

Das österreichische

Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

# GAME

xpress

öS 25,-  
DM 5,-  
SFR 5,-  
Lux.Fr. 115,-

## TOP GEAR RALLY



EXTREME G

*Schnell und aggressiv*

TIME CRISIS

*Nichts für Softies*

TOMB RAIDER 2

*Lara is back!*

MONKEY ISLAND 3

*Die Affen sind wieder da*

NINTENDO 64



PC  
PC  
SATURN  
PLAYSTATION  
NINTENDO 64  
GAME xpress







**GENUG POWER  
FÜR ÜBER**

**250**

Mehr  
Games  
als Bits!

**GAMES!**



**You Better Watch Out!**



3-D

U L T R A

# PINBALL

DER VERGESSENE KONTINENT

15  
ÜBER FLIPPER  
TISCHE

AB NOVEMBER  
FÜR PC UND  
MAC-CD-ROM

SIERRA®

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

[www.sierra.de](http://www.sierra.de)



Eine solche Menge an wirklich exzellenten Games haben wir noch nie in so kurzer Zeit erhalten, getestet und verarbeitet. Wir bedauern es, daß uns nur begrenzt Platz zur Verfügung stand, denn eine Erweiterung um 16 Seiten wäre zwar in dieser Ausgabe theoretisch möglich gewesen, doch die Entscheidung eines Inserenten kam so spät, daß bereits fast alle Seiten fertig waren und wir so nicht mehr umstellen konnten. So blieb uns nichts anderes übrig, als Spitzengames wie "F1 Racing", "Tomb Raider 2", "Floyd", "Monkey Island 3" oder auch "FIFA 98" auf nur einer Seite zu testen. So viele Games, nur so wenig Zeit und noch dazu wenig Platz, das ist eine Kombination, die uns nicht gefällt und die auch bei Dir, lieber Leser möglicherweise Unmut erregen wird. So haben wir zumindest die Qualität des GAMEexpress in puncto Papier kurzfristig gesteigert und legen ein Heft vor, das die internationale Konkurrenz in diesem Bereich bei weitem überflügelt.

Wir hoffen, daß Dir unsere Game-Tests trotzdem gefallen und freuen uns bereits jetzt auf ein sehr interessantes Jahr 1998, in dem der Kampf der Konsolen tatsächlich voll entbrennen wird, veröffentlicht Nintendo für seine 64-Bit Maschine doch nunmehr eine größere Anzahl an Top-Titeln (außerdem wurde der N64 als Konsole des Jahres anlässlich der ECTS in London prämiert, siehe Bericht s/w-Teil). Sony knallt nach wie vor mit extremer Power eine ungeheure Anzahl an Games pro Monat auf den Markt und auch Sega meldet sich gerüchteweise mit einer neuen 128 Bit Konsole 1998 zu Wort.

Da kommt mit Sicherheit eine hochinteressante Zeit auf uns alle zu und es wird uns eine Freude sein, die besten Games zu testen, Schwächen gnadenlos aufzuzeigen und Stärken hervorzuheben.

Bis dahin wünschen wir Dir, lieber Leser und Deiner Familie ein gesegnetes Weihnachtsfest und eine guten Rutsch in Richtung 98!

.....das **GAME**express Team

Thomas Gehringer

Ing. Heinz Strobel





## BERICHTE

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| <b>ABC NEWS</b> .....             | 08 |
| Heiße News für Spieler            |    |
| <b>N 64 NEWS</b> .....            | 28 |
| Was gibt es demnächst auf dem N64 |    |
| <b>SONY NEWS</b> .....            | 38 |
| News aus dem Hause Sony           |    |

## PC-GAMES

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| <b>BLADE RUNNER</b> .....         | 09 |
| Wie im Film                       |    |
| <b>FIFA 98</b> .....              | 10 |
| Da bleibt der Mund offen          |    |
| <b>TOMB RAIDER 2</b> .....        | 12 |
| Lechz, Lechz, Schmusetute         |    |
| <b>MONKEY ISLAND 3</b> .....      | 13 |
| Scurriler geht es nicht           |    |
| <b>PANZER GENERAL IIID</b> .....  | 14 |
| Strategie pur                     |    |
| <b>I-WAR</b> .....                | 16 |
| He WAR, She WAR, I-WAR            |    |
| <b>FLOYD</b> .....                | 18 |
| Der tollpatschige Alien           |    |
| <b>RIVEN</b> .....                | 20 |
| Der MYST Nachfolger               |    |
| <b>WORMS 2</b> .....              | 22 |
| Da ist der Wurm drin              |    |
| <b>DARK EARTH</b> .....           | 24 |
| Geiles Adventure                  |    |
| <b>F1 RACING SIMULATION</b> ..... | 26 |
| UBI-Soft's Meisterwerk            |    |

## KONSOLEN

### N64

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| <b>DIDDY KONG RACING</b> .....   | 30 |
| Fast so gut wie Mario Kart 64    |    |
| <b>BOMBERMAN 64</b> .....        | 31 |
| Explosive Angelegenheit          |    |
| <b>EXTREME G</b> .....           | 32 |
| Schneller als Wipeout 2097       |    |
| <b>TOP GEAR RALLY</b> .....      | 33 |
| Von anderen unterbewertet        |    |
| <b>CLAYFIGHTER 63 1/3</b> .....  | 34 |
| So lustig kann Plastelin sein    |    |
| <b>F1 POLE POSITION 64</b> ..... | 35 |
| Berger im Ferrari ?              |    |

### SATURN

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| <b>SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP</b> ..... | 36 |
| Spitzen Racing Game                        |    |
| <b>SONIC R.</b> .....                      | 37 |
| Watzwade, keiner ist schneller             |    |

### PLAYSTATION

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| <b>CRASH BANDICOOT 2</b> .....      | 40 |
| Beuteltier auf Abwegen              |    |
| <b>FIGHTING FORCE</b> .....         | 41 |
| Knochenbrüche garantiert            |    |
| <b>DISCWORLD 2</b> .....            | 42 |
| Der Tod geht auf Urlaub             |    |
| <b>CASTLEVANIA</b> .....            | 43 |
| Die Rache des Vampirs               |    |
| <b>TOCA</b> .....                   | 44 |
| Racing mit unfairen Gegnern         |    |
| <b>MONOPOLY</b> .....               | 45 |
| Geh in der Annerstraße spazieren... |    |
| <b>FROGGER</b> .....                | 45 |
| Quak, Quak..                        |    |
| <b>FORMULA KARTS</b> .....          | 46 |
| Schlechter Sound, miese Grafik      |    |
| <b>BAPHOMET 2</b> .....             | 47 |
| Drogendealern auf der Spur          |    |
| <b>TOTAL DRIVIN</b> .....           | 48 |
| Besser als Ridge Racer!!!           |    |
| <b>TIME CRISIS</b> .....            | 49 |
| Mit der Gun auf Verbrecherjagd      |    |

## TIPS & TRICKS SPECIAL

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

## SONSTIGES

|                        |    |
|------------------------|----|
| <b>EDITORIAL</b> ..... | 5  |
| <b>VORSCHAU</b> .....  | 50 |
| <b>IMPRESSUM</b> ..... | 50 |

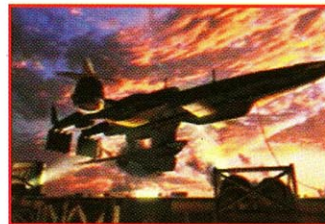
# INRA



# ALT

**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.**



# Coming soon!

# FINAL FANTASY VII®

SONY



**Ab November**

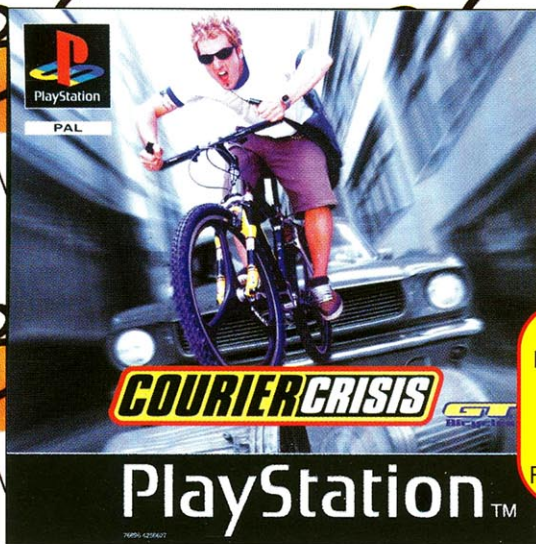
- HOTLINE: 0450 199 000 500 -

Ein Anruf unter dieser Nummer kostet von 8-18: 656,-/Min, außerhalb dieser Zeit 656,-/Min.

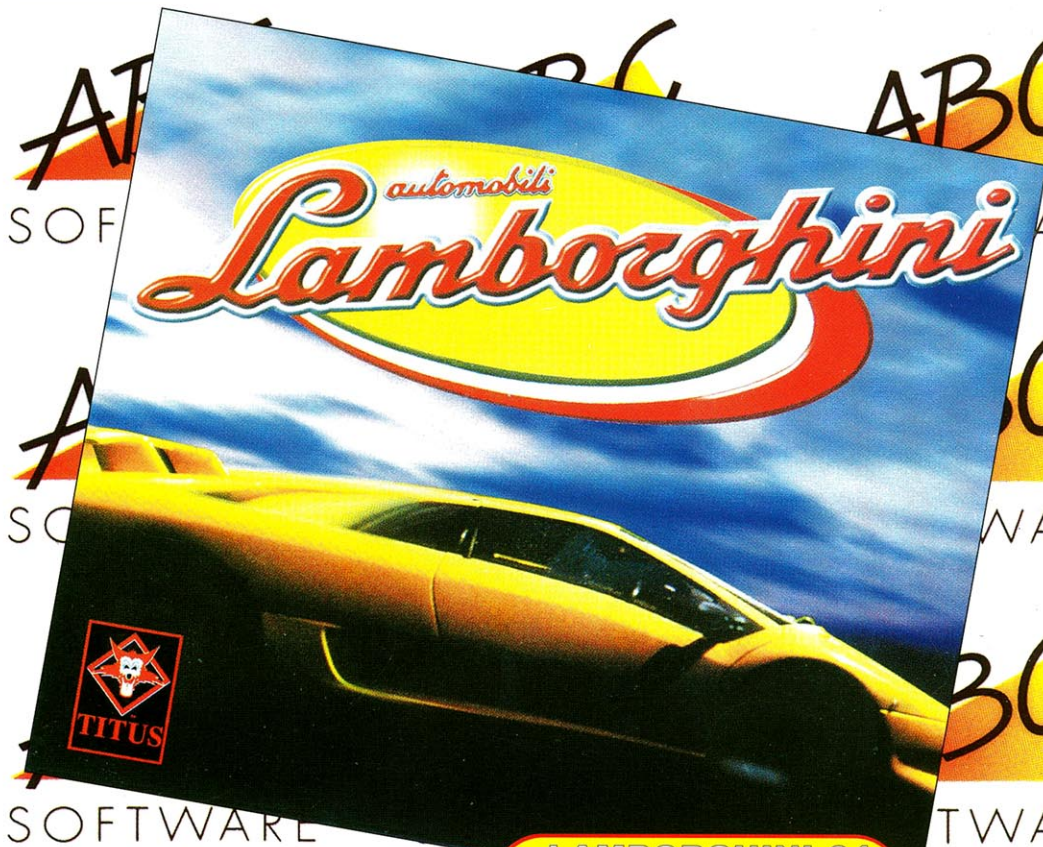
internet: <http://www.sonymusic.at/playstation>



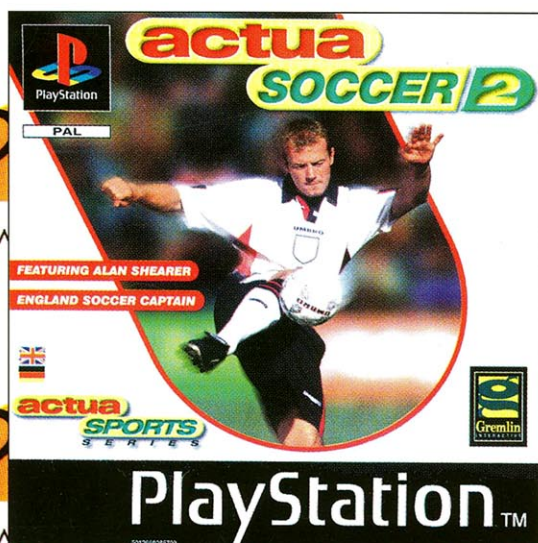




**COURIER CRISIS**  
 Erledige als Fahrradkurier 250 Aufträge in 30 Levels mit halsbrecherischem Tempo.  
 Bereits im Handel  
 Richtpreis PSX öS 799,-



**LAMBORGHINI 64**  
 Bis zu vier Spieler erleben gleichzeitig Hochspannung und irres Tempo im Lamborghini Diablo. Unterstützt das Rumble Pak! Bereits im Handel  
 Richtpreis N64 öS 1.099,-

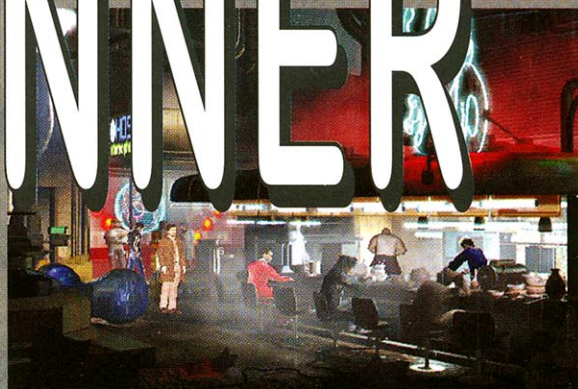


**ACTUA SOCCER 2**  
 Bis zu vier Spieler kicken mit Alan Shearer, dem Topstar der Briten. Nicht nur für PlayStation, sondern auch für PC CD-ROM bereits im Handel

Richtpreis (PSX) öS 799,-  
 Richtpreis (PC) öS 599,-



# BLADE RUNNER



Eines der Spiele, die 1997 lange erwartet wurden, ist nun endlich auf den Markt gekommen. Westwoods authentisches und gleichnamiges Game nach dem Filmklassiker "Blade Runner". Ein interaktiver Trip auf 4 CD's kann beginnen.

Halten wir uns nicht lange mit Vorreden auf, sondern kommen wir gleich zum Spiel, in dem Du der Blade Runner, also ein Mitglied einer Spezialtruppe der Polizei bist. Du befindest Dich auf der Suche nach gentechnisch geschaffener Lebewesen, die von Ihren Produzenten als billige Arbeitskräfte mißbraucht und auf einem fernen Planeten unmenschlichen Bedingungen ausgesetzt werden. Einige von Ihnen planen immer wieder den Aufstand, auch wenn unter Androhung der Todes-

strafe das Betreten der Erde verboten ist. Zu diesem Zwecke wurden diese "Replikanten", die von Menschen (besonders in der Ausbaustufe Nexus 6) nicht mehr zu unterscheiden sind, gleiche sprachliche Fähigkeiten besitzen, überdurchschnittlich intelligent und sehr widerstandsfähig sind, ein beabsichtigter

Fehler eingebaut. Sie erreichen ein Höchstalter von maximal 4 Jahren. Genau von dieser Spezies schaffen es im-



mer wieder einige Exemplare, die Erde zu erreichen und versuchen dort, ihr künstliches Todesdatum zu löschen. Nun wirst Du, Ray McRoy, auf eine dieser Replikantengruppen angesetzt, folgst dieser in ein Shuttle, schießt so im Vorübergehen alle menschlichen Individuen über den Haufen und die von Dir

verfolgten Kreaturen verschwinden wieder im Los Angeles des Jahres 2019. Bereits zu Beginn des Games zeigt sich das wahre interaktive Gesicht von Blade Runner, denn Du mußt keinen vorgeschriebenen Weg gehen und kannst Dich sogar den Replikanten anschließen, was aufgrund Deines Zweifels an Deiner menschlichen Herkunft gar nicht so unlogisch erscheinen würde. Die Gegend untersuchen, mit dem Raumgleiter, genannt "Spinner" von einem Ort zum anderen gelangen und vor allem auch die eigene Herkunft mit dem eigentlichen Auftrag in Einklang zu bringen, das sind unter anderem die Aufgaben, die Dich in Blade Runner erwarten. Du befindest Dich in mitten eines interaktiven Films, der sich qualitativ vom Original so gut wie gar nicht unterscheidet. Dementsprechend hervorragend sind sowohl Grafik als auch Sound. Das ganze Game ist der absolute Hammer, wenn man auf FMV Sequenzen in Hülle und Fülle steht. Ein interaktiver Krimi hat auf dem PC Einzug gehalten.

Heinz Strobel

## BLADE RUNNER

|                |      |
|----------------|------|
| GRAFIK         | 91 % |
| SOUND/MUSIK    | 91 % |
| SPIELBARKEIT   | 93 % |
| MOTIVATION     | 88 % |
| STEUERUNG      | 94 % |
| HANDBUCH       | 85 % |
| GEWALTFREIHEIT | 95 % |

GESAMTNOTE:



HERSTELLER:

WESTWOOD

TESTMUSTER:

AVALON VERTRIEBSGMBH  
01-600-4-600

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

> P90, 16MB RAM, 150-1600 MB FESTPLATTE,  
4X CD, 16BIT GRAFIK (2MB VIDRAM), WIN95,  
SOUNDBL. KOMP., MAUS





# FIFA 98

## ROAD TO WORLD CUP



FIFA

*For the Good of the Game*

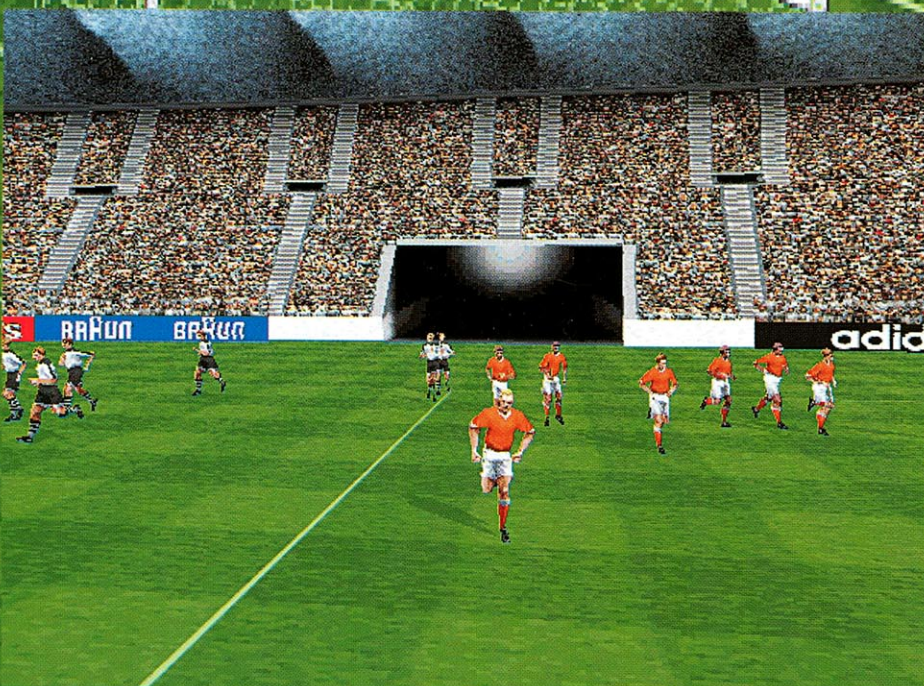
172 Teams stehen zur Wahl und Du kannst mit einer dieser Mannschaften die Qualifikation zur WM in Frankreich 1998 schaffen. All das in genialer Grafik, Spitzensteuerung und sensationeller Realitätsnähe.

Die Rede ist, wie könnte es anders sein, von FIFA 98 aus der Produktion von EA Sports. Sollte es Dich nicht interessieren, die WM-Qualifikation virtuell zu schaffen, so kannst Du auch die deutsche Bundesliga mit allen österreichischen Legionären durchspielen.

Was aber läßt dieses Game so herausragend erscheinen? Sicher liegt das nicht nur an der WM-Lizenz, denn das wäre für ein Spiel der absoluten Sonderklasse mit Sicherheit zu wenig. Nein, man hat bei EA unter anderem auch die bereits ausgezeichnete 3D-Grafik weiter verbessert. Beispielsweise wurden Bewegungen des Bundesligastars Andy Möller aufgezeichnet und über das Verfahren der Motion-Capture-Sessions ins

Spiel eingebaut. Dadurch bewegen sich die Haxlbrecher noch realistischer und geschmeidiger und verwöhnen so das Auge des Spielers nicht nur mit 3Dfx-Unterstützung sondern auch auf "normalen" PCs.

Und noch immer sind Traumgrafik und WM-Lizenz kein Garant für ein Top-Game, denn auch spielerisch muß alles stimmen, gibt es doch bei verschiedenen Konkurrenzprodukten immer den Fall, daß nicht spielerisches Verständnis sondern Zufall und Glück über Sieg oder Niederlage entscheiden. So soll's ja



nicht sein und ist es bei FIFA 98 auch nicht. Hier können die Spielzüge mittels Steilpaß, Heber oder auch Flanke unglaublich realistisch aufgezogen werden und im Strafraum dann durch einen kleinen Fersler, dem ein knochentrockener Flachschuß folgt, erfolgreich abgeschlossen werden.

Der Hammer ist, daß man seinen Stürmer im 16er auch mittels Schwalbe selbst zu Fall bringen und auf den Elferpfeif des Schiris hoffen kann.

Einfach die Schwächen der gegnerischen Abwehr erkennen, ausnützen und den Sieg nach Hause spielen. Mit FIFA 98 und einem guten Game-Pad ist alles möglich und nicht nur Fußballliebhaber werden ihre wahre Freude an diesem wirklich guten Game haben. Lediglich im statistischen Bereich könnte EA Sports noch ein Schäuflein zulegen, ansonsten gibt es kaum noch Kritikpunkte.

Gerald Amon

### FIFA 98

|                |       |
|----------------|-------|
| GRAFIK         | 97 %  |
| SOUND/MUSIK    | 94 %  |
| SPIELBARKEIT   | 94 %  |
| MOTIVATION     | 96 %  |
| STEUERUNG      | 96 %  |
| HANDBUCH       | 88 %  |
| GEWALTFREIHEIT | 100 % |

GESAMTNOTE:

**95%**

HERSTELLER: EA SPORTS

TESTMUSTER: DARIUS

01-20102

GENRE: FUSSBALL

RICHTPREIS: CA.ÖS 799,--

HARDWARE:

> PENTIUM 100, MIND.16MB RAM, 60 MB FESTPLATTE, 8X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, UNTERSTÜTZT 3DFX, JOYSTICK



# SEVEN KINGDOMS

"Das wichtigste  
Strategiespiel seit  
Civilization II."  
Power Play 93%



"...um ein  
Vielfaches  
interessanter als  
die sonst üblichen  
Echtzeit-  
Schlächtereien."  
PC Joker 85%



ICH BIN BJÖRN  
GUNNARSSON...  
UND SIE SOLLEN  
MEIN NEUER  
NACHBAR SEIN?



Spielbare Demo kostenlos beim Software-Händler erhältlich oder im Internet unter:  
[www.imagicgames.de](http://www.imagicgames.de)

Exklusiv-Vertrieb in Österreich:

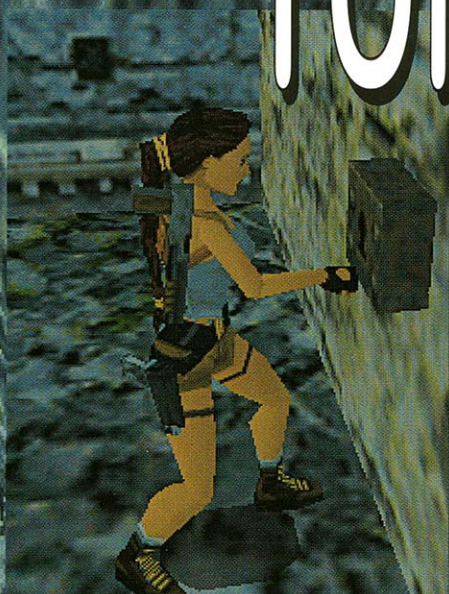
Dynamic Systems, 8786 Rottenmann, Tel.: 03614-500-50, Fax.: 03614-500-514



PF 5161, 33279 Gütersloh



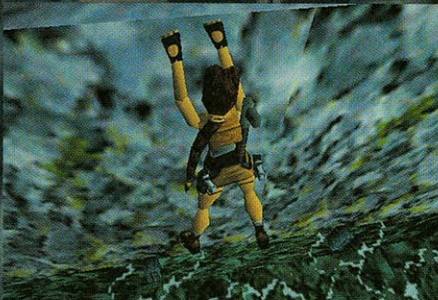
# TOMB RAIDER 2



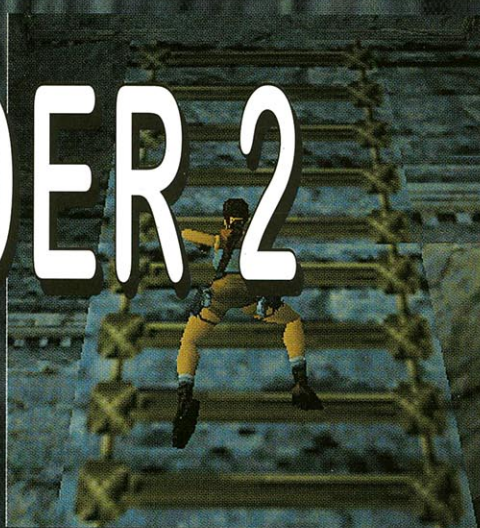
Es ist eine Schande, daß wir diesem Megaspiele nur eine mickrige Seite widmen können, doch unser Platz ist halt leider beschränkt. Trotzdem fassen wir die Vorzüge und die kleinen Mängel kurz zusammen.

Lara Croft vorzustellen ist wie Eulen nach Athen zu tragen, also lassen wir es. Kommen wir gleich ohne Umschweife zum Game. Tomb Raider 2 hat genau in diesen Punkten zugelegt, die bei Teil eins noch die Achillesferse waren. Mehr Spannung, mehr Möglichkeiten der feschten Brünetten und vor allem eine gehörige Portion Stimmung, die wohl jeden Gambler in ihren Bann ziehen dürfte. Daß Lara nun endlich auch

klettern kann hebt den Spaß und senkt den Frustrationsfaktor des ständigen "Zu Tode Stürzens" der Vorgängerversion. Auch die Rätsel, die Mrs. Croft zu lösen hat sind bis auf wenige Ausnahmen überaus logisch und auch mit Grips lösbar. Core Design hat bei Tomb Raider 2 die



gleiche 3D Engine wie bei Teil eins verwendet, aber doch wesentlich mehr Spieltiefe eingepackt und das Game aus dem Genre 3D Jump'n Run in die 3D Action Adventure-Richtung bewegt. Das war gut so, denn egal ob man nun in Venedig seiner Arbeit nachgeht, das Klo-



ster von Barkhang untersucht oder in den Katakomben des Talion im Dunkeln tappt, das Spiel gehört grafisch (trotz einiger weniger Aussetzer) zum Besten auf dem PC. Gott sei Dank hat sich der Produzent nicht darauf versteift, ohne 3D Unterstützung nichts mehr zu tun. Optisch ist das Game natürlich mit 3D Karte hübscher anzusehen, da sieht man keine Pixel mehr und auch beim Tauchen kommen die Luftblasen unglaublich gut rüber. Alleine die neue Kleidung, die sich je nach Gegebenheit vom knappen Top in den wärmenden Sweater oder auch ins scharfe Babydoll verwandelt, ist eine Augenweide. Lichteffekte, Transparentgags, traumhafte Bewegungsabläufe und geniale Animationen gepaart mit exakter Steuerung (O.K., manchmal könnte die Schöne etwas besser auf die Befehle des Spielers reagieren) und ungeheurer Spieltiefe machen Tomb Raider 2 zu einem absoluten Highlight und somit zu einem der begehrtesten PC-Weihnachtsgeschenke. Mit Recht!

Thomas Gehringer

## TOMBRAIDER 2

|                |                        |      |
|----------------|------------------------|------|
| GRAFIK         | <div><div></div></div> | 96 % |
| SOUND/MUSIK    | <div><div></div></div> | 95 % |
| SPIELBARKEIT   | <div><div></div></div> | 88 % |
| MOTIVATION     | <div><div></div></div> | 97 % |
| STEUERUNG      | <div><div></div></div> | 91 % |
| HANDBUCH       | <div><div></div></div> | 95 % |
| GEWALTFREIHEIT | <div><div></div></div> | 80 % |

GESAMTNOTE:

**92 %**

HERSTELLER:

CORE DESIGN

TESTMUSTER:

DARIUS

01-20102

GENRE:

JUMP&RUN&ACTION

RICHTPREIS:

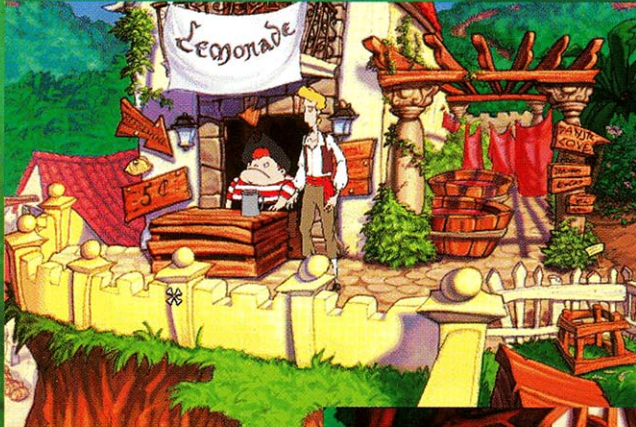
CA.ÖS 599,-

HARDWARE:

> PENTIUM 90, MIND.16MB RAM, 0-130 MB FEST-PLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SONDBLASTER KOMP., JOYSTICK, 3DFX UNTERSTÜTZUNG



# THE CURSE OF MONKEY ISLAND



Kann LucasArts an die Erfolge der Monkey Island-Serie anschließen, ist ihnen der Schmach ausgegangen oder präsentiert man ein weiteres, abgedrehtes Comic-Adventure?

Nun, der Witz, der in "The Curse of Monkey Island", also dem dritten Teil der Serie steckt, ist von solcher Feinheit und gleichzeitig so skurril, daß sich der Spieler nicht nur einmal an den Kopf greift. Eine Pointe jagt bei der Reise des Chaoten Guybrush durch die Wirren der Piraterie die andere, in einer Holzhütte auf der Insel findet sich beispielsweise eine Gegensprechanlage und etwas weiter ein Würstelstand mit etwas unterbelichtetem Personal. Im zerstörten Schlachtschiff ganz zu Beginn entdecken wir unter anderem eine Stereoanlage oder auch Spielgeld und so präsentiert sich uns eine abartige Mischung aus altertümlicher Umgebung und neuzeitlichen Gegenständen. Eben diese Kombination macht dieses Game so reizvoll, denn man weiß nie, was an der nächsten Ecke wartet und welche Überraschung sonstwo wie ein Blitz in den PC einfährt.

The Curse of Monkey Island tut aller-

dings nicht nur etwas für die Lachmuskeln des Spielers sondern fordert auch dessen graue Zellen, zeichnen sich doch die Rätsel durch ihre Logik aus, wodurch nie der Eindruck des "nur wenn ich alles irgendwie absuche komme ich auch irgendwie auf die Lösung". Die Bedienbarkeit läßt ebenfalls keine Wünsche offen, mit einfachen Mausklicks wendet man die Dinge im Inventar an und sammelt eben diese genauso leicht auf. Kombinationsgabe ist die wichtigste Gabe, die der Spieler besitzen sollte, um die Welten der Piraten zu meistern, den gehassten LeChuck zu beseitigen und die geliebte Elaine von ihrem perversen Fluch zu befreien.

Es werden dem geschätzten Gambler Dinge begegnen, die die wildesten Eskapaden seiner Vorstellungskraft bei weitem übersteigen: Killerhendln auf Porto Pollo, Kaugummi-Automaten bei der



Voodoo-Priesterin oder auch vegetarische Kannibalen.

Skurril, abgedreht, pointiert und mit mörderisch guter Grafik spielt sich The Curse of Monkey Island in unser aller Herzen. LucasArts hat sich da nach fünfjähriger Pause wieder ordentlich ins Zeug gelegt.

Thomas Gehringer

## MONKEY ISLAND 3

|                |       |
|----------------|-------|
| GRAFIK         | 92 %  |
| SOUND/MUSIK    | 91 %  |
| SPIELBARKEIT   | 96 %  |
| MOTIVATION     | 94 %  |
| STEUERUNG      | 94 %  |
| HANDBUCH       | 73 %  |
| GEWALTFREIHEIT | 100 % |

GESAMTNOTE:

91%

HERSTELLER:

LUCAS ARTS

TESTMUSTER:

ABC SPIELSPAB  
05523-56510

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 649,--

HARDWARE:

> P90, 16MB RAM, 32 MB FESTPLATTE,  
4X CD, SVGA (PCI), WIN95,  
SOUNDBL. KOMP., MAUS, DIREKT X 5 (DABEI)



# PANZER GENERAL IIID

Wenn man sich alleine die nackten Fakten (oh welch poetischer Touch!) ansieht, wird einem als echter Strategen warm ums Herz. 5 Kampagnen, 43 Szenarien, 32 Schlachtfelder oder auch 360 Truppentypen zeichnen die Neuauflage des Klassikers Panzer General aus.

Was allerdings an Panzer General 3D dreidimensional sein soll, ist uns ein wenig schleierhaft. Das Spiel ist in klassischem 2D gehalten, die Hexagonalfelder, über die sich die Truppenverbände bewegen werden aus isometrischer Sicht gezeigt und auch sonst lehnt sich das Game an die Vorzüge seines Vorgängers an. Wieder kann der geneigte Spieler Szenarien aus dem Zweiten Weltkrieg simulieren, kann sich für die deutsche Wehrmacht oder auch für die Alliierten entscheiden und demnach in die Schlachten ziehen. Bemerkenswert ist der Umstand (auch wenn er logisch erscheint, denn alles andere wäre ja hochgradig unrealistisch), daß je nach zeitlichem Beginn der Kampagne auch die Waffensysteme erst weiterentwickelt werden müssen. Man hat also in einem Szenario im Jahre 1938 wesentlich schwächere Waffen als im Jahre 1944. Daß natürlich auch die Gegenseite nicht mit Artillerie aus der Zu-



kunft werken kann, versteht sich von selbst.

Der wichtigste Umstand beim Panzer General 3D ist der perfekte Beginn einer jeden Mission, um am Schluß das bessere Ende für sich haben zu können. Das Spiel ist geprägt von beinhardt Taktieren und strategischem Denken, denn mit dem beliebten "Klick & Play" ist da kein Leiberl zu gewinnen. So wie auch alle anderen "Generalspiele" ist auch die neueste Errungenschaft von SSI eher ein Game für Profis als eines für Greenhorns, denn die Komplexität,

die sich da dem Spieler auftut, ist nicht von schlechten Eltern. Da wird eine im Schützengraben liegende Einheit von mächtiger Artillerie geschützt, die ihrerseits wieder Deckung durch eine Handvoll Flaks erhält. Sollte man nun als unerfahrener Feldherr einen Angriff auf diese Einheit starten, so wundert man sich im Nachhinein gewaltig, wieso die eigene Truppe so rasch in die ewigen Jagdgründe eingegangen ist.

Für Fortgeschrittene dieses Genres bietet der Panzer General 3D jedoch Futter für viele Wochen und Monate.

Gerald Amon



## PANZER GENERAL IIID

|                |                                 |      |
|----------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK         | <div style="width: 80%;"></div> | 80 % |
| SOUND/MUSIK    | <div style="width: 84%;"></div> | 84 % |
| SPIELBARKEIT   | <div style="width: 79%;"></div> | 79 % |
| MOTIVATION     | <div style="width: 87%;"></div> | 87 % |
| STEUERUNG      | <div style="width: 85%;"></div> | 85 % |
| HANDBUCH       | <div style="width: 90%;"></div> | 90 % |
| GEWALTFREIHEIT | <div style="width: 73%;"></div> | 73 % |

GESAMTNOTE:

83 %

HERSTELLER:

SSI

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-50050

GENRE:

STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 669,-

HARDWARE:

> PENTIUM 100, MIND.16MB RAM, 25 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, JOYSTICK, NETZWERK BIS 4 SPIELER



# RIVEN<sup>®</sup>

THE SEQUEL TO MYST<sup>®</sup>



*Meine schlimmsten Befürchtungen haben sich bewahrheitet.  
Die Verwüstung ist noch schrecklicher, als ich es mir je vorgestellt habe.  
Ich muß jetzt handeln, solange noch Zeit ist. Ich muß jemanden  
finden, den ich nach Riven schicken kann.*

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



© Copyright 1997 Broderbund Software, Inc. and Cyan, Inc. All rights reserved. Red Orb Entertainment and Broderbund are trademarks or registered trademarks of Broderbund Software, Inc. Red Orb Entertainment is a division of Broderbund Software, Inc. Riven, Myst and Cyan are registered trademarks of Cyan, Inc. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation, Inc. All other names and/or products are trademarks and/or registered trademarks of their respective holders.

[www.riven.com](http://www.riven.com)

PC & MAC CD-ROM





# I-WAR



Ist I-War ein Wing Commander Plagiat oder kann es dem Mega-seller tatsächlich den Rang ablaufen? Erscheint somit WC Prophecy vielleicht zu spät?

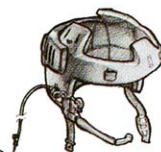
Du nimmst die Position des ehrenhaften Offiziers auf Seiten der regierungstreuen Truppen der "Commonwealth" ein und versuchst die Anarchos mit dem Namen "Indies" in Schach zu halten. All das ist vom Spielprinzip schon sehr an den großen Bruder von LucasArts angelehnt, denn auch hier wurde mit der Rendertechnik nicht gegeizt. An WC kommt man trotzdem nicht wirklich heran, dazu ist die Menüführung zu kompliziert und auch das Flugverhalten der Raumschiffe (der eigene Raumgleiter trägt den Namen "Dreadnaught") nicht gut genug. Speziell Ersteres, nämlich die unübersichtliche Suche in den Menüs nach den richtigen Einstellungen und Steuerungsvarianten lähmt gewaltig, hat man jedoch einmal diese Hürde genommen, so macht I-War gewaltigen Spaß. Nach dem Absolvieren einiger Trainingsmissionen geht man dann ins Eingemachte. Man repariert beispielsweise defekte Satelliten, fliegt Patrouillen und zer-

bombt in der Galaxie feindliche Indieschiffe, die sich in schönen Animationen als Brösel ins Weltall verschüssen.

Anderenorts muß ein verrostetes Wrack eines Raumschiffs aus einem schwerverminten Bereich geborgen werden, was ganz besonders viel Gefühl voraussetzt. Aber auch Besonderheiten, die Konkurrenzprodukte nicht im petto haben, finden wir allerdings auch im Game von Ocean. So checkst Du Dein Schiff nicht nur von der Kommandobrücke aus, sondern kannst schon mal Deinem Bordtechniker ins gelernte Handwerk pfuschen oder aber auch dem Kanonier über die Schulter lugen. Das Witzige an der Geschichte ist, daß Deine Kommandokanzel vom restlichen Schiff getrennt ist und sich somit jederzeit an andere Schiffe andocken läßt (dies geschieht übrigens mit Hilfe des Bordcomputers).

Die Komplexität von I-War ist ganz beachtlich, die Funktionen der Dreadnaught sind so mannigfaltig und der Computer hilft nicht nur beim Andocken, sondern auch bei Formationsflügen oder Eskorten. Das erleichtert dem Spieler so manche schwierige Handlungen schon gewaltig und trägt auch zum recht hohen Motivationsfaktor bei.

Thomas Gehringer



## I-WAR

|                |                        |      |
|----------------|------------------------|------|
| GRAFIK         | <div><div></div></div> | 83 % |
| SOUND/MUSIK    | <div><div></div></div> | 82 % |
| SPIELBARKEIT   | <div><div></div></div> | 83 % |
| MOTIVATION     | <div><div></div></div> | 75 % |
| STEUERUNG      | <div><div></div></div> | 85 % |
| HANDBUCH       | <div><div></div></div> | 82 % |
| GEWALTFREIHEIT | <div><div></div></div> | 85 % |

GESAMTNOTE:

82 %

HERSTELLER:

OCEAN

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-50050

GENRE:

WELTRAUM FLUS!

RICHTPREIS:

CA.ÖS 750,-

HARDWARE:

>PENTIUM 90, MIND.16MB RAM, 15-120 MB FEST-PLATTE, 8X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, JOYSTICK



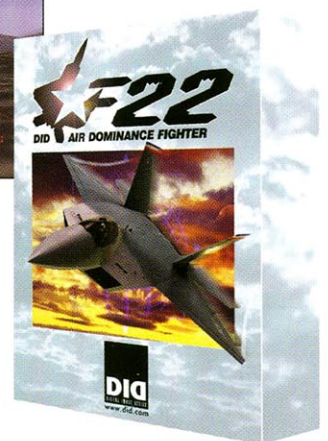
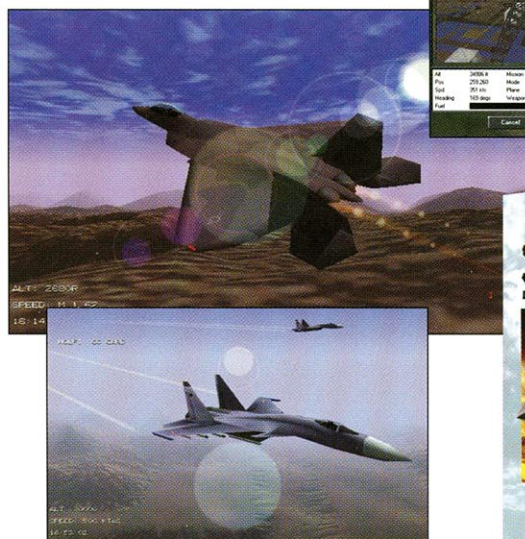
# NO MORE GAMES



**F22**  
DID AIR DOMINANCE FIGHTER

Wer eine F22 fliegt, hat keine Zeit für Spielchen. Über, in und unter den Wolken erwarten 60 Feindflugzeugtypen auf 4,5 Millionen Quadratmetern den Piloten. Dazu Einsätze in 8 Ländern, Karriere-, Kampf- und Multiplayermodi sowie das einmalige Gefühl, den modernsten und tödlichsten Kampfflieger der U.S. Air Force zu steuern. F22 ADF, der ultrarealistische PC-Flugsimulator auf CD-ROM – erhältlich ab Ende November.\*

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



**KOMPLETT  
IN DEUTSCH**



\*Voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel.



Im Exklusiv-Vertrieb von:  
**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SYSTEMS  
<http://www.bomico.de>



# FLOYD

Wer hinterläßt die Kornkreise auf der Erde? Sind es Außerirdische? Nein, es ist nur einer und er trägt den Namen Floyd. Und mit diesem Wissen kann auch schon eines der schrägsten Abenteuer seit *Simon the Sorcerer* und dem neuen *Monkey Island* 3.

Zur Geschichte: Floyd ist ein Bewohner der Stadt MegaPrimus auf einem fernen Planeten und als er eines Tages einen weiteren Kornkreis auf der Erde zieht (er arbeitet schließlich in der entsprechenden Abteilung!), gerät er mit seinem, einem Motorroller ähnelnden Raumgleiter, in ein Asteroidenfeld und verursacht in der Fol-

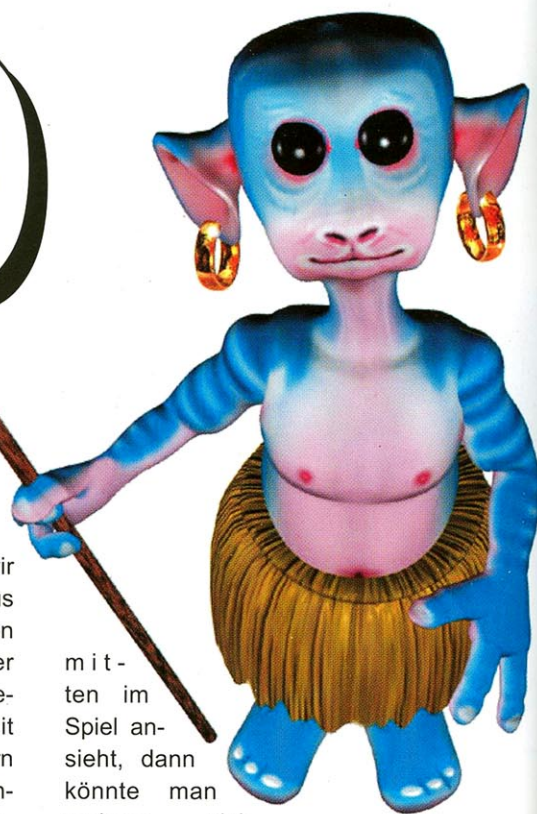
kleine grüne Held mit den großen treuerherzigen Knuddelaugen muß sich vor der autoritären Regierung verantworten. Und da beginnt unsere Geschichte, denn wir müssen uns nun in MegaPrimus umsehen, schräge Rätsel lösen und die ärgsten Abenteuer überstehen. Und wir stehen sehr häufig mit zuckenden Schultern da, weil wir ganz einfach nicht wissen, was es als Nächstes zu tun gilt. Gott sei Dank gibt es zu diesem Zwecke das Orakel, welches sich am Handgelenk von Floyd befindet und welches wir befragen können. Es gibt uns Auskünfte über

die nächsten möglichen Schritte und hilft uns auch in sehr groben Zügen bei deftigen Rätseln weiter.

Wenn man sich die Rendersequenzen



ge eine kleine Katastrophe, da ein touchierter Satellit auf seine Heimat zurast. Das Unglück bleibt natürlich auch auf dem Planeten nicht sehr lange geheim, besonders weil das Ding in Richtung MegaPrimus pfeift und sich laut krachend in das Regierungsgebäude bohrt, und der



mit-ten im Spiel ansieht, dann könnte man meinen, sich noch immer im Intro zu befinden, denn solch grafische Ausschweifungen sieht man nicht alle Tage mitten in einem Game. Die deutschen Synchronstimmen von Brad Pitt (Floyd) und Whoopi Goldberg (Dolores) hauchen dem Spiel soviel Witz und Leben ein und rechtfertigen dadurch die hohe Bewertung des Sounds. Hingegen die Bedienung fällt gegen den hervorragenden Rest stark ab, zu kompliziert ist das Umherklicken mit der Maus und auch die Schwierigkeit der Rätsel tragen zu einem manchmal auftretenden Frustfaktor bei. Alles in allem präsentiert sich Floyd trotzdem als eines der besten Comic-Adventures auf dem PC.

Thomas Gehringer

## FLOYD

|                |                                  |       |
|----------------|----------------------------------|-------|
| GRAFIK         | <div style="width: 94%;"></div>  | 94 %  |
| SOUND/MUSIK    | <div style="width: 94%;"></div>  | 94 %  |
| SPIELBARKEIT   | <div style="width: 82%;"></div>  | 82 %  |
| MOTIVATION     | <div style="width: 89%;"></div>  | 89 %  |
| STEUERUNG      | <div style="width: 73%;"></div>  | 73 %  |
| HANDBUCH       | <div style="width: 80%;"></div>  | 80 %  |
| GEWALTFREIHEIT | <div style="width: 100%;"></div> | 100 % |

GESAMTNOTE:

87%

HERSTELLER:

ADVENTURE SOFT

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

>PENTIUM 75, MIND.16MB RAM, 25 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, DIRECTX 5



◀ Hier beginnt Ihre Verantwortung als Staffelführer.

◀ Hier endet sie wieder.

# *Irgendwie blöd, oder?*



I-War

REBELLION IM UNIVERSUM

- ▶▶ In naher Zukunft wird Ihr Einsatzgebiet ziemlich genau ein Universum größer sein.
- ▶▶ Parallel dazu wachsen Ihre Aufgaben an Deck: Neben Treffsicherheit und Mut
- ▶▶ brauchen Sie dann auch strategisches Fingerspitzengefühl
- ▶▶ und knallharte Autorität. I-WAR – die galaktische Herausforderung.
- ▶▶ Ab November 97\* in diesem Sternensystem.



PARTICLE  
SYSTEMS

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

Im Exklusiv-Vertrieb von:  
**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE  
<http://www.bomico.de>



# RIVEN



Wer das Game Myst mag, der wird nun mit dem Nachfolger vollauf zufrieden sein. Denn wer bei diesem Game nicht weg-kippt, ist nicht mehr zu helfen.

**D**eine Aufgabe ist es, nach irgendeiner Tussi zu suchen und sie aus der Welt, oder besser gesagt von der Inselgruppe zu befreien. Du steigst also durch ein Buch und findest Dich im Gefängnis wieder. Das Buch wird Dir sofort weggenommen und ein maskierter Fremder befreit Dich aus Deiner Lage. Doch nun mußt Du Dich zurecht finden. Die Welt von Riven ist besonders fesselnd. Die Grafik ist sehr gut und die Soundeffekte und die wunderschöne Hintergrundmusik einfach hörenschrift. Wie bereits bei Myst gibt es viele, sehr logische Rätsel zu lösen. Manche Dinge machen sich erst etwas später bemerkbar. Manchmal (eher sehr selten) gibt es auch Dinge zum mitnehmen. Doch die meisten Rätsel werden vor Ort gelöst. Ganz wichtig bei diesem Game ist auch der Sound. Denn Du mußt Geräusche, die bei diversen Dingen ertönen, später wieder richtig zuordnen. Also sperr Deine Ohren auf, wenn Du durch die Welt von Riven wanderst. Sterben kannst Du nicht. Verirren schon. Es wird also Der Spieler gefordert, der zuerst Beobachtet und dann handelt.

Um Die Welt Riven zu entdecken, stehen Dir mehrere Transportmöglichkeiten offen. Manchmal fährst Du mit einer

Schwebebahn im rasenden Tempo von Insel zu Insel, dann steht Dir wieder eine Art U-Boot auf Schienen zur Verfügung und manchmal mußt Du durch Abwasserrohre klettern um weiter zu kommen. Diesmal gibt es sogar Bewohner und sehr viele Tiere, die auf Dein Verhalten unterschiedlich reagieren. Die Bewohner sind Fremden gegenüber sehr zurückhaltend und sprechen anfangs gar nicht mit Dir. Sie bringen nur Ihre Kinder in Sicherheit, wenn Du auftauchst. Wenn Du besonders vorsichtig bist, kannst Du dich an größere Tiere sehr nahe anschleichen, bevor sie die Flucht ergreifen.

Bei diesem Game mußt Du alles genau untersuchen, da jeder noch so kleine Hinweis sehr nützlich sein kann. Du kannst sogar das Zahlensystem und die Sprache der Bewohner erlernen. Besuche die Schule und spiele mit den Figuren. Es ist gar nicht so schwer.

Auf fünf CD's wird Dir sehr viel geboten. Fantastische Grafik, super Sound und eine sehr dichte Atmosphäre. Es gibt für mich derzeit kein besseres Adventure als Riven, wobei Monkey Island 3 in eine andere Kategorie gehört. Greift zu, Ihr werdet es sicherlich nicht bereuen.

Heinz Strobel



## RIVEN

|                |                        |       |
|----------------|------------------------|-------|
| GRAFIK         | <div><div></div></div> | 94 %  |
| SOUND/MUSIK    | <div><div></div></div> | 94 %  |
| SPIELBARKEIT   | <div><div></div></div> | 88 %  |
| MOTIVATION     | <div><div></div></div> | 100 % |
| STEUERUNG      | <div><div></div></div> | 100 % |
| HANDBUCH       | <div><div></div></div> | 82 %  |
| GEWALTFREIHEIT | <div><div></div></div> | 100 % |

GESAMTNOTE:

**94 %**

HERSTELLER:

RED ORB

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS  
03614-50050

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 750,-

HARDWARE:

> PENTIUM 90, MIN. 16MB RAM, 40 MB FESTPLATTE,  
4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS,  
MAC > SYSTEM 7.1



# PAX IMPERIA

## DIE STERNENKOLONIE

FORSCHUNG, WIRTSCHAFT, POLITIK,  
WELTRAUMSCHLACHTEN IN ECHTZEIT,  
UNGLAUBLICHE SPIELTIEFE

WANN EROBERN SIE DAS UNIVERSUM?



KOMPLETT IN DEUTSCH



AB NOVEMBER '97 IM HANDEL\*

\*Voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel

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

Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE  
<http://www.bomico.de>



# WORMS 2

Superanimationen der kleinen rosa Schleimbeutel, durchgeknallte Action und ein für Team 17 sehr wichtiger Mehrspielermodus sollen an den Erfolg von Worms vor etwa 2 Jahren anschließen.

Napalmbomben, Mörser, Missiles, Granaten und andere Mörderwaffen stehen Dir beim Kampf ums Überleben zur Verfügung. Und es wird nicht leicht sein, die zahlreichen Levels zu überstehen und eine ganze Armee wildgewordener Würmer in den Tod zu treiben. Das Spielprinzip von Worms brauchen wir an dieser Stelle wohl nicht erneut zu erläutern, es dürfte hinlänglich bekannt sein. Die größte Innovation, die Teil 2 bietet, offenbart sich im eingebauten Editormenü, mittels dem man sowohl die Levels kreieren kann - von der simplen Landschaft bis hin zu den skurrilsten Szenarien ist alles möglich -, als auch die Stärke der Waffen (von schleimig-schwach bis militärisch-exzessiv) oder auch das Arsenal derselben selbst bestimmen kann.

Strategisches Denken, taktisches Einsetzen der

richtigen Wummen zum richtigen Zeitpunkt und nicht zuviel Tierliebe

sind die Grundvoraussetzungen, die der Spieler zur erfolgreichen Beendigung des Team 17 Games mitbringen sollte. Die Programmierer wollen jedoch nicht nur die Vernichtung der sabbernden Kriecher in den Vordergrund stellen, sondern haben sich auch gewaltig ins Zeug gelegt, um mit herrlichen Animationen und Specials einen wahren Augen- und Ohrenschmaus hinzulegen. Das ist gelungen, wenn man sich nur die Mimik der Würmer bei einem Granatenangriff, oder auch den Effekt des Rückstoßes



beim Abfeuern einer Krach'n ansieht. Grafisch wesentlich besser als sein Vorgänger, wenn auch noch immer nicht unbedingt das Gelbe vom Ei, spielt sich Worms2 unter Bedachtnahme der guten Sound, der hervorragenden Spielbarkeit und der Möglichkeiten, die der Editor offenläßt, in die Herzen der Würmerfreunde. Team 17 hat ganze Arbeit geleistet und muß sich nur noch in einigen Punkten bei der Veröffentlichung von Teil drei (nach dem Gesetz der Serie wird dieser wohl 1999 erscheinen) verbessern.

Verena Seemann

## WORMS 2

|                |                                 |      |
|----------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK         | <div style="width: 86%;"></div> | 86 % |
| SOUND/MUSIK    | <div style="width: 85%;"></div> | 85 % |
| SPIELBARKEIT   | <div style="width: 88%;"></div> | 88 % |
| MOTIVATION     | <div style="width: 83%;"></div> | 83 % |
| STEUERUNG      | <div style="width: 88%;"></div> | 88 % |
| HANDBUCH       | <div style="width: 85%;"></div> | 85 % |
| GEWALTFREIHEIT | <div style="width: 85%;"></div> | 85 % |

GESAMTNOTE:

**86%**

HERSTELLER:

TEAM 17

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS  
03614-500-50

GENRE:

STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 669,-

HARDWARE:

> PENTIUM 133, MIND. 16MB RAM, 40 MB FESTPLATTE,  
4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., JOY-  
STICK, 1-6 SPIELER (NETZWERK, INTERNET)



# DIESEM KAMPF KANNST DU NICHT ENTKOMMEN

"COMPUTERSPIELER...  
KOMMEN NICHT AN  
DIESER SPANNUNGS-  
GELADENEN DINO-  
SAURIER-JAGD VORBEI."  
(PETER STEINLECHNER,  
GAMESTAR 11/97)

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

"SOWAS GENIALES WIE  
TUROK HABEN WIR  
BISLANG NOCH AUF  
KEINER KONSOLE GESPIELT."  
- VIDEO GAMES

"BEI DIESEM TITEL  
HANDELT ES SICH UM  
EINEN 3D-SHOOTER DER  
EXTRAKLASSE." - TOTAL!

DIE WOHL BESTE  
"GRAFIK ALLER 3D-  
SPIELE UND EIN  
ABWECHSLUNGS-  
REICHES GAMEPLAY..."  
(FLORIAN STANGL,  
PC GAMES 11/97)



GAMESTAR 84%

PC GAMES 85%

PC ACTION 86%

PC JOKER 83%

## TUROK

DINOSAUR HUNTER

MIT KONKURRENZLOS REALISTISCHEN SZENARIEN UND  
EINER FASZINIERENDEN SOUNDKULISSE IN DOLBY-SURROUND WIRD DIESES SPIEL  
ZUR UNVERGESSLICHEN ZEITREISE.

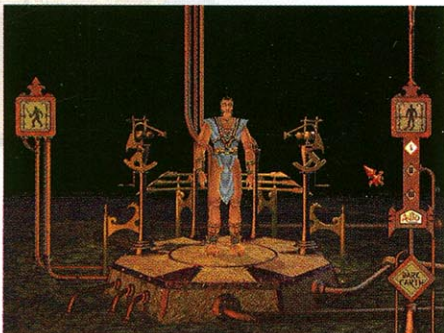


TUROK DINOSAUR HUNTER © 1996 ACCLAIM GAMES, INC. TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF  
WESTERN PUBLISHING, INC. NINTENDO 64 AND THE 3D NINTENDO LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF  
AMERICA, INC. © 1996 NINTENDO OF AMERICA, INC.

**Acclaim**  
Entertainment GmbH



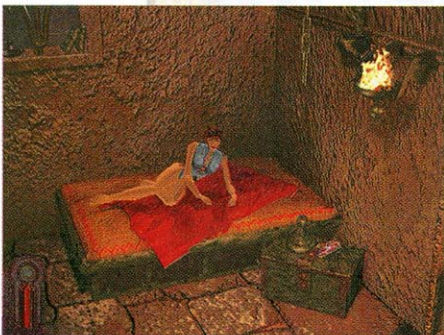
# DARK EARTH



Wir befinden uns zu Beginn des 3. Jahrtausends und ein riesiger Komet, der an der Erde vorbeigerast war, raubte durch hunderte einschlagende Meteoriten das Sonnenlicht. Nur Stallit blieb ein Ort, der in der totalen Finsternis mit Licht gesegnet war. Und da beginnt die Geschichte.



Die Städte, genannt Stalliten werden vom Sonnengott -oder besser durch seine Elitetruppe mit dem Leader Arkhan (die Rolle des Spielers)- geschützt. Daß Eindringlinge das Ausbreiten der Finsternis forcieren wollen und vor nichts zurückschrecken, versteht sich von selbst. Arkhan muß dies verhindern, muß gegen die Wirkung einer Substanz, die die Wächter schrecklich verunstaltet und auch ihn selbst bereits angegriffen hat, vorgehen. Leicht hat er es nicht, denn selbst seinen Freunden kann er nicht mehr vertrauen, da sie ihn nicht erkennen.



Kalisto, der Hersteller von Dark Earth. Hat ein ganz starkes Feature eingebaut, in dem Arkhan per Klick die gewünschte Stimmung eingehaucht werden kann. "Sanft", "aggressiv" und "Zeit für einen Satz heiße Ohren" stehen sinngemäß zur Verfügung. Da aber tritt das nächste

Problem auf, denn die Substanz hat negativen Einfluß auf die Kommunikationsbereitschaft und schürt die Aggression. Im respektabel gestalteten Kampfmodus vermag Arkhan sowohl mit seinen Fäusten, als auch mit Waffen aller Art zu kämpfen, muß aber auch gleichzeitig das Fortschreiten des Giftes in seinem Körper berücksichtigen. Manchmal ist es also klüger dem drohenden Fight durch Davonlaufen zu entgehen, da die geschwächte Konstitution die auftretende Behändigkeit des Helden nur noch verstärkt. Das könnte das Leben erschweren, wenn nicht sogar kosten.

Mit diversen Leuten reden, taktisch klug vorgehen, auf jeden Kampf vorbereitet sein und wenn möglich einen der 15 sehr gut versteckten Punkte, wo das Speichern des Spielstandes möglich ist finden. All das sollte berücksichtigt werden, dann steht einem beschwerlichen, aber doch erfolgreichen Marsch durch ein Adventure der grafischen Spitzenklasse mit stimmungsvollem Sound nichts mehr im Wege. Doch Vorsicht, für das Lösen so manchen Rätsels sollte man die übersinnliche Intelligenz des Sonnengottes besitzen, denn von Logik ist nicht in jedem Fall etwas zu bemerken.

Thomas Gehringer



## DARK EARTH

|                |                                 |      |
|----------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK         | <div style="width: 92%;"></div> | 92 % |
| SOUND/MUSIK    | <div style="width: 90%;"></div> | 90 % |
| SPIELBARKEIT   | <div style="width: 81%;"></div> | 81 % |
| MOTIVATION     | <div style="width: 86%;"></div> | 86 % |
| STEUERUNG      | <div style="width: 80%;"></div> | 80 % |
| HANDBUCH       | <div style="width: 85%;"></div> | 85 % |
| GEWALTFREIHEIT | <div style="width: 64%;"></div> | 64 % |

GESAMTNOTE:

**83 %**

HERSTELLER:

KALISTO

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS  
03614-50050

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

> PENTIUM 75, MIND.16MB RAM, 60 MB FESTPLATTE,  
4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS,  
DIREKTX5



PC CD-ROM

# DAS 3. MILLENNIUM



## DIE SIMULATION



Exklusiv-Vertrieb in Österreich:  
**ABC Software**

Vorarlberger Wirtschaftspark 6840 Götzis

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



# F1 Racing Simulation

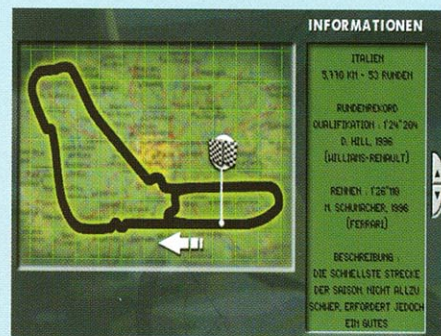
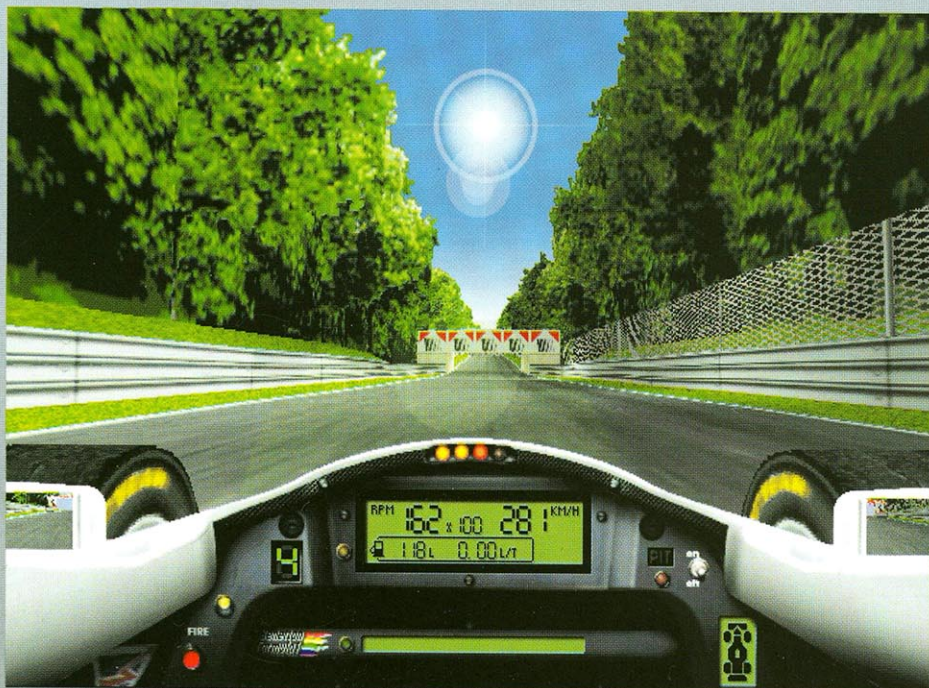
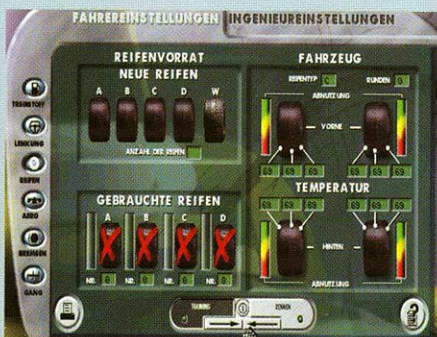
Die Realitätsnähe, die Spitzengrafik und die Fülle an Einstellungen heben F1 Racing von UBI-Soft in den Himmel der F1-Games. Etwas besseres hat es noch nicht gegeben und die Konkurrenz steht vor einem Rätsel.

Die komplette 96er Saison im Formel eins Zirkus kann man bei diesem Game durchspielen, mit allen Fahrern (ausgenommen ist hier natürlich Jacques Villeneuve, der noch nicht dabei war und im Spiel als "Driver X" umschrieben wird) allen Boliden und all das mit einer 3D Grafik, die ihresgleichen sucht. Kaum zu glauben, daß auch die Spielbarkeit jedem Gambler das Richtige bietet, denn durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad werden sowohl Sonntagsfahrer als auch semiprofessionelle Driver ihre Freude haben. Die Formel 1 Autos reagieren so exakt, jede noch so kleine Information wird dem Fahrer entweder direkt am Cockpit oder durch den Helmfunk mitgeteilt und auch die Mechaniker in der Box tut alles Menschenmögliche um den so notwendigen Sieg zu erreichen.

Versetzen wir uns also in Bergers Situation, der in seinem Benetton Renault



durch die Gegend gurkt, versucht Schumachers Ferrari auf der einen und Frenzens Sauber auf der anderen Seite am Überholen zu hindern und wenn er das dann erfolgreich gecheckt hat, streut ihm



das Boxenteam durch einen verpatzten Stop doch noch Sand ins Getriebe. Alles selbstverständlich nur frei erfunden und nur eine Hypothese, aber es könnte sich doch so oder so ähnlich abspielen, oder?

Man kann suchen und suchen, wirklich gravierende Mängel wird man nicht finden, denn

die etwas zu verbessernde Soundkulisse und die manchmal ein wenig lächerlich aussehenden Zuschauer werden keinen F1-Freak wirklich stören.

Da könnte man schon eher die enormen Hardwareanforderungen bekritteln, denn unter einem 166er MMX und ohne 3D Beschleuniger läuft wenig bis überhaupt nichts. Ist aber auch irgendwie logisch, denn diese Grafik, diese Animationen und diese Flüssigkeit verlangen einfach nach Rechnerpower.

Was UBI-Soft mit F1 Racing auf die Beine gestellt hat, das wird der Konkurrenz eine ganze Reihe an Nüssen zu knacken geben, denn derzeit steht das Game mit seiner Brillanz alleine auf weiter Flur.

Gerald Amon

## F1 RACING SIMULATION

|                |       |
|----------------|-------|
| GRAFIK         | 97 %  |
| SOUND/MUSIK    | 80 %  |
| SPIELBARKEIT   | 94 %  |
| MOTIVATION     | 96 %  |
| STEUERUNG      | 98 %  |
| HANDBUCH       | 95 %  |
| GEWALTFREIHEIT | 100 % |

GESAMTNOTE:

**94 %**

HERSTELLER:

UBI SOFT

TESTMUSTER:

DARIUS

01-20102

GENRE:

AUTORENNEN

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

HARDWARE:

> PENTIUM 133, MIND. 16MB RAM, 12 MB FESTPLATTE, 8X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, UNTERSTÜTZT 3DFX, 1-8 SPIELER (NETZWERK), JOYST.



# TIPS & TRICKS SPECIAL 1/98

**In dieser Ausgabe:**

**Brandheisse Tips zu:**

**N 64**  
**Mace, the Dark Age**

**PSX**  
**Time Crisis**

**PSX**  
**Res. Evil D.C**

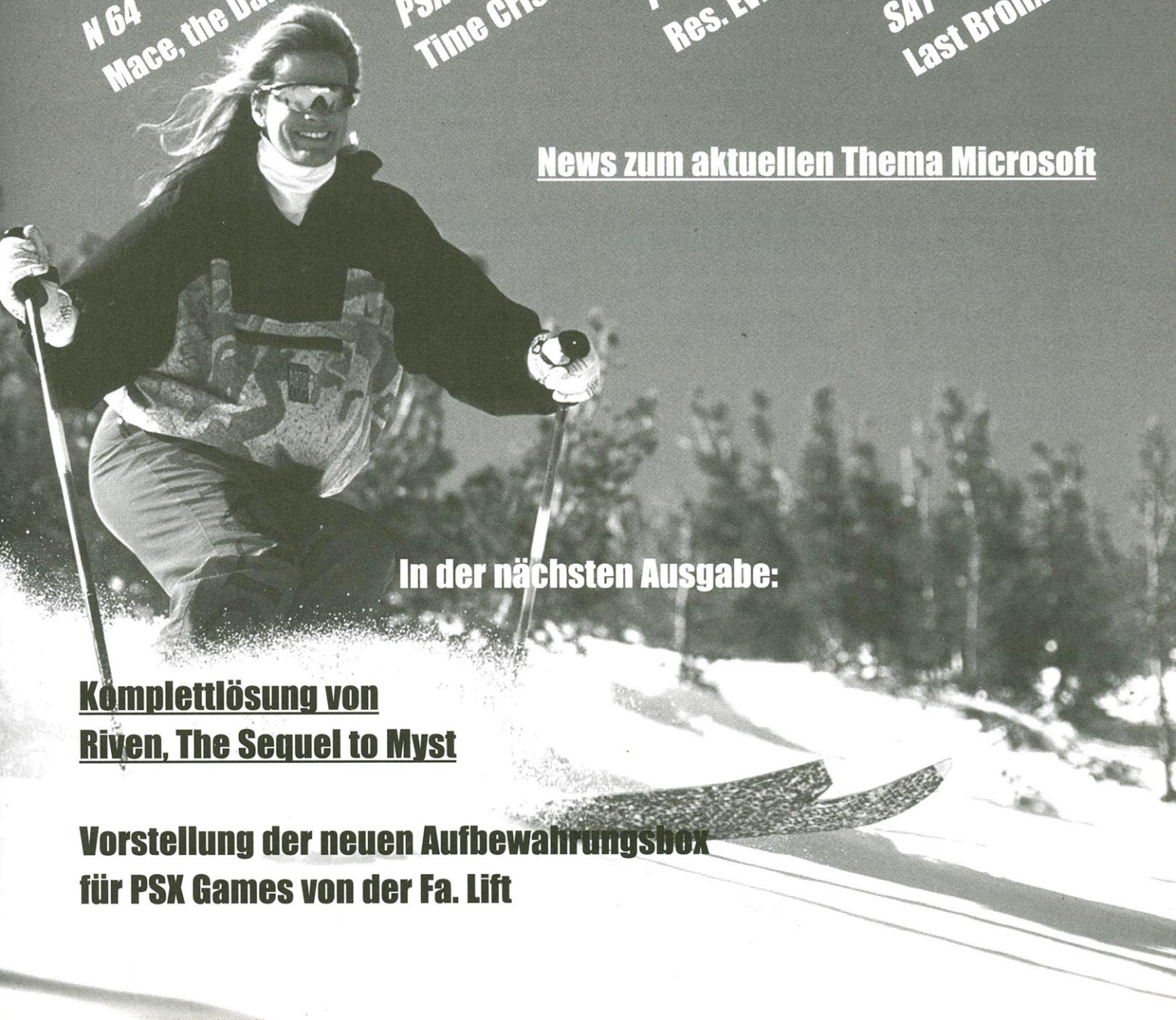
**SAT**  
**Last Bronx**

**News zum aktuellen Thema Microsoft**

**In der nächsten Ausgabe:**

**Komplettlösung von**  
**Riven, The Sequel to Myst**

**Vorstellung der neuen Aufbewahrungsbox**  
**für PSX Games von der Fa. Lift**





# The Mix of Tips & Tricks

## **N 64** **Mace -** **The Dark Age**

### *Level-Select:*

Um eine bestimmte Arena anzuwählen, geht in der Charakterwahl auf den dazugehörigen Schläger und drückt "Start, Start, Start, Start".

### *Secrets:*

Um folgende Cheats aufzurufen, geht Ihr in der Charakterwahl auf die untenstehenden Kämpfer und drückt bei jedem einmal "Start".

Anschließend wählt Ihr Euren Schützling.

Bis auf die Zufallskämpfer gelten alle Cheats für den Zweispieler-Modus.

Kampf in der Burg - Modus, Taria, Ragnar (Um in der verfluchten Burg zu kämpfen, müßt Ihr in der Kämpferanwahl drei Krieger mit "Start" anklicken)

### **Big Head**

Ragnar, Rashid, Takeshi.

### **Mini-Fighter**

Takeshi, Rashid, Ragnar, Xiao.

### **Zufallskrieger**

Hell Knight, Xiao, Dregan, Namira.

## **SAT** **Last Bronx**

### *Kleider:*

Um die Farbe Eures Waffenexperten zu ändern, drückt Ihr bei der Auswahl 'C'.

### *Fast Credits:*

Während die Credits über den Bildschirm scrollen, haltet Ihr A + B + C gedrückt.

### *Grey:*

Wollt Ihr gegen den geheimen Kämpfer Grey antreten, müßt Ihr zunächst im Optionsmenü die Einstellungen mit "Default" zurückstellen.

Nun startet ein neues Spiel im Arcade-Modus:

Wenn Ihr die ersten acht Kämpfe mit mehr Perfect-Siegen als normalen besteht, erscheint Grey in neunten Level.

### *Schwierigkeitsgrad:*

Wer mehr Schwierigkeitsgrade zur Wahl haben möchte, benötigt im Trainingsmodus auf der Special-CD 256 "OKs" oder mehr.

### *Red Eye:*

Ihr möchtet selbst als gefürchteter "Red Eye" in den Ring steigen? Dazu macht Ihr folgendes:

1. Schaut Euch alle Intros auf der Special-CD an.

2. Spielt den Arcade-Modus mit allen Charakteren durch (Default-Settings)

3. Erspielt 256 oder mehr "OKs" im Trainings-Modus auf der Special-CD.

4. Besteht acht Mal oder öfter die "Basic"-Trainingskurse.

5. Lenkt nach oben, wenn der Auswahlrahmen im Charakter-Menü auf Yuusaku oder Joe steht.

### *Zufallsauswahl:*

Ihr wollt Euren Helden per Zufall bestimmen?

Kein Problem: Drückt im "Watch"-Modus bei der Charakterwahl gleichzeitig

A + B + C.

## **PSX** **Tiger Shark**

Cheats und Pass-.Codes:

Wollt Ihr einen Blick auf einen "Bug Riders"-FMV-Schnipsel werfen, ein "Sea Hunter"-Bonusspiel zocken oder bleibt Ihr in einem Level hängen? Gebt einfach folgende Paßwörter und Cheats ein und lehnt Euch zurück:

### **BUGGY**

Preview Movie

### **BURAN**

Kollision aus

### **DNEPR**

Kollisionbox

### **KAMOV**

Soundtest

### **KIEV**

Movie Menü

### **KIEROV**

Munition

### **KURSK**

Unsterblich

### **LENIN**

No Shot

### **MINSK**

Cheat-Reset

### **ROGOV**

Zufallsfarben

### **RUBLE**

Waffen

### **RUSSI**

kein "Pause"

### **SNEEG**

Bonusspiel

### **SOYUZ**

Mond-Modus

### **VOLGA**

Zufallsfarben

### *Level 2*

AKULA

### *Level 3*

PASHA

### *Level 4*

MIRAS

### *Level 5*

NAKAT

### *Level 6*

REZKY

### *Level 7*

TUCHA

### *Level 8*

ZARYA

### *Level 9*

VOSTA



## **PSX** **Madden NFL '98**

*Versteckte Teams:*  
Um die geheimen Teams zu steuern, benützt Ihr im "Create Player"-Menü folgende Namen.

*EA Sports*  
Orrs Heroes

*Tiburón*  
Loin Cloth

*All Time*  
Leaders

*60' s Team*  
Pac Attack

*70' s Team*  
Steelcurtain

*80' s Team*  
Gold Rush

*NFC*  
Aloha

## **SAT** **NBA JAM Extreme**

*Team-Nachschlag:*

Hier noch einige Geheimteams und -spieler.  
Gebt die Codes stellvertretend für Eure Namen, Initialen und Geburtsdaten ein.  
*Sculptured 1:*

Dwain Skinner  
/ DAS / 2-21  
Dave Ross  
/ DJR / 6-8  
Jeff Peters  
/ JBP / 5-17  
Daren Smith  
/ DRS / 4-10  
Mike Callahan  
/ MWC / 5-1  
The TinMan  
/ TIM / 1-24

*Happy Team*

Pirate Bill  
/ SAL / 2-22

MR. Happy  
/ MJT / 3-22  
Mr. Unhappy  
/ GEM / 11-3  
Dufus the Clown  
/ GRR / 6-19  
Three Feet Under  
/ TOD / 4-17  
Oooh  
/ LJH / 1-26

*Invisible Team:*  
Who / WHO / 1-1  
Brained  
/ BCS / 1-17  
Monkey Boy  
/ PJP / 1-2  
Howie  
/ BCE / 7-10  
Jim Jung  
/ JKJ / 12-13.

Access All Teams  
/ JBP / May 17  
Smiley Team  
/ MJT / March 22  
Misfit Team  
/ MSS / October 26  
Celebrity Team /  
BIG / December 6  
Special Sports  
/ LAN / September 10  
Invisible Team  
/ PJP / November 2  
East All Star Team 1  
/ LMH / June 28  
East All Star Team 2  
/ EST / March 14  
West All Star Team 1  
/ WST / July 12  
West All Star Team 2  
/ RMC / April 21  
Rookie Team 1  
/ SCT / November 14  
Rookie Team 2  
/ REG / January 17  
Rookie Team 3  
/ BAP / August 11.

## **PSX** **Mobile Suit** **Gundam**

*Level Select*  
Wer im Mech-Abenteuer alle Levels anwählen möchte, hält im Intro vor dem Titelbild folgende Tasten gedrückt:  
L2 + R1 + Select + Links.

## **PSX** **Rapid Racer**

*Cheatcodes*

Gebt die untenstehenden Cheats statt Eures Namens eine ("\_" steht für ein Leerzeichen).  
Der Porsche-Cheat funktioniert nur, wenn Ihr den Spielstand von einer Memory Card ladet, die schon bei "Porsche Challenge" in Gebrauch war. Die meisten müßt Ihr außerdem erst im Einzelspieler-Modus ausprobieren, bevor Ihr sie in andere Modi übernehmen könnt.

*Timerstop*  
So könnt Ihr an beliebiger Stelle die Stopuhr anhalten: Geht einfach in den Pause-Modus und haltet folgende Tasten gedrückt  
L1 + L2 + R1 + R2.

*BOA*  
Boot Cheat

*QAK*  
Enten Cheat

*HURR*  
Hurricaneboat

*DAY*  
Tagstrecken

*NIT*  
Nachstrecken

*PRIM*  
Spiegelstr.

*FRAC*  
Fraktalstr.

*WINR*  
Quit = 1. Platz

*BXTR* - Porsche-Cheat

D \_ \_ 1 - Tagstr. 1  
D \_ \_ 2 - Tagstr. 2  
D \_ \_ 3 - Tagstr. 3  
D \_ \_ 4 - Tagstr. 4  
D \_ \_ 5 - Tagstr. 5  
D \_ \_ 6 - Tagstr. 6

## **Tips & Tricks Mix**

M \_ \_ 1 - Spiegelstr. 1  
M \_ \_ 2 - Spiegelstr. 2  
M \_ \_ 3 - Spiegelstr. 3  
M \_ \_ 4 - Spiegelstr. 4  
M \_ \_ 5 - Spiegelstr. 5  
M \_ \_ 6 - Spiegelstr. 6  
N \_ \_ 1 - Nachtstr. 1  
N \_ \_ 2 - Nachtstr. 2  
N \_ \_ 3 - Nachtstr. 3  
N \_ \_ 4 - Nachtstr. 4  
N \_ \_ 5 - Nachtstr. 5  
N \_ \_ 6 - Nachtstr. 6.

## **SAT** **Salamander Deluxe** **Pack**

*Alle Waffen*

Mit der Neuauflage der Videospielesklassiker kommen auch die alten Cheats ans Tageslicht. Der folgende Trick funktioniert seinerzeit bei fast jedem Konami-Spiel ("Contra", "Nemesis" etc.):

Beachtet bitte, daß dieser Trick nur einmal pro Level oder Leben klappt.

Geht bei "Salamander 1" oder "Life Force" in den Pause-Modus, drückt folgende Tasten nacheinander und setzt anschließend das Spiel fort:

*Rauf, Rauf, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A.*

## **SAT** **BOMBERMAN**

Um den gewitzten Bomberman zu überlisten, braucht es schon mehr als eine simple Tastenkombination:

Wer auf drei Extraleben im "Normal"-Modus nicht verzichten möchte, muß zwischen 10 und 11 Uhr antreten.

Alternativ könnt Ihr die interne Saturn-Uhr umstellen!



## **PSX** **Tekken 2**

### *Wireframe-Modus*

Wer seinen "Tekken"-Schützling mal aus der Rückenperspektive steuern möchte, muß alle geheimen Raufbolde erspielt haben.

Haltet während der Charakterwahl **L1 + L2** gedrückt, bis der Kampf beginnt.

### *Abspänne*

Ein kleines Kino ist in "Tekken 2" auch eingebaut.

Wer alle Abspänne direkt anklicken möchte, muß jeden Krieger freigespielt haben.

Schaltet die Konsole ein und haltet folgende Kombination gedrückt, wenn der Schriftzug "Namco Presents" erscheint: **Halbrechts + Select + X + Kreis**.

Nach ein paar Sekunden erscheint ein Abspannmenü.

## **SAT** **Street Racer**

### *Cheat-Modus*

Machen Euch Fettwanst Sumo und sein Skin-Kumpel auf der Straße die Hölle heiß, nutzt einfach die Codes. Wollt Ihr die umfangreichen Optionen eines geheimen Menüs einsetzen, gebt folgenden Namen ein:

**TURGAY**

### *Silver Cup*

Wer an einem Wettbewerb für wahre Meister interessiert ist, meldet sich zum Rennen als

**TRAFIK**

## **SAT** **WAKU WAKU 7**

### *Black Men*

Haltet bei der Charakterauswahl **L + runter**.

### *Kalender-Modus*

Haltet im Titelschirm **X + Y + Z + Rauf** gedrückt und betätigt die **START-Taste**.

## **PSX** **Bubble Bobble**

### *Bonusspiel*

Eine Runde "Bubble Bobble" in der Urversion gefällig?

Drückt im Titelbild: **Rechts, Links, Rauf, Runter, Rauf, Runter, Rauf**.

## **PSX** **Time Crisis**

### *Easy-Modus*

Für fünf statt nur drei Leben feuert Ihr während der Wahl zwischen "Normal Play" und "Time Attack" mit Eurer Knarre neben den Bildschirm.

### *Optionsmenü*

Um ein geheimes Menü mit unendlich Continues, neun Leben und anderen Features aufzurufen, ballert Ihr im Hauptmenü (drittes Auswahlfenster unter "Time Crisis"-Bildschirm) **zwei Mal auf das 'R'** des Titelschriftzugs. Anschließend feuert Ihr **zwei Mal auf das '+'** über dem Schriftzug.

Hat's geklappt, erscheint das versteckte Menü.

### *Pedal-Trick*

Besitzt Ihr neben der Guncon auch ein Lenkrad mit Pedalen, stößt Ihr die Pedale in den zweiten Pad-Port.

Mit Euren Füßen könnt Ihr Euch nun ducken.

## **PSX** **Rush Hour**

### *Cheats*

Drückt die folgenden Kombinationen im "Press Start"-Bildschirm, um die Cheats zu aktivieren.

### *Bonus-Autos*

Rauf, Links, Rechts, X, Kreis, Viereck

### *Geheimstrecke*

X, Rauf, Dreieck, Runter, R1, L1

### *Rückwärts-Meisterschaft*

Links, Dreieck, R1, Kreis, L1, Runter

### *Super-Meisterschaft:*

Rechts, Viereck, Kreis, Rauf, X

## **PSX** **Drift King**

### *9999999 Punkte*

Um alle Punkterekorde Eurer Kumpels zu schlagen, haltet Ihr im "Genki"-Logobild folgende Tasten auf dem zweiten Joypad gedrückt:

**Start + L1 + L2 + R1 + Runter**.

Betätigt die Tasten bis zum Erscheinen des Titelschirms und startet dann den Einspieler-Modus.

Ihr beginnt mit unglaublichen 9999999 Punkten!

## **PSX** **Soul Blade**

### *Geheim-Charaktere*

So könnt Ihr die geheimen Kämpfer freispielen

1. Um den Piratengeist Soul Edge zu steuern, müßt Ihr den Arcade-Modus

mit jedem Charakter durchspielen, gleichzeitig verändert sich auch das Titelbild.

2. Wer Han Myong anwählen will, muß ebenfalls den Arcade-Modus mit allen Schlägern durchspielen und anschließend mit Seung Mi Na und Hwang Sung nachsetzen.

3. Evil Siegfried erscheint, wenn Ihr den Edge-Master-Mode mit Siegfried besteht.

4. Spielt den Edge-Master-Modus mit Sophia durch und Sophia 1 erscheint.

5. Sophia 2 tritt an, wenn Ihr den Edge-Master-Modus mit allen Krieger besteht!

## **PSX** **Nuclear Strike**

### *Paßwörter*

Mit diesen Paßwörtern verhindert Ihr locker den Atomkrieg

Level 1  
Junglewar

Level 2  
Cutthroats

Level 3  
Countdown

Level 4  
Plutonium

Level 5  
Macarthur

Level 6  
Armageddon.

## **PSX** **Resident Evil DC**

Um alle Extras doppelt einzusacken



(z.B.: sechs Farbbänder statt nur drei) geht Ihr vor Spielbeginn auf den Schwierigkeitsgrad "Advanced" und haltet ca. 4 Sekunden 'Rechts' gedrückt. Klickt nun auf "Advanced", und die Schrift färbt sich grün.

## PSX (Jap) Tobal No. 2

### Freudentanz

Sobald Ihr mit Eurem Fighter beide Runden gewonnen habt, solltet ihr 'Halbrechts + L2' gedrückt halten.

Daraufhin führt der Prügelknabe ein kleines Freudentänzchen anstatt der Siegerpose auf.

Hinweis:

Klappt nicht immer.

## PSX Hardcore 4x4

### Verstecktes Spiel

Wählt als Spielart die Time-Trial-Version.

Gebt anschließend Euren Namen als *DUTCHMAN* an. Daraufhin erscheint ein grinsendes Gesicht eines Entwicklers in der oberen rechten Ecke des Bildschirms.

Kehrt zum Start/ Option Screen zurück.

Von hier aus geht es in die Optionen, wo Ihr die Credits anwählt.

Dies bringt Euch direkt zu einem Asteroidclon namens Roids.

Hier dürft Ihr in alter Manier Entwicklerköpfe abbaldern.

## N64 (US) War Gods

Hier ein kleiner Trick um sich beim US-Modul die Continues zu sparen.

Nachdem Ihr Euer Leben ausgehaucht habt und Euer Gegner seine Gewinnerpose abspult, wartet Ihr bis der Ansager "WINS" ruft.

Sobald der Ansager das Wort "WINS" ruft, drückt Ihr sehr schnell mehrfach hintereinander den Startbutton auf dem Controller.

Stimmt das Timing, dann kehrt Ihr auf den Select-Screen zurück, ohne ein Continue vergeuden zu müssen.

Die Anwendung ist nicht leicht, das es auf ein genaues Timing ankommt.

Aber mit ein bißchen Übung klappt es bestimmt!

## N64 Blast Corps

Hier ein kleiner Tip am Rande:

Habt Ihr Probleme, Gebäude zu beseitigen, dann stellt Euch parallel an eine Wand heran, so daß Euer Fahrer nicht mehr aussteigen kann, und drückt den Z-Button. Haltet ihn jetzt nur noch gedrückt, bis das Haus einstürzt.

## PSX Machine Hunter

Zwei wundervolle Paßwörter warten hier!

Durch *???HOST???* wird ein *Cheat-Menü* inklusive Levelanwahl freigeschaltet.

Wem das noch nicht reicht, der warpt sich mit *AMUIFC!EQ* gleich zum *Abspann*.

## N64(US) Hexen 64

### Cheats

#### Puzzle Item

C Rauf, C Links, C Links, C Links, C Rechts, C Runter, C Runter

#### Clipping

Zwanzigmal C Rauf, C Runter.

In das *Cheatmenü* gelangt Ihr übrigens, indem Ihr im Pause-Screen

*C Rauf, C Runter, C Links, C Rechts*

drückt, worauf sich die zusätzliche Option *Cheat* eröffnet.

## PSX (US) Wild Arms

### 255-Items-Trick

Der Trick ist abhängig davon, wieviele Items sich bereits in Eurem Besitz befinden.

Aus nur einem Item 255 Stück machen (es darf sich das Item nur einmal in Eurem Inventar befinden):

Während eines Kampfes aktiviert Ihr das Fight-Icon und wählt danach Item an.

Nehmt das gewünschte Item.

Nun laßt Ihr den ersten und zweiten Charakter eine Heal Berry benutzen.

Der dritte Charakter ersetzt jedoch die Heal Berry Position mit dem ausgesuchten Item. Geht aus dem Screen und benutzt mit ihm Defend. Nachdem der Kampf vorbei ist, seht Ihr im Itemscreen, daß der Artikel, welchen Ihr mit der Heal Berry ersetzt habt, auf 255 Stück angewachsen ist.

Aus mehreren Items 255 Stück machen (es befin-

den sich mehrere gleiche Items in Eurem Inventar):

Sobald Ihr in einem Kampf aktiv seid, laßt Ihr Euren ersten Charakter eine Heal Berry benutzen. Der zweite Charakter ersetzt im Itemscreen wieder seine Heal Berry mit dem zu vervielfachenden Item und wählt Defend. Der dritte Charakter benutzt nur Defend.

Nach dem Kampf ist der Slot mit dem gewünschten Item LEER.

Wiederholt den Trick in einem weiteren Kampf. Aber diesmal muß der zweite Charakter seine Heal Berry in den nun leeren Slot legen.

Nach dem Kampf ist das gewünschte Item 255fach vorhanden.

## PSX / SAT Super Puzzle Fighter II Turbo

Die versteckten Gripskämpfer wählt Ihr wie folgt an:

### Akuma

Im Charakter-Select den Cursor auf Morrigan bewegen, dann Select (PSX-Version), bzw. Start (SAT-Version) gedrückt halten, währenddessen

↓ ↓ ↓ ↓ ↓  
drücken und abschließend mit irgendeinem Button bestätigen.

### Dan

Im Charakter-Select den Cursor auf Morrigan bewegen, dann Select (PSX-Version), bzw. Start (SAT-Version) gedrückt halten, währenddessen

↓ ↓ ↓ ↓ ↓  
drücken und abschließend mit irgendeinem Button bestätigen.



# Business News & Views

## Streit zwischen Microsoft und Santa Cruz Operation beigelegt

Eine Entscheidung der Europäischen Kommission unterstützt das Recht von Microsoft auf Lizenzgebühren, wenn immer Santa Cruz Operation Microsoft-Technologien in ihren UNIX-Produkten verwendet. Die rechtlichen Auseinandersetzungen über einen Vertrag aus dem Jahr 1987 konnten beigelegt werden, nachdem Microsoft freiwillig auf vertraglich festgeschriebene Rechte verzichtet hatte.

Die Microsoft Corporation hat die Entscheidung der Europäischen Kommission begrüßt, die Akte der Santa Cruz Operation (SCO) zu schließen und keine weiteren Massnahmen im Rechtsstreit zwischen den beiden Unternehmen über einen Vertrag aus dem Jahr 1987 zu ergreifen. Die Entscheidung der Kommission erfolgt nach Fortschritten, die Microsoft und SCO bei der Lösung einer Reihe von strittigen Vertragspunkten erzielt hatten, und unterstützt das Recht von Microsoft auf Lizenzgebühren von SCO, wenn von Microsoft entwickelter Softwarecode in den UNIX-Produkten von SCO verwendet wird.

Microsoft war bereit, die Belange von SCO zu berücksichtigen, solange ihre eigenen Schutz- und Urheberrechte gewahrt blieben. Trotz der Besonderheiten im ursprünglichen Vertrag von 1987 konnten die beiden Unternehmen eine Lösung finden, die einerseits die Haupt-

teinwände von SCO beseitigt und andererseits die Rechte von Microsoft schützt.

## Hintergründe des Rechtsstreits

Die Klage von SCO betraf einen Vertrag, der 1987 zwischen Microsoft und AT&T für die Entwicklung des UNIX-Betriebssystems geschlossen worden war. Der Vertrag hatte unter anderem zum Ziel, gemeinsam gegen die Zersplitterung des UNIX-Marktes vorzugehen. Als wichtigstes Mittel dafür sollte ein einziges UNIX-Produkt geschaffen werden, das sich aus mehreren Bestandteilen zusammensetzte. Microsoft entwickelte in der Folge vertragsgemäß für AT&T eine neue, zu Intel kompatible Version von UNIX, die sich durch eine bessere Leistung auszeichnete und dem verbreiteten XENIX-Betriebssystem von Microsoft - zu dieser Zeit die beliebteste UNIX-Version auf allen Hardwareplattformen - größere Kompatibilität sicherte. Nach der Fertigstellung 1988 wurde das von Microsoft entwickelte Produkt vom UnixWorld Magazine als "Produkt des Jahres" ausgezeichnet.

Auf Verlangen von AT&T wurden die Parteien vertraglich verpflichtet, die Kompatibilität künftiger Versionen der von ihnen für die Intel-Plattform entwickelten UNIX-Produkte mit der neuen UNIX-Version sicherzustellen. AT&T erklärte sich im Gegenzug bereit, eine feste Lizenzgebühr je verkaufte Kopie von UNIX zu bezahlen. Diese Lizenzgebühr deckte zum einen die Ver-

wendung der Technologie von Microsoft, zum anderen die Bereitschaft von Microsoft, die Führungsposition mit XENIX aufzugeben. AT&T übertrug anschließend die Rechte und Pflichten aus dem Vertrag an Novell, von der sie 1995 SCO übernahm.

Der von Microsoft im Rahmen des Vertrages von 1987 entwickelte Code spielt nach wie vor eine bedeutende Rolle im UNIX-Produkt OpenServer von SCO. Dazu gehören Verbesserungen, die Microsoft im Bereich der Speicherverwaltung und Systemleistung vorgenommen hatte, die Entwicklung einer aus mehreren Schritten bestehenden Bootstrap-Sequenz, die Behebung zahlreicher Bugs sowie die Erweiterung um neue Funktionen, die ursprünglich für XENIX entwickelt worden waren und heute noch von SCO für Anwendungsentwickler dokumentiert werden.

Microsoft verzichtet auf vertragliche Rechte

SCO beschwerte sich bei der EU, daß die vertraglichen Bestimmungen von 1987 die Entwicklung einer künftigen Version von UNIX (mit dem Codenamen "Gemini") für die 64-Bit-Generation der Intel-Prozessoren einschränkten. Gemäß Brad Smith, Rechtsberater von Microsoft für internationale Angelegenheiten, bedurften grundsätzlich drei Punkte des Vertrages einer Lösung:

- 1) die Bedingung der Rückwärtskompatibilität,
- 2) eine Entwicklungsvor-

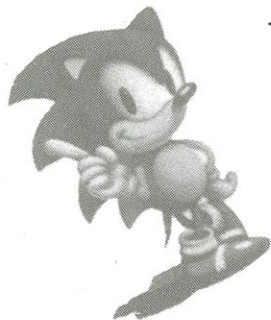
schrift, die verlangte, daß jede neue Version von UNIX auf den vorherigen Versionen aufbauen mußte, und

- 3) die Verpflichtung zur Zahlung von Lizenzgebühren für die Schutz- und Urheberrechte von Microsoft.

Microsoft erhielt zum ersten Mal Ende März von der SCO-Klage Kenntnis. Das Unternehmen war gewillt, auf die Bedingung für Rückwärtskompatibilität und die Entwicklungsvorschriften zu verzichten, wollte aber gleichzeitig die Rechte auf Lizenzgebühren wahren, die für die Software-Industrie insgesamt von grundlegender Bedeutung sind. In einer Vorlage für die Mitglieder der Europäischen Kommission am 22. Mai bestätigte Microsoft diese Bereitschaft und wiederholte sie in einer weiteren Vorlage vom 1. August. Nachdem Gesprächen mit SCO zur Beilegung der Angelegenheit kein Erfolg beschieden war, informierte Microsoft SCO am 4. November schriftlich über den einseitigen Verzicht auf die vertraglichen Bedingungen zur Rückwärtskompatibilität und zur Entwicklung, bestand jedoch auf der weiteren Zahlung von Lizenzgebühren für UNIX-Versionen, die Microsoft-Technologie beinhalten. Die Europäische Kommission hob darauf den für den 13. November vorgesehenen Verhandlungstermin auf. Deswegen ungeachtet verlangte SCO weitere Massnahmen der Kommission, die den Antrag jedoch ablehnte und das Verfahren einstellte. SCO nahm daraufhin die Klage zurück.



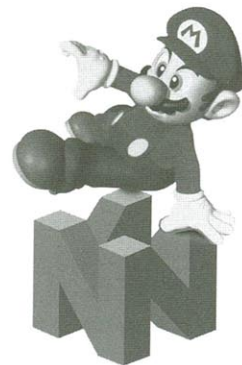
**ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH**



# **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,-**

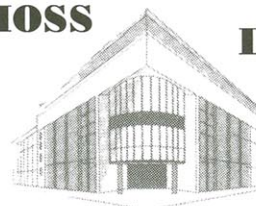
**Geschäftszeiten: MO-FR 10-12<sup>30</sup> 13<sup>30</sup>-18<sup>30</sup>,      SA 9<sup>30</sup>-12<sup>30</sup>**



**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!**



# Business News & Views

## Konzentrierter Kunden-Support bei Microsoft

Microsoft erweitert per Januar 1998 den Kunden-Support um den gemeinsam mit Digital Equipment Corporation und Hewlett-Packard entwickelten "Microsoft Authorized Support".

Er orientiert sich im Leistungsangebot am bewährten Premier Support von Microsoft und richtet sich an Unternehmenskunden, die 1000 bis 2500 PCs in Betrieb haben.

Der neue Service kombiniert die Supportleistungen von Microsoft mit denjenigen von Digital und Hewlett-Packard.

Microsoft Authorized Support ist der erste Support-Service, den Microsoft gemeinsam mit Partnerfirmen anbietet.

Er ist auf die Anforderungen von IT-Abteilungen grosser Unternehmen zugeschnitten, die Lösungen auf der Basis von Microsoft Produkten planen, implementieren und betreuen.

Durch die Kombination der Support-Erfahrung und der technischen Ressourcen von Microsoft mit den Services von Digital bzw. Hewlett-Packard können Unternehmenskunden die Implementierung und den Einsatz von komplexen IT-Systemen optimieren.

Im Rahmen des Basisangebots können die Kunden jährlich bis zu 75 Support-Anfragen zu Produkten von Microsoft und anderen Herstellern an Digital oder Hewlett-Packard richten, und das rund um die Uhr.

Der technische Account Manager, ein persönlicher Ansprechpartner bei Digital oder Hewlett-Packard, betreut und informiert die Kunden proaktiv, um die Stabilität der IT-Systeme langfristig zu sichern und die Supportkosten zu reduzieren.

Microsoft ergänzt die Leistungen dieses technischen Account Managers durch die Bereitstellung eigener Ressourcen für das Eskalationsmanagement und die laufende Informationsversorgung.

Die Vorteile des Microsoft Authorized Support kommen besonders in heterogenen IT-Umgebungen zum Tragen, in denen Know-how in Technologien von unterschiedlichen Herstellern und gleichzeitig ein breites Wissen über Microsoft-Produkte gefragt sind.

### Leistungsmerkmale des Microsoft Authorized Support

Der Microsoft Authorized Support orientiert sich am bewährten Modell des Premier Service Modell und umfasst drei Hauptkomponenten:

- Technisches Account Management ist als proaktive, individuelle Kundenbetreuung organisiert, deren Ziel es ist, die Stabilität von IT-Systemen langfristig zu sichern. Regelmässige Abstimmungsgespräche, Statusreports und Unterstützung helfen bei der Supportplanung.

Die enge Zusammenarbeit zwischen Technischem Account Manager von Digital und Hewlett-Packard einerseits, Microsoft-Spezialisten und Support-Managern andererseits gewährleistet, dass Kunden bedürfnisspezifisch bedient werden können.

- Technischer Support bietet als zentrales Element Support für Microsoft Produkte rund um die Uhr an sieben Tagen der Woche mit festgelegten Eskalationsverfahren und Backup-Support von Microsoft.

Entsprechend schneller können Probleme gelöst werden.

Das Basisangebot beinhaltet die Behandlung von 75 Support-Anfragen pro Jahr, die von einer beliebigen Anzahl vorab autorisierter Ansprechpartner des Kunden gestellt werden können.

Dieses Basisangebot lässt sich mit einer Reihe von Supportoptionen individuell erweitern.

- Technische Information Services umfassen zahlreiche Dienstleistungen. Zu den direkt von Microsoft bereitgestellten zählen:

#### *- ServiceDesk:*

ein Online-Service im Internet, der aktuelle Informationen zu Produkten, Support, Service Packs und Service-Tools bereithält. Er ist ausschliesslich Kunden des Microsoft Authorized Support und des Microsoft Premier Support zugänglich.

#### *- Microsoft TechNet:*

ein Abonnement für eine monatlich erscheinende CD-ROM Tausenden von Artikeln zu Produkten und Support, Resource Kits, Service Packs und Dienstprogrammen. Durch die Nutzung von TechNet lassen sich Supportanfragen erwiesenermassen um 60 Prozent reduzieren.

#### Preise und Verfügbarkeit

Microsoft Authorized Support ist in der Schweiz ab 1. Januar 1998 erhältlich. Die Preise können bei Digital und Hewlett-Packard erfragt werden. Ähnliche Angebote von weiteren Servicepartnern werden im Laufe der nächsten Monate folgen.

#### Quelle für beide Microsoft-Stories:

*Publico, Wien*

#### Infos bei:

*Microsoft GesmbH, Wien*

*Tel.: 01/610-0*

*Fax: 61064200*



# theo kranz Versand

## 0049 // 85 17 37 77



Ausgewähltest zum besten Video- und Computerspiel-Spezialvertriebskiosk 1998 auf der ESM-Messe in Nürnberg

### 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 120 BLOCKS                                  | 109,- |
| NAMCO NEGCON PAD                                        | 89,-  |
| ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD                                | 89,-  |
| ACE COMBAT 2 (NOV)                                      | 89,-  |
| ACTUA TENNIS                                            | 89,-  |
| AGENT ARMSTRONG                                         | 84,-  |
| ARK OF TIME                                             | 84,-  |
| ATARI ARCADE'S GREATEST HITS                            | 74,-  |
| AUTO DESTRUCT (DEZ)                                     | 89,-  |
| AYRTON SENNA KART DUEL 2 (NOV)                          | 84,-  |
| BALLBLAZER CHAMPIONS                                    | 89,-  |
| BAPHOMET'S FLUCH 2 (DEZ)                                | 89,-  |
| BROKEN HELIX                                            | 99,-  |
| BUBBLE BOBBLE 2                                         | 79,-  |
| BUG RIDERS (NOV)                                        | 84,-  |
| BUST A MOVE 3                                           | 59,-  |
| CART INDY CAR (DEZ)                                     | 89,-  |
| CASTLEVANIA                                             | 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)                                 | 89,-  |
| CROC                                                    | 89,-  |
| DEVIL'S DECEPTION                                       | 84,-  |
| DISCWORLD 2 (NOV)                                       | 89,-  |
| DREAMS (NOV)                                            | 89,-  |
| DYNASTY WARRIORS (NOV)                                  | 89,-  |
| EXPLOSIVE RACING (NOV)                                  | 89,-  |
| FIFA SOCCER '98 WM QUALIF (NOV)                         | 89,-  |
| FIGHTING FORCE                                          | 99,-  |
| FINAL FANTASY VII (NOV)                                 | 109,- |
| FORMEL 1 97                                             | 109,- |
| FORMULA KARTS                                           | 99,-  |
| FROGGER (NOV)                                           | 89,-  |
| G-POLICE                                                | 109,- |
| GRAND AUTO THEFT (NOV)                                  | 89,-  |
| HEAVEN'S GATE                                           | 89,-  |
| HERCULES                                                | 89,-  |
| JERSEY DEVIL (NOV)                                      | 84,-  |
| KICK OFF '97                                            | 99,-  |
| KURUSHI                                                 | 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 (JAN)                                        | 89,-  |

|                                |      |
|--------------------------------|------|
| MDK (NOV)                      | 89,- |
| MICRO MACHINES V3              | 79,- |
| MIDNIGHT RUN                   | 99,- |
| MONOPOLY                       | 89,- |
| MONSTER TRUCKS                 | 89,- |
| MOTO RACER                     | 89,- |
| MOTOR MASH (NOV)               | 89,- |
| MUSEUM PIECE VOL. 2-5          | 79,- |
| MYST 2 - RIVEN (DEZ)           | 94,- |
| NASCAR '98                     | 89,- |
| NBA LIVE '98 (NOV)             | 89,- |
| NBA HANGTIME                   | 99,- |
| NHL '98                        | 89,- |
| NHL BREAKAWAY                  | 84,- |
| NHL OPEN ICE                   | 99,- |
| NHL POWERPLAY HOCKEY 98 (NOV)  | 84,- |
| NIGHTMARE CREATURES (JAN)      | 89,- |
| NOTE                           | 84,- |
| NUCLEAR STRIKE                 | 89,- |
| OVERBOARD                      | 89,- |
| PANDEMONIUM 2 (NOV)            | 84,- |
| PANZER GENERAL II              | 89,- |
| PARAPPA THE RAPPER             | 79,- |
| PAX CORPUS                     | 94,- |
| PGA TOUR '98                   | 89,- |
| POWERSLIDE                     | 89,- |
| POWER SOCCER 2 (DEZ)           | 89,- |
| RAPID RACER                    | 89,- |
| RESIDENT EVIL DIRECT CUT (NOV) | 84,- |
| RISIKO (NOV)                   | 89,- |
| ROCK 'N' ROLL RACING 2 (NOV)   | 89,- |
| ROSCO MCQUEEN                  | 89,- |
| SHADOW MASTER (DEZ)            | 89,- |
| SIGN OF THE SUN                | 84,- |
| STREETFIGHTER EX PLUS (NOV)    | 89,- |
| SUPER FOOTBALL CHAMP.          | 94,- |
| SUPER PANG COLLECTION (NOV)    | 94,- |
| SUPERSONIC RACERS 2XS          | 94,- |
| THEME HOSPITAL (DEZ)           | 89,- |
| TENNIS ARENA (NOV)             | 89,- |
| TEST DRIVE 4 (NOV)             | 89,- |
| TETRIS PLUS                    | 79,- |

|                                  |       |
|----------------------------------|-------|
| TIGER SHARK                      | 79,-  |
| TIME CRISIS (MIT PISTOLE) (NOV)  | 139,- |
| TOCA TOURING CAR CHAMP (NOV)     | 99,-  |
| TOMB RAIDER 2 (NOV)              | 99,-  |
| TOSHINDEN 3                      | 85,-  |
| TOTAL DRIVING                    | 79,-  |
| TOTAL NBA '97                    | 79,-  |
| TRANSPORT TYCOON                 | 89,-  |
| UEFA CHAMPIONSLEAGUE (NOV)       | 79,-  |
| V-RALLY                          | 89,-  |
| VMX RACING (NOV)                 | 89,-  |
| WARCRAFT II                      | 89,-  |
| WCW VS. THE WORLD (NOV)          | 99,-  |
| WRECKING CREW                    | 99,-  |
| X-MEN CHILDREN OF THE ATOM (DEZ) | 84,-  |
| Z (DEZ)                          | 79,-  |

### SATURN

|                                                                                          |       |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| JETZT ZUM KNALLERPREIS                                                                   |       |
| SEGA SATURN MAXI SET                                                                     | 299,- |
| INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO CDS, TIPS & TRICKS BUCH, 1 JAHR GARANTIE + SOVIET STRIKE |       |
| MEGA SET                                                                                 | 333,- |
| WIE OBEN + STORY OF THOR 2                                                               |       |
| CONTROL PAD ORIG.                                                                        | 44,-  |
| 6-SPIELER-ADAPTER ORIG.                                                                  | 59,-  |
| LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALE)                                                            | 119,- |
| GAME BUSTER SCHUMMELMODUL                                                                | 79,-  |
| MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.                                                                 | 59,-  |
| MEMORY CARD PLUS 8 MBIT                                                                  | 79,-  |
| 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,-  |

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN nur solange der Vorrat reicht!!!

### PLAYSTATION

|                            |      |
|----------------------------|------|
| AIR COMBAT - PLATINUM      | 49,- |
| ALIEN TRILLOGY - PLATINUM  | 49,- |
| CARNAGE HEART              | 79,- |
| CONTRA LEGACY OF WAR       | 59,- |
| DESCENT 2                  | 59,- |
| EXHUMED                    | 59,- |
| FADE TO BLACK - PLATINUM   | 49,- |
| FIFA SOCCER 96 - PLATINUM  | 49,- |
| FIFA 97                    | 69,- |
| GREM. ACTUA SOCCER - PLAT. | 44,- |
| I. TRACK AND FIELD - PLAT. | 44,- |
| KONAMI OPEN GOLF           | 44,- |
| NHL 97                     | 49,- |
| PGA TOUR 96 - PLATINUM     | 49,- |
| RAYMAN - PLATINUM          | 49,- |
| RIDGE RACER - PLATINUM     | 49,- |

|                          |      |
|--------------------------|------|
| ROAD RASH - PLATINUM     | 49,- |
| SANPRAS EXTREME TENNIS   | 54,- |
| STARWINDER               | 39,- |
| TEKKEN - PLATINUM        | 49,- |
| TRUE PIRATE - PLATINUM   | 49,- |
| WORMS - PLATINUM         | 44,- |
| ALONE IN THE DARK 2      | 29,- |
| AMOK                     | 39,- |
| BAKU BAKU ANIMAL         | 49,- |
| BATTLE STATIONS          | 69,- |
| DAYTONA USA              | 39,- |
| DESTRUCTION DERBY        | 39,- |
| EARTHWORM JIM 2          | 39,- |
| KING OF FIGHTERS + MODUL | 69,- |
| MYSTARIA                 | 49,- |

|                           |      |
|---------------------------|------|
| NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD  | 79,- |
| PANZER DRAGON 2           | 59,- |
| PARODIUS DELUXE           | 29,- |
| PGA TOUR 97               | 49,- |
| ROAD RASH                 | 39,- |
| SHINING WISDOM            | 39,- |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD    | 39,- |
| SOVIET STRIKE             | 49,- |
| STORY OF THOR 2           | 39,- |
| STREETFIGHTER ALPHA       | 29,- |
| SUPER PUZZLE FIGHTER 2 T. | 49,- |
| SWAGMAN                   | 64,- |
| TOMB RAIDER               | 69,- |
| VIRTUA FIGHTER 2          | 49,- |

|                                |       |
|--------------------------------|-------|
| FORMULA KARTS                  | 89,-  |
| JURASSIC P. - LOST WORLD (NOV) | 89,-  |
| LAST BRONX                     | 89,-  |
| MADDEN NFL '98                 | 89,-  |
| MARVEL SUPER HEROES (NOV)      | 89,-  |
| NASCAR '98 (NOV)               | 89,-  |
| NBA LIVE '98 (NOV)             | 89,-  |
| NBA ACTION 98 (DEZ)            | 89,-  |
| NEED FOR SPEED                 | 89,-  |
| NHL '98 (DEZ)                  | 89,-  |
| NHL ALLSTAR HOCKEY 98 (NOV)    | 89,-  |
| NHL BREAKAWAY HOCKEY           | 79,-  |
| RESIDENT EVIL                  | 99,-  |
| SEGA TOURING CAR (NOV)         | 109,- |
| SHINING THE HOLY ARK           | 89,-  |
| SONIC JAM                      | 89,-  |
| SONIC R - SONIC T.T. (NOV)     | 99,-  |
| TETRIS PLUS                    | 79,-  |
| WARCRAFT II                    | 89,-  |
| WORLDWIDE SOCCER '98           | 89,-  |
| Z (NOV)                        | 99,-  |

### NINTENDO 64

|                                                     |       |
|-----------------------------------------------------|-------|
| NINTENDO 64                                         | 299,- |
| DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-SCART-KABEL   |       |
| CONTROL PAD-ORIG. VERSCH. FARBEN                    | 54,-  |
| MADCATZ LENKRAD NEW VERSION                         | 149,- |
| INKL. PEDALEN, M. CARD-EINSCHUB UND RUMBLE-FUNKTION |       |
| GAME BUSTER                                         | 109,- |
| GAME KILLER - SCHUMMELMODUL                         | 69,-  |
| MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.                        | 34,-  |
| MEMORY CARD 1 MEG                                   | 39,-  |
| MEMORY CARD 5 MEG                                   | 79,-  |
| BLAST CORPS                                         | 114,- |
| BOMBERMAN 64 (NOV)                                  | 89,-  |
| CHAMALEON TWIST (NOV)                               | 134,- |
| CLAYFIGHTER 63 1/3                                  | 144,- |
| DARK RIFT (NOV)                                     | 134,- |
| DIDDY KONG RACING (NOV)                             | 99,-  |
| EXTREME G                                           | 144,- |
| FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION (DEZ)                    | 134,- |
| F1 POLE POSITION 64                                 | 149,- |
| G.A.S.P. (NOV)                                      | 149,- |
| GOEMON (NOV)                                        | 149,- |
| HEXEN 64                                            | 144,- |
| INT. SUPERSTAR SOCCER 64                            | 129,- |
| LAMBORGHINI 64                                      | 149,- |
| LYLAT WARS + RUMBLE PAK                             | 139,- |
| MADDEN 64 (DEZ)                                     | 144,- |
| MARIO KART 64                                       | 89,-  |
| MISCHIEF MAKERS (NOV)                               | 89,-  |
| MULTI RACING CHAMPIONSHIP                           | 139,- |
| NFL QUARTERBACK CLUB 98 (NOV)                       | 139,- |
| SAN FRANCISCO RUSH (NOV)                            | 129,- |
| SUPER MARIO 64                                      | 89,-  |
| TOP GEAR RALLY (NOV)                                | 139,- |
| TUROK DINOSAUR HUNTER                               | 129,- |
| WCW WRESTLING                                       | 139,- |

### TAMAGOTCHI

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

### ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

Time Crisis mit Pistole ..... 139,-

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

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

### SNHELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBE-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 RÜCKSCHLAG 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



# Die PlayStation-Games

## A von Z

Fortsetzung der letzten Ausgabe:

### ESPN Extreme Games

(Sony; für 1-2 Spieler)

Trendsportarten auf der Konsole? Sony wagte das Experiment und landete einen Volltreffer. Endlich kann man auch Mountain-Biker, Inline-Skater und Skateboard-Profis rennmäßig über den Bildschirm steuern. Zur Auswahl stehen fünf Rennstrecken, darunter zwei Stadtkurse (u.a. San Francisco) und malerische Wüsten- und Canyonpassagen (Utah). Unterwegs muß man verschiedenfarbige Bonustores durchfahren, um Geld zu verdienen (dafür kauft man später besseres Material) und Punkte für die Rangliste zu sammeln. Im "Split-Screen-Modus" lassen sich hier auch packende Duelle gegen einen zweiten Spieler realisieren.

### Excalibur

(Telstar; 1 Spieler)

Actiongeladenes Fantasy-Adventure mit zahlreichen Geschicklichkeitseinlagen und großangelegter Item-Suche. Die schwertbewehrte Kampfmagierin Beth schlägt sich mit Cyborg-Söldnern herum, die von einem bösen Lord aus der Zukunft in die gute alte Ritterszeit geschickt werden. Herrlich die riesig angelegten 3D-Dungeons, die Beth nach Schätzen, Waffen

und wichtigen Lösungshinweisen durchstöbern muß. Das gefährliche Wechselspiel zwischen mittelalterlichem Ambiente und futuristischen Einlagen haben die Entwickler hervorragend gemeistert.

Durch die 360-Grad-Bewegungsfreiheit der Heldin kommt man in den düsteren Gewölben auch recht flott voran und kann jeden Winkel nach wichtigen Gegenständen absuchen.

### Final Doom

(Virgin/GTI; 1-2 Spieler; Link Option)

Das absolute Kultspiel unter den 3D-Shootern wird von seinem würdigen Nachfolger noch übertroffen. Wer den optimalen Spielspaß erreichen möchte, sollte bei diesem Game nicht auf den Link-Modus verzichten. Die Entwickler haben den typischen Doom-Charakter beibehalten, allerdings mit unzähligen neuen Levels und neuen Monstern ein weiteres, ebenso hartes wie eigenständiges Shooting-Game geschaffen. Wenn man erst einmal mit dem Rocket Launcher oder mit der Kettensäge durch die winkeligen Gänge schleicht, packt auch den friedliebendsten Spieler die (virtuelle) Mordlust.

### Firestorm: Thunderhawk II

(Core; für 1 Spieler)

Das Juwel dieses Action-

3D-Spieles ist ein intelligenter Kampfhubschrauber, der alle Stückeln spielt. Mit Radar und übersichtlicher Karte fliegt man zu bestimmten Krisengebieten und macht Drogenkartellen, modernen Piraten, etc. den Gar aus.

### Firo & Klawd

(BMG; 1-2 Spieler)

Die Hauptdarsteller - Orang-Utan-Cop Firo und Falschgeld-Kater Klawd - ballern sich mit viel Witz und liebenswert konzeptlos durch isometrische Grafikwelten. Die beiden werden von blutrünstigen Comic-Mafiosi verfolgt. 3D-Zwischenspiele und Schußwechsel aus der Ego-Perspektive lockern die wüste Schießerei zwischenzeitlich auf. Insgesamt wurden 30 Minuten an Videosequenzen in das Game verpackt, die zwischen den Action-Missionen die Story weitertreiben. Im Zweispieler-Modus läßt sich das Game als Duell oder Team-Geballere aufziehen.

### Formel 1 96

(Psygnosis; für 1 Spieler)

Die bislang beste und detailgetreueste Grandprixsimulation startete durch und errang die Poleposition aller PlayStation CDs. Nie zuvor konnte man als Spieler derart wirklichkeitsgetreu richtiges Renn-Feeling "inhalieren" und im typischen Formel-1-Umfeld aufs (Joypad-

Gaspedal steigen. Nie zuvor wurde ein Rennspiel derart aufwendig entwickelt und exakt auf die tatsächlichen Gegebenheiten der höchsten Motorsport-Liga zugeschnitten. Alle 17 Rennstrecken und 35 Autos der Saison 1995 wurden detailgetreu umgesetzt, vom Fahrerprofil über das Fahrverhalten der Boliden bis zu den Rundenzeiten stimmt alles haargenau mit der "echten" Formel 1 überein.

### Gex

(Crystal Dynamics; für 1 Spieler)

Hauptakteur dieses witzigen Hüpfspiels ist ein waschechter Gecko, der als Waffe seinen Schwanz einsetzt, auf Zimmerdecken und Wänden entlangklettert und Extras mit seiner Zunge erbeutet. Die Story: Gex muß einer bizarren TV-Welt entkommen, die ihn eines schönen Tages beim Fernsehen einverleibt hat.

### Gunship

(Microprose; 1 Spieler)

Ein Fest für Bildschirm-Kampfpiloten. Die modernsten Militärhubschrauber der Welt - u.a. Apache und Blackhawk - stehen bereit, um mit ihnen am persischen Golf oder zwischen Mittel- und Osteuropa sehr variable Einsätze vom Frontalangriff bis zum Truppentransport zu fliegen. Ziel der Missionen ist es jeweils, vorrückende Geg-

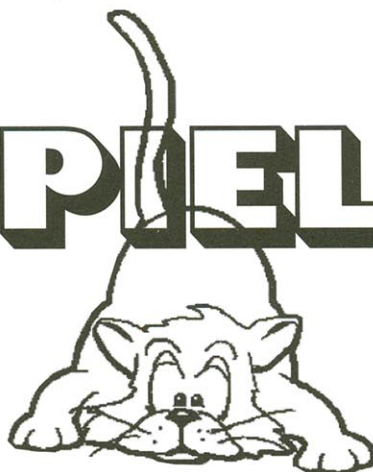


# CATS VIDEOSPIELE

1090 Wien, Nußdorferstraße 77

Tel./Fax: 310 55 62

cats@ping.at



Geschäftszeiten: Mo-Fr 12-18<sup>30</sup>  
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



ner zu besiegen und damit die Krisenregion zu befrieden. Man arbeitet sich vom einfachen Helikopter-Piloten in die Offiziersränge vor und darf dann auch größere Einsätze mit Begleitschutz absolvieren oder eine länger dauernde Luftschlacht beginnen.

### **Horned Owl**

(Sony; für 1-2 Spieler)

Als Kampfroborer einer Zukunftspolizei hat man Gelegenheit, in Industrie-, Flughafen- und Reaktor-komplexen ordentlich aufzuräumen. Demoliert wird bei dieser Ballerei über fünf lange Level einfach alles, vom Fenster bis zum Blechfeind. Das Hauptquartier versorgt einen derweil mit Lageplänen und neuen Aufträgen.

### **Hyper Tennis Final Match**

(JVC/Virgin)

Die Game-Designer des japanischen Entwickler-Teams "Human" sind für starke Tenniskünste bekannt. Schon am PC und auf Super NES zogen die Vorläufer dieses spielerisch hochstehenden 3D-Ballgeklöpfes die Joypad-Musters und -Beckers in ihren Bann. Jeweils sechs männliche und weibliche Turnierspieler stehen zur Wahl. Man sucht sich einen von drei Bodenbelägen aus, klinkt sich in einen Schaukampf oder in ein Turnier (mit sechs Mat-ches) ein und entlockt der sauberen Steuerung Topspin-Bälle, Slice-Schläge, Volleys oder Lobs. Aus einem halben Dutzend unterschiedlicher Blickwinkel kann man das Geschehen auf dem Court mitverfolgen. Ein starkes Service...

### **International Moto-X**

(Time Warner; 1 Spieler)

Hier ist Action-Motocross angesagt! Haarsträubende Strecken mit wilden Sprungeinlagen bauen sich auf. Vom gnadenlosen Gerangel beim Start bis zu Schlamm-schlachten bei Schlechtwetter wird alles geboten, was Motocross für Zweirad-Fans interessant macht. Mit einem Strecken-Editor kann der Spieler sogar selbst neue, spektakulärste Berg- und Talfahrten entwerfen. Wie im wirklichen Rennfahrerleben fängt man übrigens mit schwächeren Maschinen an, um sich dann mit Siegen in die Königsklasse (500 ccm) hochzuarbeiten.

### **Jet Rider**

(Sony Computer Entertainment; 1-2 Spieler)

Futuristische Amphibienfahrzeuge duellieren sich auf zehn Kursen, die dem Biker viel Fingerspitzengefühl abverlangen. Die Mini-Hovercrafts brettern über Sümpfe und Küstenstreifen, sie rasen durch den Dschungel und die Eiswüste der Antarktis, und sie zünden ihre Düsentriebwerke über zerstörten Endzeitbrücken und harschen Schotterwegen. Nicht weniger als 20 Piloten fahren in den drei Rennmodi mit. Neulinge sollten im "Amateur"-Schwierigkeitsgrad ausreichend üben, wollen sie später eine ganze Saison bestreiten und sich für die "Professional-Serie qualifizieren. Wer auch hier eine gute Figur abgibt, darf sein Können sogar auf drei Zusatzstrecken zeigen oder - als Sieger auf allen Strecken

- ein Stunt-Race wagen. Auffallend gut gelungen ist auch die Präsentation des flotten Air-Bike-Games: Marvel-Mädels und kleine Comic-Porträts der Fahrer lockern die Rennatmosphäre auf.

### **Johnny Bazookatone**

(U.S. Gold; für 1 Spieler)

Verrückt, aber toll zu spielen: Weil dem Höllenfürsten das nötige Talent fehlt, um mit Musik die gesamte Menschheit einzufangen, entführt er Band und Lieblingsgitarre des hitverdächtigen Johnny. Der schlägt mit einer Bazooka-Gitarre zurück. Cooles Jump'n'Run mit völlig neuem Helden-Image.

### **Jumping Flash**

(Sony; für 1 Spieler)

Ein hyperaktiver Welt-raum-Raubritter (Baron Aloha) sucht Mutter Erde heim und entführt ganze Landschaften. Als futuristischer Kampfphase soll man diese Ländereien im Auftrag der Menschheit wiederbeschaffen. Gewitzte Hüpf- und Geschicklichkeitsspiel mit vielen Überraschungen und völlig überdrehten Gegnern.

### **Jumping Flash 2**

(Sony Computer Entertainment; 1 Spieler)

Das humoristische 3D-Jump'n'Shoot mit dem verrücktesten Karnickel des Universums geht in die zweite Runde. Die saubere 3D-Grafik eröffnet ein riesiges 360-Grad-Spielareal und damit schlägt so ziemlich alles, was heutzutage von Videospielen optisch geboten wird. Auch ein dreifa-

cher Salto ist für das Roboter-Kaninchen kein Problem. Ruckelfrei und höllisch schnell krabbelt und hoppelt der Mech-Hase durch die Fantasy-Welten und versucht vom sagenhaften Planeten Muu zu retten was zu retten ist.

### **Kileak the Blood**

(Sony; für 1-2 Spieler)

In einem unterirdischen High-Tech-Komplex bekämpft man hier ähnlich wie bei "Doom" (also aus der Ego-Perspektive) feindliche Androiden. Außerdem sind ein paar Sicherheitscodes zu knacken und Hebel umzulegen, will man bestimmte Räume betreten oder ins nächste Level vordringen.

### **Krazy Ivan**

(Psygnosis; für 1-2 Spieler)

Die Kampfroborer sind los! Alles fängt mit dem erstaunlichsten FMV-Intro an, das man je in einem Konsolenspiel gesehen hat - und endet in einer total überdrehten Mechwarrior-Mission, die den Spieler in insgesamt fünf Zonen (Sibirien, USA, Europa, Mittlerer Osten und Japan) führt. Hier tritt man als Battlemech "Krazy Ivan" in verwüsteten 3D-Landschaften gegen Alien-Roboter an, die von mysteriösen außerirdischen Invasoren als Schutztruppe auf der Erde zurückgelassen wurden. Ivan muß die Konkurrenz ausschalten, Gefangene befreien und in jeder Zone einen Energie-reaktor der Aliens zerstören. Das Waffenarsenal des riesigen Blechkriegers reicht von der schlichten Bord-MG bis zur lasergelenkten Rake-te.



## **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"

## Marksteinergerasse 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 persönlichen 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 möglich zu machen und Du brauchst nur noch anzukreuzen und Deine persönlichen Tips und Tricks aufzuschreiben.

Wir drucken sie gerne in einer der nächsten Ausgaben ab.

Eines noch zum Schluß: Bitte, bitte schreibe deutlich, denn sonst kann es zu Fehlern kommen, die unsere Leser nicht sehr erfreuen würden!

Danke  
Das GAMEXpress-Team



## **Motor Toon GP 2**

(Sony Computer Entertainment; 1 Spieler)

Das Original unter den Comic-Rasereien wurde generalüberholt und grafisch stark verbessert. Man kann zwischen fünf netten, kleinen Toon-Mobilen wählen, die in bekannt vorwitziger Manier zwischen Obstschalen, Sofas oder transparenten "Crazy Toaster"-Bahnen hindurchflitzen. Alle bekannten Renn-Optionen (Time Attack, Free Run, Championship) stehen zur Wahl.

Den wirklich großen Rennspaß verheißen abgefahrene Specials wie Toon-Missiles, Sprungstiefel oder hinderliche Ölkäner.

## **Myst**

(Psygnosis; für 1 Spieler)

Eine Legende aus dem sagenhaften Reich der Adventure-Games.

Das bizarre Bilderbuch unter den Computerspielen schaffte den Sprung vom PC zur PlayStation mit Bravour. Die Story: Beim Durchblättern eines alten Buches findet man sich plötzlich in dessen Handlung wieder und muß dem armen, in den eigenen Fantasiewelten gefangenen Verfasser bei der Rückkehr in die reale Welt helfen.

Freunde "ruhigerer" Spiele dürfen sich über ein rätselhaftes Grafikerlebnis für stille Stunden freuen.

## **Namco Museum Vol. 1**

(Namco; für 1-2 Spieler)

Nostalgiker unter den Game-Fans kommen hier garantiert ins Schwärmen: Von "Pac Man" über

"Galaga" bis "Pole Position" werden in dieser Spiele-sammlung frisch herausgeputzte Namco-Evergreens aus der Steinzeit der Videospiele neu aufgelegt.

## **Namco Museum Vol. 4 (Namco; für 1-2 Spieler)**

Vierter Teil der erfolgreichen Nostalgie-Serie aus der Frühzeit der Konsolenspiele.

Der Museumsführer versorgt den Spieler wie gehabt mit zahlreichen Hintergrundinformationen, während man bei der Game-Auswahl auf alte, zum Teil in unseren Breitengraden kaum bekannte Spielehits wie "Pac-Land", "The Return of Ishtar" und "Ordyne", eine Art Vorläufer der berühmten "Parodius"-Reihe, stößt.

Dazu gesellen sich noch das für seine Zeit revolutionäre Jump'n'Shoot "Genpai" und das Ballspiel "Assault." Fans der Frühwerke aus den Achtzigern kommen an dieser Raritätensammlung nur schwer vorbei.

## **NBA Jam T.E.**

(Acclaim; für 1-4 Spieler)

Das rasante Basketball-Game mit dem gewissen Fun-Faktor. Die Spieler sind größer gezeichnet als in den früheren 16-Bit-Versionen. Zwischendurch wird man auch mit kurzen Videosequenzen aus NBA-Spielen versorgt.

## **NFL Game Day**

(Sony; 1-2 Spieler)

Das erste American-Football-Game für die PlayStation bringt die volle

Power dieses Sports zur Entfaltung. Bei jedem Wetter und aus allen nur möglichen 3D-Perspektiven kann man eines von 30 Teams eine ganze Saison lang (inklusive Playoff-Serie) bis zur Super Bowl steuern. Die realistischen Grafiken und Animationen erlauben alles, was der Football-Fan beim beinharten Tanz um das "Eierlaberl" so schätzt:

Spin-Moves, Hits, Hurdles und Diving-Catches gehören zum Repertoire aller 1.500 (!) verfügbaren NFL-Cracks.

## **NHL Face Off**

(Sony; für 1-2 Spieler)

Puck-Spektakel mit außerordentlich hohem Tempo und exzellenter Steuerung. Flottes Kombinationsspiel, Bodychecks, Direktschüsse - alles ist in dieser schnellen Eishockeysimulation möglich.

Das stufenlos zoomende 3D-Stadion läßt sich aus vier Perspektiven betrachten, die Spieler- und Team-Statistiken konzentrieren sich auf das Wesentliche.

## **NHL Powerplay Hockey**

(Virgin; 1-4 Spieler)

Die ausgefeilte Steuerung dieses Eishockey-Games läßt keinen Joypad-Knopf aus. "NHL Powerplay Hockey" entfacht ein Feuerwerk an Puck-Action und ermöglicht Schlag-schüsse und tolle Passes am laufenden Band.

Sehr realistisch orientieren sich Spieler- und Team-Stärken an den Statistiken der vergangenen Saison. Taktische Varianten sind (vor dem Spiel) genauso möglich

wie das Einwechseln von Ersatzspielern. Und mit Wayne Gretzky und Mario Lemieux sind auch die zwei wohl populärsten Spieler der NHL mit von der Partie.

## **Novastorm**

(Psygnosis; für 1 Spieler)

Das Weltraum-Ballerspiel mit dem totalen Speed-Kick! Als Kampfpilot eines Raumgleiters hat man die Ehre, die Welt vor den Ideen eines verrückten Militärcomputers zu retten. Umfangreiche Videosequenzen und herrliche 3D-Flugkorridore gehören zu den Highlights der actionreichen Mission.

## **Off World Interceptor**

(Crystal Dynamics; für 1-2 Spieler)

Actiongeladenes Rennspiel, bei dem man mit einem Kampfbuggy innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Strecke durchfahren muß.

Irrwitzige Gegner, Hindernisse und Minen haben allerdings etwas dagegen, daß man zu den Endgegnern (und neuen Paßworten) vordringt.

-- Fortsetzung folgt --

Sobald wir diese Serie vollendet haben, bringen wir selbstverständlich das entsprechende Update. Das heißt, wir ergänzen diese Liste mit den in der Zwischenzeit erschienen Games für die Sony PlayStation. Somit kompletieren wir immer aktuell Deine Liste aller bisher auf der PlayStation (PAL-Ausgabe) erschienen Games mit Angabe des Herstellers, der Spieleranzahl und einer Kurzbeschreibung.



# NINTENDO 64

## Die beste Konsole des Jahres

### &

# SUPER MARIO 64

## Das beste Konsolenspiel des Jahres

Anlässlich der ECTS 97 in London im September diesen Jahres wurde das Selbstbewußtsein von Nintendo, nämlich in Hard- und Software die Besten zu sein, auch offiziell bestätigt.

Es wurden auf dieser bedeutendsten Videospielmesse Europas gleich zwei Awards eingesackt, was dem Gewinn von

zwei Oskars in der Filmbranche gleichkommt.

Das Nintendo 64 wurde als die beste Konsole des Jahres ausgezeichnet. Dieser Preis kommt nicht sehr überraschend, hat doch bereits 1996 das Nachrichtenmagazin "Times" das Nintendo 64 als "Machine of the Year" bezeichnet.

Das allseits beliebte und bekannt Game "Super Mario 64" wurde anlässlich der European Computer Trade Show (ECTS) zum besten Konsolenspiel des Jahres gekürt.

Über die Vergabe dieser Awards entscheiden die Leser der CTW (Entertainment Computer Trade Weekly), der führenden

europäischen Fachhandelszeitschrift für Video- und PC-Spiele.

Wen wundert's da noch, wenn auch in Österreich Nintendo mit seiner Wunderkonsole seit dem Frühjahr alle Rekorde bricht.

In nur 6 Monaten legten sich heizulande rund 35.000 Videospieler das 64-Bit-Gerät zu. Nintendo

# KRÖMER

Selbst die Römer geh'n zum Krömer

Krömer Software - Alser Straße 41 - 1080 Wien

Shop: Mo - Fr 9-19 h, Sa 9-17 h

Tel: 405 18 73, Fax: 405 18 75

E-Mail: [shop@kroemer-software.at](mailto:shop@kroemer-software.at)

Demnächst auch im Internet: [kroemer-software.at](http://kroemer-software.at)

## Shop & Österreichweiter Postversand

Bestellungen, die bis 16 Uhr eintreffen, werden noch am selben Tag an Sie versandt.

## CD-ROMs

- ☐ MS-Internet Explorer 4.0 145,-  
Deutsche Vollversion inkl. Handbuch
- ☐ Easy CD-Creator Deluxe 2.388,-  
CD-Brennsoftware für alle gängigen Formate.  
Inkl. Filter-Programm für LP-Überspielung auf CD.
- ☐ Ö-Info 298,-  
Österreichisches Telefonbuch Version 4.0  
3,7 Millionen Telefonnummern. Suche nach Rufnummer
- ☐ IBM ViaVoice 1.798,-  
Diktiersystem für Windows 95 & NT 4.0  
Inkl. Sprechgarnitur mit Mikrofon mit Rauschunterdrückung.  
22.000 Wörter Grundwortschatz - erweiterbar auf 64.000.
- ☐ Microsoft Home Essential 98 1.888,-  
Inhalt: Word 8.0, Works 4.5, MS-Money 98,  
Encarta Weltatlas 98 und MS-Puzzle Collection.

## EROTIK

- Der Spezialist in Sachen Erotik & Hardcore.  
Hardcore-Filme sowie Bildersammlungen auf CD-ROM.
- ☐ Adult Share CD 55 - 79 je 188,-  
Hardcore-Bildersammlung mit ca. 2.000 Bildern nach Themen  
sortiert. Bildbetrachter für DOS/WINDOWS inklusive.
  - ☐ DER ERSTE Hardcorefilm auf DVD !!
  - ☐ MPEG-Hardcore-Filme ab 298,-  
(FSK 16 und FSK 18)  
Neueste Hardcore-Filme in bester Qualität.
  - ☐ Interaktive Erotik-CDs aus Amerika
  - ☐ PEEP !! (Alle 2 Monate NEU) 179,-  
Das erste Österreichische Erotikmagazin exklusiv auf CD.

Wir haben (fast) alle Treiber (Win 3.x, 95, NT 4.0) !!

Sie brauchen FREE-Software vom Netz und haben keinen Internetanschluß !!!!!

☐ Wir downloaden für Sie. Z.B. Treiber, Shareware, Updates (falls freigegeben !!) Patches etc.

Auf Wunsch senden wir Ihnen gerne unsere Katalogdiskette gratis zu.



# MÜLLER

## VIDEO SPIELE

### ACHTUNG!

BRAUCHE DRINGEND EURE  
GEBRAUCHTEN SPIELE UND  
KONSOLEN

SONY PLAYSTATION + N 64.  
ZAHLE BAR ODER TAUSCH.

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

STÄNDIG  
GEBRAUCHTE SPIELE  
ZU FAIREN PREISEN  
LAGERND!

NINTENDO 64  
2.290,-

LYLAT WARS 1190,-  
DOOM 64 1090,-  
W. GRETZKY HOCK. 1090,-  
HEXEN 1090,-  
BLAST CORPS 999,-  
NBA HANG TIME 1090,-

GOLDEN EYE 007 1190,-  
TOP GEAR RALLY 1090,-  
WAR GODS 999,-  
F1 POLE POS. 1090,-  
BOMBERMAN 64 799,-  
EXTREME G 1190,-

SONY PLAYSTATION  
1.990,-

TOMB RAIDER 2 899,-  
DISCWORLD 2 799,-  
HERCULES 699,-  
MONOPOLY 799,-  
OVERBOARD 799,-  
FIFA SOCCER 98 799,-

ALARMSTUFE ROT 899,-  
MOTO RACER 799,-  
ROSCO McQUEEN 799,-  
FINAL FANTASY 7 799,-  
ACE COMBAT 2 699,-  
TOTAL DRIVIN 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



SPEZIAL PREISE FÜR DAS CHRISTKIND IM

# ELECTRONIC LAND

FAVORITENSTRASSE 38-40

1040 WIEN

Tel.: (01) 505 76 35 - 17

## GAMEBOY SPIELE BEREITS AB 199,--

wie 4in1 - Alleyway - F1 Race - Mario & Yoshi - Tennis - Tetris u.v.a.

## SUPER NES SPIELE BEREITS AB 399,--

wie Killer Instinkt - Mario Allstars - Aladdin - Earth Worm Jim - u.v.a.

## PSX SPIELE BEREITS AB 399,--

wie Crusader - Pitball - Poéd - Primal Rage - Rayman - Strikepoint u.v.a.

## N64 SPIELE BEREITS AB 990,--

wie Fifa Soccer - Golden Eye - Super Star Soccer - Turok - u.v.a.

## CD-ROM SPIELE AB 30,--

wie Artainment Serie 30 verschiedene Titel

## CD-ROM SPIELE WÜHLKÖRBE

wie Körbe ab 50,-- / 100,-- / 150,-- / 200,-- / 250,-- u.v.a.

## ZUBEHÖR FÜR ALLE SYSTEME

wie PSX Set Memory Karte und Joy Pad um 499,--

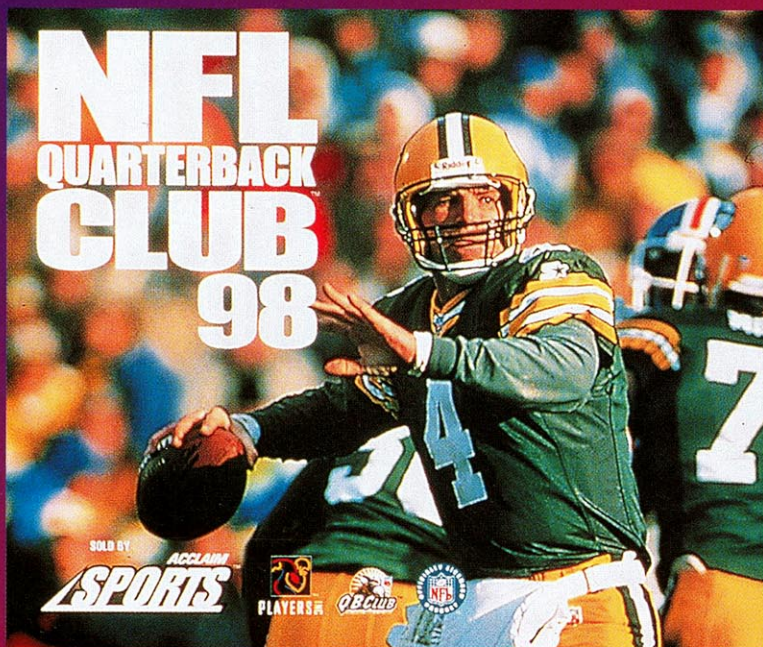
## !! X-MAS UMTAUSCHAKTION !!

**bringe uns 6 PSX Spiele oder 6 SNES Spiele  
(komplett) zahle 1.590,-- auf  
und Du bekommst ein neues  
N64 GRUNDGERÄT**

**Außerdem findest Du im Electronic Land noch  
viele weitere Sonderangebote und Neuheiten**

**Auch die Comicserie mit Luky Luke-Betty Bope-Tom & Jerry-Schlümpfe-Popeye  
sind bei uns um 299,-- erhältlich**





## NFL QUARTERBACK CLUB 98

Mit hochauflösender Grafik setzt Acclaim neue Maßstäbe zumindest im Sportgenre. Die NFL Stars lassen sich hervorragend steuern, hechten nach dem "Eierlabe!" und machen Yard um Yard gut.

Die agierenden Mitspieler verhalten sich überaus intelligent, womit durchdachten Spielzügen nichts mehr im Wege steht. Mit der grafischen Brillanz wird die Hardware des N64 voll gefordert und selbst die Zeitlupenstudien von besonders schönen Aktionen sind von einem Fernsehbild kaum noch zu unterscheiden.

Der oder die Spieler haben mit unterschiedlichen Wetter- und Platzbedingungen zu kämpfen und da hat es der Receiver (Ballempfänger) besonders schwer, den Ball zu fangen, denn das ist für einen erfolgreichen Spielzug erstmals erforderlich. Realismus pur in Acclaims neuestem Sportspiel.

|                       |                                           |
|-----------------------|-------------------------------------------|
| <u>Spieler:</u>       | 1-4                                       |
| <u>Releasetermin:</u> | bereits im Handel                         |
| <u>Besonders:</u>     | unterstützt Rumble Pak und Controller Pak |



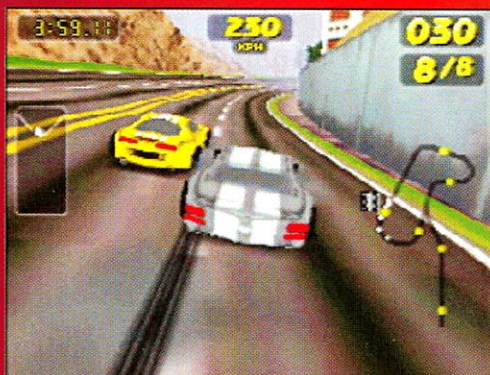
## SAN FRANCISCO RUSH

Rasante Racing-Action und Crash-Eskapaden auf den Straßen von San Francisco. Das heißt, Rasen bis die Achsen brechen - über sechs unterschiedliche Strecken. Vom holprigen Geurfeldeinkurs bis zur hölzernen Sprungschanze.

Wer sich statt der Fahrt durch San Francisco für eine Rally-Tour zwischen Wald und Flur entscheidet, donnert mit schlingerndem Fahrwerk über einen von drei Landschaftskursen und drängt seine Widersacher in sonnendurchfluteten Waldschneisen aus dem Rennen.

Ein Fuhrpark mit allen Schikanen steht bereit: Über zehn verschiedene Automobile rasen, röhren, lassen sich mit filigraner Gangschaltung haarfein durch die Kurven steuern und brausen nach einem Crash auch mal rückwärts durch die Pampa.

|                       |                                                                                                   |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <u>Spieler:</u>       | 1-2                                                                                               |
| <u>Releasetermin:</u> | bereits im Handel                                                                                 |
| <u>Besonders:</u>     | unterstützt Rumble Pak und Controller Pak<br>64 MB Speicher<br>beinhaltet 6 Kurse mit 24 Strecken |







## DUKE NUKEM 3D

Shoot'Em Up-Freunde aufgepaßt!  
Die 64-Bit-Version von "Duke Nukem" ist jetzt endlich da! Das Spiel handelt in einer düsteren Zukunft. Aliens sind in Los Angeles gelandet und machen Jagd auf hilflose Menschen.

Höchste Zeit, daß der Duke mal ordentlich aufräumt. In 32 Levels schleicht Ihr durch Häuserschluchten und Kanäle, sammelt ein Arsenal an Waffen und schlagt Euch mit gefährlichen Außerirdischen herum. Macht Euch bereit, in die Rolle des größten, bösesten, gnadenlosesten Alienjägers zu schlüpfen, den das erforschte Universum je gesehen hat - Duke Nukem. Schließt Euch Euren Weg frei durch die Straßen von Los Angeles, zu einer Weltraumstation im Orbit und schließlich bis zum Mond.

|                       |                          |
|-----------------------|--------------------------|
| <u>Spieler:</u>       | 1-4                      |
| <u>Releasetermin:</u> | bereits im Handel        |
| <u>Besonders:</u>     | unterstützt Rumble Pak   |
|                       | 64 MB Speicher           |
|                       | 32 Level                 |
|                       | 3D -modellierte          |
|                       | Charaktere               |
|                       | Multiplayer-Split Screen |

## MACE - THE DARK AGE

Jahrhundertlang hüllte eine undurchdringliche Finsternis Europa und Nordafrika ein. Viele große Königreiche wurden verwüstet, doch einige wenige gewannen an Macht. Diese stellen den Siebenbund dar - Landesfürsten, die sich mit Asmodeus verbündet haben, einem Anhänger der schwarzen Künste, der das sagenumwobene Artefakt "Mace of Tanis" führt. Dieses Objekt verfügt über die nekropotische Energie und verspricht seinem Besitzer ewiges Leben und uneingeschränkte Macht. Erben längst versunkener Königreiche sinnen auf Rache gegen Asmodeus und alle jene, die die schwarze Energie einsetzen. Sie sind die härtesten Kämpfer der Welt und haben alle nur ein einziges Ziel: Sie müssen das Mace in ihren Besitz bringen.

|                       |                                                             |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------|
| <u>Spieler:</u>       | 1-2                                                         |
| <u>Releasetermin:</u> | bereits im Handel                                           |
| <u>Besonders:</u>     | 16 Charaktere zur Auswahl, 96 MB Speicher                   |
|                       | unterstützt Controller Pak und hat speicherbare Spielstände |





# DIDDI KONG RACING



Präsentiert sich hier der Nachfolger von Mario Kart 64? Ist dieses Game vielleicht sogar besser als das haus-eigene Produkt von Nintendo? Mal sehen, was Rare hier auf die 64-bit Konsole gezaubert hat.

**D**iddy Kong Racing ist ein Game, welches zwei verschiedene Spielmodi in sich vereint. Da haben wir zunächst mal den "Abenteuer-Modus", bei dem es gilt, Rennen zu gewinnen, somit Ballons zu kassieren und



weitere Strecken fahren zu dürfen. Aber nur der Sieg zählt, denn auf den Plätzen gibt's dann keinen Bonus und somit auch kein anderes Rennen mehr. Alle erspielten Kurse werden vom Abenteuer-Modus in den Rennmodus übernommen und können auch dort absolviert werden. Insgesamt achte Fahrer (unter ihnen auch einige Bekannte aus guten alten Nintendo-Zeiten: Conker, Banjo oder



auch Krunch) stehen zur Verfügung, die Fahrzeuge reichen

vom Go-Kart über den Hoo-vercraft bis zum Flugzeug und alle verschiedenen Kombinationen unterscheiden sich gewaltig in Bodenhaftung, Speed und genereller Steuerbarkeit.

Rare hat sich speziell in puncto Detailtreue und grafischer Brillanz sehr an Mario Kart 64 angelehnt, alle Figuren sind so herzlich gezeichnet und liebevoll animiert, daß man sich

wünscht, es gäbe sie auch in der Plüschausgabe für die Kleinen zu Hause. Die Steuerung gefällt mir persönlich nicht so gut wie beim "Instalateur-Pendant", zu sensibel reagiert sie und verzeiht keine Fehler und auch der Sound ist nicht ganz so perfekt ausgefallen. Die einzelnen Kurse, und es gibt derer eine ganze Menge, sind sehr abwechslungsreich gestaltet,

eine Unmenge Extras gibt es zu finden (einsetzbar wie bei MK 64) und die Beschleunigerflächen können zu ganz gewaltigen "Turbo-Erlebnissen" ausarten. Auch wenn Steuerung und Sounde nicht wirklich vom Allerfeinsten sind, die Animationen und die grafische Feinheit des Spiels machen es jedoch trotzdem zu einem Highlight der "Rennspiele" und so kommt Diddy Kong Racing beinahe an Mario Kart 64 heran.

Heinz Strobel

## DIDDI KONG RACING

|                |                                  |       |
|----------------|----------------------------------|-------|
| GRAFIK         | <div style="width: 85%;"></div>  | 85 %  |
| SOUND/MUSIK    | <div style="width: 91%;"></div>  | 91 %  |
| SPASS          | <div style="width: 91%;"></div>  | 91 %  |
| GAMEPLAY       | <div style="width: 85%;"></div>  | 85 %  |
| GEWALTFREIHEIT | <div style="width: 100%;"></div> | 100 % |

GESAMTNOTE:

**90 %**

HERSTELLER:

RARE-SOFTWARE

TESTMUSTER:

STADLBAUER  
0662-88-921-0

GENRE:

RENNSPIEL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER

N-64 (PAL) / 1-4 SPIELER



# BOMBERMAN 64

Das war ja wohl klar: eines der am häufigsten umgesetzten Videospiele hat nun auch auf dem N 64 Einzug gehalten. Bomberman 64 ist da.

**G**rafisch hat man bei Hudson Soft schon einiges revolutioniert, denn die vorliegende Version ist mit Sicherheit die hübscheste und beste bisher. Was man vom Spielerischen nicht unbedingt behaupten kann, denn wirklich innovativ ist man bei der Umsetzung auf die Nintendo Wunderkonsole nicht vorgegangen. Zu unlogisch hampeln die Gegner durch die Gegend und die etwas verwirrende Kameraführung trägt das Ihre zu wenig Spielfreude bei. Wenn man den Reiz der Vorgängerversionen betrachtet, den Druck, der auf dem Spieler in schier ausweglosen Situationen lastet, so erkennt man unschwer, daß die N64 Version nicht so ganz herankommt. Geblieben ist ein 3D



(freie Bewegung in der 3D-Welt ähnlich Mario 64 ist möglich!), bis man den Abspann bewundern kann. In jedem Level gibt es vier Sicherheitspulve zu finden, die ihrerseits wiederum

gekommen. Denn zu viert kommt da echte Freude auf, wenn man sich mit den unzähligen Bomben das Leben schwer macht und den Gegnern reihenweise das Lebenslicht ausbläst. Die schwarzen Granaten können nicht nur gelegt, sondern auch geworfen, getreten oder ferngezündet werden. Doch Vorsicht: zündet man eine d e r schwarzen Explosivgeschosse an



den versteckten Zugang zur nächsten Stage freigeben. Bomberman 64 ist für alte Hasen dieses Genres aufgrund der geringen Herausforderung zwar nicht optimal geeignet, durch den genialen

der falschen Stelle, so kann dies nur zu leicht zum Ableben des herzigen Helden führen.

Fünf Welten mit insgesamt 25 Levels müssen durchwandert werden

Mehrspielermodus jedoch mehr als nur eine Kaufversuchung wert.

Thomas Gehringer



Jump'n Run, angereichert mit einer Portion Action aber sehr wenig Spielreiz.

Das sonst in 2D gehaltene Game wurde in neues dreidimensionales Gewand gesteckt, optische und grafische Feinheiten dazugemischt und das Ganze gut durchrührt. Hätte man dann im Einzelspielermodus den gleichen Spielspaß erreicht wie im Mehrspieler-Game, so wäre ein richtiger Hammer heraus-



## BOMBERMAN 64

|                |      |
|----------------|------|
| GRAFIK         | 70 % |
| SOUND/MUSIK    | 80 % |
| SPASS          | 97 % |
| GAMEPLAY       | 83 % |
| GEWALTFREIHEIT | 88 % |

GESAMTNOTE:

84 %

HERSTELLER:

HUDSON SOFT

TESTMUSTER:

STADLBAUER

GENRE:

0662-88-921-0

RICHTPREIS:

GESCHICKLICHKEIT

SYSTEM/SPIELER:

CA. ÖS 799,-

N-64 (PAL) / 1-4 SPIELER



# EXTREME-G

Racing-Spaß, irrer Speed, geile Motorräder und wahnwitzige Strecken, das ist Extreme-G aus dem Hause Acclaim. Dieses Game ist schneller und besser als Wipéout 2097 und das will ja wohl etwas heißen, oder?

Zwölf verschiedene und unglaublich irre Strecken stehen ebenso zur Verfügung wie acht hochgradig aufgemotzte Future-Bikes mit unterschiedlicher Beschleunigung, mehr oder weniger starker Panzerung und unterschiedlich großem Waffenarsenal. Anfänger sollten eher mit hoher Beschleunigung agieren, denn erstens knallt man zu Beginn recht oft gegen die Streckengrenzung und kann da die "Acceleration" brauchen und außerdem fängt man zu Beginn mit heftiger Bewaffnung nicht sehr viel an, weil man zu sehr mit dem Fahren beschäftigt ist.

Ganz schwer ist es, wenn sich die Computergegner gegenseitig beballern und man mitten drin ist, denn da hat man kaum Chancen ohne Treffer davonzukommen. Das Beste ist, gleich zu Beginn

des Rennens einige der Beschleunigungsstreifen am Pistenrand zu nutzen und Reis aus zu nehmen, denn dann ist die Chance heil davon zu kommen, relativ groß.

Die Strecken sind derart verwinkelt und schwierig zu fahren, teilweise kann man die Steilwände für die Ideallinie nutzen und doch wird man immer wieder zur Zielscheibe

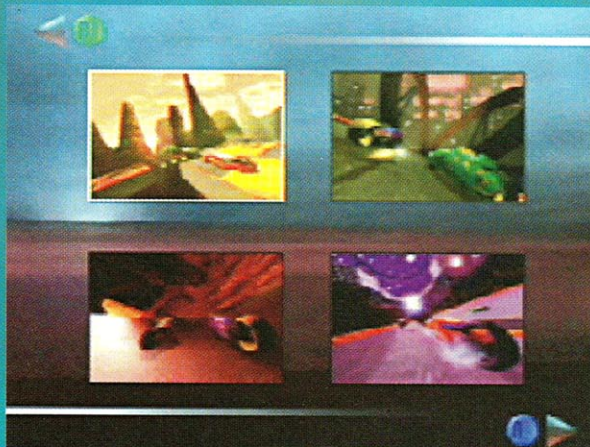
übergehen und die Reaktion schon mal nicht mehr rechtzeitig klappt. Wenn man sich dann auch noch den Mehrspielermodus ansieht, dann kann sich der ge-

schulte Spieler vorstellen, daß speziell beim Spielen zu viert die Übersicht irgendwie leidet. Daß Acclaim dann auch noch eine Ego-Perspektive eingebaut hat, wirkt beinahe wie Verhöhnung, denn spielbar ist diese Variante beileibe nicht. Trotzdem kann man Extreme-G jedem Speed- und Racingfreak auch aufgrund des Spitzensounds und der sehr detailreichen dun beinahe fehlerlosen Grafikl wärmstens empfehlen.

Gerald Amon



der angriffslustigen Ggener, sodaß die Schildenergie des eigenen Bikes bald alle zu werden droht und durch Extras raschest wieder aufgeladen werden muß. Tja, man muß schon auf sehr vieles achten, möchte man bei Extreme-G erfolgreich sein, schnell fahren, gut reagieren und im richtigen Moment das richtige Goodie einsammeln. Das Game läuft derart rasant ab, daß einem die Augen



## EXTREME G

|                |                                                                    |      |
|----------------|--------------------------------------------------------------------|------|
| GRAFIK         | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | 91 % |
| SOUND/MUSIK    | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | 95 % |
| SPASS          | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | 96 % |
| GAMEPLAY       | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | 90 % |
| GEWALTFREIHEIT | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | 95 % |

GESAMTNOTE:

**93 %**

HERSTELLER:

ACCLAIM

TESTMUSTER:

STADLBAUER  
0662-88-921-0

GENRE:

RENNSPIEL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 1190,-

SYSTEM/SPIELER

N-64 (PAL) / 1-4 SPIELER



# TOP GEAR RALLY

Was hat Top Gear Rally drauf, kann es mit 32-bit Games á la V-Rally oder Sega Rally mithalten oder diese sogar übertrumpfen? Kennt man die Top Gear-Games der S-NES Ära, so kann man es kaum glauben.

Leider hat Top Gear Rally dieses Ziel im Gesamten auch nicht erreicht, zu schlicht (ja beinahe lieblos oder gar steril) ist die Grafik außerhalb der Strecken ausgefallen und zu monoton hämmert der Sound aus den Lautsprechern und lässt zu keinem Zeitpunkt phonetische Freude beim Spieler aufkommen.

Grundsätzlich gibt es bei Top Gear Rally zwei verschiedene Spielmodi: zum Ersten den Arcade Modus, bei dem man entweder gegen den Computer oder gegen einen Freund fährt, sich dabei die Strecken und Wetterverhältnisse aussuchen kann und so seine Drift- und Fahr-

(Stoßdämpfer, Reifen und Lenkung sind einstellbar) und so eine möglichst ideale Mischung für den entsprechenden Kurs gefunden werden.

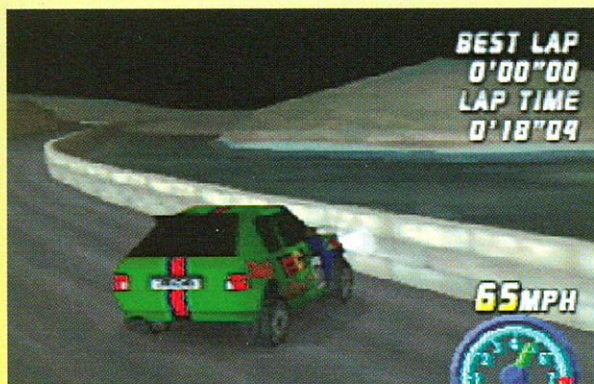
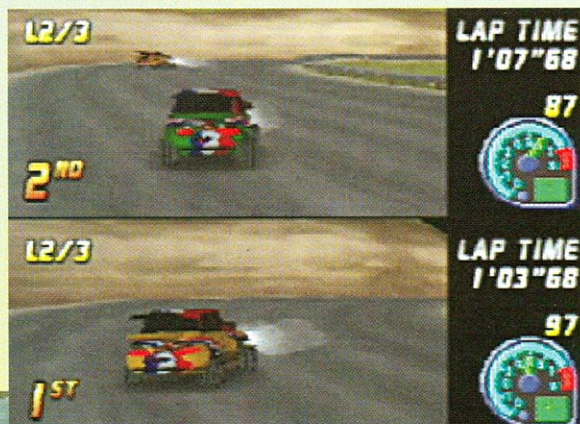
Das Fahrfeeling bei Top Gear Rally ist toll, wenn auch die Steuerung anfangs ein wenig schwammig wirkt, zeichnet sie sich schließlich doch durch perfektes Driften aus.

Die Kurse haben alle samt Abkürzungen, die im Ren-

nen gewaltige Vorteile bringen können, also sollte man diese Abschneder unbedingt herausfinden. Im weiteren Verlauf des Spiels hat man dann Zugriff auf schneller und bessere

Boliden, die den Spielspaß weiter heben.

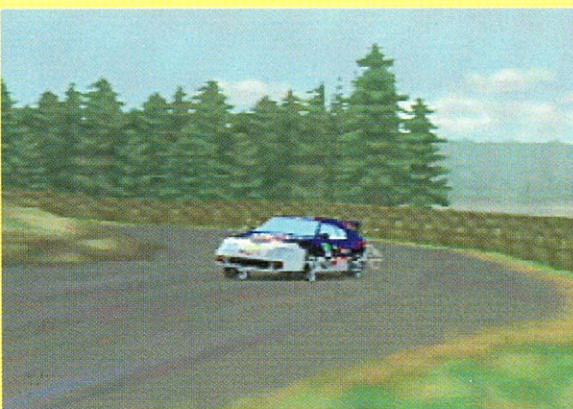
Hätte man sich im Hause Boss Games Studio ein wenig mehr Mühe mit der Hintergrundgrafik und natürlich auch mit dem



wirklich mickrigen Sound gegeben, so wäre aus Top Gear Rally nicht nur ein überdurchschnittliches, sondern ein spitzenmäßiges Game geworden, welches einen Großteil der Konkurrenz in den Schatten gestellt hätte.

Juliane Warden

künste unter Beweis stellen kann. Modus zwei ist nur etwas für Champions, man steht allein auf weiter Flur und kämpft sowohl gegen wechselnde Straßen- und Wetterverhältnisse als auch gegen 19 knallharte Computergegner. Viel Gefühl mit dem Gasfinger und sensibler Umgang mit Analogstick und Bremse sind nötig, um siegreich zu sein. Weiters kann vor jedem Rennen das Fahrzeug justiert werden



## TOP GEAR RALLY

|                |                                  |       |
|----------------|----------------------------------|-------|
| GRAFIK         | <div style="width: 80%;"></div>  | 80 %  |
| SOUND/MUSIK    | <div style="width: 76%;"></div>  | 76 %  |
| SPASS          | <div style="width: 97%;"></div>  | 97 %  |
| GAMEPLAY       | <div style="width: 95%;"></div>  | 95 %  |
| GEWALTFREIHEIT | <div style="width: 100%;"></div> | 100 % |

GESAMTNOTE:



HERSTELLER:

KEMCO/BOSS GAMES

TESTMUSTER:

STADLBAUER

GENRE:

0662-88-921-0

RICHTPREIS:

RACING GAME

SYSTEM/SPIELER:

CA. ÖS 1090,-

N-64 (PAL) / 1-2 SPIELER



# CLAY FIGHTER

## 63 1/3

Der Kampf mit den phantastischen und witzigen Knuddelmännchen geht in die nächste Runde. Clayfighter 63 1/3 ist da und wird nicht nur Prügel-fans zu Begeisterungsstürmen hin-reissen.

**M**an kralle sich einen Haberer, der sich virtuell auf dem N64 prügeln will, wähle einen der zahlreichen Kämpfer aus (es ist wirklich egal, welchen man nimmt, denn alle sind herrlich animiert, sprühen nur so vor Witz und haben so nebenbei gewaltige Specialmoves auf Lager) und begeben sich sogleich in die erste Kampfarena. "Get ready to rumble" und schon kann's losgehen. Egal ob man sich den Schneemann, das Schleimmonster oder auch Earthworm Jim (ja

nem erfolgreichen Move, als auch bei einem kassierten Treffer von sich geben, treiben den Spielern die Tränen in die Augen. Ganz besonders gut hat uns der bereits angesprochene Held aus ver-

Auge trocken. Klar, in einem Prügler möchte man natürlich auch siegen und so versucht man sehr wohl mit einem der zahlreichen Specialmoves den Gegner in den Staub der Kampfesarena zu befördern. Das gelingt auch sehr gut, denn Kraft steckt massenweise in

den Gummimanderln und diese wird auf die witzigste Art und Weise, die mir je untergekommen ist, freigesetzt. Grafisch kommt Clayfighter 63 1/3 nicht so hundertprozentig gut rüber, doch das mindert den Spaß in keiner Weise. Alle Achtzig, das Game ist gelungen!

Thomas Gehringer

schiedenen anderen Games, nämlich der erdige Wurm mit dem Namen Jim, gefallen. Wenn er seinen rosa Schwanz in Richtung Gegner schnalzen läßt und dabei einen Blick aufsetzt, daß man sich vor Lachen auf die Schenkel klopft, dann bleibt wirklich kein

Du hast richtig gelesen, auch dieser Knabe ist mit von der Partie !) gewählt hat, bei diesem Spiel kommt es meiner Meinung nach gar nicht so auf den Sieg des einzelnen an, die Animationen der Plastilin-Freunde sind so köstlich, daß man auf die Schläge fast ver-gißt. Alleine die Geräusche, die die Fighter sowohl bei ei-



### CLAY FIGHTER 63 1/3

|                |                        |       |
|----------------|------------------------|-------|
| GRAFIK         | <div><div></div></div> | 80 %  |
| SOUND/MUSIK    | <div><div></div></div> | 86 %  |
| SPASS          | <div><div></div></div> | 96 %  |
| GAMEPLAY       | <div><div></div></div> | 85 %  |
| GEWALTFREIHEIT | <div><div></div></div> | 100 % |

GESAMTNOTE:

**89 %**

HERSTELLER:

INTERPLAY

TESTMUSTER:

STADLBAUER  
0662-88-921-0

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 1090,-

SYSTEM/SPIELER

N-64 (PAL) / 1-2 SPIELER



# F1 POLE POSITION 64



Ich war frustriert, ja geradezu betroffen, als ich erstmals das Game anspielte, denn solch sterile Grafik ist mir auf dem Nintendo 64 noch nicht untergekommen.

**F**1 Pole Position 64 kann in keinem Punkt den Erwartungen gerecht werden. Zu schwach ist die Grafik, zu lähmend der Sound und zu unrealistisch die Steuerung.

Grafisch hat man sich in den Produktionsstätten von UBI-Soft nicht sehr viel einfallen lassen und ist mit den Problemen, die die Hardware mit der Darstellung von großen Mengen an Polygonen hat, einfach nicht fertig geworden. Die Grafik baut schrecklich langsam auf, die Kurven sind nicht rund, sondern mit zahlreichen Ecken versehen und auch die Darstellung der Boliden lässt schwer zu wünschen übrig. Gut, darüber könnte man ja gerade noch hinwegsehen, wenn wenigstens die

Spielbarkeit im Rahmen geblieben wäre. Auch das ist nicht passiert, denn das Lenken der Formel 1 Cars mittels dem Joystick ist eine Kunst, die wohl nur die wenigsten Spieler beherrschen werden. Zu schnell bricht das Fahrzeug aus, zu ungenau werden die Kurven angefahren und zu oft schlittert man in die Bota-



nik und das Rennen ist somit nicht mehr zu gewinnen.

Warum man im Hause UBI Soft auf einen Mehrspielermodus komplett verzichtet hat, ist mir gänzlich unverständlich, denn eben dieses Feature hätte das Game vor dem Sturz in die Bedeutungslosigkeit bewahren können. So erfreut mich nur die Anzahl an möglichen Einstellungen am Spiel und am Auto selbst, denn durch den wählbaren Schwie-



## FAHRER AUSWAHL



rigkeitsgrad können sich auch Anfänger berechnete Chancen auf den Sieg ausrechnen. Trotzdem ist F1 Pole Position 64 keine Bereicherung für den Nintendo 64, denn es kann in keinem Punkt voll überzeugen. Schade, denn wenn man weiß, was UBI-Soft am PC zu leisten vermag (man sehe sich nur F1 Racing an!), dann sollten sich die Mannen für das vorliegende Game schämen. Da hätte man in allen Bereichen wesentlich mehr herausholen können und müssen.

Thomas Gehring

## F1 POLE POSITION 64

|                |       |
|----------------|-------|
| GRAFIK         | 61 %  |
| SOUND/MUSIK    | 59 %  |
| SPASS          | 80 %  |
| GAMEPLAY       | 75 %  |
| GEWALTFREIHEIT | 100 % |

GESAMTNOTE:

75 %

HERSTELLER:

UBI-SOFT

TESTMUSTER:

STADLBAUER  
0662-88-921-0

GENRE:

RACING GAME

RICHTPREIS:

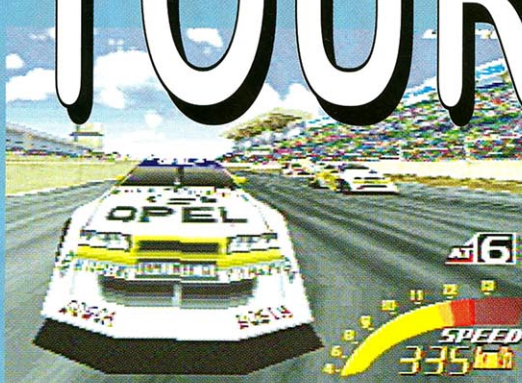
CA. ÖS 1090,-

SYSTEM/SPIELER:

N-64 (PAL) / 1 SPIELER

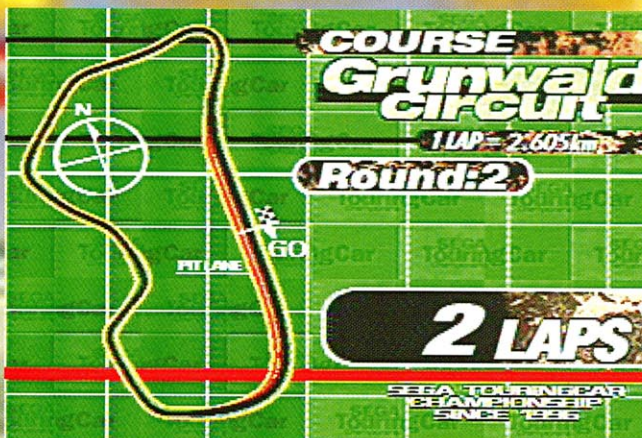


# TOURING CAR



Na bitte, es kommen ja doch noch exzellente Games für die 32 Bit Konsole von Sega auf den Markt! Sega Touring Car Championship ist das beste Beispiel dafür.

Anfangs schleudert man das Joypad mehrmals gegen die Wand, denn man versteht nicht, warum die blöden Autos bei jeder noch so kleinen Aktion des Fahrers ausbrechen und unsteuerbar



überstanden werden wie Geschwindigkeitsduelle auf der Geraden. Wird die Meisterschaft als erster abgeschlossen, so steht ein weiterer Kurs zur Verfügung, wird auch dieser gewonnen, so kann der Spieler den Sega Racing Proto (ein extremer Bolide) fahren. Im speziellen Saturn-Modus hingegen können die Autos getunt und im Time-Trial-Mode Bestzeiten aufgestellt werden.

Interessant ist die Tatsache, daß im Car Set Up das entsprechende Auto nach allen Regeln der Kunst eingestellt werden kann, was sich sehr positiv auf die Rundenzeiten auswirkt. Nach einiger Eingewöhnungszeit und sehr sensiblem Umgang mit Gas und Bremse raubt einem Sega Touring Car Championship den Schlaf und begeistert durch enormen Motivationsfaktor. Wieder einmal gibt es Futter für alle Saturnbesitzer. Und gutes noch dazu.

Heinz Strobel

| CHAMPIONSHIP                                                                        |          |             |            |         |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------|-------------|------------|---------|
|  |          |             |            |         |
| OPEL Calibra V6 AT                                                                  |          |             |            |         |
| POS.                                                                                | NAME     | TIME        | CAR        | MISSION |
| 6                                                                                   | YANONE.  | 4' 01" 006  | AMG/RETTES | AT      |
| 7                                                                                   | ARACHU.  | 4' 03" 024  | OPEL       | AT      |
| 8                                                                                   | MRST...  | 4' 03" 487  | TOYOTA     | AT      |
| 9                                                                                   | KUJIRAI  | 4' 05" 587  | TOYOTA     | AT      |
| 10                                                                                  | TSUJI... | 4' 08" 750  | TOYOTA     | AT      |
| --                                                                                  | ..YOU..  | OUT OF RANK | OPEL       | AT      |

der vorliegenden Boliden (Mercedes in AMG Ausführung und ohne Elcheffekt, Alfa 155, Opel Calibra V6 und Toyota Supra) losgehen. Befindet man sich im Arcade-Modus, so geht es ohne lästigen Schnickschnack zur Sache und die brutalen Rempelen in den Kurven müssen ebenso

werden. Mit etwas Übung und der Wahl des richtigen Autos kommt man in die Materie schön langsam rein und bekommt die anfänglichen Probleme rasch in den Griff.

Der Spieler beginnt mit einer Qualifikationsrunde, die erreichte Platzierung wirkt sich auf den Startplatz im Rennen aus. Dann kann es mit einem



## TOURING CAR CHAMPIONSHIP

|                |                                                                                       |       |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| GRAFIK         |  | 91 %  |
| SOUND/MUSIK    |  | 76 %  |
| SPASS          |  | 97 %  |
| GAMEPLAY       |  | 80 %  |
| GEWALTFREIHEIT |  | 100 % |

GESAMTNOTE:

**89%**

HERSTELLER:

UBI-SOFT

TESTMUSTER:

SEGA ENGLAND

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER

SATURN (PAL) / 1-2 SPIELER



# SONIC RACING

Der blaue Superigel, bekannt aus unzähligen Umsetzungen auf Mega-Drive und Saturn wetzt wieder gewaltig los. Diesmal in einem dreidimensionalen Rennspiel gemeinsam mit seinen besten Freunden.

Nachdem sowohl Sonic Extreme als auch Sonic Fighters kurzfristig vom Releaseplan gestrichen wurde, soll Sonic R das klaffende Loch stopfen. Zum Spielprinzip: das vorliegende Game hat mit klassischem Racing nicht sehr viel zu tun, es ist vielmehr eine Abenteuerreise auf Zeit durch riesige 3D-Levels. Mit seinen besten Freunden Robotnik, Amy und Tails rattert das stachelige Sega-Maskottchen über achterbahnartige Straßen, bewältigt heftige Kurven (wenn auch nur mit sehr großen Problemen, die Steuerung ist leider nicht exakt, eher sehr schwammig), biegt bei Kreuzungen nach Belieben ab und sucht

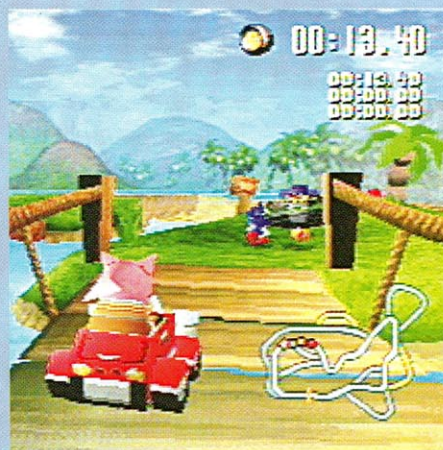
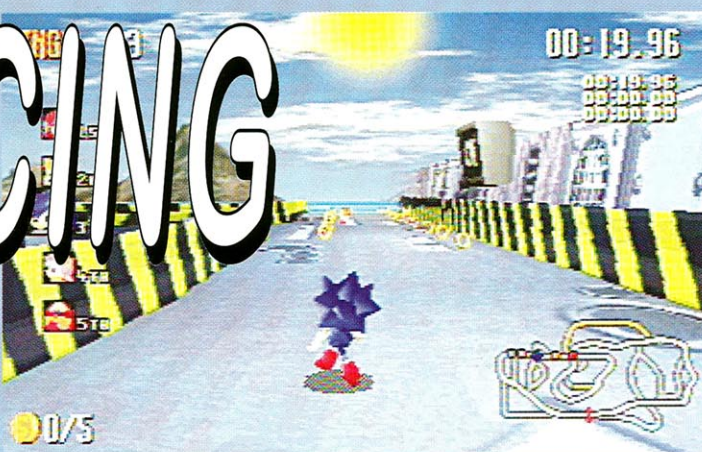
gesamt 20 Stück davon verleihen dem Läufer zusätzlichen Speed oder auch besseren Grip) versperrte Tore zu öffnen. So kann der Spieler ein ganz schönes Eck der Strecke abschnei-



den und vielleicht doch den Sieg erringen. Die Teilnehmer am großen Sonic Race sind nicht mit irgendwelchen Boliden, sondern vielmehr per pedes unterwegs, was mit Sicherheit eine gewaltige Innovation darstellt. Leider ist das Game so unübersichtlich, daß unerfahrene Spieler immer wieder die Orientierung verlieren und so überhaupt keine Chance auf den Sieg haben. Auch die bereits angesprochene schwammige Steuerung tut das Ihre zu einem rela-



sich so den schnellsten Weg ins Ziel. Die "normale" Strecke ist weiß gekennzeichnet, stellt aber zu meist nicht die schnellste Variante dar. Besser ist es, Abkürzungen zu finden und dann mittels aufgesamelter Ringe (ins-



tiv schlechten Gesamteindruck, kann man doch beinahe keine Kurve wirklich bewußt "laufen" und knallt man doch unglaublich oft gegen eine Wand oder fällt in einen Bach und verliert somit wertvolle Sekunden im Kampf um die Trophäe. Grafisch ist Sonic R sehr gut gelungen, auch wenn der Aufbau im Hintergrund sehr langsam passiert. Der Sound dudelt sich nicht gerade sehr positiv in des Spielers Ohr und verursacht mit der Zeit Lähmungserscheinungen. Schade, daß SEGA sich bei diesem Game nicht mehr angestrengt hat, es hätte sich zu einem wirklich innovativen Megaseller werden können.

Thomas Gehringer

## SONIC RACING

|                |       |
|----------------|-------|
| GRAFIK         | 70 %  |
| SOUND/MUSIK    | 60 %  |
| SPASS          | 87 %  |
| GAMEPLAY       | 84 %  |
| GEWALTFREIHEIT | 100 % |

GESAMTNOTE:

80%

HERSTELLER:

SEGA

TESTMUSTER:

SEGA ENGLAND

GENRE:

RENNSPIEL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 790,-

SYSTEM/SPIELER:

SATURN (PAL) / 1-2 SPIELER



# PLAYSTATION

something new!



**Z**eus, 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



**V**or 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!

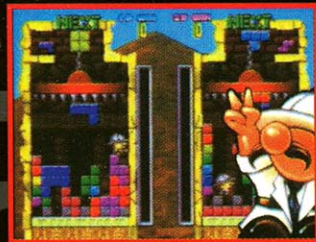


# PLAYSTATION

## something new!

### TETRIS PLUS

**E**in 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!

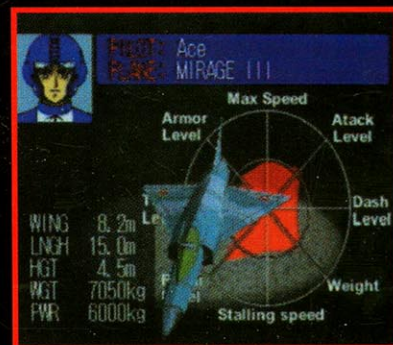


Entwickler: JVC  
Genre: Denkspiel  
Spieler: 1-2  
Zubehör: Controller, Memory Card  
Erhältlich: Oktober 97

### WING OVER

**R**ealistische, adrenalin-treibende Luftkampf-Arcadeaction! 30 realitätsgetreue Kampfflugzeuge, jedes davon eine exakte Nachbildung echter Kampffjäger, 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.



Drei anwählbare Perspektiven: Cockpit, Panoramakamera und Verfolgerkamera.

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

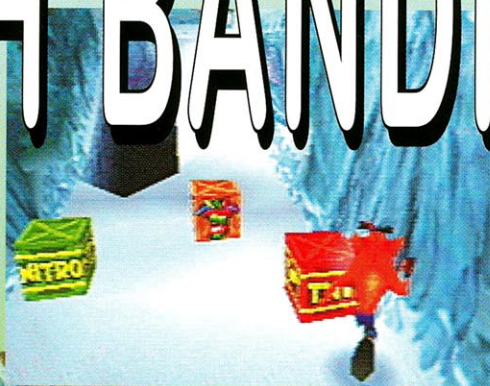
Entwickler: JVC  
Genre: Flugsimulation  
Spieler: 1  
Zubehör: Memory Card, Link Cable  
Erhältlich: Oktober 97

# PLAYSTATION

## something new!



# CRASH BANDICOOT 2



Der weltweite Erfolg von Crash Bandicoot im letzten Jahr hat Naughty Dog Lust auf mehr gemacht. Der Nachfolger ist da und er ist besser, witziger und schöner. Auch wenn sich am bewährten Spielsystem nur wenig geändert hat.

**N**ever change a winning team" und genau dieses Prinzip hat der Hersteller verfolgt, denn es hatte sich bereits einmal gut bewährt. Crash Bandicoot 2 macht aus der Kultfigur des witzigen Wüstenfuchses eine Augenweide, kleidet ihn in ein noch schöneres Gewand und schafft mit neuen Features und genialen Animationen noch mehr Spielspaß. Es ist und bleibt ein 3D Jump'n Run hohem Schwierigkeitsgrad und köstlichen Szenen, die dem Spieler

immer wieder Tränen der Freude in die viereckigen Augen treiben. Die Gegner sind größer, stärker und auch optisch schöner geworden und die Möglichkeit, mittlerweile nach jedem

Level abspeichern zu können, verringert den Frustfaktor auf ein Minimum. So kann nach dem Sichern des Spielstandes aus 5 Levels ausgewählt werden, die in beliebiger Reihenfolge gespielt werden können und erst nach Absolvieren aller fünf Stages kommt der Spieler zum Endgegner. Erst wenn dieser besiegt wurde, kann zu den nächsten Levels vorgedrungen werden.



Crash Bandicoot 2 präsentiert sich in optisch einwandfreiem Gewand, der Wüstenfuchs wirkt lebensechter und von den Konturen her noch weicher als in Teil eins. Besonders die Mimik des kleinen Freundes überrascht in sehr positiver Art und Weise, er runzelt die Stirn oder lacht, wird so zu ei-

ner richtigen Persönlichkeit und wächst dem Spieler so irgendwie besonders ans Herz.

Der Sound kommt gut rüber, ist abwechslungsreich und sorgt gemeinsam mit exzellentem Gameplay und der angesprochenen Supergrafik für Langzeitmotivation.

Thomas Gehringer

## CRASH BANDICOOT 2

|                |                        |      |
|----------------|------------------------|------|
| GRAFIK         | <div><div></div></div> | 92 % |
| SOUND/MUSIK    | <div><div></div></div> | 88 % |
| SPASS          | <div><div></div></div> | 95 % |
| GAMEPLAY       | <div><div></div></div> | 87 % |
| GEWALTFREIHEIT | <div><div></div></div> | 88 % |

GESAMTNOTE:



HERSTELLER:

NAUGHTY DOG

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.  
0222-610-51-0

GENRE:

3D JUMP & RUN

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,--

SYSTEM:

PLAYSTATION (PAL)



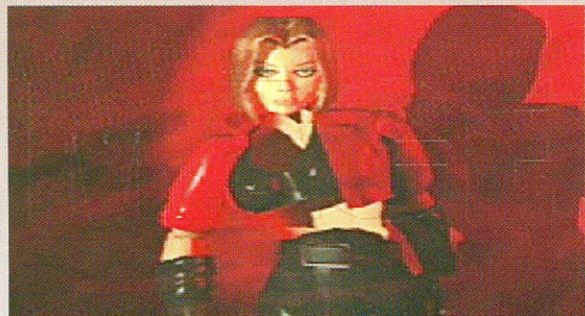
# FIGHTING FORCE



**Virtuelle Straßenprügelei vom Feinsten, Specialmoves en masse und extrem viel Fun im Zweispielermodus. Das erwartet Dich bei Fighting Force aus dem Hause Core Design.**

**K**urz zur Hintergrundstory: Wir schreiben das Jahr 2000 und wieder einmal hat ein leicht spinnender Wissenschaftler (diesmal ist es Dr. Dex Zeng) die Menschheit unter Kontrol-

Alle Kämpfer sind mit einer Unmenge an Schlag- und Tritotechniken sowie zahlreichen Specialmoves ausgestattet, und so ist es eine wahre Freude, traumhaft animiert den Gegnern die Fresse zu polieren und ihnen Garaus zu machen. Die Welten in denen bis aufs Blut gefightet wird sind in 3D gehalten, sehr weitläufig



le gebracht. Nun ist es die Aufgabe einer sehr schlagkräftigen Truppe, für Recht und Ordnung zu sorgen und den bösen Buben das Fürchten zu lehren. Das Team besteht aus dem Arnie-Verschnitt Smasher, der Kämpferin Mace, Hawk und der kleinen, aber nicht minder gefährlichen Alana.



ausgelegt und mit jeder Menge Gegenständen (Autos, Tische, Sesseln oder Kisten) versehen, die man zerstören und sich so so manche Zusatzwaffe oder den einen oder anderen Bonus ergattern kann. Core Design brennt bei Fighting Force ein grafisches Feuerwerk ab (die Transparenteffekte sehen einfach geil aus!) und sorgt so in jedem Level, in jeder Szenerie für Abwechslung. Speziell im Team macht es Spaß, die anstürmenden Feinde niederzumachen, nach dem Rechten zu sehen und mittels Medi-Pack oder auch Lebensmittel, die

man findet, den eigenen Energielevel wieder aufzufrischen.

In keiner Sekunde des Spiels wird einem langweilig, denn neben der hervorragenden Grafik, der guten Übersicht (mittels wählbarem Kamerawinkel behält man diese immer) und der detailverliebten Ausführung, fetzen rockige Rhythmen durch das Spiel, die Lust auf mehr machen.

Ein gelungenes Game, das speziell im Zwei-Spieler-Team-Modus Langzeitspaß garantiert und nicht nur die reinen Prügfreaks begeistert.

Gerald Amon

## FIGHTING FORCE

|                |                                 |      |
|----------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK         | <div style="width: 88%;"></div> | 88 % |
| SOUND/MUSIK    | <div style="width: 85%;"></div> | 85 % |
| SPASS          | <div style="width: 95%;"></div> | 95 % |
| GAMEPLAY       | <div style="width: 85%;"></div> | 85 % |
| GEWALTFREIHEIT | <div style="width: 55%;"></div> | 55 % |

GESAMTNOTE:

82 %

HERSTELLER:

CORE DESIGN

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.

0222-61051-0

GENRE:

SHOOT EM UP

RICHTPREIS:

CA. ÖS 899,-

SYSTEM/SPIELER:

PSX (PAL) / 1-2 SPIELER



# DISCWORLD 2



Nachdem Terry Pratchetts britisch-schwarzer Humor in Teil 2 des Comic-Adventures bereits Gambler aller Systeme begeistert hat, gibt es nun endlich die Fortsetzung von Discworld für die Sony PlayStation.

Der Tod hat in Teil 2 des wohl witzigsten Adventures überhaupt die Nase von seiner Arbeit voll. Alle machen ihn für das Sterben verantwortlich und er hat genug davon, immer der Sündenbock für alles Übel zu sein. Er beschließt Urlaub zu machen, doch dieser Entschluß hat weitreichende Folgen. Überall laufen scheintote Menschen herum und überhaupt geht jetzt alles drunter und drüber. Rincewind, der bekannte und vor allem kaum ungeschickte Zauberer sieht sich gezwungen, den Tod zu finden und ihn zu überzeugen, seiner Arbeit doch im Sinne des Allgemeinwohls wieder nachzugehen. Diese Reise gestaltet sich, wie könnte es anders sein, überaus spektakulär

und der Pleiten, Pech und Pannenmagier hat alle Hände (und Zauberstäbe) voll tun, sein Ziel zu erreichen. Der Spieler muß allerdings bei sehr vielen gestellten Aufgaben etwas kompliziert denken, um die Lösung zu finden, aber das war ja auch in Teil eins nicht viel anders. Discworld 2 besticht, außer der komplett deutschen Übersetzung durch logische (wenn man bei Rincewind überhaupt von Logik sprechen kann) Rätsel, durch Spitzen sound und die exzellente Story, die jeden, auch den normalerweise "Nicht-Adventurier" begeistern wird. Die deutsche Übersetzung (die Syn-

chronstimme von Tom Hanks wurde dem Zauberer verliehen) ist eine Klasse für sich und drückt permanent auf die Lach-Tränendrüse.

Alle Achtung, da ist Psygnosis wieder einmal ein ganz großer Wurf gelungen, wenn auch die Grafik ein wenig zu wünschen übrig läßt, Discworld 2 ist neben Baphomets Fluch 2 (auch wenn die beiden Games nur das Genre verbindet) das beste Adventure auf einer Konsole.

Thomas Gehringer



## DISCWORLD 2

|                |                                                                    |       |
|----------------|--------------------------------------------------------------------|-------|
| GRAFIK         | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | 85 %  |
| SOUND/MUSIK    | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | 91 %  |
| SPASS          | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | 97 %  |
| GAMEPLAY       | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | 80 %  |
| GEWALTFREIHEIT | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | 100 % |

GESAMTNOTE:

91%

HERSTELLER:

PSYGNOSIS

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.  
0222-610-51-0

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER

PSX (PAL) / 1 SPIELER

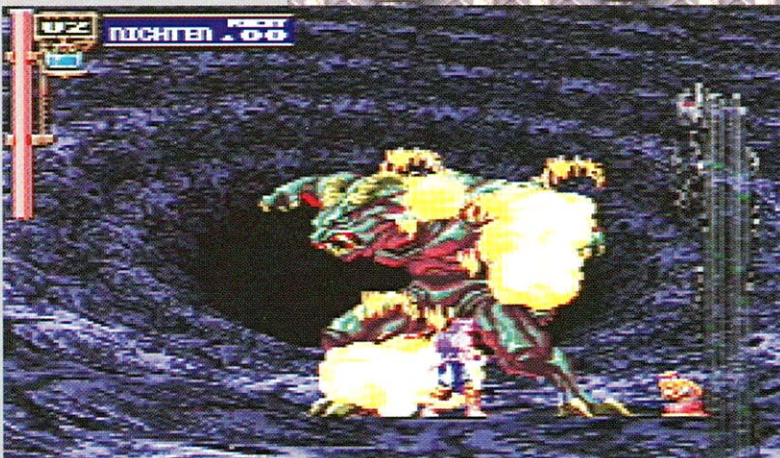
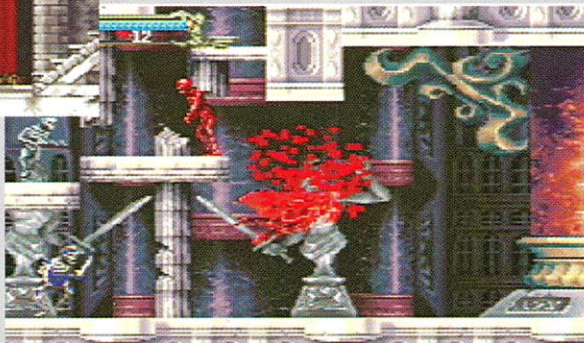


# CASTLEVANIA



Die Rache des Vampirs ist nahe, da hilft kein Sonnenlicht und auch kein Knoblauch. Der Durchmarsch des Herrschers der Finsternis mit den langen Eckzähnen ist vorprogrammiert.

**K**onami brachte nun das legendäre Game Castlevania auch auf die PlayStation, der Vampir kann nun auch in 32-Bit sein Unwesen treiben, den Kreaturen der Nacht das Lebenslicht ausblasen und die Endgegner dem Erdboden gleichmachen. Castlevania ist das klassische 2D, von links nach rechts (oder auch umgekehrt) scrollende Jump'n Run. Nur Springen, Laufen und Schlagen ist allerdings auch wieder nicht angesagt, denn ohne die richtigen Gegenstände einzusammeln und sie dann auch noch zur richtigen



Zeit am richtigen Ort einzusetzen, ist's Essig. Deshalb gehe ich soweit zu sagen, daß das Game von Konami eine Mischung aus Jump'n Run, Adventure und einer kleinen Prise Rollenspiel ist. Man sammelt durch die Kämpfe Erfahrungspunkte, wird dadurch in vielen Punkten stärker, wendet Dinge an und kommt somit weiter.

Grafisch kann Castlevania die Kraft der Sony PlayStation natürlich nicht ausnützen, was aber auch nicht Sinn und Zweck der Übung ist. Grafisch sauber ist es alle-

mal, wenn auch nicht aufregend.

Dieses Manko, wenn man von einem solchen in diesem Genre überhaupt sprechen kann, wird durch die hervor-

ragende Stimmung, die dieses Game verbreitet bei weitem wettgemacht.

Durch die exzellent genaue Steuerung kommt in keiner Spielsekunde Frust auf, so wie das gesamte Gameplay den Spaß gewaltig in die Höhe treibt.

Auch wenn Castlevania nicht unbedingt ein Spiel ist, das die Hardware der PSX zu Höchstleistungen treibt, weil 2D und grafisch nicht das Gelbe vom Ei, kann man es doch jedem Spieler, der auf Stimmung und Action steht, nur ans weihnachtliche Herz legen. Konami hat wieder einmal bewiesen, daß man auch mit Games, die auf purem Spielspaß basieren Erfolg haben kann. Bravo.

Heinz Strobel



## CASTLEVANIA

|                |                                 |      |
|----------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK         | <div style="width: 80%;"></div> | 80 % |
| SOUND/MUSIK    | <div style="width: 91%;"></div> | 91 % |
| SPASS          | <div style="width: 95%;"></div> | 95 % |
| GAMEPLAY       | <div style="width: 87%;"></div> | 87 % |
| GEWALTFREIHEIT | <div style="width: 60%;"></div> | 60 % |

GESAMTNOTE:

**83%**

HERSTELLER:

KONAMI

TESTMUSTER:

ABC SOFTWARE  
05523-56-510

GENRE:

JUMP & RUN

RICHTPREIS:

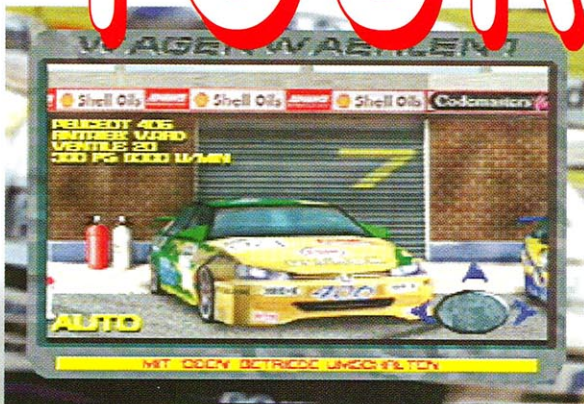
CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER:

PSX (PAL) / 1 SPIELER



# TOURING CAR CHAMPIONSHIP



Und wieder ein Rennspiel für die PlayStation, diesmal aus der Erfolgsschmiede von Codemasters mit dem vielversprechenden Titel "Touring Car Championship". Mal sehen was es kann.

Neun verschiedene Strecken in England und dazu noch acht Boliden, die sich zwar nicht in der Höchstgeschwindigkeit (das verschafft ein gewisses Gefühl der Fairneß), sehr wohl aber im Handling gravierend voneinander unterscheiden. Codemasters hat zusätzlich noch einen Bonuskurs in Lavaland und zwei echte Kaliber auf vier Rädern versteckt. All das schafft einen sehr hohen Motivationsfaktor, denn gleich nach drei Runden Qualifying, bei dem man sich mit einer guten Zeit einen respektablen Startplatz sichern kann, geht man ins Eingemachte. Bei Touring Car Championship ist Realismus pur an-

gesagt, was sich sowohl in der Steuerung als auch in der Grafik niederschlägt. Exaktes Fahren der Kurven, Runterbremsen und wieder voll ins Pedal steigen ist kein Problem, nur sollte man sehr überlegt fahren, sonst sind Ausritte in die Botanik vorprogrammiert. Die Grafik des Games ist das was sie sein soll: realistisch, denn beim Touring Car gibt es keine schönen Landschaften zu bewundern, da geht es um beinharte Kämpfe auf der Asphaltstrecke, um riskante Manöver in den Kur-

ven und um Highspeed-Duelle auf den Geraden.

Das Spiel bietet all das, was man von einem Racing Game zu erwarten hat und wir taten uns schwer einen Minuspunkt zu finden. Das paßt alles, vom Gameplay bis hin zum Spaß am Fahren ist alles vertreten. Wenn da nicht die Unfairneß der Gegner wäre, die brutalst drängen, schubsen und ausbremsen. Gegen solche Manöver hat man kaum Chancen und verfällt schon öfters in lethargischen Frust, speziell durch den Umstand, daß man bei selbigen Aktion verwirrt wird, den anderen allerdings keine Sanktionen drohen. Trotzdem ist das Game ein absolutes Muß für jeden Racing-Freak.

Gerald Amon



## TOURING CAR CHAMPIONSHIP

|                |                                  |       |
|----------------|----------------------------------|-------|
| GRAFIK         | <div style="width: 87%;"></div>  | 87 %  |
| SOUND/MUSIK    | <div style="width: 86%;"></div>  | 86 %  |
| SPASS          | <div style="width: 89%;"></div>  | 89 %  |
| GAMEPLAY       | <div style="width: 89%;"></div>  | 89 %  |
| GEWALTFREIHEIT | <div style="width: 100%;"></div> | 100 % |

GESAMTNOTE:

**90%**

HERSTELLER:

CODEMASTERS

TESTMUSTER:

ABC SOFTWARE  
05523-56-510

GENRE:

AUTORENNEN

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER

PSX (PAL) / 1-2 SPIELER



# FROGGER

Der kleine animierte Frosch gehörte in den vergangenen Jahren zu den beliebtesten Spielfiguren der Spielautomaten- und Konsolengeschichte. Allerdings ist das schon eine ganze Weile her. Und jetzt ist alles anders.

**F**rogger, so der Name des PlayStation-Games ist ein sauschweres Jump'n Run, bei dem der Spieler einen (wie hätte es anders kommen sollen) kleinen Laubfrosch, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, seine insgesamt fünf Kinder (noch nicht richtig dem Kaul-



quappenalter entwachsen und schon so quietschfidel !) vor allerlei Gefahren zu bewahren. Satte 35 Levels stehen den Rettungsaktionen zur Verfügung und all das hat nicht nur reinen Jump'n Run Charakter, sondern auch schon ein wenig Adventure-Touch. Schalter müssen umgelegt werden, Plattformen bewegt und der Frosch über gewaltige Hindernisse hinweg zum Ziel geführt werden. Speziell beim Springen ist sehr viel Gefühl und gutes Timing gefragt, der grüne Quaker muß sensibel gesteuert werden, denn sonst ist der Absturz und der Verlust des Lebens vorprogrammiert. Für alle, die über viel Jump'n Run Erfahrung verfügen, stellt Frogger eine gewaltige Herausforderung dar, für Neulinge des Genres ist das Game nicht wirklich zu empfehlen, zu hoch ist der Schwierigkeitsgrad und zu zerstörend der daraus resultierende Frustrationsfaktor. Speziell im Mehrspielermodus hat sich Hasbro Interactive eine ganze Menge einfallen lassen, denn es macht unge-

heuren Spaß mit bis zu drei Mitspielern auf Kinderfang zu gehen, die Kleinen zu retten und sich dann auch noch gegenseitig zu behindern.

Gute Grafik, ein wirklich irrer Sound und das exzellente Gameplay machen Frogger zu einem Highlight im Jump'n Run Genre, das Multiplayer-System sorgt für jede Menge Spaß, der sehr hohe Schwierigkeitsgrad schreckt allerdings Sprung- und Laufgreenhorns gewaltig ab.

Thomas Gehringer

## FROGGER

|                |                        |       |
|----------------|------------------------|-------|
| GRAFIK         | <div><div></div></div> | 69 %  |
| SOUND/MUSIK    | <div><div></div></div> | 85 %  |
| SPASS          | <div><div></div></div> | 67 %  |
| GAMEPLAY       | <div><div></div></div> | 80 %  |
| GEWALTFREIHEIT | <div><div></div></div> | 100 % |

GESAMTNOTE:

**80%**

HERSTELLER:

HASBRO INTERACTIVE

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.

GENRE:

JUMP & RUN

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER:

PSX (PAL) / 1-4 SPIELER

# MONOPOLY

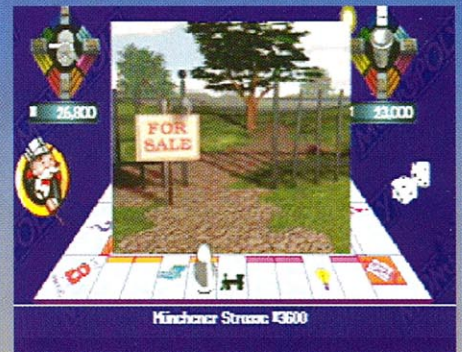
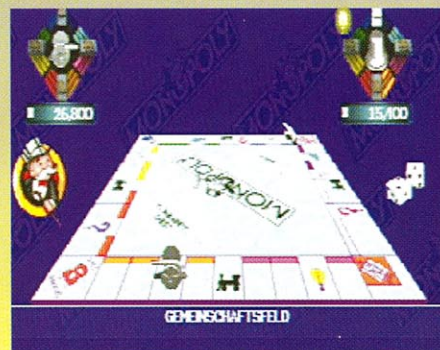
Das Spielprinzip wollen wir an dieser Stelle nicht wirklich erläutern, es wird wohl jedem Leser bekannt sein. Nach der Umsetzung auf den PC und sechsstelligen Verkaufszahlen der PC-Version haben wir das Game nun für die Sony PlayStation vor uns liegen.

**W**ie auch am Brett können zwei bis vier Spieler gegeneinander im munteren Kohlescheffeln antreten und sich die Marie aus der virtuellen Tasche ziehen. Die Spielfläche präsentiert sich in zwei verschiedenen Ansichten, nämlich die des Würfeln und Ziehens und die des Handelns. Zum Ersten wird das Spielbrett bei der persönlichen Aktion in isometrischer Weise dargestellt, schöne Animationen der Figuren verwöhnen die Augen der Möchtegern-Immobilienmakler.

Wenn allerdings Hypotheken aufgenommen, Geld kassiert oder auch Hotels und Häuser errichtet werden, tritt der Aktions-Screen auf den Plan. Hier kann

nach Lust und Laune gehandelt, kassiert oder auch (gezwungener Maßen) geblecht werden. Wenn den Spielern langsam das Geld ausgeht, so lohnt es sich, an den stattfindenden Auktionen teilzunehmen, denn da gibt es immer wieder nette Schnäppchen zu ergattern.

Monopoly aus dem Hause Hasbro ist eine gelungene Umsetzung eines der bekanntesten Brettspiele für die Sony PlayStation. Schöne Animationen, sehr unterschiedliche Computergegner und eine Familienfreundlichkeit, die es bei keinem anderen Konsolensgame bis dato



gegeben hat, runden den guten Gesamteindruck ab.

Gerald Amon

## MONOPOLY

|                |                        |       |
|----------------|------------------------|-------|
| GRAFIK         | <div><div></div></div> | 67 %  |
| SOUND/MUSIK    | <div><div></div></div> | 65 %  |
| SPASS          | <div><div></div></div> | 97 %  |
| GAMEPLAY       | <div><div></div></div> | 95 %  |
| GEWALTFREIHEIT | <div><div></div></div> | 100 % |

GESAMTNOTE:

**85%**

HERSTELLER:

HASBRO INTERACTIVE

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.

GENRE:

TAKTIKSPIEL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER:

PSX (PAL) / 2-4 SPIELER



# FORMULA KARTS



Nachdem sich immer mehr Karthallen etablieren und der Zuspruch der Pseudo-Bergers immer stärker wird, kann man nun auch auf der PlayStation mit den flotten Gefährten die ersten Runden drehen.

Insgesamt acht Kurse in verschiedenen Ländern und die gleiche Anzahl an Teams stehen zur Auswahl. Weiters kann man aus vier verschiedenen Rennmodi wählen: Training, Einzelrennen, Meisterschaft und Arcade. Selbstverständlich steht auch ein 2-Spieler Modus zur Verfügung, der im Splitscreen sehr viel Spaß macht. Es ist witzig sich mit den tiefgelegten Flitzern wenige Zentimeter über dem Asphalt heftige Kämpfe zu liefern und den Widersachern das Auspuffröhr zu zeigen.

Die Realitätsnähe von Formula Karts Special Edition ist bemerkenswert, man schlit-

tert in die Kurven, wird erbarmungslos heruntergebrems und von allen Seiten hart bedrängt. Der Spaß kommt bei diesem Game wahrlich nicht zu kurz, auch wenn eben dieser Umstand der einzig wirklich positive neben dem Mehrspielermodus ist. Denn sowohl die grafische Aufarbeitung - jede Menge Grafikfehler sind in der pixeligen Umgebung zu erkennen - als auch der Sound, der eigentlich nur aus einem Nähmaschinenartigen Pfeifen besteht sind unter jeder Kri-



tik. Schlimm, was hier auf der PlayStation für Auge und Ohr abläuft.

Wenn man dann auch noch die mangelnde Übersicht, die Art der nächsten Kurve ist in keiner Weise erkennbar, mit einbezieht, so siedelt sich Formula Karts Special Edition im unteren Bereich an. Spielspaß alleine ist zwar leiwand und zählt mit Sicherheit mehr als Grafik und Sound, doch wenn einem nach wenigen Rennen die Augen heraushängen und die Ohren bereits Selbstmord verübt haben, dann überschreitet dies die Grenze des Erträglichen. Schade, ein wenig mehr Liebe zur Optik hätte dem Ganzen eine wesentlich bessere Wertung beschert.

Thomas Gehringer

## FORMULA KARTS

|                |                                  |       |
|----------------|----------------------------------|-------|
| GRAFIK         | <div style="width: 60%;"></div>  | 60 %  |
| SOUND/MUSIK    | <div style="width: 60%;"></div>  | 60 %  |
| SPASS          | <div style="width: 88%;"></div>  | 88 %  |
| GAMEPLAY       | <div style="width: 77%;"></div>  | 77 %  |
| GEWALTFREIHEIT | <div style="width: 100%;"></div> | 100 % |

GESAMTNOTE:



HERSTELLER:

TELSTAR

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.  
0222-610-51-0

GENRE:

CARTSIMULATION

RICHTPREIS:

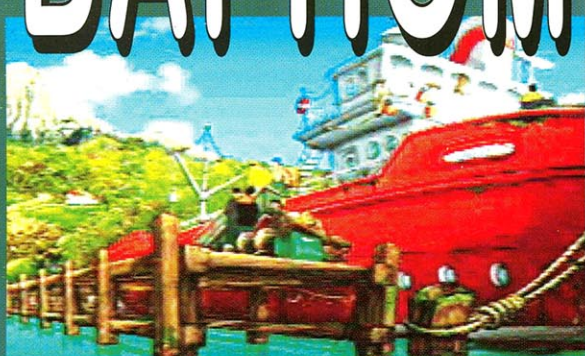
CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER

PSX (PAL) / 1-2 SPIELER



# BAPHOMET'S FLUCH 2



Nachdem sich Georg Stobbard vor zirka einem Jahr mit seiner französischen Freundin Nico um die Lösung des Problems rund um den Tempelritter-Orden bemühte, hat er in Teil zwei eine Weltreise vor sich.

Revolution setzte nach dem weltweiten Erfolg von Baphomets Fluch noch einen drauf und knallt das Nachfolger-Game auf den Markt. Georg besucht nach längerem US Aufenthalt seine Freundin Nico in Paris und taumelt sofort wieder in ein erneutes Abenteuer, das seine Vorstellungskraft übersteigt. Er hat es nicht mit Rittern und Mystik, sondern vielmehr mit Drogendealern und aggressiven Indianern, die in

der Folge Nico entführen zu tun. Alles das hat mit einem Stein der Mayas zu tun, der Nico statt Rauschgift in die Hände fällt. Nun reist der Spieler als George (mit Nico im Schlepptau) um die halbe Welt, um schier unlösbare Rätsel zu knacken und die ganze Geschichte einem logischen Ende zuzuführen. Viele Probleme können Nico und Georg nur gemeinsam und in echtem Teamwork lösen, was nach meiner Meinung eine Verbesserung zum Vorgänger darstellt.

Baphomets Fluch 2 ist ein klassisches "Point & Click" Adventure, das ganz ohne Action und Gewalt auskommt. Klarer Verstand, gute Kombinationsgabe und ein gutes Auge sind Voraussetzungen, die man als Spieler erfüllen sollte. Das gute Auge deshalb, weil Baphomets

Fluch 2 für den PC konzipiert wurde und viele kleine Gegenstände auf der PlayStation zu einer undefinierbaren Pixelmasse verschwimmen, die am PC mit 640 x 480 noch klar erkennbar waren.

Suchen was das Zeug hält, alles abgrasen, mit Leuten sprechen und logische Dinge an anderen anwenden,



kombinieren, denken. All das sind Dinge, die vom Spieler gefordert werden und daher empfehlen wir auch die Benützung der Maus, da man sich sonst mit dem Steuerkreuz die Finger bricht und vor allem die ganze Sache etwas lähmend wird. So allerdings macht Baphomets Fluch 2 sehr viel Spaß, wobei die detailreiche Grafik, der stimmungsvolle Sound und die logische Handlung mit sinnvollen Rätseln sehr viel dazu beiträgt.

Heinz Strobel



## BAPHOMET'S FLUCH 2

|                |                                                                    |      |
|----------------|--------------------------------------------------------------------|------|
| GRAFIK         | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | 90 % |
| SOUND/MUSIK    | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | 87 % |
| SPASS          | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | 93 % |
| GAMEPLAY       | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | 92 % |
| GEWALTFREIHEIT | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | 94 % |

GESAMTNOTE:

**83%**

HERSTELLER:

REVOLUTION

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.

0222-61051-0

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

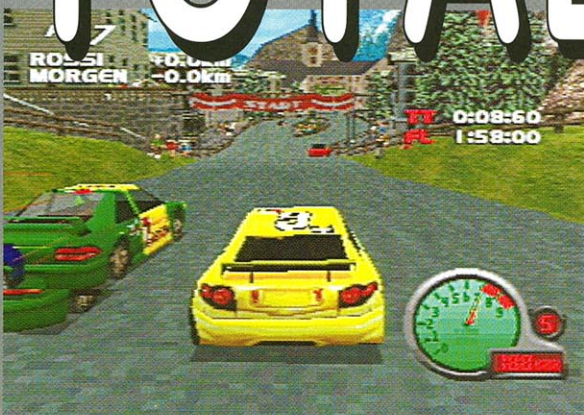
CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER:

PSX (PAL) / 1 SPIELER



# TOTAL DRIVIN



Ich hätte es nie für möglich gehalten, daß ich diese Worte jemals von mir geben würde: Es gibt ein Spiel, das motivierender und geiler ist als jeder Teil der Ridge Racer Trilogie!

Die Rede ist von Total Drivin, ein Produkt aus dem Hause Ocean, das zwar auf den ersten Blick nicht viel besser aussieht als die Flut an Konkurrenzgames, sich aber nach wenigen Spielminuten als absoluter Tophammer herausstellt. Es handelt sich nicht nur um ein Racing-Game alleine und auch nicht um eine Offroad-Raserei, sondern um eine gelungene Mischung aus beiden mit einem ganz gewaltigen Motivationsfaktor. Man entscheide sich für eines von acht Teams, wobei jedes über einen Fuhrpark von fünf Fahrzeugen verfügt (Indy Car, Buggy, Rally und Dakarbolide). Nun startet man das Rennen in einer der sechs unterschiedlichen Gegenden (Schottland, Alpen, Osterinseln, Moskau, Ägypten und Hong-Kong) und versucht nach und nach mit den Gegebenheiten der Strecke, den Wetterbedingungen und den Eigenheiten der Boliden zurechtzukommen.

Grafisch kommt Total Drivin zwar nicht



Racer heran und auch das Joypad fliegt bedeutend öfter an die Wand, aber man kriegt das Game, das Feeling und auch diesen unglaublichen Siegeswillen nicht mehr aus dem Schädel.

Total Drivin wird pro Level (insgesamt sechs gibt es je Lokalität) schwerer, was bei manchen Strecken in absolute Frustrationen gepaart mit Top-Motivation, ausartet. Die Finger krallen sich in das Joypad, der Gas- und der Bremsknopf werden abwechselnd hektisch gedrückt... vorsichtig driften, das Auto darf bloß nicht ausbrechen .... der Daumen schmerzt höllisch, noch einmal Vollgas und... Shit! Wieder nur Zweiter, wie soll

so ganz an Rage

man diesen Kurs bloß gewinnen? Das kann nicht sein, einmal versuche ich es noch, diesmal muß es klappen, sonst rühre ich das Game nicht mehr an. Gesagt, gespielt, wieder Zweiter geworden und... noch einmal gespielt!

Das vorliegende Game besticht durch hervorragende Steuerungseigenschaften, heftigen Techno-Sound und ein Feature, welches bei den wenigsten Racinggames zu finden ist: der Abstand zum Vorder- und Hintermann wird angezeigt und weist dem Spieler den richtigen Weg zum Sieg. Bravo Ocean, es ist mir noch kein geileres Racinggame untergekommen.

Thomas Gehring



## TOTAL DRIVIN

|                |       |
|----------------|-------|
| GRAFIK         | 96 %  |
| SOUND/MUSIK    | 92 %  |
| SPASS          | 98 %  |
| GAMEPLAY       | 95 %  |
| GEWALTFREIHEIT | 100 % |

GESAMTNOTE:

96%

HERSTELLER:

OCEAN

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

AUTORENNEN

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER

PSX (PAL) / 1-2 SPIELER

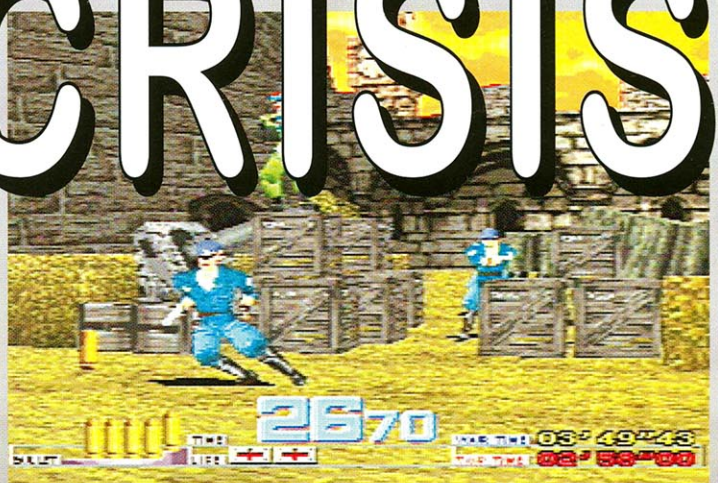


# TIME CRISIS

Na endlich gibt es dieses Shoot 'em Up auch in der PAL Ausgabe und wir können mit unsere Light-Gun so richtig losballern.

**D**u spielst den Agenten Richard Miller, der ganz in 007-Manier die Tochter des Präsidenten, ungeachtet jeder Menge fieser Gegner, aus der Gewalt des Obermotzes Sherudo Garo zu befreien hat.

Das Spielgeschehen scrollt eigenständig ab und Du mußt dann "nur noch" mittels Deiner Waffe den Bösewichten das



Granaten und Maschinengewehrsalven ausartet.

Die Grafik ist sehr detailreich, doch gleichzeitig auch etwas eckig und pixelig ausgefallen, was zwar die Gesamtnote beeinflusst, dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch tut.

Am Sound hätte man noch etwas mehr arbeiten können, denn mehr als erträglich kann man die

Musik im Hintergrund nicht wirklich bezeichnen. Der Schwierigkeitsgrad von Time Crisis wird wohl den meisten Spielern einiges aufzulösen geben, sorgt aber so für extreme Langzeitmotivation. Namco hat wieder einmal bewiesen, daß sie nicht nur Veteranen auf dem Konsolensektor sind, sondern auch zu den besten gehören.



Lichtlein auspusten. Du kannst mittels Button an der Gun Deine Deckung verlassen, ein paar gezielte Feuerstöße abgeben und Dich dann wieder für kurze Zeit in Sicherheit bringen. Zu lange solltest Du dort jedoch nicht verharren, denn Du kämpfst nicht nur gegen ganze Ar-



meen sondern auch gegen die ablaufende Zeit. Schaffst Du Bestzeiten, so tun sich Dir auch andere Wege des erfolgreichen Missionsabschlusses auf.

Im Gegensatz zum SEGA-Pendant "Virtua Cop" hast Du nur eine Waffe zur Verfügung, was für wesentlich mehr Spaß sorgt, da das gute Auge (also die Treffsicherheit) wesentlich mehr gefordert ist und das Ganze nicht in eine Ballerorgie mit

Gerald Amon



## TIME CRISIS

|                |                                 |      |
|----------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK         | <div style="width: 94%;"></div> | 94 % |
| SOUND/MUSIK    | <div style="width: 92%;"></div> | 92 % |
| SPASS          | <div style="width: 97%;"></div> | 97 % |
| GAMEPLAY       | <div style="width: 95%;"></div> | 95 % |
| GEWALTFREIHEIT | <div style="width: 3%;"></div>  | 3 %  |

GESAMTNOTE:

**76%**

HERSTELLER:

NAMCO

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.  
0222-61051-0

GENRE:

3D SHOOTER MIT GUN!!!

RICHTPREIS:

CA. ÖS 1.090,-

SYSTEM/SPIELER:

PSX (PAL) / 1 SPIELER

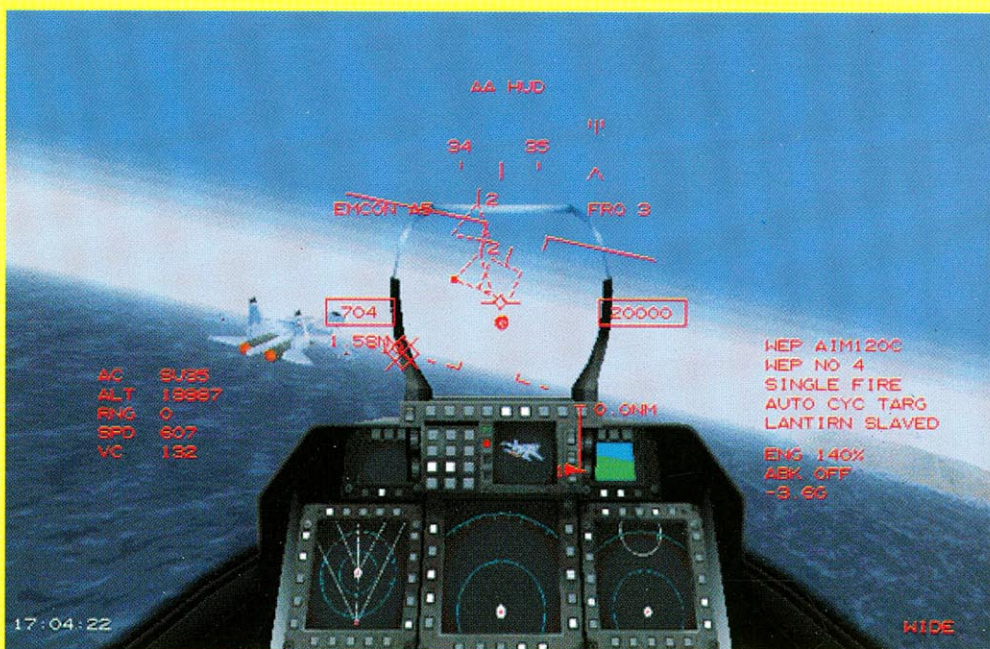


ab **JÄNNER**  
im Kiosk  
und neu  
**Media Markt**  
&  
**LIBRO**

02/98

**F22 AIR  
DOMINANCE  
FIGHTER**

Fliegen, kommandieren, SIEGEN



**SATURN**

Neues aus dem Hause SEGA

**PLAYSTATION**

Top Spiele in 32-Bit

**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 GmbH, Wien 1180

**Vertrieb:** Morawa-Presservertrieb 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 gekennzeichnete  
Gastbeiträge spiegeln nicht unbedingt die Meinung der Redak-  
tion wieder. Alle Markennamen sind eingetragene Marken-  
zeichen des jw. Herstellers.

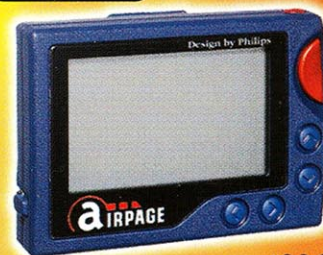
Über Gewinnspiele im Game Express kann kein Schriftverkehr  
geführt werden, die Ziehungen erfolgen unter Ausschluss des  
Rechtsweges, die Gewinner werden schriftlich verständigt.



# Ruf' an und gewinn' einen von 15 Scotty-AirPagern!

>GOOD NEWS FOR YOU<

>profi P 71<



öS 2.990

- Der Leistungsstarke von AirPage – mit siebenzeiligem Text-Display für bis zu 1.200 Zeichen pro Nachricht.
- Mit AirPage bist du jederzeit rund um die Uhr erreichbar und doch nie gestört. Du kannst selbst entscheiden, ob und wann du auf eine Nachricht reagierst.

**GEWINNFRAGE:** In wievielen Farben gibt es den Scotty?

Wer diese Frage bis 10. 01. '98 unter der

Gewinn-Hotline **0688 – 2 12 12 12**

beantworten kann, nimmt automatisch am Gewinnspiel teil.

>Gossip<

>Golden Message<

öS 1.600/ 2.500

- Nur bei AirPage: die exklusiven Swatch-Modelle „Golden Message“ und „Gossip“ – mit Text-Display für bis zu 10 Nachrichten.

- Ob Telefon oder Handy – alle Anrufe können selbstverständlich auf das AirPage-Call-Center umgeleitet werden, das dir deine Nachrichten dann prompt übermittelt.



öS 998

>scotty P 12<

- Der neue Mini von AirPage – mit einzeiligem Display. 240 Zeichen pro Nachricht. In 4 verschiedenen Farben.

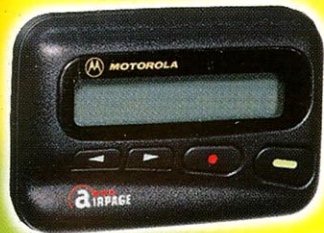
>liberty P 22<



öS 1.590

- Der Handliche von AirPage – mit zweizeiligem Text-Display für bis zu 228 Zeichen pro Nachricht.
- Das AirPage-Call-Center ist rund um die Uhr für dich da, 24 Stunden pro Tag, 356 Tage im Jahr!

>profi M 21<



öS 2.290

- Der Komfortable von AirPage – mit zweizeiligem Text-Display für bis zu 500 Zeichen pro Nachricht.

- Mit AirPage kennst du keine lästigen Akkuprobeme, denn dein Pager funktioniert mit handelsüblichen Batterien. Und mit der exakten Batterieanzeige hast du immer volle Kontrolle über die Energiereserven.

## AirPagen heißt:

- keine Passivgebühren,
- keine monatliche Grundgebühr bezahlen,
- TEXT-Nachrichten erhalten,
- persönliche Botschaften empfangen zum Nulltarif,
- 3 gratis Info-Dienste:  
 APA HEADLINE Page: Ca. 6x am Tag bekommst du die aktuellen Weltnachrichten.  
 WETTER Page: 2 Mal pro Tag bekommst du die Wettervorschau.  
 AirPage NEWS: Service von AirPage an seine Kunden.
- 6 kostenpflichtige Info-Dienste: (EVENT/POP Page, SPORT Page, TRAFFIC Page, APA NEWS Page, ECO/FINANCE Page und KULTUR Page). Jeder Dienst kostet öS 60,- pro Monat.

>liberty M 11<



öS 1.690

- Der Leichte von AirPage – mit zweizeiligem Text-Display für bis zu 120 Zeichen pro Nachricht.
- Verlorene oder gelöschte Messages können jederzeit nochmals vom Call-Center angefordert werden. Denn alle deine AirPage-Nachrichten werden einen Monat lang im Call Center gespeichert.

<http://www.airpage.at>

Hotline-Tel.: **0688 – 212 12 12**

**aIRPAGE**



