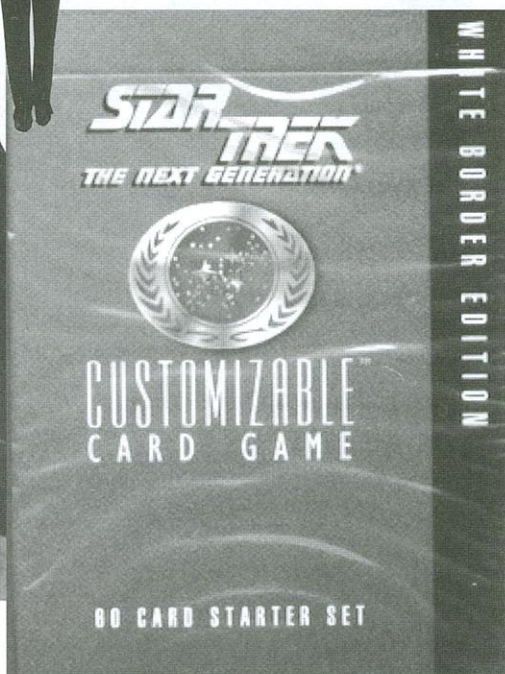
**Figuren
ab 149,-**





Sammelkarten

DAMAGE
UNLIMITED



Anhänger

STAR TREK

Tassen ab 199,-



Abzeichen spricht Englisch

SUPER SONDERAKTION

Bei Vorlage dieses Heftes des Game Express

Dark Forces 2 - Jedi Knight
statt 649,- **NUR 590,-**

Shadows of the Empire
statt 649,- **NUR 590,-**

Aktion Gültig bis 31.12.1997. Aktionen können nicht kumulativ genutzt werden! Es gelten die AGB!

Die PlayStation-Games

A von Z

Ab dieser Ausgabe bieten wir Dir alle Games für die PlayStation in alphabetischer Reihenfolge.

Adidas Power Soccer

(Psygnosis; für 1-2 Spieler)

Die Fußballsimulation mit dem gewissen Kick. Ein Fülle an 3D-Perspektiven, tolle Animationen und Mega-Schüsse wie der "Predator Shot" machen die Begegnungen zwischen europäischen Spitzenklubs zum Sportaction-Erlebnis. Optische Highlights wie das Umschalten von der Corner-Sicht auf den Torraum oder von der Ich-Perspektive des Tormanns auf die Feldsicht beim Abstoß hat man in dieser Form noch nie gesehen - das ist Stadion-Atmosphäre pur! Bei Fouls krümmen sich die Spieler am Boden oder hum-peln angeschlagen über den Rasen.

Agent Armstrong

(Virgin Interactive; 1 Spieler)

Absoluter Knüller aus dem Genre "Jump & Shoot", mit schrägen Cartoon-Elementen angereichert und musikalisch meisterlich begleitet. Als 2D-Shooter mit fortwährenden 3D-Einschüben hat das hinreißende Erstlingswerk des britischen Entwicklerteams "King of the Jungle" das Zeug zum Kult-Titel. Mitverantwortlich dafür die

schnelle und saubere Grafik (mit konstanten 60 fps) und der charmante Held der Story: Steed Armstrong ist ein Comic-Spion vom Scheitel bis zur Sohle und erinnert an eine Mischung aus Arnold Schwarzenegger und Flash Gordon. Der muskulöse Superagent be-kämpft das "Syndikat", eine Verbrecherorganisation, die es auf die Welt-herrschaft abgesehen hat. Armstrong erhält Primär- und Sekundäraufträge, die diese Pläne vereiteln sollen - was freilich notgedrungen zahlreiche Action- und Dauerfeuer-Einlagen nach sich zieht. Wenn nach 37 kurzweiligen Leveln der Vorhang fällt und 007 Armstrong vom Helikopter des Geheimdienstes abgeholt wird, hat man eine wahre Parforce-Jagd mit Sprengungen, Tauchgängen und MP-Duellen hinter sich.

AIV Evolution Global

(Sony Computer Entertainment; 1 Spieler)

Was da zunächst wie ein Videogame für Bahnhofswärter aussieht, mauert sich bald zur knallharten Wirtschaftssimulation für Nachwuchsmanager. Man fängt natürlich ganz unten an und startet mit einem einsamen Dorfbahnhof, um später im Bahn- und Busverkehr so richtig Dampf zu machen und die Wettbewerbsposition kontinuierlich auszubauen. Auch Restaurants

und Hotels gehören zur Geschäftsausweitung mit dazu, bis man am Ende - bei cleverer Planung - ein kleines Imperium sein eigen nennt.

Air Combat

(Namco; für 1-2 Spieler)

Das beliebte Arcade-Game wurde zu einer Flugsimulation der Extraklasse umge-setzt. Perfekte 3D-Grafik, leichte Steuerung und gutes Gameplay ma-chen das Wohnzimmer zur Luftkampf-Arena

Aquanauts Holiday

(Artdink; 1 Spieler)

Es muß nicht immer Action sein! Dieses Unterwasserabenteuer in den Tiefen des Ozeans beweist nachdrücklich, daß moderne Videospiele auch im Schongang Erfolg haben können - vorausgesetzt, sie bemühen sich um eine charakteristische Atmosphäre. Im Mini-U-Boot taucht man zwischen Walen und Korallen nach seltsamen Artefakten und lockt Fische an. Wohl der beschaulichste Tauchgang, den man je auf einer Konsole unternehmen konnte. Und einer mit Tiefgang dazu...

Assault Rigs

(Psygnosis/Sony Interactive; für 1-2 Spieler)

Für Cyberspace-Junkies ist dieses Shoot'em Up maßgeschneidert. Im futuristischen Polygon-Pan-

zer bewegt man sich durch herrliche Virtual-Reality-Welten, um dort Kristalle einzusammeln, Geschicklichkeitsprüfungen zu absolvieren und hartnäckige Gegner zu bekämpfen.

Baphomets Fluch

(Sony Computer Entertainment; 1 Spieler)

Die Vorlage für dieses mysteriöse Adventure im Point'n'Klick-Stil liefert der Templer-Orden, der schon im finsternen Mittelalter sein Unwesen trieb. Held George Stobbart, ein junger Student, ist nach einem Bombenattentat mitten in Paris einem kriminalistischen Rätsel auf der Spur. In perfekt synchronisiertem Deutsch wird der Spieler mit einer Unzahl von Dialogen und kniffligen Puzzles konfrontiert. Die Boulevard-Fotografen Nico hilft dem neugierigen jungen Mann bei den Nachforschungen. Die Animationen würden jedem Top-Zeichentrickfilm zur Ehre gereichen - was auch für die FMV-Sequenzen gilt, die von professionellen Trickfilm-Studios bearbeitet wurden.

Battle Arena Toshinden 2

(Takara; 1 - 2 Spieler)

Der Nachfolger des grafisch revolutionären 3D-Kampfspiels beschert Prügel-Experten neue und weiter verbesserte Spezial-Angriffstechni-

MEINE Tips & Tricks

Da ist sie also wieder, die Seite für Deine persönlichen Tips und Tricks.

Schreib einfach alles, was Du für uns hast, in die entsprechenden spalten, rei die Seite raus (kopieren tut's natrlich auch) und schick sie an:

GAMEExpress

Kennwort: "Meine Tips und Tricks"

Marksteinergasse 13/1

1210 Wien

Wenn Du uns Dein Wunschspiel nennst und aus den hoffentlich zahlreichen Einsendungen gezogen wirst, so senden wir Dir dieses Game gerne zu!

Also jetzt nichts wie ran an den Griffel (oder aber an den PC oder MAC und uns eine Diskette schicken!) und frei drauf los!

NAME:

ADRESSE:

PLZ:

ALTER:

WUNSCHSPIEL:

Meine persnlichen Cheats zum Spiel

auf dem System

Game Boy	NES	S-NES
N 64	PSX	SAT
PC	Mac	NEO-GEO
Jaguar	andere	

TEXT

Wie Du siehst, versuchen wir Dir das Leben so leicht wie mglich zu machen und Du brauchst nur noch anzukreuzen und Deine persnlichen Tips und Tricks aufzuschreiben.

Wir drucken sie gerne in einer der nchsten Ausgaben ab.

Eines noch zum Schlu: Bitte, bitte schreibe deutlich, denn sonst kann es zu Fehlern kommen, die unsere Leser nicht sehr erfreuen wrden!

Danke
Das GAMEExpress-Team

ken. Die ohnehin sensationellen Animationen des Vorgängers wurden nochmals überarbeitet. Spektakulär vor allem die Neuzugänge: Tracy, ein Cop, der mit Zwillingsgummiknäppeln zur Sache geht und ein geheimnisvoller Mitstreiter namens Chaos. Insgesamt 13 Charaktere verlangen jedem Beat'em Up-Fan alles ab, was das Genre zu bieten hat.

Blam! Machinehead

(Eidos/Core Design; 1 Spieler)

Grelle 3D-Grafiken und B-Movie-Ambiente dominieren dieses actionreiche 3D-Flugabenteuer. Mit der hübschen Computer-Expertin Dr. Kimberly Stride an Bord einer fliegenden Nuklearbombe rast man durch umfangreiche Levels, die mit High-Tech-Mikroben, SciFi-Müll und feindlichen Mechs gepflastert sind. Von der Roboter-Hornisse bis zum Bio-Cyborg ist alles vertreten, was in der Welt der Fantasy-Gegner Rang und Namen hat.

Blazing Dragons

(Crystal Dynamics; 1 Spieler)

Ein erfinderischer Drache namens Funzel stürzt sich in einem schick gezeichneten Märchenreich in pfliffige Fantasy-Abenteuer. Die Hintergrundgrafiken wirken erstaunlich detailliert und sind durchwegs hübsch anzusehen. Der Drache wächst einem als Spielfigur nach kurzer Eingewöhnungszeit ans Herz. Kleine Action-Einlagen lockern das komfortable, betont einfach zu steuernde Cursor-Spiel immer wieder auf.

Cheesy

(Ocean; 1 Spieler)

Es herrscht Panik im Mäuserich. Seltsame Monster sind in diesem frechen Jump'n'Shoot drauf und dran sich die Welt der kleinen Nager einzuverleiben. Nur der käsige Einzelkämpfer Cheesy hat dagegen offenbar was einzuwenden. Level für Level muß sich der zähe Abwehrkämpfer gegen Riesenmaisen und Monsterfische behaupten, wobei er sich im ansehnlichen 3D-Grafikumfeld durch die gegnerischen Schwadronen balldert. Nach überstandenen Kampfeinlagen gewinnt der kleine Mäuserich meist neue Fähigkeiten dazu und wird dadurch zu einer ernsthaften Gefahr für die bösen Aliens.

Chessmaster 3D

(Mindscape; für 1 Spieler)

Der Evergreen unter den Schachsimulationen wurde für die PlayStation nicht nur optisch herausgeputzt. Vor allem die Lernfunktionen für Anfänger und die Bibliothek mit verschiedenen klassischen Eröffnungen sind gut gelungen. Überwältigend allerdings die grafische Aufbereitung: Man kann das Schachbrett beliebig rotieren und zoomen lassen, wahlweise mit Fantasy-Figuren antreten und das Spiel der Spiele so richtig als Augenschmaus genießen.

Chronicles of the Sword

(Psygnosis; 1 Spieler)

Der Excalibur-Mythos stand für dieses stilvolle, atmosphärisch dichte Adventure Pate. Das Spiel überzeugt vor allem mit

geschichtsträchtigen Puzzle-Rätseln, detaillierten Hintergrundgrafiken und aufwendigen FMV-Sequenzen. Als Ausgangsbasis für die Abenteuer des Helden Gawain dient das berühmte Schloß Camelot. Hier gilt es düstere Machenschaften aufzudecken und König Arthurs Tafelrunde vor größerem Schaden zu bewahren. Vor allem Fee Morgana treibt's gar arg - und Gawain muß alle Interaktionsmöglichkeiten (Dialoge, Verwenden neuer Utensilien, etc.) nutzen, um seine Fantasy-Reise zu einem guten Ende zu bringen.

Cool Boarders

(UEP Systems; 1 Spieler)

Das erste reinrassige Snowboard-Game auf dem Markt ist mehr als ein Sportspiel. Mit Wahnsinnstempo rasen die Brettakrobaten zu Tal und lassen sich nur von flinken Fingern per Joypad zügeln. Je nachdem, ob man das Game eher als Rennspiel oder als Fun-Brettspiel anlegt, wird man zu einem Alpin-, Allround- oder Freestyle-Board greifen. Für den Anfang stehen drei Kurse (Novice, Advanced, Expert) zur Verfügung, auf denen man entweder die schnellste Zeit, die meisten Trickpunkte für gewagte Stunt-Sprünge oder die höchste Kombipunktezahl einfahren muß, um zu besseren Boards und besonders coolen Bonusstrecken (Special, Extra) zu kommen.

Command & Conquer

(Westwood; 1 Spieler)

Darauf haben Fans des gepflegten Echtzeit-Strategiespiels sehnsüchtig

gewartet: Den PC-Knüller unter den taktisch hochwertigen Panzerschlachten gibt es jetzt auch für die PlayStation. Rund fünfzehn anspruchsvolle Missionen fesseln Strategie-Freaks garantiert nächtelang an den Bildschirm. Die Story rankt sich um zwei Machtblöcke, die in nicht allzu ferner Zukunft um die Weltherrschaft kämpfen. Im Mittelpunkt des Kultspiels stehen die wichtigen Tiberium-Vorkommen - Energievorräte, die durch geschickte Truppenmanöver und den Ausbau von Lagern bzw. Raffinerien eingesammelt werden müssen.

Crash Bandicoot

(Sony Computer Entertainment; für 1 Spieler)

Für viele Game-Experten gilt dieses grafisch brillante Jump'n'Run als technisch bester Titel des Genres.

Die Entwickler von "Naughty Dog" haben den goldenen Mittelweg zwischen faszinierenden 3D-Eskapaden und typischen Hüpfspiel-Seitenansichten gefunden und mit Fuchselein Crash einen gewitzten Helden entworfen, der das Game auch humoristisch immer wieder durch überraschende Mimik und Extraeinlagen bereichert.

Zu effektivem Urwald-Sound steuert man den lustigen Gesellen über drei abwechslungsreich gestaltete Inseln mit diversen Flußleveln, spannungsgeladenen Indiana-Jones-Tempelszenarien und zwei genial-komischen Wildschweinjagden.

Theo Kranz Versand

Fon: 0049 // 85 17 37 77



Angewiesen zum besten
Video- und Computerspiel-
Spezialversandhändler 1998
auf der EBM-Messe in
Münster

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	
SONY PLAYSTATION - SILVER	323,-
WIE OBEN, ABER: 2 CONTROLLER + MEMORY CARD	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	59,-
ANTENNENKABEL	39,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN)	119,-
MOUSE INKL. MOUSEPAD	59,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG.	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
ABC'S ODDYSEE - ODDWORLD	94,-
ACE COMBAT 2 (NOV)	89,-
ACTUA TENNIS (OKT)	89,-
AGENT ARMSTRONG (OKT)	84,-
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS	74,-
AUTO DESTRUCT (DEZ)	89,-
AVRTON SENNA KART DUEL 2 (NOV)	84,-
BALLBLAZER CHAMPIONS	89,-
BAPHOMETS FLUCH 2 (DEZ)	89,-
BATMAN UND ROBIN (NOV)	84,-
BEAST WARS (OKT)	89,-
BROKEN HELIX (OKT)	89,-
BUBBLE BOBBLE 2	79,-
BUG RIDERS (OKT)	84,-
BUST A MOVE 3 (OKT)	69,-
CASTLEVANIA (OKT)	94,-
COLONY WARS (NOV)	89,-
COMMAND & CONQUER 2 (NOV)	99,-
CONSTRUCTOR (NOV)	89,-
COOL BOARDERS 2 (JAN)	109,-
COURIER CRISIS (NOV)	89,-
CRASH BANDICOOT 2 (DEZ)	109,-
CROC (OKT)	89,-
DEATHTRAP DUNGEON (NOV)	89,-
DEVIL'S DECEPTION (OKT)	84,-
DISCWORLD 2 (NOV)	99,-
FANTASTIC 4	79,-
FATAL FURY	79,-
FIFA SOCCER '98 WM QUALIF. (OKT)	89,-
FIGHTING FORCE (OKT)	99,-
FINAL FANTASY VII (NOV)	109,-
FORMEL 1 97 (SEPT)	109,-
FORMULA KARTS	99,-
FROGGER (NOV)	89,-
G-POLICE (OKT)	109,-
GRAND AUTO THEFT (NOV)	89,-
HEAVEN'S GATE (OKT)	89,-
HERC'S ADVENTURE	89,-
HERCULES (OKT)	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	99,-
JERSEY DEVIL (NOV)	99,-
JOE BLOW	89,-
JURASSIC P. LOST WORLD	89,-
KICK OFF '97	99,-
KURUSHI (OKT)	84,-
LUCKY LUKE (NOV)	94,-
MADDEN NFL '98	89,-
MAGIC THE GATHERING (NOV)	89,-
MARVEL SUPER HEROES (NOV)	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MEGA MAN 8 (NOV)	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE (OKT)	89,-

MDK (NOV)	89,-
MICRO MACHINES V3	94,-
MIDNIGHT RUN (OKT)	99,-
MONOPOLY (OKT)	89,-
MONSTER TRUCKS (NOV)	89,-
MOTO RACER (OKT)	89,-
MOTOR MASH	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 1-5	je 79,-
NANOTEK WARRIOR	89,-
NASCAR '98 (OKT)	84,-
NBA '98 (OKT)	89,-
NBA HANGTIME	99,-
NHL '98 (OKT)	89,-
NHL BREAKAWAY (OKT)	84,-
NHL OPEN ICE	99,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,-
NIGHTMARE CREATURES (OKT)	89,-
NOTE	89,-
NUCLEAR STRIKE (OKT)	89,-
OVERBOARD	89,-
PANDEMONIUM 2 (NOV)	84,-
PARAPPA THE RAPPER	79,-
PAX CORPUS (OKT)	94,-
PGA TOUR '98 (OKT)	84,-
PITFALL 3D	89,-
RAPID RACER (OKT)	89,-
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT (NOV)	84,-
RISIKO (NOV)	89,-
ROSCO MCQUEEN (OKT)	89,-
SIGN OF THE SUN (OKT)	84,-
SOUL BLADE	99,-
STREETFIGHTER EX PLUS (NOV)	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMP. (SEPT)	94,-
SUPER PANG COLLECTION (SEPT)	94,-
SUPERSONIC RACERS 2XS (OKT)	94,-
TENNIS ARENA (DEZ)	99,-
TEST DRIVE 4 (NOV)	89,-
TETRIS PLUS (SEPT)	79,-
TIGER SHARK	84,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE) (NOV)	159,-
TOMB RAIDER 2 (NOV)	99,-
TOSHINDEN 3 (OKT)	85,-
TOTAL DRIVING (SEPT)	79,-

TOTAL NBA '97	79,-
TRANSPORT TYCOON	89,-
V-RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
WARCRAFT II	89,-
WCW VS. THE WORLD	94,-
WING OVER	89,-
WRECKING CREW	99,-
XEVIOUS 3D	79,-
Z (NOV)	84,-

SATURN

JETZT ZUM KNALLERPREIS	
SEGA SATURN MAXI SET	299,-
INKL. RGB-KABEL, BAT., DEMO-CDs, TIPS & TRICKS- BUCH, 1 JAHR GARANTIE + SOVIET STRIKE	
MEGA SET	333,-
WIE OBEN + STORY OF THOR 2	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN)	119,-
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL	79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	94,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ACTUA TENNIS	89,-
ASSAULT RIGGS	69,-
ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (NOV)	99,-
BATTLE SPORT	84,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
BUST A MOVE 3	84,-
CROC (NOV)	89,-
DISCWORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S (NOV)	109,-
FIFA '98-WM QUALIFIKATION (DEZ)	89,-
FIGHTING FORCE (NOV)	99,-
FORMULA KARTS (OKT)	89,-
HEART OF DARKNESS	99,-
JURASSIC PARK - LOST W. (NOV)	89,-
LAST BRONX (OKT)	89,-
MADDEN NFL '98	89,-
MARVEL SUPER HEROES (NOV)	89,-
NASCAR '98 (NOV)	89,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

SONY PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
EXHUMED	49,-
GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT.	44,-
INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM	44,-
KONAMI OPEN GOLF	44,-
NHL 97	69,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	54,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
WORMS - PLATINUM	49,-

SEGA SATURN

ALONE IN THE DARK 2	29,-
BATTLE STATIONS	69,-
BLACK DAWN	39,-
FIFA SOCCER 97	49,-

GHEN WAR	39,-
GUN GRIFFON	39,-
NBA LIVE 97	49,-
NHL 97	49,-
NIGHT WARRIOR	29,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,-
PARODIUS DELUXE	29,-
SKELETON WARRIORS	39,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	39,-
SOVIET STRIKE	49,-
STORY OF THOR 2	39,-
STREETFIGHTER ALPHA	29,-
SWAGMAN	64,-
TOMB RAIDER	69,-
VIRTUA FIGHTER 2	54,-
WIPEOUT	39,-

FINAL FANTASY VII
(PLAYSTATION)
109,-

EXTREME-G
(NINTENDO 64)
144,-

G-POLICE
(PLAYSTATION)
109,-



ELEKTRONISCHES HAUSTIER

POCKET MAX - DT. (HUND)	39,-
REXI - DT. (HUND)	29,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

TIME CRISIS
MIT PISTOLE

SONY PLAYSTATION
SILVER

159,- 323,-

Austria Express - PORTO ÖSTERREICH: 6,90 ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR

Bestell-Hotline: Tel: 0049 / 85 17 37 77

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG ANFORDERN.

Laden Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Internet: <http://www.logon.de/kranz>

Laden Bahnhofstraße 28
94032 Passau

Versand per Nachnahme 8,50 DM zzgl. Nachnahmegebühr "Alle Preise in DM", Umrechnungskurs 1DM = 7,5 öS Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten

Cyberspeed

(Mindscape; für 1 Spieler)

Anspruchsvolles Hochgeschwindigkeits-Rennspiel mit High-Tech-Gefährten, die an einem Führungsseil hängen. Die Kurse ähneln einer Achterbahn, auf der man Turbo-Energie und Raketen für den Positionskampf einsammeln kann.

Cybersled

(Namco; für 1-2 Spieler)

Der High-Tech-Panzer steht bereit, in der Polygon-Arena warten die Roboterfeinde. Das spannende Laser-Gefecht läßt sich in vier verschiedenen Umgebungen spielen und spart nicht mit Action.

Darkstalkers

(Virgin/Capcom; 1-2 Spieler)

Die PlayStation macht's möglich: Konsolenspieler werden einmal mehr mit einem 2D-Prügelspiel in Spielhallenqualität verwöhnt. Riesige Sprites und tolle Effekte bei den Special Moves setzen sogar Spezialisten des Genres in Erstaunen.

Im Kampfgetümmel sind immer wieder wuchtige Explosionen beim Körperkontakt der acht martialischen Comic-Kämpfer zu sehen.

Die Spezialattacken stammen ebenfalls aus dem Feinkostladen der Beat'em Ups.

Fazit: Ein niveauvolles Kampfspiel, an dem Genre-Fans nicht vorbeikommen.

Defcon 5

(Millenium/Data East; für 1 Spieler)

Eine entlegene Bergbaukolonie im All soll gegen Alien-Angriffe durch ein Computersystem geschützt werden. Als Wartungstechniker muß man die Software installieren, erlebt aber sogleich die erste Attacke der fiesen Angreifer. Schwieriges Action-Strategiespiel für einfallsreiche Weltraumhelden.

Destruction Derby

(Psygnosis; für 1-2 Spieler)

Der Crash-Kurs für die PlayStation: Im Stock Car kann der Spieler auf dem Rundkurs Rennen um Meisterschaftspunkte fahren oder in der Arena ("Total Destruction") gegen 20 wildgewordene Konkurrenten antreten. Ohne Blechschäden kommt hier keiner davon....

Destruction Derby 2

(Psygnosis; 1 Spieler)

Und wieder lockt der Blechsalat. Die Fortsetzung des bislang spektakulärsten Crash-Rennspiels greift zwar auf bewährte Zerstörungs-Spielarten (Total Destruction, Wreckin' Modus) zurück, hat aber auch punkto "Stock Car Racing" kräftig zugelegt. Die Strecken wurden im Vergleich zum Vorgänger wesentlich detailverliebt gestaltet - man findet in diesem Modus praktisch ein eigenes, ausgereiftes Rennspiel, das zur actiongeladenen Tempobolzerei einlädt. Schrott-Experten müssen aber nicht zurückstecken, denn die neuen Crash-Arenen (mit der "Death Bowl" als Höhepunkt) haben's wahrlich in sich.

Die Stadt der verlorenen Kinder

(Psygnosis; 1 Spieler)

Umsetzung des Film-Juwels "The City of the Lost Children" von Marc Caro ("Delikatessen").

Die Geschichte des Waisenkindes Miette, das im kräftigen Walfänger "One" den besten Freund findet und eine entführte Kinderschar aus den Klauen des irren Wissenschaftlers Krank befreien will, wurde in ein atmosphärisch dichtes Adventure verpackt. Als Miette bewegt man sich in einer surrealistischen 3D-Welt, sucht nach spielentscheidenden Objekten und spricht mit auskunftsfreudigen Randpersonen.

Die Filmhandlung wurde nicht originalgetreu ins Spiel übertragen, rein stimmungsmäßig blieben die Game-Designer aber der Vorlage treu.

Discworld

(Sony; für 1 Spieler)

Der gleichnamige Fantasy-Roman von Terry Pratchett stand für dieses zauberhafte Adventure-Game Pate.

Rincewind, der schlechteste Magier des Universums, muß einen wildgewordenen Drachen besiegen. Der Spieler hilft ihm dabei, indem er Rätsel knackt und wichtige Gegenstände einsammelt.

Doom

(Williams; für 1-2 Spieler)

Die Story - Aliens bedrohen eine Mars-Kolonie - und die charakteristische Ich-Perspektive sind Balleffreaks bestens bekannt, handelt es sich bei "Doom" doch um die Play-

Station-Umsetzung eines PC-Klassikers.

Allerdings profitiert das Spiel auf der Sony-Konsole eindeutig von der tollen "True Color"-Farbpalette und den überragenden Sound-Qualitäten. Beachtlich auch das schnellere "Scrolling" gegenüber der PC-Version.

Fazit: "Doom" war noch nie so toll zu spielen wie auf der Play-Station.

3D Lemmings

(Psygnosis; für 1 Spieler)

Die possierlichen Selbstmordkandidaten begegnen uns auf der PlayStation als voll animierte Helden und in räumlichen Welten mit Bergen, Schluchten und Gebäuden.

Die virtuelle Umgebung entführt den Spieler in eine neue Dimension der Geschicklichkeitsspiele.

Earthworm Jim 2

(Virgin/Shiny; 1 Spieler)

Der irrwitzige Exzentriker unter den Hüpfspiel-Stars turnt auf der PlayStation noch um einiges flotter durch die bunte Trash-Szenarie.

Spielerische Gags und skurrile Hintergründe sind das Markenzeichen dieser Konvertierung, die einst schon auf den 16-Bit-Systemen für Aufregung sorgte.

Man hat es jedenfalls mit dem verrücktesten Regenwurm der Spielgeschichte zu tun - das sagt schon einiges...

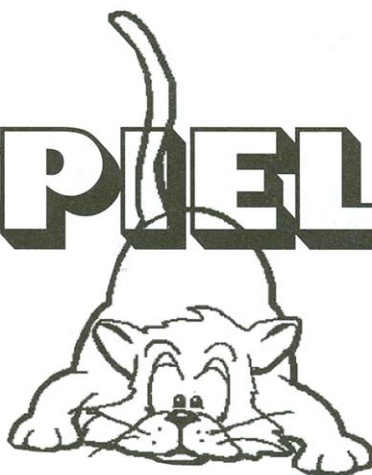
Fortsetzung in der nächsten Ausgabe.....

CATS VIDEOSPIELE

1090 Wien, Nußdorferstraße 77

Tel./Fax: 310 55 62

cats@ping.at



Geschäftszeiten: Mo-Fr 12-18³⁰

Sa 10-17

NEUE UND GEBRAUCHTE SPIELE FÜR:

Nintendo-64, Playstation, Saturn, Super-Nintendo, Mega Drive, Mega CD, 32X, NES, Master System, Game Boy, Game Gear u. v. a

*Ankauf zu Bestpreisen!
Importspiele auf Anfrage!
Exoten und Raritäten!*

SPIEL DIENST!

Tauschgebühren:

8 Bit	75,-
16 Bit	99,-
32 Bit	149,-
64 Bit	199,-

Sie erreichen uns:

Mit U 6, 37, 38, D, 35 A,
Taxi, Fiaker, per pedes
oder dem Auto
(ACHTUNG: 9. Bezirk
Kurzparkzone!)

WANTED:

Spiele für:
NEO GEO, 3 DO,
PC-Engine, G 7000,
Atari 2600-7800,
Lynx, Intellivision,
Vectrex

ANKAUF • VERKAUF • TAUSCH

MÜLLER

VIDEO SPIELE

ACHTUNG !

BRAUCHE DRINGEND EURE
GEBRAUCHTEN SPIELE UND
KONSOLEN

SONY PLAYSTATION + N 64.
ZAHLE BAR ODER TAUSCH.

STÄNDIG
GEBRAUCHTE SPIELE
ZU FAIREN PREISEN
LAGERND !

ÖFFNUNGSZEITEN:
MO - FR 10.00 - 12.00
14.00 - 18.00
SA 9.00 - 12.00

NINTENDO 64
2.290,-

LYLAT WARS 1190,-
DOOM 64 1190,-
W. GRETZKY HOCK. 1190,-
HEXEN 1190,-
BLAST CORPS 999,-
NBA HANG TIME 1190,-

GOLDEN EYE 007 1190,-
MULTI RACING CH. 1290,-
WAR GODS 1190,-
F1 POLE POS. 1190,-
TUROK 999,-
EXTREME G 1290,-

SONY PLAYSTATION
1.990,-

FORMEL 1 '97 899,-
NHL HOCK. 98 799,-
HERCULES 699,-
G - POLICE 899,-
OVERBOARD 799,-
KURUSHI 599,-
NIGHTMARE CREATURES 799,-
RAPID RACER 799,-
CROC 799,-
VERGESSENE WELT 799,-
ACE COMBAT 2 699,-
ABE's ODYSSEY 799,-

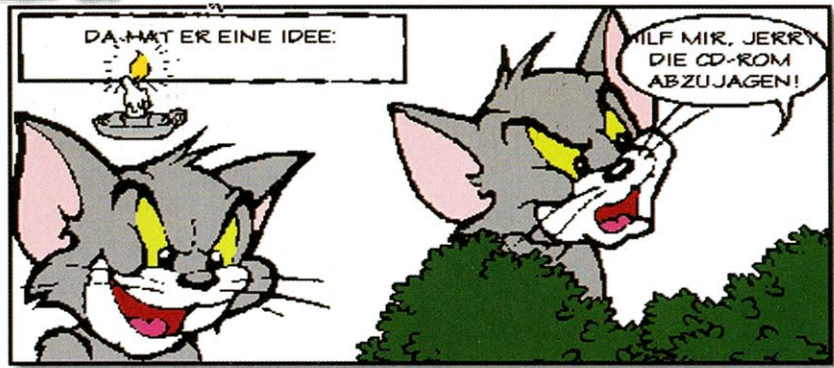
ANKAUF
VERKAUF
TAUSCH
VERLEIH

ERREICHBAR MIT
LINIEN 71 + 72
STATION
HAUFFGASSE

VERSAND PER
NACHNAHME

SIMMERINGER HAUPTSTR: 58
1110 WIEN
TEL & FAX: 0222 / 748 15 40

Du öffnest das Programm ...



... wählst eine Comic-Figur ...



... stellst Deinen eigenen Text in die Sprechblase ...



... und gestaltest Dein eigenes Comic-Heft!



© 1997 • Imagine

MEIN COMIC-HEFT

- ✓ mit dem starken Popeye
- ✓ mit der tollen Betty Boop
- ✓ mit den kleinen Schlümpfen
- ✓ mit den Freunden Tom & Jerry
- ✓ mit dem coolen Lucky Luke

ELECTRONIC-LAND

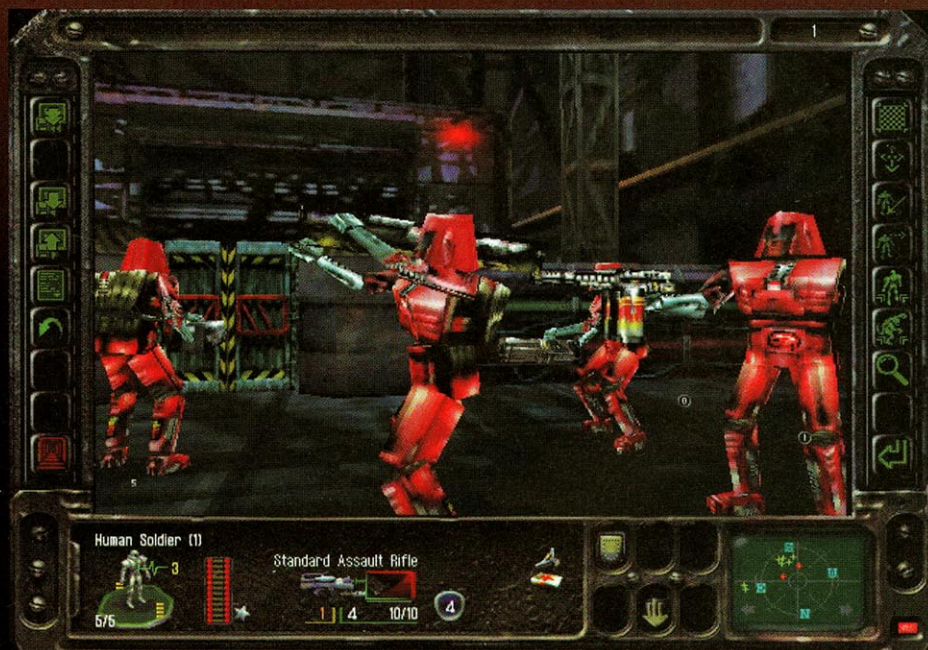


Recco Handelsges.m.b.H.
Favoritenstraße 38-40
A-1040 Wien
Tel.: +43/1/505 76 35-0
Fax: +43/1/505 76 37

eMail: electronicland@alt.telecom.at
<http://www.homeshop.at/electronicland/>

INCUBATION

BATTLE ISLE PHASE VIER



Der inoffiziell vierte Teil der Battle Isle Saga mit dem Namen "Incubation" ist da! Blue Byte hat sich ordentlich Mühe gegeben, dieses Game zu mehr Erfolg als es Battle Isle 3 hatte zu führen. Ob es gelingt?

Auf den ersten Blick beeindruckt Incubation mit einer starken 3D Grafik, die in diesem Genre recht unüblich ist und es stellt sich nach einiger Zeit heraus, daß auch die Geschichte, die diesem Game zugrunde liegt eine sehr durchdachte ist. Spannung von der ersten bis zur letzten Minute in einem Spiel, welches in Rundenform abläuft scheint garantiert zu sein.

Zur Storyline: Natürlich steht der Planet Chromos auch diesmal wieder im Mittelpunkt und die dort ansässigen Bewohner der Kolonie Scay-Hallwa müssen sich den Angriffen der Insektenmacht Scay'Ger entgegenstellen. Aufgrund der Tatsache, daß der Schutzschild, der die Leute bis dato vor der Vernichtung durch die lästigen Viecher bewahrt hat, langsam seinen Geist aufgibt, sind Strategen allererster Güte aufgerufen zu helfen.

35 brillante Levels halten den Spieler bei Laune und die eingebauten Actionelemente lockern das sonst langwierige rundenweise Positionieren, Ausbilden und Fighthen mit gekoppelter (aber unvermeidbarer Wartezeit) gewaltig auf.

Jeder einzelne Soldat (zu Beginn steht ein winziges Grüppchen, später jedoch eine schlagkräftige Armee zur Verfügung) besitzt ein gewisses Repertoire an

Aktionspunkten und der Spieler sieht, welche Tat wieviele Punkte kostete und ob die betreffende Figur diese setzen kann, oder nicht. Jeder Kämpfer erhält im Laufe der zahlreichen Missionen Erfahrungspunkte, er wird somit stärker und erhält, wenn er zehn Erfahrungspunkte gesammelt hat, einen Talentpunkt dazu. Dieser kann dann in weiteren Runden sinnvoll eingesetzt werden.

Wichtig ist der Umstand, daß der Spieler bei der Erstellung seiner Armee darauf achtet, daß er viele Soldaten mit unterschiedlichen Fähigkeiten rekrutiert, um



so ein breites Spektrum an Individualisten zu schaffen. Vorallem eignen sich nicht alle Soldaten für jede Mission und eine Armee mit vielen verschiedenen Kämpfern wird wohl die besten Aussichten auf Erfolg haben.

Bevor der Spieler den nächsten Level betritt (Blue Byte hat übrigens auch darauf geachtet, daß die Missionen nicht nur auf einem Weg zu lösen sind, sondern hat viel Freiheit gelassen), sollte



Rücksicht auf die richtige Positionierung der Soldaten (Vorsicht beim Einbeziehen der individuellen Fähigkeiten!) genommen werden.

Blue Byte hat durch die Verwendung der hochwertigen 3 D Engine (stammt von Extreme Assault) bei Incubation die Möglichkeit, Zwischensequenzen in Echtzeit abzuspielen, den Soldaten und Gegnern eine unglaublich realistischen Gestik und Mimik zu verleihen und auch den Actiontouch, den dieses Game im Vergleich zu Konkurrenzprodukten verstärkt besitzt, nicht zu kurz kommen zu lassen.

Die beklemmende Stimmung, der wirklich gut gelungene Sound und die herrliche Grafik schaffen bei Incubation eine Atmosphäre, die bei anderen Games dieses Genres vermißt wurde. So hat Blue Byte mit dem vorliegenden Spiel ein neues Referenzprodukt im Strategiebereich auf den Markt gebracht, dem der Erfolg sicher zu sein scheint.

Gerald Amon



INCUBATION

GRAFIK	93 %
SOUND/MUSIK	92 %
SPIELBARKEIT	90 %
MOTIVATION	90 %
STEUERUNG	91 %
HANDBUCH	90 %
GEWALTFREIHEIT	80 %

GESAMTNOTE:



HERSTELLER:

BLUEBYTE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE:

STRATEGIE

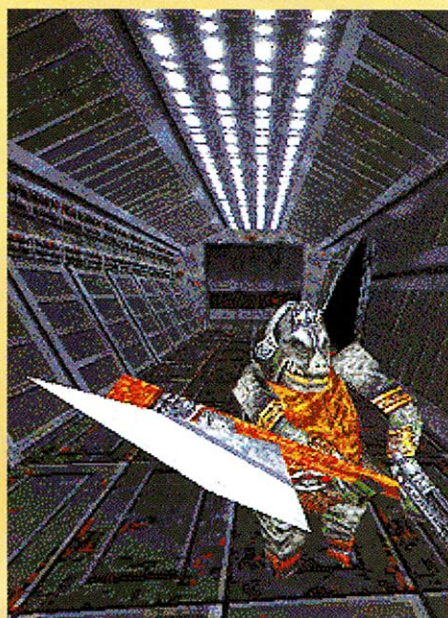
RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>P90, 16MB RAM (32), 105 MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, 3DFX UNTERSTÜTZUNG
SOUNDBL. KOMP., MAUS

JEDI KNIGHT



Das Warten der Spieler hat endlich ein Ende, denn Jedi Knight, das exklusive Referenzprodukt aus der Softwaremaschinerie Lucas Arts, ist da! Traumhafte Grafik, Spitzensound und eine ungeheure Spieltiefe erwarten uns.

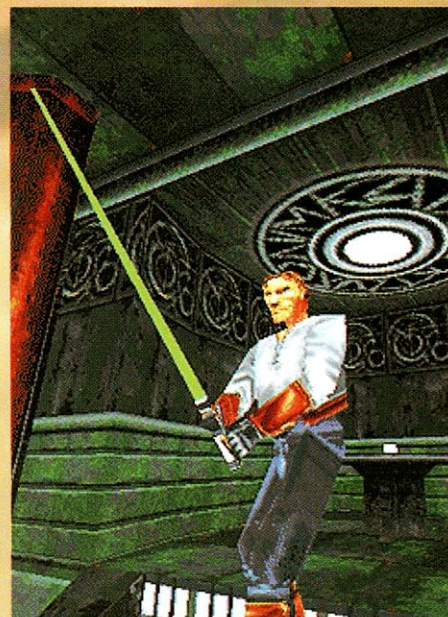
Schlüpfen wir also in die Rolle des jungen Jedi-Ritters Kyle Katarn und versuchen wir die dunkle Seite der Macht in die Schranken zu weisen. Diese versucht nämlich in Person des etwas Größenwahnsinnig gewordenen Jerec eine Grabstätte der Jedi zu finden und zu entweihen. Als echter Jedi-Ritter kann man sich das einfach nicht gefallen lassen und muß zum Angriff übergehen. Nach kurzer Rückblende wird Kyle mit seiner eigenen Geschichte konfrontiert,

kann den Mord an seinem Vater rächen und muß schließlich noch die schwerste Entscheidung seines Lebens treffen: die Wahl seines Weges. Entweder auf der dunklen Seite, die ihm in kurzer Zeit Macht und Stärke verleiht, ihn aber für immer vom Licht wegholt. Oder aber die gute Seite, deren Weg länger und steiniger ist, die Belohnung dafür um so edler. Wie auch immer die Entscheidung ausfallen wird, die Abenteuer, die Kyle zu überstehen hat, werden den Spieler (oder im Multiplayer-Modus bis zu acht Gambler) für Wochen an den PC fesseln. Die Verwendung der neuen 3D Engine schafft eine plastische Umgebung und einen daraus resultierenden Gesamteindruck, der so manche Produkte zum Erblassen und die Kritiker zum Verstummen bringt.

In diesem Game steht die Identifikation des Spielers mit der Sache, der Umgebung und der Person des Jedi-Ritters im Vordergrund. Der Schlüssel dazu ist "die Macht", auf welchem Weg auch immer Kyle diese erfahren wird, egal wann auch immer er eine Mission erfolgreich abschließt, erhält es "Force-Points", die dann auch diverse Fähigkeiten umgelegt werden können und somit bekommt das Game fast schon einen Rollenspielcharakter, denn der Spieler entscheidet, wie sich Kyle entwickeln soll.

Die eingebauten Videosequenzen (45 Minuten Gesamtlänge!!) ersetzen das mühsame und lähmende Missions-Briefing und schaffen somit eine noch größere Spieler-Charakter-Bindung.

Der Spieler hat während der Story die Möglichkeit "die Seite zu wechseln", wo-

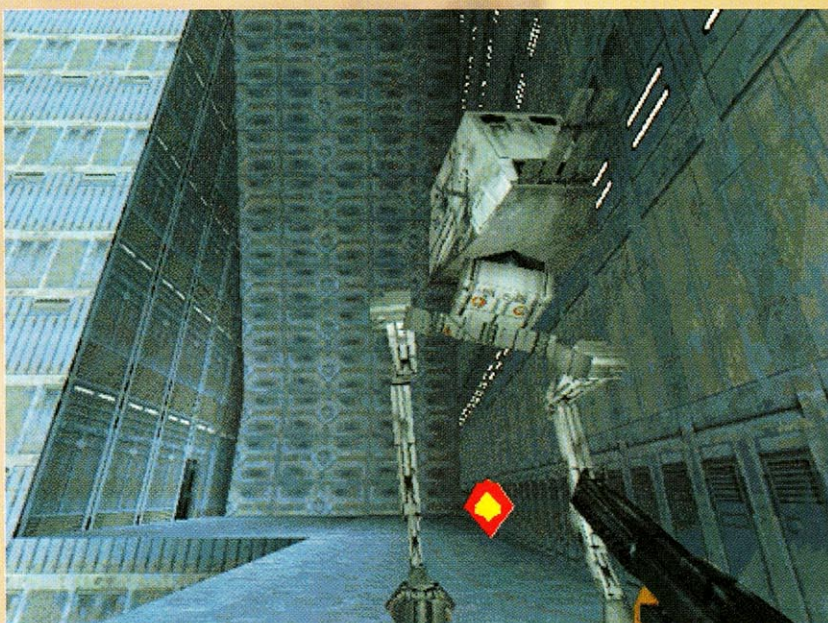


wegungen zeigen die Power der 3D Engine.

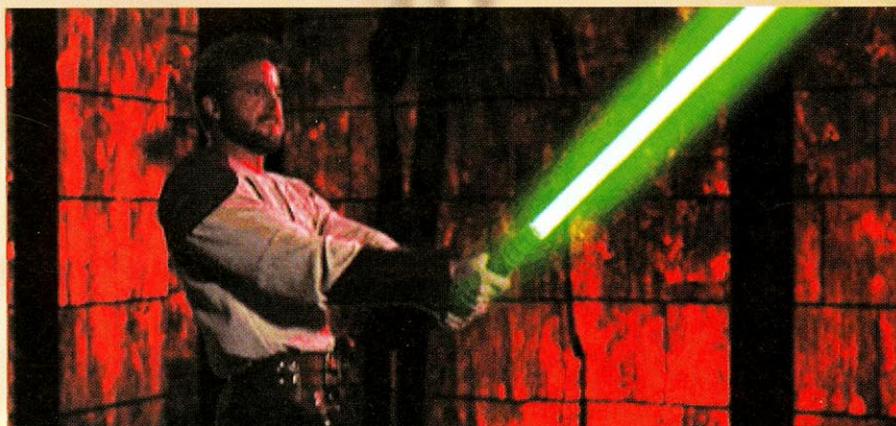
Gesteuert wird mittels Tastatur (Bewegungen des Kämpfers) und Maus, die nur für den Einsatz der Waffe dient. Eine etwas ungewohnte Methode, aber in kurzer Zeit erlernbar.

Mit einem Wort, Jedi Knight ist ein Game der Sonderklasse, welches zahlreiche Spiele dieses oder eines ähnlichen Genres verblässen läßt, das alleine oder im Netzwerk Spaß macht und durch die enorme Spieltiefe wochen- und monatelangen Spielspaß garantiert.

Thomas Gehringer



bei allerdings alle bis dahin gesammelten Erfahrungspunkte verloren gehen. Verschiedenste Kampf- und Schwertechniken werden vom Jedi-Ritter beherrscht und durch Erfahrungspunkte ausgebaut. Die Spieleransicht erfolgt, ähnlich wie bei Tomb Raider, von schräg hinten und die Geschwindigkeit der Be-



JEDI KNIGHT

GRAFIK	93 %
SOUND/MUSIK	90 %
SPIELBARKEIT	89 %
MOTIVATION	89 %
STEUERUNG	90 %
HANDBUCH	80 %
GEWALTFREIHEIT	70 %

GESAMTNOTE:

86%

HERSTELLER:

LUCAS ARTS

TESTMUSTER:

ABC SOFTWARE
05523-556-510

GENRE:

3D ACTION

RICHTPREIS:

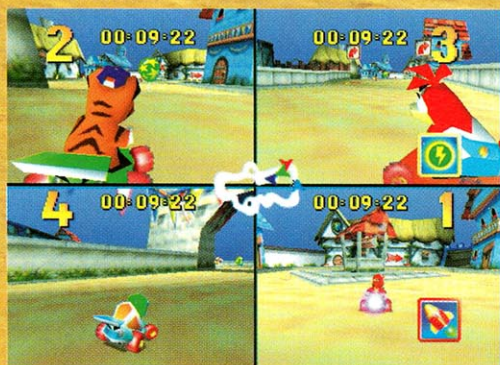
CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>P90, 16MB RAM (32), 50 MB FESTPLATTE,
>2X CD, SVGA, WIN95, 3DFX UNTERSTÜTZUNG
SOUNDBL. KOMP., MAUS



DIDDY KONG RACING



DIDDY KONG RACING

Man nehme einen kräftigen Schuß 64-Bit Power, gebe eine gute Portion revolutionärer 3D-Grafik hinzu, schmecke mit ausgereiftem Spiele-Knowhow ab und würze das Ganze mit einer Prise Genialität. Was dabeiherauskommt ist ein weiterer Höhepunkt in der Geschichte des Videospiele. Rennspiel und Action/Adventure in einem, mit Typen, die schon vor langer Zeit Eure Kumpel geworden sind.

Spieler: 1-4 simultan

Releasetermin: 11/97

Besonders: unterstützt Rumble Pak, 128 (!) MB Speicher
deutscher Bildschirmtext.

BOMBERMAN 64

Dieses Spiel schlägt ein wie eine Bombe. In irrem Tempo rasen hier bis zu vier Spieler durch aufwendig gestaltete 3D-Welten und heizen sich gegenseitig mit ihren Bömbchen ein. Dank der 64-Bit-Technik können sie sich dabei völlig frei bewegen und die phantastische Spiellandschaft aus jeder gewünschten Perspektive betrachten. Im ebenso spannenden Adventure Modus muß sich ein Spieler gegen das Nintendo 64 behaupten. Nichts für schwache Nerven!

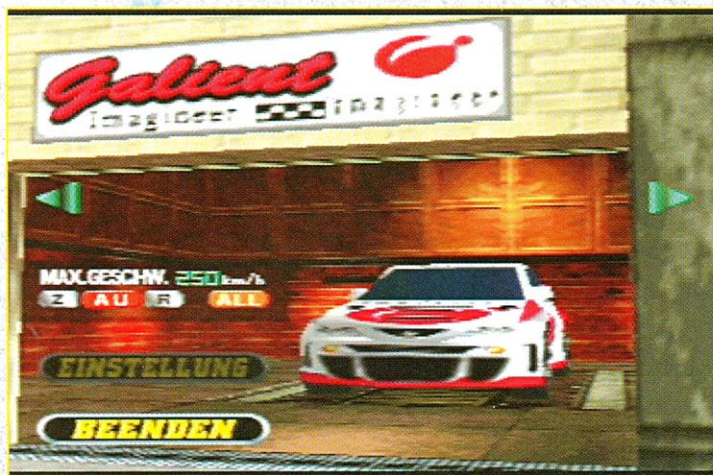
Spieler: 1-4 simultan

Releasetermin: 11/97

Besonders: 64 MB Speicher, Battlemodus







Wer steht auf Rage Racer und auch auf V-Rally (Nintendo möge mir die Erwähnung dieser beiden Titel im Vergleich mit einem N64 Game verzeihen)? Wer liebt aber auch die Steuerung und die Grafik eines Mario Kart 64? Wer beide Fragen mit "ja" beantwortet, der sollte sich Multi Racing Championship (MRC) aus dem Hause Imagineer/Ocean nicht entgehen lassen.

Wie der Zusatz "Multi" bereits andeutet, gilt es bei diesem Game nicht nur Straßen- oder Offroad Vehikel zu steuern, denn es sind beide Varianten vertreten. Acht verschiedene Autos stehen (aber erst mit Fortdauer des Spiels) zur Verfügung und alle

haben so ihre Vor- und Nachteile. Wer mit einem rassigen Straßencar ins Gelände gerät, der kann sich auf eine saftige Niederlage gefaßt machen, denn Chancen hat man (irgendwie auch logisch) da keine. Gleich verhält es sich mit einem Offroad-Auto auf der Straße, denn da wetzen einem die PS-starken, tiefergelegten Boliden nur so um die Ohren. Auch wenn bei jedem Fahrzeug vor dem Rennen Einstellungen in Richtung Bremsen, Lenkung oder Aerodynamik gemacht werden können, ist mit dem richtigen Fahrzeug auf falschem Terrain nichts zu holen.

Die Steuerung ist zwar gewöhnungsbedürftig aber in der Folge absolut in Ordnung und so direkt, daß man alle Kurven schön andriften und den Kontrahenten die Schneid ganz schön abkaufen kann.

Grafisch zwar sicher nicht das Optimum, das man aus der Performance des N 64 herausholen kann, aber doch schön anzusehen, detailgetreu und pixelfrei. Allerdings treten des öfteren Grafikfehler bei Kollisionen mit Seitenbegrenzungen auf.

Sound und Musik bieten Abwechslung, wenn auch keine wirklichen Highlights dieses Genres.

Soweit zu den positiven Punkten von MRC. Negativ fällt die geringe Anzahl an Strecken (leider nur drei vorhanden) und die etwas einfältige Streckenführung auf. Da hätten sich die Programmierer doch ein wenig mehr einfallen lassen können, auch wenn bei gewonnenen ersten drei Kursen der allseits beliebte Mirror-Mode in Aktion tritt, der allerdings auch nicht für unbegrenzte Motivation geradestehen kann.

Es ist schade, daß man einem solch guten Game (Steuerung und realistisches Driftverhalten) mit wenig Innovation bei den Kursen den Sprung an die absolute Spitze der Racinggames versaut.

Wenn man allerdings den 2 Spieler Modus miteinbezieht, ist MRC immer noch den Preis wert und wir meinen, daß unsere deutschen Kollegen dieses Game ein ganzes Stück unterbewertet haben (68 % Grafik scheint ein wenig untertrieben ausgefallen zu sein). So schlecht ist das Spiel beileibe nicht und kann eine ganze Weile für gute Racingunterhaltung sorgen.

Für die Spitze hat es allerdings nicht gereicht.

Gerald Amon



MULTI RACING CHAMPIONSHIP

GRAFIK	80 %
SOUND/MUSIK	75 %
SPASS	90 %
GAMEPLAY	80 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

85%

HERSTELLER:

IMAGINEER/OCEAN

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

AUTORENNEN

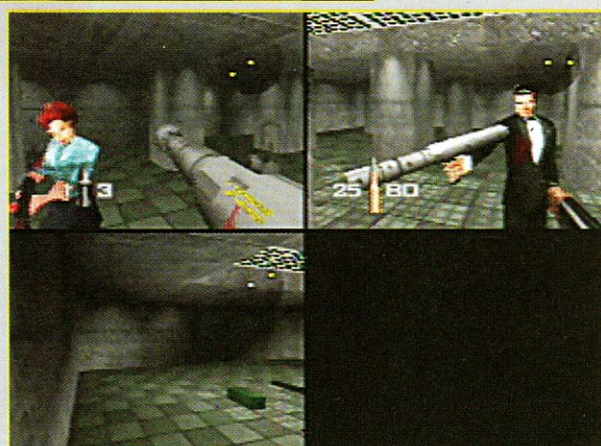
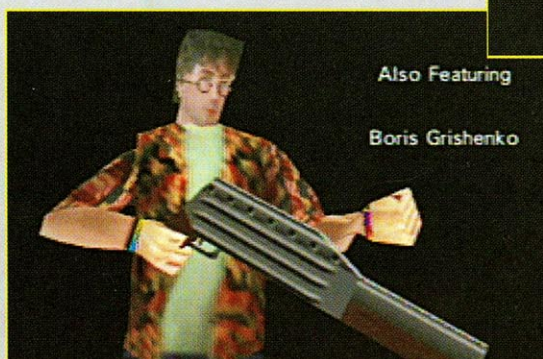
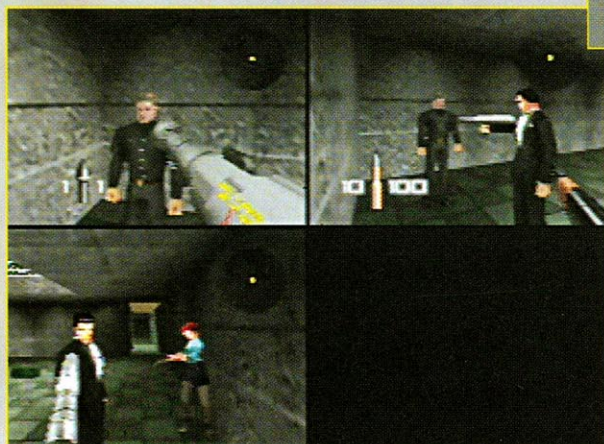
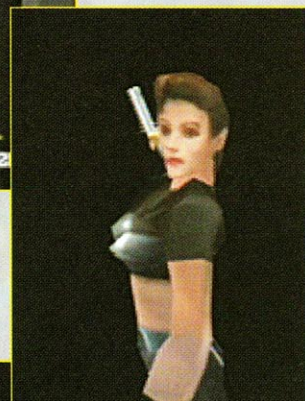
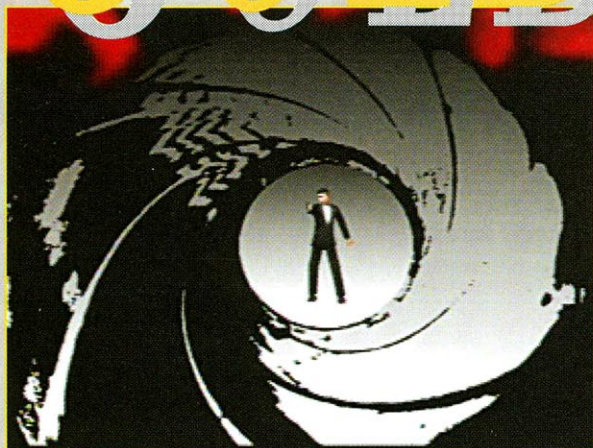
RICHTPREIS:

CA. ÖS 1.249,-

SYSTEM:

N 64 (PAL)

GOLDEN EYE



Sein Name ist Bond. James Bond und er trinkt seinen Martini bekanntlich nur gerührt, nicht geschüttelt. Er macht mit den schönsten Frauen rum, auch wenn die treue Mrs. Moneypenny immer zu ihm steht. Und wenn Rare Software an seinem Image bastelt, dann scheint Mr. Bond besser denn je zu sein.

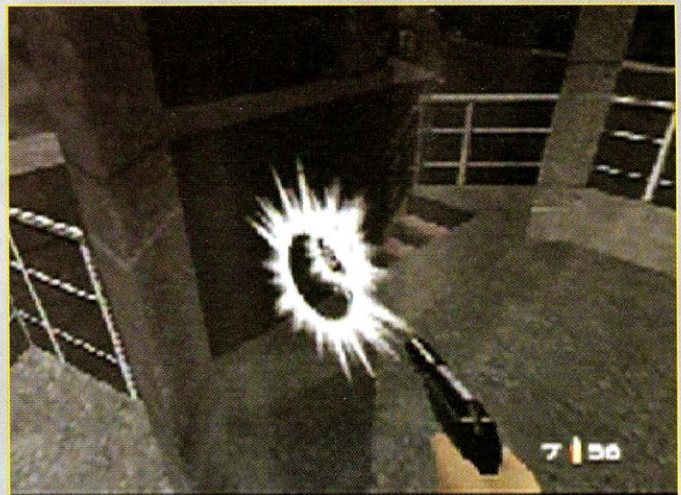
Das US Softwareunternehmen hält sich bei der Storyline des erstklassigen Ego-Shooters sehr eng an die bekannte Filmvorlage, denn auch im Game für den N64 muß sich Bond auf die Spur der russischen Agentin Xenia Onatopp heften, die so nebenbei den streng geheimgehaltenen Superhelikopter "Pirate" gestohlen hat. Das dubiose Syndikat "Janus", für das Fräulein Onatopp arbeitet, dürfte in den internationalen illegalen Waffenhandel verstrickt sein und der Diebstahl von Pirate auch mit dem Einsatz der ultramodernen und dementsprechend gefährlichen Waffe in Gestalt des Satelliten "Golden Eye" in Zusammenhang stehen.

Du schnappst Dir also Hut und Mantel sowie ein ganzes Waffenarsenal und machst Dich auf den Weg, die Verwirrungen zu lösen und auch (wie immer nebenbei und so zwischen einer feschen Blondine, einer rassigen Farbigen und

einem kühlen Martini) die Welt vor der zerstörerischen Bedrohung zu retten.

Das Game läßt Dir die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden (Agent, Spezialagent und 00 Agent), wobei sich nicht nur die Treffsicherheit der Gegner, sondern auch die Komplexität der Missionen und die Schwierigkeit der Lösung derselben verändern. Du mußt in insgesamt 33 Leveln nicht nur nach guter alter Ego-Shooter-Manier die gegnerischen Soldaten mit einem schier unerschöpflichen Waffenarsenal aus den Springerstiefeln holen und ihnen mit Granat- und Raketenwerfern auch auf große Distanz das Lebenslicht ausblasen, sondern auch Missionen im Sinne von Bombenentschärfung oder auch Computerhacking erfüllen.

Taktik, Strategie und viel Feingefühl für prekäre Situationen sind gefragt, ist es doch beispielsweise wichtig, die intelligent reagierenden Gegner (sie stürmen sofort zu dem Ort, wo ein Schuß fällt, also immer mit Schalldämpfer exekutieren) auszutricksen, bevor man sie in die ewigen Jadgründe entsendet. Vor Betreten eines Objekts sollte der (oder die) Wachposten mittels eines Gewehrs aus der Distanz ausgeschaltet werden, um dann ungestört dem Missionsziel



näherzukommen.

Man sieht, daß Ballern und Metzeln alleine nicht reicht, sondern das strategische Denken hier absolut im Vordergrund steht und für Erfolg einer der Garantien ist.

Grafisch kommt Golden Eye 007 an Fotorealität unglaublich nahe heran und auch die Animationen der Gegner ist bedrückend echt gelungen. Die Atmosphäre des Games rundet sich durch den Wechsel von Licht und Schatten, Dunkelheit und gleißendem Licht, sowie der Bond-typischen Musik perfekt und absolut genial ab. Der Effekt des "Heranzoomens" speziell beim Gewehr kommt irrsinnig gut rüber, wenn man auch mittels Fadenkreuz nur sehr ruckartig zielen kann. Der Mehrspielermodus (vier Spieler an einem Schirm im Deathmatch mit unzähligen Soldaten als Gegner) macht ebenfalls sehr, sehr viel Spaß, wie das ganze Game zur perfektesten Animationsflut auf einer Konsole wurde. Wäre da nicht unser Gewaltfreiheitsfaktor in unserer Bewertung, so müßten wir eine Gesamtnote nahe der 100% geben. Mit Golden Eye 007 ist Rare der ganz große Wurf gelungen.

Thomas Gehringer



GOLDEN EYE 007

GRAFIK		97 %
SOUND/MUSIK		97 %
SPASS		95 %
GAMEPLAY		99 %
GEWALTFREIHEIT		40 %

GESAMTNOTE:

86 %

HERSTELLER:

RARE SOFTWARE

TESTMUSTER:

STADLBAUER

0662-88921-0

GENRE:

3D EGO SHOOTER

RICHTPREIS:

N 64 (US)

MISCHIEF MAKERS



Alleine als ich den Titel dieses Games zum ersten Mal gehört habe, stellte ich mir die Frage: "Um welche Art Spiel handelt es sich hier eigentlich?" Auch als ich mir das Intro ansah, konnte ich die Antwort noch nicht geben.

Denn es lief hier ein recht liebes Filmchen ab, welches ein wenig japanisch angehaucht wirkte und die Entführung einer Person zum Inhalt hatte. Alles in herzigem Comic-Stil und mit Bildschirmtexten, die in ihrer Art an Rollenspiele à la Illusion of Time erinnerten. Ich dachte also, ein Game dieses Genres zu testen, der Beginn des Spiels weckte in mir wiederum eher den Eindruck eines Shoot 'em Ups, denn das Parallaxscrolling deutete in wenig darauf hin. Nun war ich verwirrt, denn alle Komponenten konnte es ja wohl doch nicht geben und als ich dann zu spielen begann, entpuppte sich das Ding als klassisches Jump 'n Run. Dachte ich jedenfalls zu Beginn, denn rennen, springen und ausweichen waren die Dinge, die meine Spielfigur (es handelt sich diesmal um ein Mädchen mit dem klingenden Namen "Marina") beherrschte. Und doch kam erstens alles anders und zweitens als ich dachte. Der Effekt, der sich mir offenbarte war der folgende: bei Mischief Makers handelt es sich um ein Jump 'n Run, bei dem allerdings auch die grauen Gehirnzellen angestrengt werden müssen, erhält man doch im Ge-

spräch mit den Bewohnern des Planeten Clancer, nämlich den Clancers, wichti-

ge Informationen zum Spielverlauf und auch Tips zu besseren Steuerung, sowie teilweise auch Dinge, die man für den erfolgreichen Abschluß eines Levels unbedingt benötigt.

Die Clancers sind ein äußerst friedvolles Volk, sie greifen niemanden an, sie tun keiner Fliege etwas zu Leide. Während des Spiels bekam ich ein richtig schlechtes Gewissen, als ich unabsichtlich einen Clancer in die Finger bekam und ihn einige Meter von mir wegschleuderte. Er gab so ein jämmerliches Wimmern von sich, daß ich mich am liebsten bei ihm entschuldigt hätte. Und der böse, böse Imperator will sich der Clancers bemächtigen und sie dem Bösen zuführen? Das konnte ich nicht zulassen und spürte richtig, wie der Beschützerinstinkt in mir erwachte. Also macht ich mich auf dem Weg, Imperior zu finden und ihn daran zu hindern, meinen Freunden etwas anzutun. Ich erhielt Bomben, mit denen ich Items freisprengen konnte, ließ mich von farbigen Bällen gezielt durch die Luft wirbeln, um an entlegene Orte zu gelangen und schützelte die runden Dinge und weitere Goodies zu bekommen.

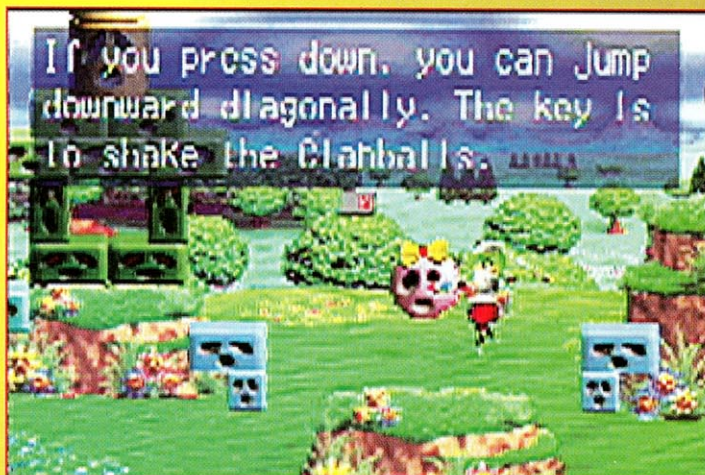
All das machte riesigen Spaß und ich sah über einige Dinge, die Unmut in mir zu erwecken drohten, fast hinweg. Da ist zum ersten ein Sound, bei dem mir nach wenigen Minuten Spielzeit die Ohren zu wackeln begannen, so monoton und un-



melodiös dudelte es in meine Lauschlappen und ich drehte den Fernseher auf halbe Lautstärke zurück. Da verpaßte ich auch nichts, denn auch die FX kommen nicht wirklich gut rüber. Der zweite meiner Kritikpunkte stellte sich in Form der Grafik dar, die einer N 64 Konsole nicht wirklich würdig ist, die Wolken im Hintergrund ruckeln irgendwie planlos über den Himmel und auch sonst strahlt die grafische Aufbereitung bei weitem nicht diese Brillanz anderer Games der 64 Bit Konsole aus. Schade, denn die Spielidee ist eine wirklich geniale und die zahlreichen Elemente, die sowohl aus dem Adventure- als auch aus dem Rollenspielbereich kommen fügen sich in diesem Game nahtlos in den Jump 'n Run-Charakter ein.

Exakte Kollisionsabfragen und eine umfangreiche und leicht erlernbare Steuerung zeichnen im spielerischen Bereich die "Mischief Makers" aus. Zu einem Top-Titel wird es wohl (und nicht zuletzt aufgrund der oben beschriebenen Mängel kaum reichen).

Gerald Amon



MISCHIEF MAKERS

GRAFIK		73 %
SOUND/MUSIK		69 %
SPASS		85 %
GAMEPLAY		90 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

83 %

HERSTELLER:

NINTENDO

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662-88921-0

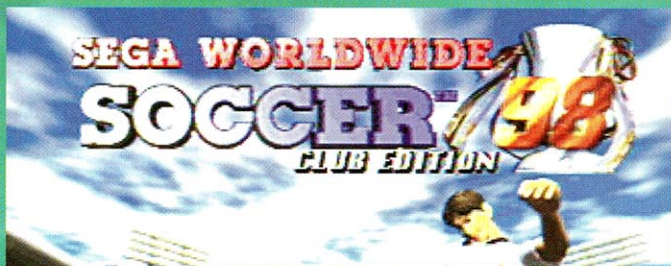
GENRE:

JUMP 'N RUN ADVENTURE

RICHTPREIS:

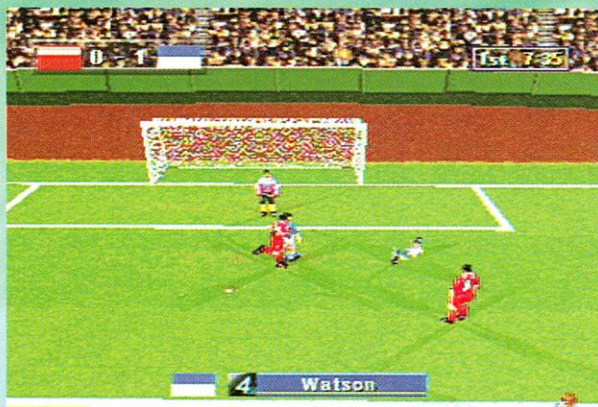
SYSTEM:

N 64 (US)



Es wird nicht mehr allzu lange dauern und das Mega-Fußball-Spiel für den Sega Saturn wird auf dem Markt erscheinen. Wir haben bereits jetzt die Vollversion aus England bekommen und das Game auf den Prüfstand gestellt.

Sega World Wide Soccer 98 präsentiert sich in neuem Gewand. Bessere Grafik, erweiterte Optionen und eine ungeheuer realistische Spielbarkeit zeichnen dieses Spiel aus und hieven es in die oberen Zehntausend (um diesen Spruch einmal anzubringen). Alleine die Stadionatmosphäre läßt jeden Fußballfan kalte Schauer über den Rücken laufen, spätestens nach der gelungenen WM Qualifikation unseres Nationalteams rund um Andy "die



sterschaft, Cup, Clubmeisterschaft oder auch Elfmeterschießen, Spaß macht jede dieser Varianten. Die Spieler der einzelnen Mannschaften tragen Phantasienamen, doch im Spielereitor ist flugs die "richtige" Aufstellung zusammengebastelt und es kann in die weiteren Optionen gegangen werden. Hier sind sowohl taktische

Zehe" Herzog. Wehende Fahnen und grölende, jubelnde Fans, ein wirklich guter und angenehmer Kommentator (schade, daß nur englische, französische oder spanische Sprache möglich ist), sowie phantastisch animierte Spieler laden zu einer der vielen möglichen Partien ein. Ob Freundschaftsspiel, Weltmei-



Maßnahmen zu treffen, als auch die richtigen Spieler auf die richtige Position zu bringen. Die einzelnen Kicker können auf ihre Stärken (Schnelligkeit, Schußkraft, Stärke und Ausgewogenheit) überprüft werden und auch die Spieler der gegnerischen Mannschaft lassen sich durchleuchten. So ist erkennbar, an welcher Stelle der Kontrahent verwundbar ist und wo man sich etwas einfallen lassen kann.

Selbst das Wetter kann man beeinflussen und auch das Stadion ist wählbar. Und wenn man erst mal im Spiel selbst drinnen ist, dann wird man erkennen, daß es in puncto Spielbarkeit selten ein Game gegeben hat, welches Sega World Wide Soccer 98 das Wasser reichen kann.

Einfach genial - genial einfach (kommt mir zwar bekannt vor, ist aber ungeheuer treffend)!

Heinz Strobel

WORLD WIDE SOCCER98

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		88 %
SPASS		90 %
STEUERUNG		87 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:



HERSTELLER: SEGA SPORTS

TESTMUSTER: SEGA UK

GENRE: FUßBALLSIMULATION
RICHTPREIS: CA. ÖS 799,-
SYSTEM: SEGA SATURN (PAL)

LAST BRONX

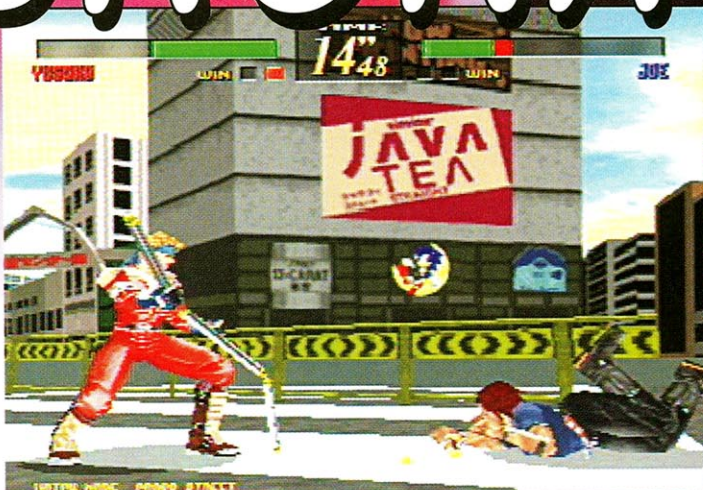
Ein Prügelspaß wie er im Buche steht und noch dazu aus der eigenen Produktion von Sega: AM3

Schnell und ohne Umschweife kommen die Kämpfer zur Sache und die Bedienung ist denkbar einfach.

Wieder einmal sitze ich vor der Konsole und ziehe mir ein Beat é m Up rein und doch bin ich diesmal begeisterter und kippe in die Materie richtiggehend hinein. Denn Last Bronx ist kein Prügler der herkömmlichen Art, denn die Fighter hauen sich nicht nur mit Handkanten, Knie und Ellenbogen die Fresse ein, nein sie sind richtige Meister des Waffengebrauchs. Vom Schwert über zwei scharfkantige Brotmesser bis hin zu den beiden mit Kette verbundenen Holzstöcken (zum Teufel, wie nennt man denn das Ding?) ist alles vertreten. Leider gibt es nur ins-

on in den Staub der Kampfarena befördern. Aber doch sind all die ersten Fights nur Mittel zum Zweck, nämlich gegen den Obermütz Red Eye (hat wohl ein wenig zu viel gefeiert...) zu kämpfen und nach erfolgreichem Zweikampf diesen Fuzzi (er besitzt ein schier unerschöpflicher Repertoire an genialen Combos und Special-Moves) selbst zu steuern.

Im Kampf Mensch



gegen Mensch macht Last Bronx am allermeisten Spaß, denn da kann man seinem besten Freund virtuell mal so richtig die Birne weich-

klopfen, ohne daß er danach kein Wort mehr mit einem spricht (oder nicht mehr sprechen kann).

Alles in allem ein Prügler der Sonderklasse, wenn man auch beim Sound und bei der Gegneranzahl ein wenig mehr hätte tun können.

Thomas Gehringer

gesamt acht Kämpfer (Joe, Tommy, Zaimoku, Yusaku, Nagi, Kurosawa, Yoko, und Lisa) und auch der Schwierigkeitsgrad in den "Vorrunden" ist auch nicht gerade allzu hoch, denn die Computergegner lassen sich nur zu leicht mit einigen gefinkelten Kombinati-



LAST BRONX

GRAFIK		88 %
SOUND/MUSIK		79 %
SPASS		90 %
STEUERUNG		90 %
GEWALTFREIHEIT		60 %

GESAMTNOTE:

81%

HERSTELLER:

AM3 / SEGA

TESTMUSTER:

SEGA UK

GENRE:

3D PRÜGLER

RICHTPREIS:

CA. ÖS 899,-

SYSTEM:

SEGA SATURN (PAL)

PLAYSTATION

something new!



Zeus, der Göttervater, zeugt einen Sohn, Hercules™. Verbannt vom Olymp muß Hercules™ auf der Erde ein Menschenleben führen. Um seinen Wert als Sohn des Zeus zu beweisen und um die Tugenden der Verantwortlichkeit, der Beharrlichkeit und harte Arbeit kennenzulernen, muß sich Hercules™ 12 olympischen Herausforderungen stellen. Aber, wie bei jeder Legende, kann nicht jedes Hindernis überwunden werden, speziell das größte aller Hindernisse - die Liebe!



Hilf Hercules™ bei seinen Bemühungen, seinen Wert als Gott unter Beweis zu stellen und seine Herzensdame zu erobern....

Die Storyline des Filmes ist im Game in gewohnt hochqualitativer Disney™ Animation in einer Echtzeit 3D Umgebung umgesetzt.

3D Action Gameplay und viele verschiedene Wege garantieren, daß kein Game wie das nächste ist. Die tollen Animationen des Games wurden mit der Technologie des Films erarbeitet.

Das Design stammt von dem legendären Disney™ Künstler Andreas Deja. Kämpfe Dich durch 3 mythologische Welten. Du wirst beeindruckende und herausfordernde Level Bosse treffen. Songs aus dem Film sind ebenfalls enthalten. Exklusiv auf der PlayStation™.

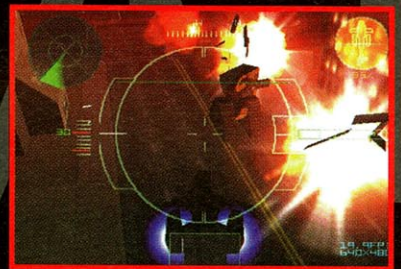


Entwickler: Disney Interactive Studios™
Genre: Plattform/Adventure
Spieler: 1
Zubehör: Controller, Memory Card
Erhältlich: Oktober 97

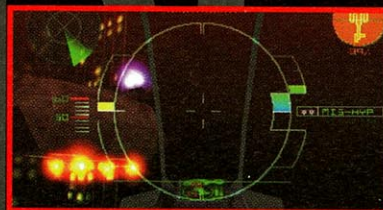


Vor einigen Jahrzehnten versiegten die natürlichen Ressourcen der Erde allmählich. Im Kampf um die letzten Reserven führten die Nationen heftige Kriege, deren Resultate nur

verheerende Zerstörung und ein beispielloses Wettrüsten waren. Aber schließlich siegte die Vernunft; nach jahrelangen Verhandlungen vereinigten sich die Nationen unter einer Koalitionsregierung, um den Fortbestand der Menschheit zu sichern. Das war auch die Geburtsstunde der G-Police, einer Polizeieinheit, die in den Kolonien für Ordnung und Sicherheit sorgt. Sie sind Jeff Slater, der in die G-Police eintritt, um herauszufinden, was mit seiner Schwester geschah, die bei einem G-Police-Einsatz unter mysteriösen Umständen ums Leben kam.



Steigen Sie in einen schwerbewaffneten G-Copter, einen düsenbetriebenen Hubschrauber. In 35 Missionen patrouillieren Sie dank Echtzeit-3D in völliger Bewegungsfreiheit durch die Sky-lines kolonialer Städte samt Straßennetz, Stadtverkehr, Brücken und Hochhäuser.



Atemberaubende Spezialeffekte, überraschende Handlungselemente und actionreiches Gameplay machen G-Police zu einem der Hits des Jahres.

Entwickler: Psygnosis
Genre: Taktisches Shoot-em-up
Spieler: 1
Zubehör: Memory Card
Erhältlich: Oktober 97

PLAYSTATION

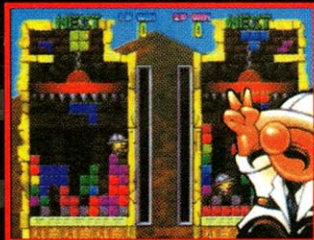
something new!

PLAYSTATION

something new!

TETRIS PLUS

Ein seltsamer kleiner Professor und seine reizende Assistentin sind auf der Suche nach Schätzen und Abenteuern. Der zwar schon etwas ältere, aber keineswegs weisere, tolpatschige Akademiker hat in Nullkommanichts einen Haufen Ärger am Hals. Bei dem Bemühen, seine unerschütterliche Assistentin zu beeindrucken, wird der Professor in der Kammer einer alten Ruine eingesperrt.



Während sich die Kammer mit fallenden Blöcken füllt, senkt sich auch noch die mit scharfen Spießen gespickte Decke auf den mutigen, doch häufig tollkühnen Helden herab. Der Professor versucht, auf den angehäuften Blöcken nach

oben zu klettern. Die Kammer ist bereits mit einem Wirrwarr von Blöcken gefüllt, daher muß er einen Weg freiräumen, um an den Schatz zu gelangen, der darunter verborgen ist.

Auf seiner Suche durchreist der Professor die ganze Welt und erlebt die Wunder des Labyrinths von Knossos, der ägyptischen Pyramiden, der Ruinenstadt Angkor, der alten Mayatempel und einer geheimnisvollen Stadt mit zusätzlichen 20 Etappen atemberaubender Puzzle-Spannung. Das sind 100 Puzzles, jedes schwieriger als das vorige!

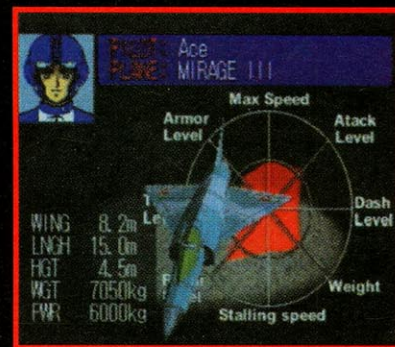
Entwickler: JVC
Genre: Denkspiel
Spieler: 1-2
Zubehör: Controller, Memory Card
Erhältlich: Oktober 97



WING OVER

Realistische, adrenalin-treibende Luftkampf-Arcadeaction! 30 realitätsgetreue Kampfflugzeuge, jedes davon eine exakte Nachbildung echter Kampfflugzeuge, aus den verschiedenen Epochen des modernen Luftkampfes.

Vier anwählbare Spielmodi-Wettkampf, Freiflug-, Überlebens- und Zweikampf-Modus. Polygongrafiken mit vollem Texture-Mapping. Große Anzahl von 3D-Schauplätzen. Realistische Wetter- und Flugbedingungen.



Zahlreiche Modifikationen, wie z.B. Nacht-sichtgeräte, modernes Radar, Bordcomputer, wärmesuchende Langstreckenraketen, Rumpfmodifikationen, etc.

Drei anwählbare Perspektiven: Cockpit, Panoramakamera und Verfolgerkamera.

Entwickler: JVC
Genre: Flugsimulation
Spieler: 1
Zubehör: Memory Card, Link Cable
Erhältlich: Oktober 97

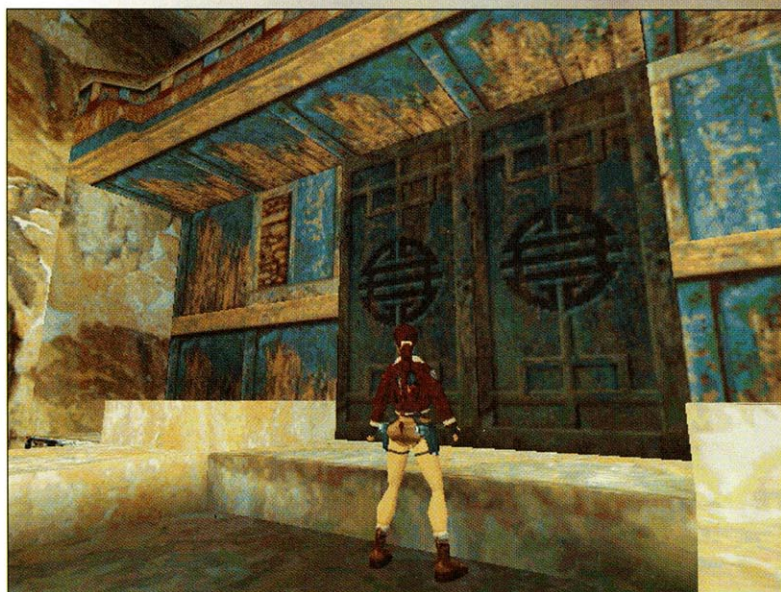
PLAYSTATION

something new!

PLAYSTATION

TOMB RAID

2



ER

Wir erinnern uns nur zu gerne zurück an die Veröffentlichung von Tomb Raider, dem Spiel, das wie kaum ein anderes für unglaubliche Hysterie unter den Spielern gesorgt hat. Core Design wirft nun, nur knapp ein Jahr später den Nachfolgehit auf den Markt.

Lara Croft, die Powerfrau mit den zwei großen, ähm Augen ist natürlich wieder mit von der Partie und kämpft sich in grafisch neuem Gewand durch unzählige Levels. Optisch überarbeitet, weil alles an der Schönheit weicher und runder geworden ist und weil auch die Bewegungen einfach realistischer wirken.

Die Kleidung der Mutigen paßt sich den klimatischen Umständen an, so trägt sie in warmen Gefilden ihr knappes Top und bei etwas frostigeren Temperaturen eine wärmere (wenn auch nicht weniger kleidsame) Jacke. Die Stätten der Kämpfe und des Suchens sind auch in Teil zwei abgefahren und grafisch vom Feinsten, so wurden Gebiete in China, Mitteleuropa oder auch Tibet ausgewählt, die die Grundlage dieses Games darstellen.

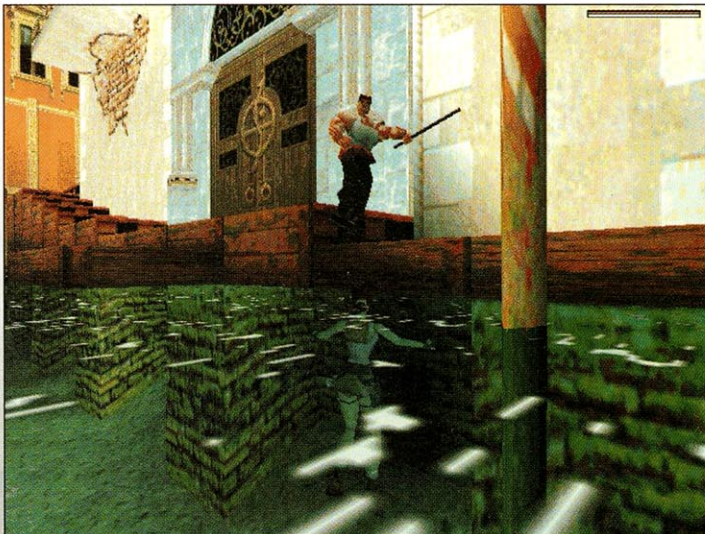
Wie schon in Teil eins der Fall, beherrscht auch in der Nachfolgeversion Lara eine Unmenge an Sprüngen und Moves und hat sich körperlich sogar noch ein wenig verbessert. So ist das Mädel sogar in der Lage, teil-

weise an senkrechten Felswänden emporzuklettern, was ihr unübersehbare Vorteile gegenüber ihren Kontrahenten bringt.

Das Grundproblem, welches Mrs. Croft in ihrem zweiten Teil hat, ist das Wiederfinden des Dolches von Xian, dem man magische Kräfte nachsagt. Es handelt sich also nicht einfach um ein mittelalterliches Brotmesser, sondern um ein Ding mit großem, wenn auch für Lara nur ideellem Wert und so ist nicht nur sie, die nach dem Dolch sucht, sondern insgesamt drei Gruppen, die allerdings verschiedene Interessen verfolgen.

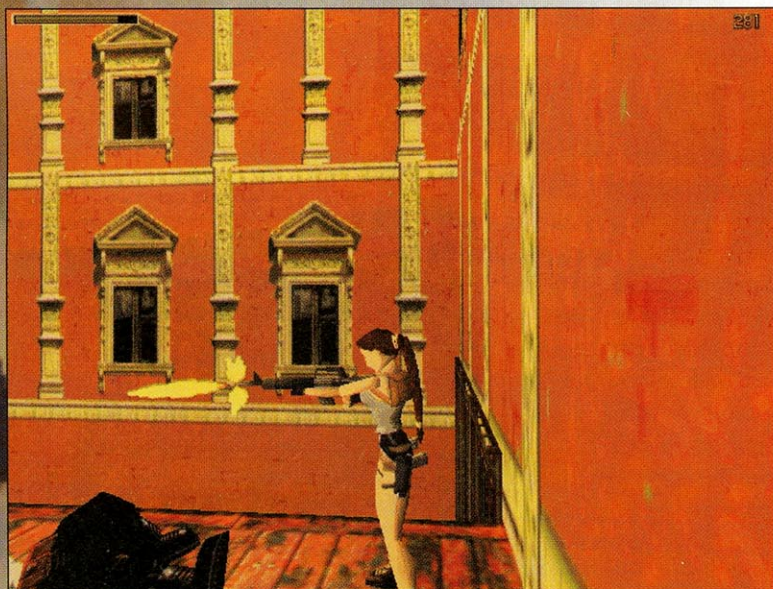
Den Gegnern, die bei TR 2 zu größeren Teilen menschlich sind, begegnet die Heldin auch diesmal nicht nur mit der bloßen Hand, sondern mit einem erstaunlichen Waffenarsenal, dem nunmehr auch eine Harpune angehört, die in den neugeschaffenen Unterwasserlevels beim Kampf mit Killerhaien und Krokodilen gute Dienste leistet.

Eine weitere Neuerung im zweiten Abenteuer stellen die Signalfackeln dar, die es Lara ermöglichen stockdunkle Räume zu erhellen und somit zu einem sehr wichtigen Utensil in ihrer Ausrüstung werden. Besonders schön ist der Effekt,



wenn die Fackeln langsam ausbrennen und das Licht zu flackern beginnt und schließlich komplett erlischt. Auch wenn uns bis dato nur eine Vorabversion unter die Augen gekommen ist, kann man speziell diese Effekte schon zu den absoluten Highlights im grafischen Bereich zählen. Auch der Sound kann beim zweiten Teil von Tomb Raider einiges und so kommt die gesamte aggressive Stimmung wirklich gut rüber. Keine Frage, Core Design hat sich in den letzten Monaten gewaltig ins Zeug gelegt und einen ausgereiften Nachfolger für eines der meistverkauften Spiele geschaffen. Die Hysterie unter den Spielern wird also fortgesetzt und man kann davon ausgehen, daß das vorliegende Abenteuer sicher nicht das Ende sein und ein dritter Teil bereits in Planung sein wird. Seien wir gespannt, was den Herrschaften zum Thema Lara Croft und ihrer Abenteuerlust noch alles einfallen wird.

Thomas Gehringer



TOMB RAIDER 2

GRAFIK		93 %
SOUND/MUSIK		94 %
SPASS		94 %
GAMEPLAY		90 %
GEWALTFREIHEIT		53 %

GESAMTNOTE:

85%

HERSTELLER:

CORE DESIGN

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.

01-61051-0

GENRE:

3D ACTION ADVENTURE

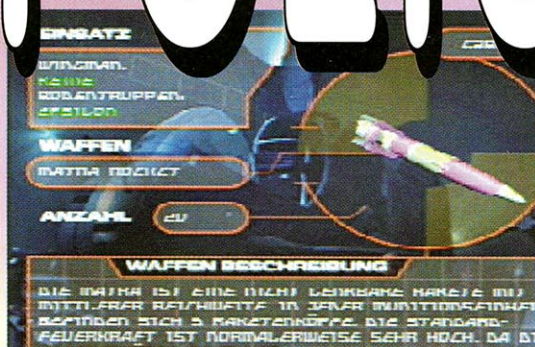
RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM:

PLAYSTATION (PAL)

G-POLICE



Psygnosis hat sich wieder einmal im Shoot 'em Up-Bereich stark gemacht und mit dem Game G-Police ein exzellentes Produkt released.

Am Ende des 21. Jahrhunderts hat, bedingt durch die stetige Ausbeutung der Erde, die Kolonisation entfernter Gestirne durch die Menschen begonnen. Wo viele Menschen auf engem Raum zu leben versuchen, dort macht sich auch die Kriminalität breit, was wiederum die G-Police (Government-Police) zu verhindern versucht.

Du übernimmst in diesem Game, welches von einem phänomenalem Intro eingeleitet wird, die Aufgabe von Jeff Slater, einem verwegenen Bullen, der für Recht und Ordnung zu sorgen hat. Als fliegender Untersatz steht Dir ein sogenannter "Havoc", eine Art Hubi ohne Rotorblätter, ausgestattet mit den modernsten Waffensystemen (Raketen, Maschinengewehr, etc), zur Verfügung. Die einzelnen Missionen, die im Stadtgebiet zu absolvieren sind, reichen von Auf-

klärungs- und Patrouillenflügen über Bombardierung von Gebäuden bis hin zu Verfolgungsjagden mit abtrünnigen und bössartigen Raumgleiterpiloten. Du wirst über Deine Aufgaben, abgesehen vom Briefing zu Beginn, permanent von der Flugkontrolle über Lautsprecher in Kenntnis gesetzt.

Besonders witzig und optisch genial, wenn auch im Spiel nicht unbedingt sehr sinnvoll, sind die zahlreichen Ansichten, die Du Dir von Deinem Havoc machen kannst, besonders die Aussenansichten von verschiedenen Seiten, wobei Du so Deinen Bomber mit Sicherheit nicht steuern wirst können. Grafisch ist dieses Game im oberen Mittelfeld anzusiedeln, mit Spitzenintro, sehr guter Optik im Spiel aber doch mit einer ganzen Reihe an Grafikfehlern. Der Sound hingegen ist absolut makellos, denn sowohl die Hintergrundmusik als auch die FX fressen sich in des Spielers Hirn und scheinen von dort nicht mehr raus zu wollen. Wenn man den gewaltigen Umfang des Spiels (2 CD's), die allerdings schwam-



mige Steuerung und die mäßig innovative Story berücksichtigt, aber dann wieder die abwechslungsreichen Missionen und den gewaltigen Spaß beim Ballern ins Kalkül zieht, dann weiß man, daß sich G-Police im oberen Bereich der Shoot 'em Ups ansiedelt.

Thomas Gehring

G-POLICE

GRAFIK		86 %
SOUND/MUSIK		92 %
SPASS		88 %
GAMEPLAY		82 %
GEWALTFREIHEIT		80 %

GESAMTNOTE:

86%

HERSTELLER:

PSYGNOSIS

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.

GENRE:

0222-610-51-0

RICHTPREIS:

SHOOT EM UP

SYSTEM:

CA. ÖS 799,-

PLAYSTATION (PAL)



Und wieder einmal hat Electronic Arts mir einer Top-Sportsimulation zuge schlagen. Besser, schneller actionreicher denn je präsentiert sich NHL 98 dem Spieler. Schau'n wir mal rein.

Eine ganze Reihe neuer Features wurden bei dieser megamäßigen Eishockeysimulation eingebaut, denn der Spieler kann bereits in den Optionen mittels dem Menüpunkt "Taktiken" zahlreiche gängige Strategien dieses Sports beobachten und dann im Spiel mit der "L" und "R" Taste zügig zwischen den einzelnen Taktiken umschalten. Auch die Vorabansicht der einzelnen Kameraeinstellungen gibt einiges her, denn

man glauben könnte, einem Duell zwischen dem WEV und Feldkirch beizuwohnen. Da krachen die Cracks aneinander, die Spieler werden gecheckt, herrliche Passes lassen sich mühelos anbringen und auch der Linesman muß ab und zu dran glauben und wird einfach über den Haufen geführt.



Spezielle Schlagtechniken wie "Schlenzer", angetäuschter Schuß und Flach- oder Stocks Schlag können mit einiger Übung zu wunderschönen Toren führen.

NHL 98 ist von den Bewegungen bei weitem nicht so weich wie "Wayne Gretzky's 3D Hockey" (das liegt

wohl wieder einmal an den magischen 64 Bit), hat aber im Bereich der Action und der Schnelligkeit die Nase vorne. Und wenn sich die Cracks dann mal so richtig in die "Goschn" hauen (das gehört ja bekanntlich zu einem guten Eishockeyspiel dazu) und der Spieler seinen Mann dann auch noch steuern kann, dann kommt so richtig Freude im Wohnzimmer auf. Das vorliegende Game ist ein absolutes Muß für jeden Sportfreak, auch wenn er sich nicht unbedingt regelmäßig die Eishockeyschuhe anzieht und sich wegen einiger Bodychecks in die Halle begibt.

Thomas Gehringer

so wird man im eigentlichen Spiel nicht von einer ungewohnten Ansicht "überrascht".

Die mächtig aufgemotzte Polygongrafik zeigt, daß EA auf der PlayStation im Sportgenre die absolute Nummer eins ist. In puncto Schnelligkeit hat NHL 98 so viel drauf, daß



NHL 98

GRAFIK		84 %
SOUND/MUSIK		89 %
SPASS		85 %
GAMEPLAY		80 %
GEWALTFREIHEIT		90 %

GESAMTNOTE:

86 %

HERSTELLER:

ELECTRONIC ARTS

TESTMUSTER:

ABC SOFTWARE
05523-56510-0

GENRE:

EISHOCKEY

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM:

PLAYSTATION (PAL)



Square hat mit all den Final Fantasy Games Referenzspiele auf den Markt gebracht und nunmehr ist endlich auch die PAL-Version von Teil sieben erschienen. Runder, schöner, durchdachter, besser.

Nix mehr ist es mit Vorgelperspektive und nur mäßig animierten Spielfiguren, denn nun ist die Zeit der freien Bewegung und wählbarer Kamerawinkel gekommen. In Final Fantasy VII hat sich Square tatsächlich selbst übertroffen, wurden doch sogar die Hintergründe so detailreich gestaltet, daß selbst Vertreter anderer Genres vor Ehrfurcht zu erblassen drohen.

Die Spieltiefe von Final Fantasy VII (3 CD's!!) ist enorm und das neuartige und flexible Magiesystem schafft anfangs auch unter echten Rollenspielveteranen Problemen, denn diesmal besitzen alle Spielfiguren Magiepunkte, wobei es keine Erfahrungswerte mehr gibt, sondern die "Zutaten" der Zaubersprüche werden in Form von Materie "gekauft". Diese magiegeladenen Steine werden wie bei anderen Action-Adventures mit Rollenspieleinflüssen in der Rüstung platziert, machen in der Folge den Zauber aus und verwandeln den Gegner in Feuer oder haben indirekte Wirkung (d.h. daß in Verbindung dieser Steine mit der "All Enemy"-Materie der Zauber über die gesamte Gegnerschaft verteilt wirkt!)

Ebenso neuartig ist der Kampfmodus, der nicht wie gewohnt Rundenfights beinhaltet, sondern es wird auf einen Zeitbalken gewartet (baut sich je nach Erfahrungslevel schnell oder langsam auf) und dann kann's mit Angriff, Verteidigung, Magie oder Specialaction losgehen.

Die unglaublich umfangreiche und abwechslungsreiche Story, die nur so von Actionssequenzen und witzigen Ein-



lagen strotzt, die aus feinsten Polygonen modellierten Figuren und die zahlreichen Überraschungseffekte lassen das Herz des gewitzten Rollenspielers höher schlagen und Einsteiger in dieses Genre eine schier unlösbare Rätselnuss nach der anderen knacken.

Speziell die ulkigen Gags, die sich immer wieder einschleichen, überraschen selbst eingefleischteste RPG-Spieler und die ungemein umfangreichen Welten mit traumhaften Animationen und akribischer Detailtreue, das geniale Ren-

dering in vielen Spielabschnitten machen das Game zum Augen- und Ohrenschmaus Nummer eins.

Mit anderen Worten schlägt Final Fantasy VII sowohl in puncto Spieltiefe als auch im Bereich der grafischen Brillanz alles bisher Dagewesene im Rollenspiel-Genre. Absolute Spitzenklasse!

Gerald Amon



FINAL FANTASY VII

GRAFIK		87 %
SOUND/MUSIK		88 %
SPASS		94 %
GAMEPLAY		96 %
GEWALTFREIHEIT		80 %

GESAMTNOTE:

89%

HERSTELLER:

SQUARE

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.

0222-610-51-0

GENRE:

ROLLENSPIEL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 899,-

SYSTEM:

PLAYSTATION (PAL)

Don't get mad! Get even!

Hamburg. So ist eben der Lauf der Dinge: Kaum macht sich ein Fiesling unbeliebt, so treten auch schon mutige Helden auf den Plan, die dem Bösewicht Manieren beibringen wollen. Nicht anders ergeht es dem üblen Dr. Zeng, der eines Tages plötzlich auftaucht und mit seinen Horden Angst und Schrecken verbreitet. Denn schnell naht die Rettung: Mace, Hawk, Ben und Alana heißen die Mitglieder des schlagkräftigen Quartetts, das Zeng in seine Schranken verweisen möchte.



FIGHTING FORCE



Und die Helden haben wahrhaftig gute Argumente: Zu den rund 50 individuellen Standardattacken, die jeder Kämpfer beherrscht, kommen auch noch zahlreiche Special-Moves sowie die Möglichkeit, sich herumliegender Gegenstände als Waffen zu bedienen. Außerdem besitzt jeder der Helden auch noch besondere Fähigkeiten, die ihn bestimmte Regionen erreichen lassen, die für andere unzugänglich sind.



Features:

- Vier unterschiedliche Kämpfer mit individuellen Attacks und Special-Moves
- Variabler Spielverlauf durch völlige Bewegungsfreiheit der Charaktere
- Acht riesige Level voller Prügel-Action
- Völlig abgedrehte Zwischen- und Endgegner
- Innovative Mehrspieler-Modi, darunter auch ein Death Match für vier Spieler



ab **DEZEMBER**
im Kiosk
und neu
Media Markt
&
LIBRO

01/98

**DIDDY KONG
RCING**

Im nächsten Heft ein ausführlicher
Test dieses Mega-Games



SATURN

Neues aus dem Hause SEGA

PLAYSTATION

Super Games auf der Konsole

NINTENDO 64

Neue heiße Games

Das Game-Express Super Abo

Ja, ich bestelle ein Jahresabo des Magazins Game Express zum
Preis von öS 250,--/Jahr. Abos aus Deutschland nur gegen Voraus
kassa. DM 82,--/Jahr (inkl. Versandkosten) auf folgendes

Konto:

Raiffeisen Bank Wien BLZ: 32900 Konto Nr: 308 7904006

Bitte unbedingt Überweisungskopie beilegen. Bankgebühr trägt
der Abonnent (Sonst kann kein Aboversand durchgeführt werden)

Name.....

Adresse.....

Unterschrift:.....

(Bei unter 18 Jährigen ist die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten erforderlich)

Impressum:

GAME EXPRESS™, 1. österreichisches Fachmagazin für den
PC- und Konsolenmarkt

Medieninhaber und Verleger:

G&S Verlag, Thomas Gehringer & Ing. Heinz Strobel Ges.n.b.R

Redaktion, Layout: Ing. Heinz Strobel

Anzeigenverkauf: In- und Ausland, Thomas Gehringer

Verlagssitz:

A-2842 Edlitz, Schneeweißhof 89

Wiener Stadtbüro:

A-1210 Wien, Marksteingasse 13/1/1

Tel.: 0043-1-27801-56 Fax.: 0043-1-27801-57

ISDN Daten: 0043-1-272-77-90

Erscheinungsweise: 12x /Jahr

Repro+Belichtung: GEFA-MONT

Wien 1210, Tel.: 0222/271 49 49

Druck: Eugen Ketterl GesmbH, Wien 1180

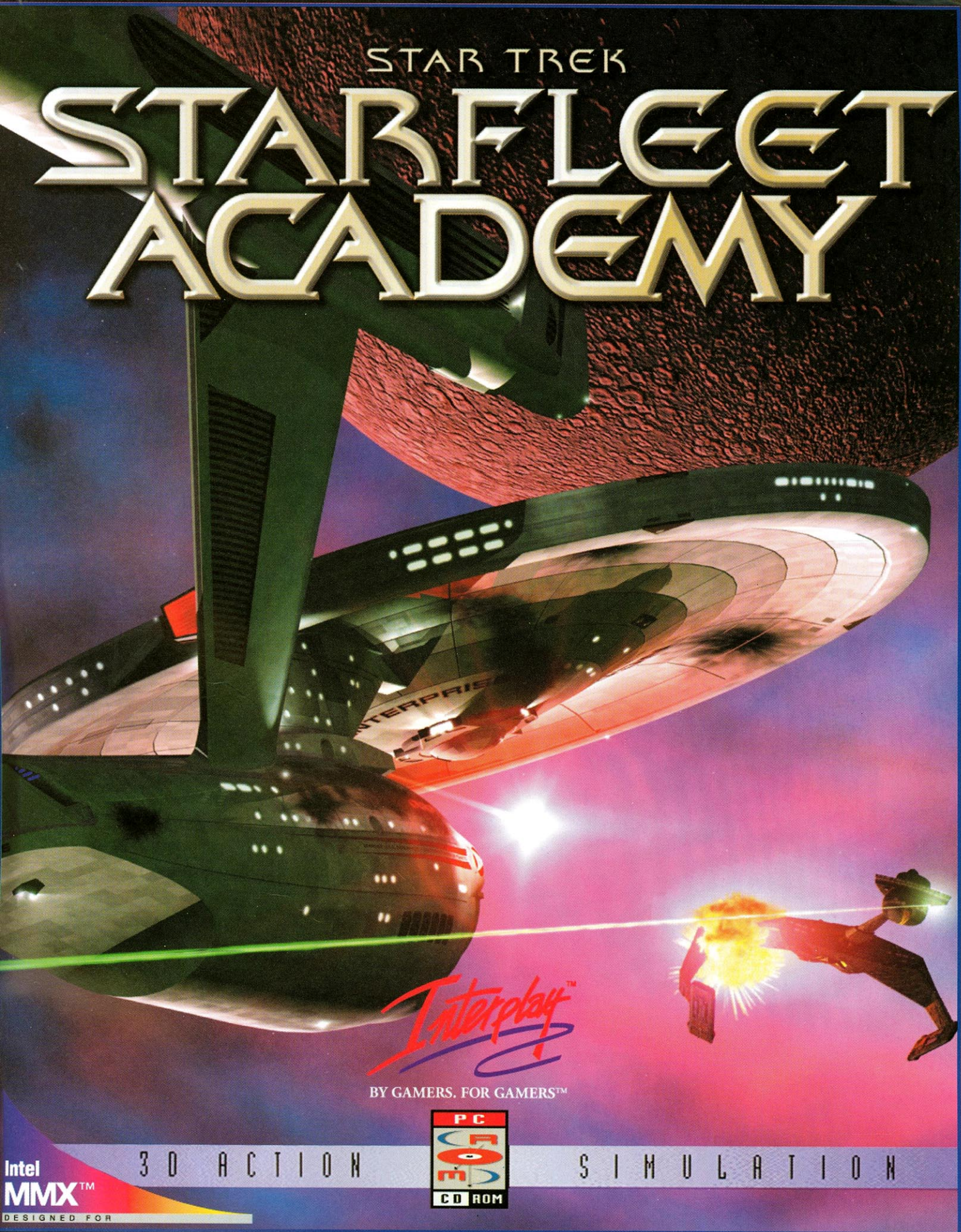
Vertrieb: Morawa-Pressevertrieb Ges.m.b.H, Wien 1140

Für den Inhalt der Anzeigen haftet ausschließlich der Inserent.
Eine Prüfung unsererseits erfolgt nicht und es besteht auch kein-
erlei Haftung. Druckfehler vorbehalten. Namentlich gekennzeich-
nete Gastbeiträge spiegeln nicht unbedingt die Meinung der Red-
aktion wieder. Alle Markennamen sind eingetragene Marken-
zeichen des jw. Herstellers.

Über Gewinnspiele im Game Express kann kein Schriftverkehr
geführt werden, die Ziehungen erfolgen unter Ausschluss des
Rechtsweges, die Gewinner werden schriftlich verständigt.

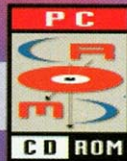
STAR TREK

STARFLEET ACADEMY



Interplay™

BY GAMERS. FOR GAMERS™



3 D ACTION

S I M U L A T I O N

Intel
MMX™
DESIGNED FOR

Exklusiv-Vertrieb in Österreich:

ABC Software

Vorarlberger Wirtschaftspark 6840 Götzis

Tel.: 0043-(0)5523-56510-0 Fax.: 0043-(0)5523-64794

Ready to
Ready to
rumble



Mit deutschem Bildschirmtext

LYLATWARS™ Lylatwars™. Das erste Spiel mit Rumble Pak. Jetzt kannst Du die Action nicht nur sehen, sondern auch fühlen. Hautnah. Du bist Fox McCloud. Tritt an gegen den übermächtigen Andross. Rette das Lylat-Sonnensystem vor dem Untergang. Zeig, was Du drauf hast! Lylatwars™. Ein virtuelles Abenteuer mit atemberaubender Technik. Für 1 bis 4 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64.

RUMBLE PAK™

Nintendo®

The New Dimension of Fun

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1997 Nintendo Co., Ltd.

