

Das österreichische

Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

GAME

xpress

öS 25,-
DM 5,-
SFR 5,-
Lux.Fr. 115,-

YSHI'S STORY

NHL BREAKAWAY 98

Eishockey auf dem N64

SKULL MONKEYS

Die Affen sind los

PERRY RHODAN

Operation Eastside

WCW vs nWO WORLD TOUR

HULK HOGAN gegen den GIANT

RESIDENT EVIL 2

Englische Komplettlösung

NINTENDO 64



9 006903 011977

ES GIBT NUR MIT DER D GEGNER BESIE DEIN GEH

Große Siege werden im Kopf geboren. Bittere Niederlagen leider auch. Bei Alarmstufe Rot ist das nicht anders. Nur mit der richtigen Strategie kannst Du gegen eine neuartige künstliche Intelligenz, feindliche U-Boote, Hubschrauber, Kampffjets, Saboteure, Spione, Landminen, versteckte Bunker und



Internet: <http://www.vid.de>

Mit Maus spielbar!

Komplett in deutsch.

EINE WAFFE, U JEDEN GEN KANNST: ERN.



**JETZT ENDLICH AUCH FÜR
PLAYSTATION.**

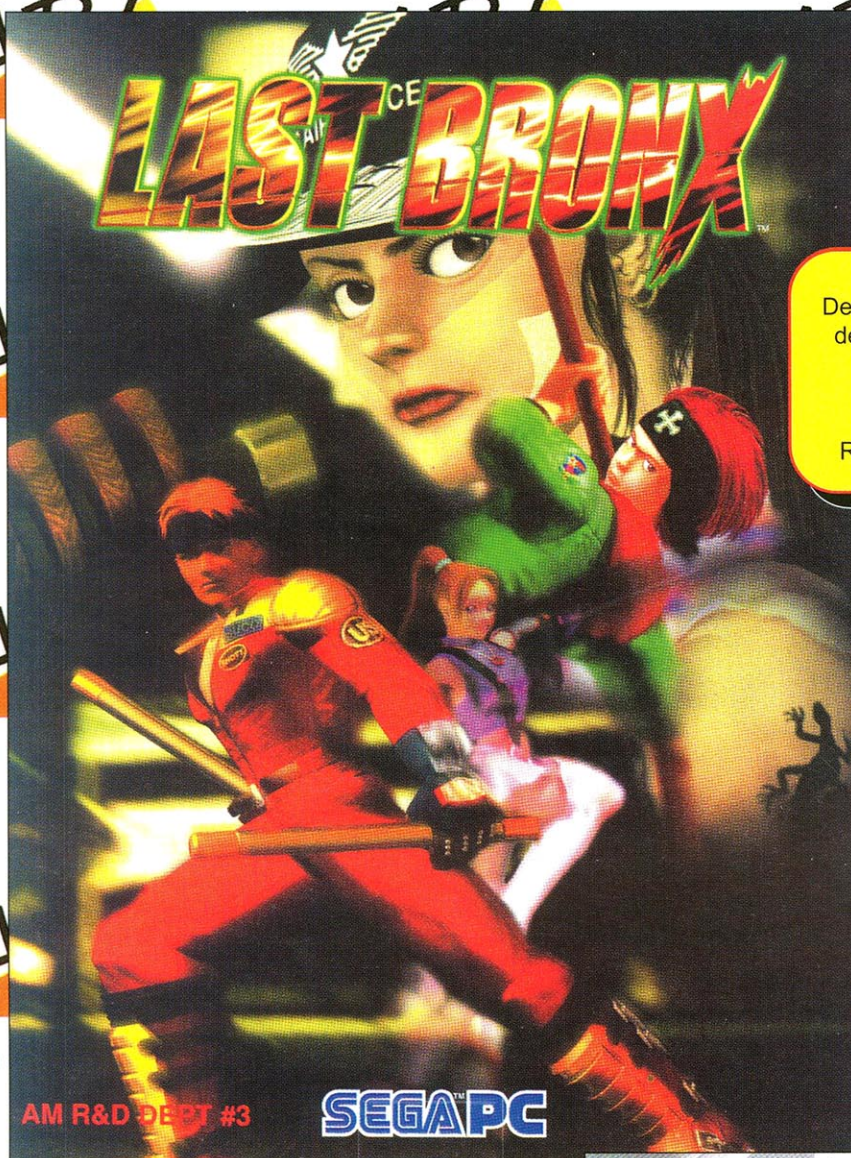
mobile Radarstörsender bestehen. Alles andere
wäre übertriebenes Heldentum. Oder sagen wir
besser - reiner Selbstmord.

Internet: <http://www.westwood.com>

**westwood
STUDIOS**

es, Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



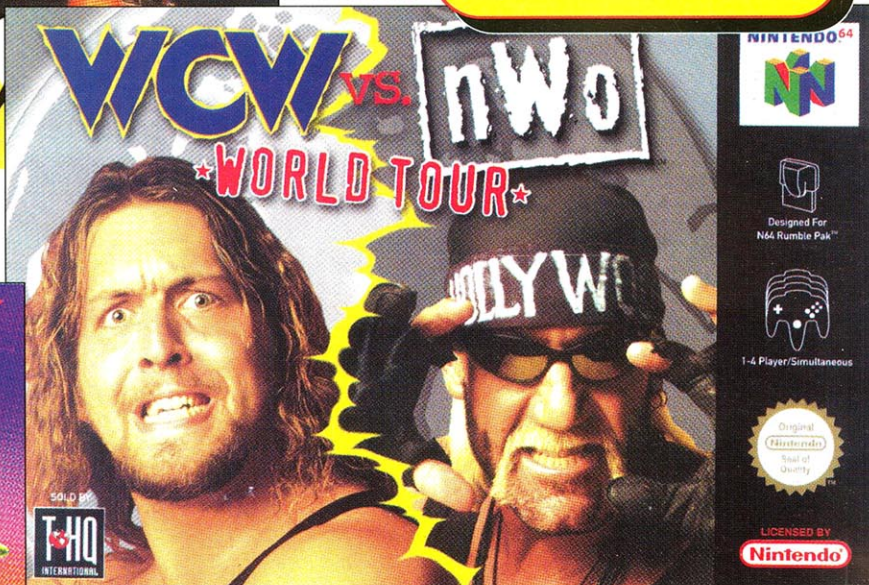


LAST BRONX

Der ultimative Prügelspaß nun für den PC. Super Grafik, geheime Moves und viel Aktion.
Bist Du bereit?
Bereits im Handel
Richtpreis CD-ROM öS 699,-

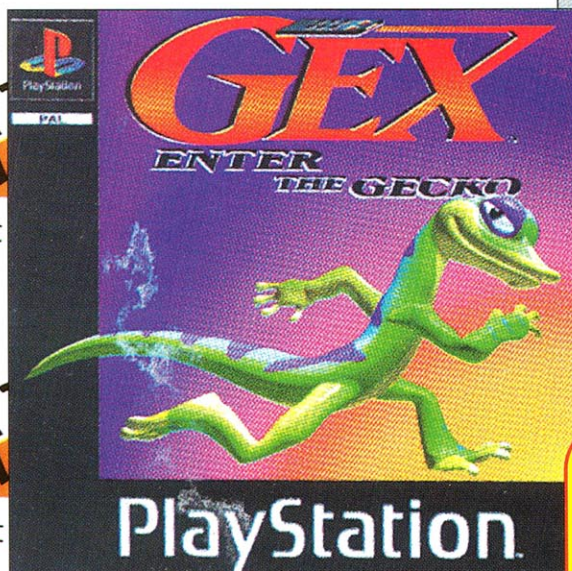
AM R&D DEPT #3

SEGA PC



WCW vs. nWo

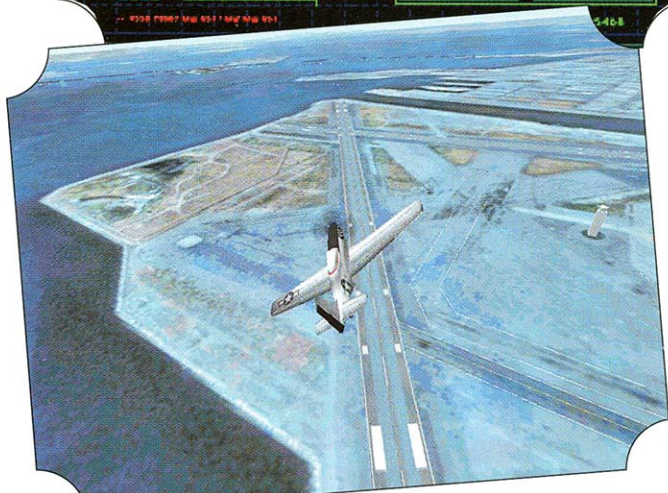
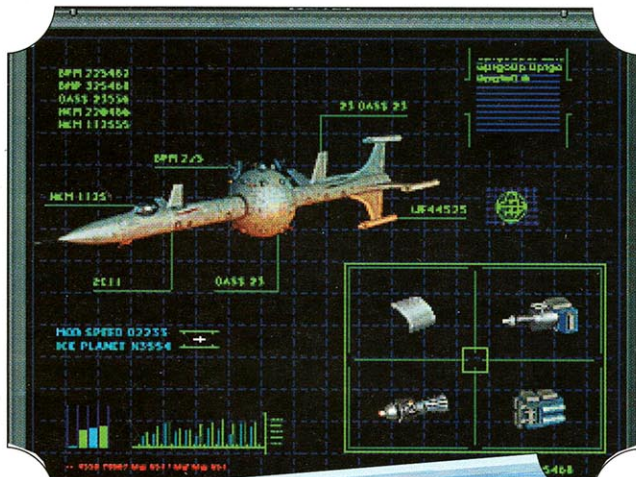
Da bleibt kein Knochen ganz. Hulk Hogan is back. Alle Helden aus der World Tour.
Bereits im Handel
Richtpreis N64 öS 1.099,-



GEX II

Der Gecko ist los. Nach dem fulminanten ersten Teil nun die lange erwartete fortsetzung. Noch bessere Grafik und irrer Sound mit neuer 3D Engine

Release: 6.4.1998
Richtpreis (PSX) öS 799,-



Lange haben wir mit den neuen Vertriebswegen des Game Express zugewartet, Probleme auf der einen Seite gelöst und Kontakte auf der anderen geknüpft. Im letzten Monat war es dann endlich soweit und eine neue Vertriebsära des österreichischen Fachmagazins hatte begonnen.

So klingende Namen wie Media Markt, Saturn, Toys R Us, Libro oder auch City Forum zählen wir mittlerweile zu unseren Vertriebspartnern.

Der Game Express hat neue Wege beschritten und nach den Rückmeldungen, die wir in den letzten Tagen und Wochen erhalten haben bewegen wir uns in die richtige Richtung. Nicht alleine der Kioskvertrieb in ganz Österreich, sondern auch die Plazierung am P.O.S. (Point of Sale) garantieren den Erfolg des Magazins.

In insgesamt 65 Fachgeschäften oder Filialen ist der Game Express erhältlich und immer mehr Unternehmen wollen auf den Zug aufspringen und das Magazin in den Verkauf aufnehmen.

Durch den Gewinn der Filialen von City Forum speziell in der Steiermark haben wir eine ideale Regionalabdeckung erlangt, die Ballungszentren hingegen werden durch die "Zweigstellen" der Unternehmen Libro (25 Filialen zum Start), Media Markt, Saturn und Toys R Us versorgt.

Es ist uns also gelungen, das gesamte Bundesgebiet direkt am P.O.S. abzudecken, mit den auffälligen Kartonschütten samt Crownern die Werbewirkung zu erhöhen und im Gesamten eine wesentlich bessere Verbreitung des Game Express zu erreichen. Dies schlägt sich bereits jetzt in den Verkaufszahlen nieder, waren doch einige Märkte binnen weniger Tage ausverkauft.

Selbstverständlich läuft es in der Anfangsphase nicht überall so erfolgreich, es müssen Korrekturen in der örtlichen Präsentation des Magazins und Auflagenanpassungen vorgenommen werden. Wir befinden uns allerdings erst am Beginn des Weges, werden einige Justierungen in die eine oder andere Richtung vornehmen und weitere Vertriebspartner dazu gewinnen müssen. Das Ziel jedoch steht fest: Der Game Express muß noch mehr als bisher DAS Magazin für den österreichischen Spieler werden, mehr denn je am Markt präsent sein und seinen Bekanntheitsgrad steigern.

An eben diesen Punkten wird fieberhaft gearbeitet, auch wenn es bereits Teilerfolge gibt.

Wir danken an dieser Stelle allen Kunden, Geschäfts- und Vertriebspartnern für die fruchtbare Zusammenarbeit und blicken sehr positiv und mit voller Power in die Zukunft.

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

INHALT

PERRY RHODAN
ab Seite 12

PREVIEWS

GAMEMATCH & SET .08

Bluebytes neues Tennisspiel

ALUNDRA09

Ein Game für die Playstation



PC-GAMES

RED GAMES10

Klassiker um öS 49,-

GREEN GAMES11

Klassiker um öS 179,-

PERRY RHODAN12

Operation Eastside...

DUNKLE MANÖVER...16

Geheimagenten mit Taktik?

BALLS OF STEEL17

Der beste Flipper

PIRATEN18

Zurück in der Karibik

TOCA19

Die PC Umsetzung ist

Grafiklahm

FLIGHT

UNLIMITED II20

Irre guter Flugi

BUNDESLIGA

MANAGER PACK22

Riesen Spielesammlung

SHANGHAI

DYNASTY23

Ein Klassiker im neuen Outlook

UBIK24

Echtzeitstrategie

GERI MANAGER25

Ein PC-Tamagitchi

CROC26

Ein gutes 3D Jump&Run

LEGACY OF

TIME27

Super Grafik Adventure

BARBIE

MEERESADVENTURE 28

Friede Freude..

BARBIE ALS

RAPUNZEL29

...Eierkuchen

LAST BRONX30

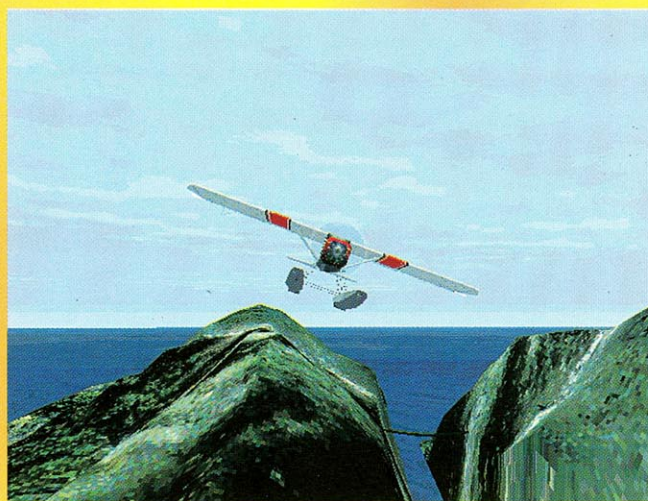
Ein Prügler für den PC



PIRATEN

ab Seite 18

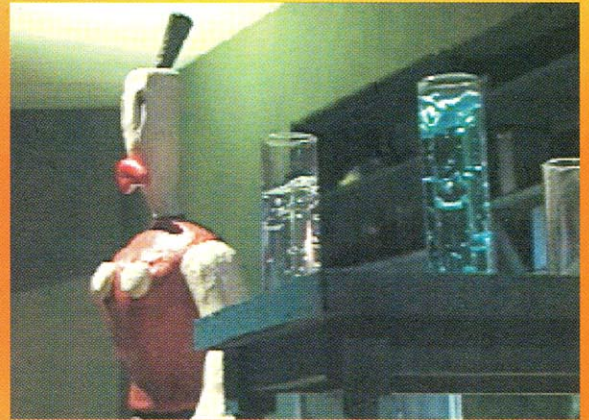
**FLIGHT
UNLIMITED II**
ab Seite 20



**BARBIES
MEERES
ABENTEUER**
ab Seite 28



RASCAL
ab Seite 34



SKULL MONKEYS
ab Seite 36

KONSOLEN

PLAYSTATION

RASCAL	34
Riscal, Roscal, Rascal...	
NEWMAN HAAS	35
Paul Newman läßt grüßen	
SKULL MONKEYS	36
Ein Knetmännchen-Hammer	
JETRIDER II	37
Grafik zum wegschauen	
TENNIS ARENA	38
Muster & Co auf dem Court	
X-MAN	39
2D Prügler von Marvel	
RIVEN	40
Bombastisches Grafikadventure	
STEEL REIGN	41
Panzerfighting pur	
BRAHMA FORCE	42
Egoshoooter im Mechwarrior Stil	
PLATINUM SERIE	43
Drei Games zum low cost Price	

GAMEBOY

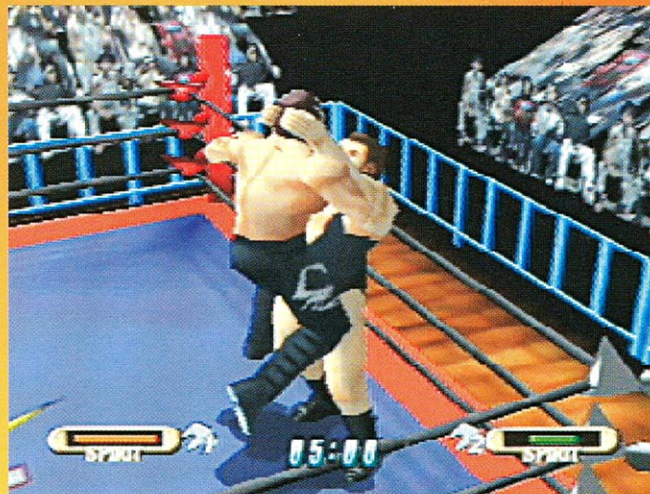
WARIOLAND	44
Einmal böse immer böse	
CASTLEVANIA	44
Der böse Vampir lauert ...	
MYSTICAL NINJA	44
starring GOEMON	

S-NES

TIMON & PUMBAA	45
Die ultimative Spielesammlung	

NINTENDO 64

WCW vs nWo	46
Wrestling vom Feinsten	
FIGHTERS DESTINY	47
3D Prügler mit Hirn!!!	
NHL BREAKAWAY 98	48
Das beste Eishockey...	



WCW vs nWo
ab Seite 46

RESIDENT EVIL 2

TIPS & TRICKS SPECIAL

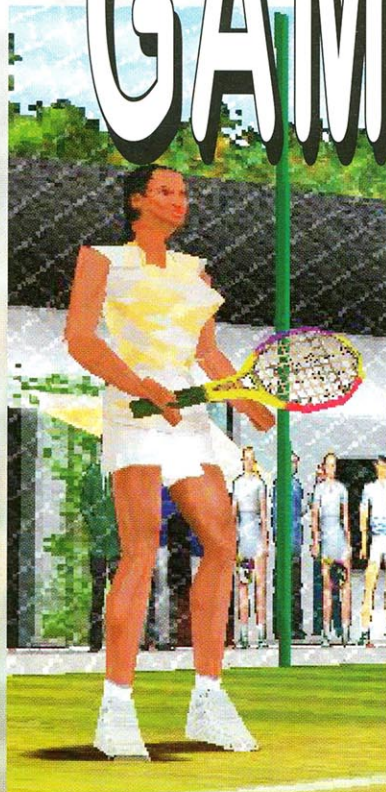
TIPS & TRICKS ... ab 26
Komplattlösung für
RESIDENT EVIL 2

SONSTIGES

EDITORIAL	5
VORSCHAU	50
IMPRESSUM	50

RESIDENT EVIL 2
ENGLISCHE KOMPLETTLÖSUNG!!
im Tips&Tricks Teil

GAME, NET & MATCH



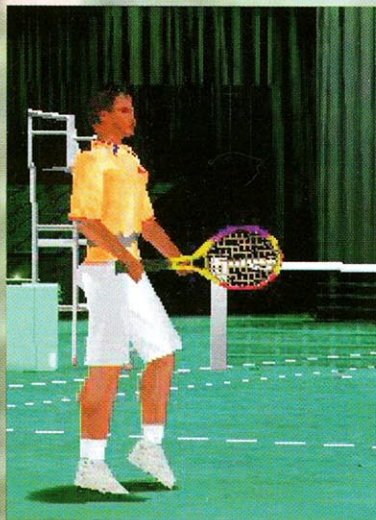
Im zweiten Quartal dieses Jahres wird es soweit sein und eine Rarität auf dem PC Spielesektor kommt auf den Markt. Ein Tennissimulation aus dem Hause Blue Byte, die ja bereits vor Jahren mit "Great Court 2" einen wahren Tophammer produziert hatten.

Der Titel dieses in vieler Hinsicht ganz hervorragenden Spiels (so jedenfalls der Ersteindruck der Beta) lautet "Game, Net & Match" und bedient sich der Grafikengine, die bereits in Blue Byte-Titeln wie Incubation oder Extreme Assault verwendet wurde. Dadurch konnten grafische Fortschritte (in diesem Genre) in beachtlichem Ausmaß gemacht werden und die komplexe Steuerung der Tenniscracks tut das ihre dazu. Mittels Buttonbelegungen von "Lob", "Slice", oder "Topspin" und der Möglichkeit, die Länge des Schläges zu kontrollieren, hat der Spieler die Geschicke der kleinen Filzkugel fest im Tennisarm.

"Game, Net & Match" verzichtet völlig auf teure Lizenzen und so haben die SpielerInnen Phantasienamen, die nur selten an einen echten Tennisstar erinnern. Das allerdings wird wohl die wenigsten Spieler stören, speziell wenn das gesamte Drumherum paßt. Und genau diesen Eindruck macht das Game auf mich, denn schöner hat man diese Sportart auf dem PC noch nicht gesehen und das Handling der Spieler ist auch absolut einmalig.

Spielbar werden sowohl Training (mit Ballwurfmaschine), als auch einzelne Turniere und ganze Tenniskarrieren sein.

Wir freuen uns bereits jetzt auf die Endversion von "Game, Net & Match" und werden diese dann einem ganz genauen sportlichen Test unterziehen.



ALUNDRA



Grafik, Grafik über alles, das dürfte die Devise vieler Hersteller sein. Dabei bleibt leider immer öfter der Spielspaß auf der Strecke. Das Programmiererteam Matrix geht hier ganz andere Wege und verzichtet bei Alundra auf grafische Highlights.

Ähnlich wie beim Megahit Final Fantasy VII legt man Wert auf spielerische Tiefe, auf straighte Storyline und knifflige Rätsel. Nach dem ersten Eindruck, den das Game vermittelt hat, sollte dieses Konzept auch bei Alundra aufgehen.

Alles spielt in den beiden Welten des Lichts und der Finsternis, wobei es zwischen diesen beiden auch noch die Traum-Sphäre befindet. Im Licht leben die Menschen und die Dunkelheit wird von den Dämonen beherrscht. Einer dieser Dämonen ist Melzas, der versucht die Lichtwesen zu beherrschen und die Welt der Träume für dieses Unterfangen benutzen möchte. Alundra hingegen ist ein Elf mit der besonderen Gabe, in die Träume der Menschen eindringen und ihnen im Kampf gegen die Wesen der Dunkelheit beistehen zu können. Er ist ein sogenannter Dreamwalker.

Der Spieler muß nun in den Welten umherwandern, Items finden, Magie und Lebenspunkte sammeln und jede Menge kniffliger Rätsel lösen. Healingpoints und Gold kann Alundra ebenfalls finden und so seine Gesundheit oder sein "Bankkonto" aufbessern.

Das Game wird komplett ins Deutsche übertragen und es bleibt zu hoffen, daß die Übersetzung an das getestete englische Original herankommt.

Trotz der wirklich spartanischen Grafik, die sich sehr wenig vom 16-bit Status abhebt, kann Alundra absolut überzeugen und wird wohl an Erfolge à la Final Fantasy VII anschließen können.



Ein multimediales Erlebnis der absoluten Spitzenklasse wird allen Formel 1 Freaks und speziell denen, die sich dem italienischen Traditionsrennstall Ferrari verschrieben haben.

Die CD-ROM aus dem Hause Prism Leisure im österreichischen Exklusivvertrieb der Firma Darius - Ferrari F1- bietet einen Einblick in die über 50-jährige Geschichte dieses Unternehmens, zeigt auf über 500 Seiten alle Autos, die Familie, die Strecken und Fahrer. Weiters wird mit hunderten Fotos ein tiefer Einblick in die faszinierende Welt des Motorsports gegeben. Daten, Fakten und Statistiken runden das Erscheinungsbild dieser CD-ROM hervorragend ab. Wir sind der Meinung, daß diese CD in jeder Sammlung sportinteressierter PC User, speziell bei diesem Preis nicht fehlen sollte.

Hersteller: Prism Leisure
Testmuster: Darius
01-2858685-0
Richtpreis: öS 49,--

Hardware: >486DX2/66
>4MB RAM, >Win 3.1, >2-fach
CD ROM, Maus, Soundblaster
oder komp.

Thomas Gehring



Eine CD-ROM, vollgepackt mit 700 Grafiken in 24 Bit, ermöglicht dem User kreatives Arbeiten im DTP, Multimedia und Desktop-Video-Bereich.

Hintergrundbilder (800 x 600 Pixel) sind ebenso vorhanden wie exakt freigestellte Motive und Endlostexturen, die sich zur Bildkombinationen eignen. Alle Bilder sind im 24 Bit Tiff Format gespeichert und somit jederzeit problemlos verarbeitbar.

Einfache und professionelle Handhabung wird den User ebenso begeistern wie die Themen- und Motivvielfalt und die hervorragende Qualität der Bilder und Grafiken, die professionelle Zusammensetzung von Bildkombinationen ermöglicht. Die auf dieser CD-ROM enthaltenen Bilder sind sowohl von PC als auch von gängigen Mac-Grafikprogrammen verarbeitbar.

Hersteller: Prism Leisure
Testmuster: Darius
01-2858685-0
Richtpreis: öS 49,--

Hardware: >486DX2/66
>4MB RAM, >Win 3.1, >2-fach
CD ROM, Maus, Soundblaster
oder komp.

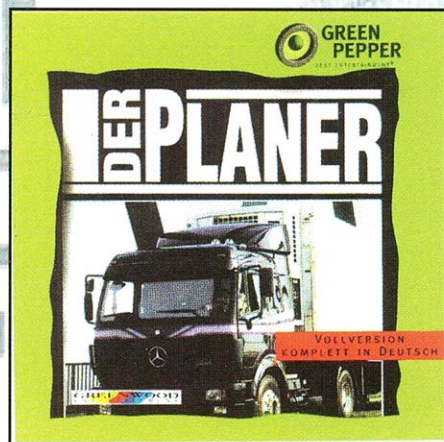


Ein hochinteressantes Thema, welche erstmals auf einer Low-Price CD-ROM präsentiert wurde, stellen wir nun vor.

Der Wohnraumplaner verschafft allen, die es satt haben, mit Papier und Bleistift, oder gar nur mit dem freien Auge die eigenen vier Wände zu planen (oder auch umzuplanen). Nun gibt es die elektronische Möglichkeit, dieses Problem zu lösen, und noch dazu für jede Brieftasche. Zeichne ganz leicht dein Wohnzimmer mit dem Wohnraumplaner, platziere die Fenster und verschiebe mühelos deine Möbelstücke, solange, bis dir deine neue Umgebung gefällt. Nie wieder die Es-garnitur von einer Ecke in die andere schleppen, um sie schlußendlich dann doch in der Mitte des Raumes zu belassen.

Hersteller: Prism Leisure
Testmuster: Darius
01-2858685-0
Richtpreis: öS 49,--

Hardware: >486DX2/66
>4MB RAM, >Win 3.1, >2-fach
CD ROM, Maus, Soundblaster
oder komp.



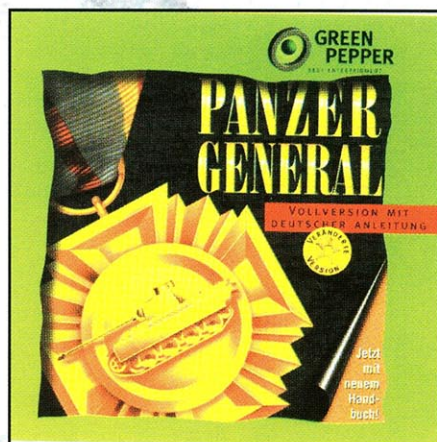
Wem der stressige Alltagsjob mit all seinen Problemen nicht reicht, der sollte sich das Game "Der Planer" aus dem Hause Greenwood reinziehen, welches nun auch in der 179,- Serie im Vertrieb des Wiener Unternehmens Darius erschienen ist.

Du mußt dein Unternehmen, welchem es nicht gerade hervorragend geht, von Grund auf reorganisieren, unfähige Mitarbeiter entlassen, selbst anpacken wenn Arbeit der Mitarbeiter liegenbleibt, aber auch auf deine Gesundheit achten, die Zeit richtig einteilen und das Privatleben im Griff haben. Alles in allem eine Mammutsimulation, bei der es um mehr geht als reine Zahlenjongliererei. Zusätzlich ist auf dieser CD-ROM die Erweiterung "Der Planer Extra" enthalten, die das Spiel mit neuen Varianten bereichert. Leider ist das Game nicht so gut wie andere dieses Genres.

Hersteller: Greenwood
Testmuster: Darius
01-2858685-0

Richtpreis: öS 179,-

Hardware: >386/33, >4MB RAM, >DOS 5.0 oder >Win 3.1, >2-fach CD ROM, 10 MB freier Festplattenspeicher, Maus, Soundblaster oder komp.



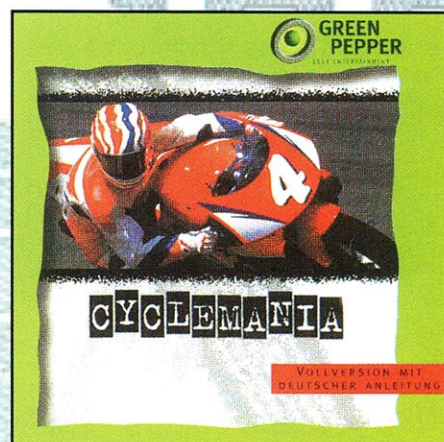
Der Klassiker der kriegerischen Strategiespiele, nämlich Panzer General aus dem Hause Mindscape, ist zum sensationellen Preis von öS 179,- erschienen.

Du hast die Wahl zwischen den Alliierten und den Achsenmächten, kannst entweder den normalen Kampagnenmodus spielen, oder aber auch in 35 fortlaufende, voneinander aber unabhängige Szenarien eintauchen. Stolze 350 verschiedene Einheiten stehen zur Verfügung, vom Tiger bis zur B17 und jede Einheit ist auf ihre ganz spezielle Art und Weise schlagkräftig und du mußt versuchen, eben diese Möglichkeiten zu nutzen, um die Schlacht für dich zu entscheiden.

Die Panzer General Serie ist wohl eine der innovativsten und gleichzeitig auch erfolgreichsten dieses Genres.

Hersteller: SSI/Mindscape
Testmuster: Darius
01-2858685-0

Richtpreis: öS 179,-
Hardware: >386/33, >4MB RAM, >DOS 5.0 oder >Win 3.1, >2-fach CD ROM, 28 MB freier Festplattenspeicher, Maus, Soundblaster oder komp.



Wer ein richtiger Biker ist, der sollte auch Cyclemania von Accolade beherrschen, sollte auch in diesem Game, welches von Rasanz und Realismus geprägt ist, einen kühlen Kopf bewahren.

Gefahren aller Art lauern auf den Motorradfahrer, ob nun zu überholende Lastwagen, Ölsuren oder verdeckte Kurven. Nun wer immer wachsam auf seinem Ofen sitzt, der wird dieses Game auch erfolgreich beenden. Wer sich dann auch noch in den aggressiven Modus traut, der wird für Attacken an gegnerischen Motorradfahrern (wußte gar nicht, daß es so etwas gibt!) belohnt!

Wähle dein heißes Eisen aus insgesamt sechs Modellen aus, begib dich auf eine der fünf Strecken und du wirst sehen, daß man Motorrad nur mit Herz und Hirn fahren kann.

Hersteller: Accolade
Testmuster: Darius
01-2858685-0

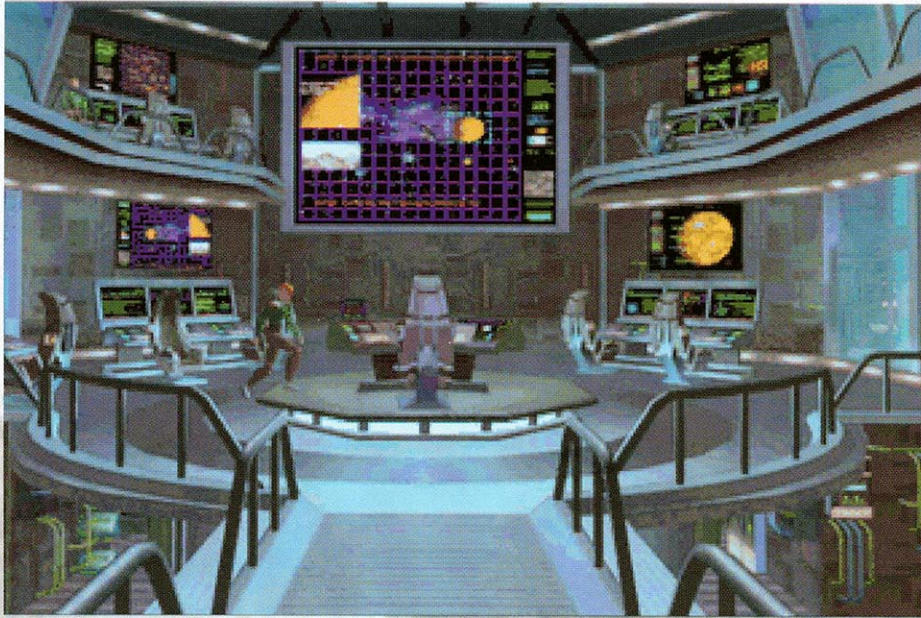
Richtpreis: öS 179,-
Hardware: >386/33, >4MB RAM, >DOS 5.0 oder >Win 3.1, >2-fach CD ROM, 1,5 MB freier Festplattenspeicher, Maus, Soundblaster oder komp.

Thomas Gehring

PERRY RHODAN

OPERATION EASTSIDE





Nun ist es endlich soweit. Mit Operation Eastside ist nun endlich ein vernünftiges Programm für alle Perry Rhodan Freunde auf den Markt gekommen.

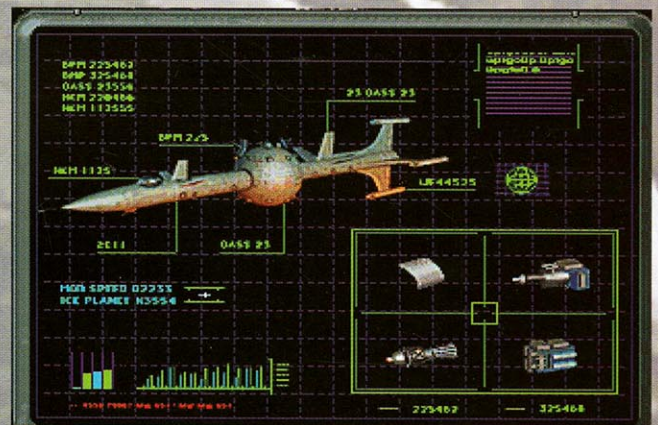
Vor nun bereits 37! Jahren ist der erste Roman der bekannten SF Serie auf dem Markt erschienen. Seit diesem Zeitpunkt ist Perry Rhodan ein weltweiter Begriff geworden. Mit diesem Game wird nun sicherlich auch der Siegeszug am Computer einsetzen. Du bist in diesem Spiel ein Abgesandter deines Volkes um die "Eastside" zu erforschen. Du wählst zwischen sechs Völkern aus. Terraner, Arkoniden, Akonen, Springer, Aras und Topsider. Jede Rasse hat so ihre Vor- bzw. Nachteile. Die sind im Handbuch, welches hervorragend gestaltet ist auch ausführlich beschrieben. Die Terraner haben keine unbedingten Vor- oder Nachteile, sie sind in allen Belangen "Durchschnitt". Nach der Auswahl Deines Heimatvolkes mußt Du noch die Anzahl der Sonnensysteme festlegen. Zwischen 40 und 120 Sonnensysteme stehen zur Verfügung. Bei einer kleinen Zahl ist die Wahrscheinlichkeit

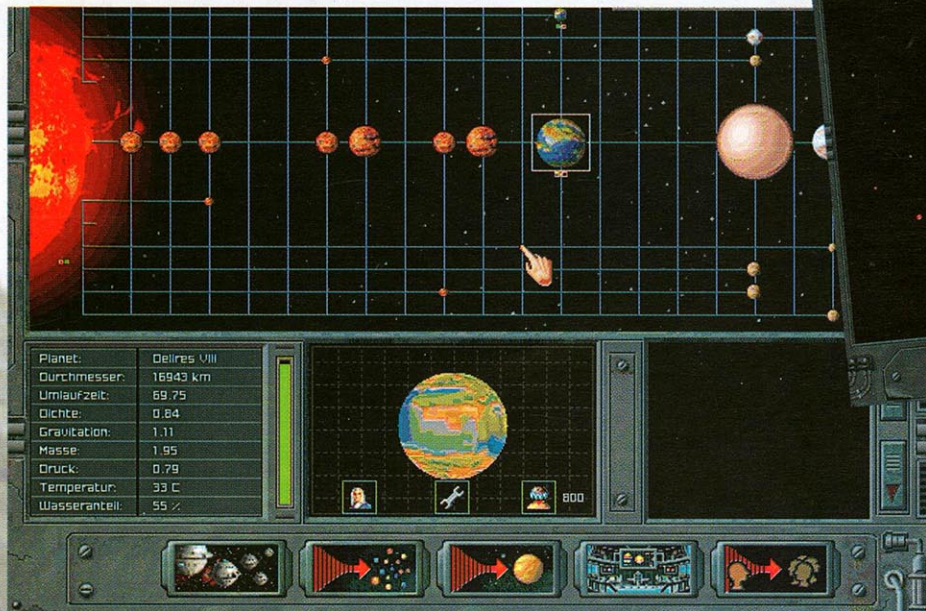
sehr hoch, daß Du von einer Fremden Rasse bei Deiner Entwicklung gestört wirst. Bei 120 Sonnensystemen, kannst Du Dich also eine Zeitlang entwickeln, bevor die ersten "Störenfriede" auftauchen.

Du startest auf einem relativ gut mit Ressourcen ausgestatteten Planeten und beginnst mit dem Aufbau Deiner Kolonie. Dabei ist darauf zu achten, daß Deine Lebensbedingungen immer so gut sind, so daß sich andere Vertreter Deines Volkes auch bei Dir niederlassen wollen. Denn für den erfolgreichen Aufbau brauchst Du sehr viele "Menschen" und die kommen und gehen, je nachdem wie gut Dein Planet mit Konsumgü-

tern ausgestattet ist. Natürlich brauchen die Einwohner auch Platz und Ihren Wohnraum solltest Du nie zu knapp bemessen. Für die Herstellung von Gebäuden und Raumschiffen brauchst Du aber auch noch sogenannte leichte Industrie und für ganz große Sachen natürlich auch die Schwerindustrie. Die Gebäudearten mit denen Du zu Beginn ausgestattet bist, sind natürlich eher klein und nicht sehr effizient, daher mußt Du auch relativ viel in die Entwicklung der Einzelnen Bereiche investieren.

Zu Beginn eines jeden Spieles befindest Du Dich auf der Entwicklungsstufe E. Diese kannst Du aber in der Zeit bis zur Stufe A weiterbilden. Der Sprung von E nach D ist schon bald geschafft, doch von B nach A brauchst Du schon sehr viel Zeit und Entwicklungspunkte. In folgenden Gebieten kannst Du forschen bzw. Fortschritte für den Bau von besseren Häusern und Raumschiffen erzielen. WOHNRAUM, KONSUMGÜTER, LEICHTINDUSTRIE, SCHWERINDUSTRIE, PANZERUNG, SCHUTZSCHIRME, ANTRIEB, WAFFEN. Du siehst, es eine ganz schöne Menge. Ressourcen,





net hat nur eine gewisse Größe. Und wenn alles zu gebaut ist geht nix mehr. Baue Dir daher gewisse Bereiche auf. Konzentriere dort immer die gleiche Art von Gebäuden, dann hast Du später eine verbesserte Übersicht über Dein System. Da die Größenverhältnisse mit der Entwicklungsstufe der einzelnen Gebäude steigen bedenke, daß Du normalerweise nur ein Feld pro Gebäude brauchst, später aber für ein Gebäude bis zu 3x3 Felder zur Verfügung stellen mußt. Darum ist eine vorausschauende Planung sehr wichtig. Nichts ist schlimmer, wenn Du soeben eine neue Entwicklungsstufe erreicht hast, aber fünf schlecht angeordnete Gebäude für ein besseres und größeres niederreißen mußt. Es empfiehlt sich daher Deine Gebäude immer auf dem letzten Stand zu halten. Du erhältst bei der Entfernung eines Gebäudes 50% Deiner Ressourcen zurück.

Sobald Du genug Ressourcen hast, solltest Du gleich einen Raumhafen samt

Werft bauen, um gleich mit der Besiedlung der Planeten in Deinem Sonnensystem zu beginnen. Je nach Ausstattung und Größe Deines Raumhafens und Deiner Werft, sind Deine Schiffe mit einer Maximalgröße möglich. Noch schnell mit einer Landungseinheit ausgestattet und schon kannst Du sie auf die Reise schicken.

Da Du mit der Zeit sehr viele

Planeten besiedeln wirst, bietet Dir das Programm die Möglichkeit, die einzelnen Kolonien alleine zu verwalten. Dies hat sich im Laufe des Spiels als recht angenehm erwiesen, da das Programm zwar nicht perfekt, aber doch ausreichend gut arbeitet.

Bei der Erforschung Deiner Nachbarsonnensysteme wirst Du bald auf andere Völker treffen. Meist sind sie alle zu Beginn friedlich und möchten Handel mit Dir treiben. Doch die Blues sind halt eigen und bekämpfen alles und jeden. Der Kampf mit Ihnen ist am Anfang hoffnungslos, da sie mit einer MOLKEX Panzerung ausgestattet sind. Die kannst Du erst nach drei ganzen Forschungsrunden erforschen und erst dann ist es Dir möglich auch Blues Schiffe zu vernichten. Wenn Du also schon mit den Waffen auf der Entwicklungsstufe A bist, brauchst Du nur mehr zwei Treffer mit der Transformkanone um ein Blues-Schiff in Weltraummüll zu verwandeln. Das Spiel ist geschafft, wenn Du die entsprechende Anzahl von Sonnensystemen kolonisiert hast, oder alle anderen Völker keine Raumschiffe und Kolonien mehr besitzen.

Dieses Programm ist annähernd mit Master of Orion II vergleichbar, wenngleich es nicht die Komplexität dieses Programms besitzt. Trotzdem ist für mich dieses Game einzigartig, da ich einerseits Perry Fan bin und andererseits ein Spiel bis zu 200 Stunden fesseln kann (bei maximalen Sonnensystemen und schwerer Spielstufe natürlich viel länger).

Dieses Programm besitzt sehr viele



Feinheiten, so kannst Du auf der Weltraumkarte erkennen, welche Flotte wohin fliegt und wie lange sie noch brauchen wird. Damit Du vielleicht noch Abwehrmaßnahmen ergreifen kannst. Die Bedienung ist sehr gut gelungen und viel herumgeclickerei ist nicht notwendig. Einziger Mankopunkt, die Raumschlachten werden auch wenn Du nicht betroffen wirst, im Hintergrund gerechnet. Und erst dann kannst Du in eine neue Runde. Und diese Raumschlachten können schon ganz schön lang dauern. (Rekordzeit ca. 20 Minuten!!!). Der Sound bei diesem Game ist SPITZENKLASSE. Etwas toller und passenderes habe ich noch nicht gehört. Echtes Labsal für die Ohren.

Ach ja übrigens, sollte jemand auf die Idee kommen dieses Programm zu kopieren (natürlich nur eine Sicherheits

CD) so wird er damit keine Freude haben. Wenn Du mit der "Sicherungs CD" spielst, wirst Du wundersame Überraschungen erleben. Da kann es schon sein, daß Du plötzlich Raumschiffe mit einem Durchmesser von 80km bauen könntest, jedoch ist der Raumhafen und Deine Werft halt immer zu klein (grins). Oder aber Deine Entwicklungsstufen werden zurückgesetzt. Da freust Du Dich vielleicht schon auf die Stufe A der Waffen, schlitterst aber direkt von Stufe B auf D. Das wollen wir doch nicht oder? (bringt übrigens ganz tolle "ichhauden-computerdasfensterrunter" Effekte) Für alle Strategiefans und vor allem für Perry Rhodan Freunde ist dieses Game ein MUSS. Daran kann einfach ein Sf Freund nicht vorbeigehen.

Heinz Strobel



OPERATION EASTSIDE

GRAFIK	90 %
SOUND/MUSIK	100 %
SPIELBARKEIT	92 %
MOTIVATION	95 %
STEUERUNG	81 %
HANDBUCH	97 %
GEWALTFREIHEIT	95 %

GESAMTNOTE:

93 %

HERSTELLER: FANPRO

TESTMUSTER: DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE: STRATEGIE
RICHTPREIS: CA.ÖS 699,-

HARDWARE:
> PENTIUM 166, MIND.16MB RAM, >80 MB FESTPLATTE, 8X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, NETZWERK 1-6 SPIELER

DUNKLE MANÖVER

Das deutsche Programmierer-Team "Trinode", welches sich großteils aus ehemaligen Mitarbeitern von Blue Byte zusammensetzt, hat sich im Bereich des Strategiespiels mit "Dunkle Manöver" einiges einfallen lassen.

Gleich zu Beginn war ich erstaunt, daß sich das Game nicht auf die Platte installieren läßt, sondern rein von der CD nachlädt. Kein schlechter Einfall, der Platz auf der HD ist meist ohnehin schwer begrenzt. Also mache ich die Handbuchabfrage und gehe ins Eingemachte. Ich befinde mich im Jahr 1938 (oops, auch kein gerade netter

Jahrgang) und muß als Boss der Eingreiftruppe "Organisation X" das Treiben der Terrororganisation "R.A.T." (wo haben die Programmierer nur immer solche Namen her?) stoppen. 30 Missionen habe ich in der Folge zu bewältigen, die Reise führt mich nach Mexico, Afrika, die Himalaya-Region und nach Grönland und es stehen mir immer sehr außergewöhnliche Fahrzeuge aus verschiedenen Epochen zur Auswahl.

Die Truppen und Fahrzeuge werden durch einfache Mausbewegungen oder aber durch die Iconleiste bewegt. Es stehen grundsätzlich drei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung: Bewegung, Angriff oder Verteidigung.

Jedes Fahrzeugen kann mit maximal 6 Agenten besetzt werden und läßt sich mit höchstens vier Gegenständen (Waffen, bessere Reifen etc) aufrüsten. Selbstverständlich haben die Fahrzeuge unterschiedliche Prioritäten, denn eine Limousine wird immer auf Geschwindigkeit und ein Panzer auf Kraft ausgerichtet sein.

Die Wahl der Waffen für den Angriff



ist ein sehr wichtiges Kriterium, denn Maschinengewehr stoppen die gegnerischen Fahrzeuge nicht, sondern schicken nur die Insassen in die ewigen Jagdgründe, die Panzerfaust dagegen bringt auch die Karosse zum Stillstand. Da das Spiel auf Rundenbasis läuft, kann es schon einige Zeit dauern, bis man einen Gegner niedergemacht hat, denn man selbst kann in einem Durchgang nur entweder angreifen oder aber die eigenen Schäden reparieren lassen. Am Gelände selbst, welches aus der Vogelperspektive zu sehen ist, liegen Unmengen an Waffen, Benzin und andere Dinge herum, die durch einfaches Drüberfahren aufgesammelt werden können.

Es geht aber nicht alleine darum, die gegnerischen Einheiten niederzuwalzen, sondern ganz klare Missionsziele zu erfüllen.

Das Positive an "Dunkle Manöver" ist sicher die Originalität, die spannende Story und die direkte Steuerung, allerdings das Scrollen der Karten läuft auch bei einem 233 Pentium äußerst zäh ab. Weiters habe ich die sonst sehr zahlreichen Zwischensequenzen und Animationen ziemlich vermisst.

Thomas Gehringer



DUNKLE MANÖVER

GRAFIK		75 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPIELBARKEIT		90 %
MOTIVATION		85 %
STEUERUNG		93 %
HANDBUCH		76 %
GEWALTFREIHEIT		60 %

GESAMTNOTE:

80 %

HERSTELLER:

TRINODE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

STRATEGIE

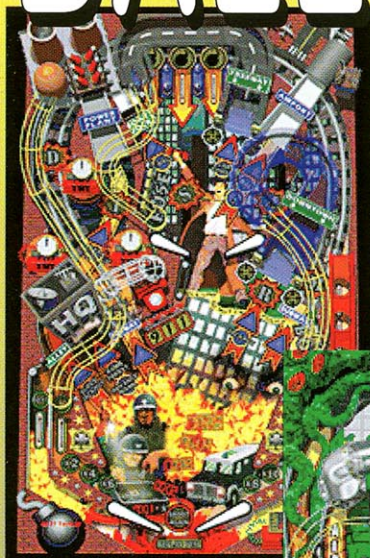
RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

HARDWARE:

PENTIUM 90(166), MIND. 16(32) MB RAM, 25-120 MB
FESTPLATTE, 4(8)X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER
KOMP., MAUS, 1-7 SPIELER IM NETZWERK

BALLS of STEEL



Einen Flipper der Sonderklasse haben wir auf unsere Redaktionsschreibtische bekommen und es war uns ein diebisches Vergnügen, Balls of Steel zu testen. Eine neue Generation der Flippergames war angebrochen.

Der amerikanische Hersteller "Pinball Wizards", ein Tochterunternehmen von Apogee hat es sich zum Ziel gesetzt, den Markt in diesem Genre zu beherrschen. Mit Balls of Steel

ist ihnen ein hervorragender Beginn gelungen. Insgesamt fünf überaus ungewöhnliche und grafisch herausragende Tables stehen dem Spieler zur Verfügung, wobei sowohl die Aufmachung, als auch die Innovation die dahinter steht und die grafische Detailtreue beeindruckend ist. Man stelle den gewünschten Schwierigkeitsgrad ein (1-4) und lege los. Die Tische bieten unzählige Rampen, Tunneln und Multiball-Möglichkeiten, wurden Dinge wie Teleporter oder Kraftfelder eingebaut, die dem Game zu-

sätzlichen Reiz verleihen.

Der absolute Hammer ist der Duke Nukem Tisch, der mit dem Originalsound versehen ist und höllischen Spaß macht. Was bei diesem Game ein wenig abgeht, ist die dreidimensionale Ansicht der Tische wie bei "Pro Pinball Timeshock". Schade, daß man auf dieses Feature völlig verzichtet hat, trotz allem kann die 2D Ansicht, die entweder mit vielen Details angereicherte, scrollende Draufsicht oder aber die Totale, die zwar mehr Übersicht, aber weniger Details zeigt, eingestellt werden kann voll überzeugen.

Die Bälle verhalten sich ebenso realistisch wie die Flipper und Bumper selbst und wir können allen Spielern, die auf Flipper-Simulationen, vielleicht mit etwas zu geringem Schwierigkeitsgrad, stehen und auch die grafische Seite ins Kalkül ziehen, lange Nächte prophezeien. Ein spezielles Feature am Rande: wer einen Internetzugang hat, der kann seine Highscores in die internationale Bestenliste eintragen und sich so (wenn er brav war und ordentlich gepunktet hat) selbst ein "Denkmal" setzen.

Balls of Steel ist mit Sicherheit eines der besten Games dieses Genres und kann es mit der Konkurrenz á la "Pro Pinball Timeshock" locker aufnehmen. Alle Achtung meine Herren, sie haben einen Meilenstein gesetzt.

Thomas Gehring



BALLS OF STEEL

GRAFIK	90 %
SOUND/MUSIK	92 %
SPIELBARKEIT	90 %
MOTIVATION	85 %
STEUERUNG	90 %
HANDBUCH	70 %
GEWALTFREIHEIT	80 %

GESAMTNOTE:

88%

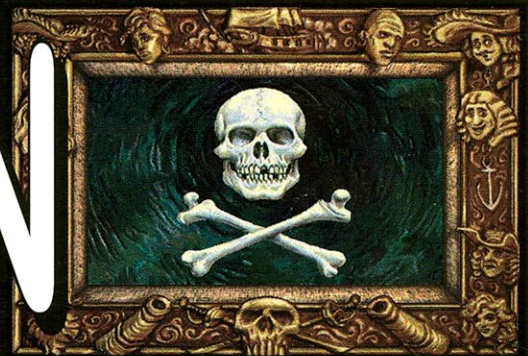
HERSTELLER: GT/PINBALL WIZARDS

TESTMUSTER: DARIUS
01-285-86-85-0

GENRE: FLIPPER
RICHTPREIS: CA.ÖS 699,-

HARDWARE:
>P90 (P200), >16MB RAM, 70 MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, DIREKT X5
SOUNDBL. KOMP., MAUS, 1-4 SPIELER

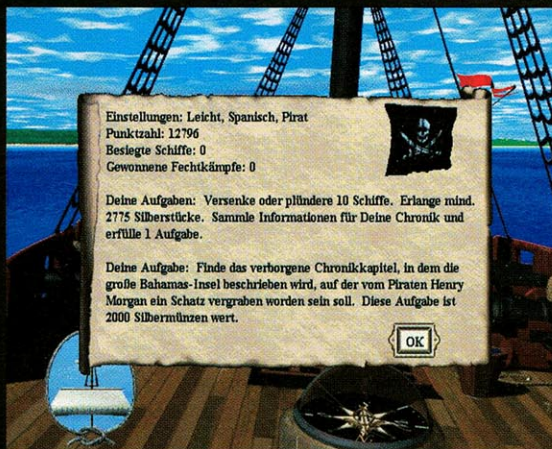
PIRATEN



Alle Mann an Bord, Leinen los....

Wieder gibt es eine Simulation für Piratenanwärter. Auf in das Jahr 1700, wo die See noch weit und das Leben noch schwer waren.

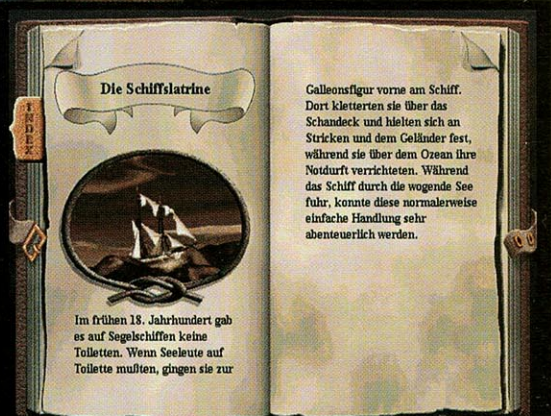
Das große Abenteuer wartet auf Dich. Viele Reichtümer und Schätze müssen in diesem Game von Dir geborgen werden. Nach der kurzen Installation mußt Du Dich zuerst entscheiden, unter welcher Flagge und mit welchem Geschlecht Du die Meere, in diesem Fall die Karibik, unsicher machen möchtest. Danach befindest Du Dich auf Deinem Schiff, unweit von Cartagena und harrst der Dinge (Schiffe) die da auf Dich zukommen werden. Es dauert auch nicht lange und der Ausguck meldet Dir ein Schiff in Deiner Nähe. Also rauf ins Krähenest um den Kurs des Schiffes zu bestimmen und



darauf wenn nötig einen Abfangkurs einzuschlagen. Mit etwas Glück bist Du auch schon bald in der Kanonenreichweite und kannst nun das Schiff zuerst einmal "weichschießen" um es anschließend zu entern.

Das Ziel des Spieles ist es, Reichtümer und Vermögen anzuhäufen. Dabei mußt Du so manchen Hafen ansteuern und mit diversen Personen sprechen. Natürlich mußt Du nicht unbedingt die Piratenkarriere einschlagen. Du kannst auch ganz normal Handel treiben und so versuchen Dein Glück zu machen. Das Angebot und die Nachfrage in den einzelnen Häfen ändert sich stets und somit ist

ein bißchen Fingerspitzengefühl angesagt. Die Grafik ist zwar nett, aber nicht umwerfend. Der Sound beschränkt sich auf diverse Geräusche und die Meldungen von Deinem Maat. Die Spielbarkeit ist dafür relativ hoch, man findet sich sehr schnell und leicht zurecht. Dieses Game ist vielleicht etwas mit Pirates Gold zu vergleichen, wobei die Neuerungen im Laufe der Zeit ausgeblieben sind. Mit der Zeit läßt aber



die Motivation doch etwas nach. Man hat den Eindruck, daß bei diesem Game etwas fehlt. Aber was wohl?

Heinz Strobel



PIRATEN

GRAFIK		66 %
SOUND/MUSIK		65 %
SPIELBARKEIT		87 %
MOTIVATION		75 %
STEUERUNG		93 %
HANDBUCH		68 %
GEWALTFREIHEIT		85 %

GESAMTNOTE:



HERSTELLER: DISCOVERY

TESTMUSTER: DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE: STRATEGIE
RICHTPREIS: CA.ÖS 649,-

HARDWARE:
PENTIUM 90(166), MIND.16MB RAM, 25-100 MB FEST-
PLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP.
, MAUS, 1 SPIELER

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Ja so ist das mit den Leuten, die ihren Geschwindigkeitswahn ausleben wollen, sie greifen zu Rennsimulationen wie Sega Touringcar Championship. Ob sie enttäuscht oder begeistert sein werden, das weißt du am Ende dieser Seite.

Lange Einarbeitungszeit ist bei diesem Game mal mit Sicherheit nicht erforderlich, denn nach wenigen Minuten kann man bereits loslegen und den Bleifuß so richtig spielen lassen. Einen der Boliden (Alfa 155 GTI, Opel Calibra V6, Mercedes AMG oder der Toyota Supra GT) geschnappt und rasch hin-

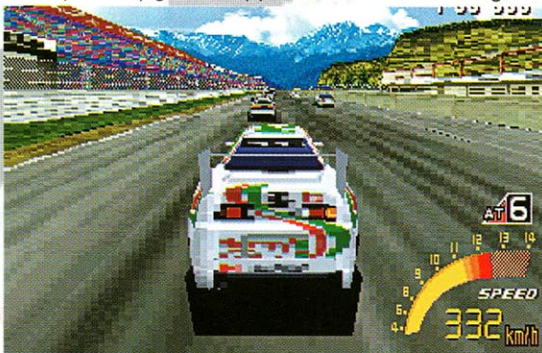
ein in den Arcade-Modus und schon kann die Bolzerei losgehen. Drei Kurse stehen zur Auswahl, die in ihrer Streckenführung nicht gerade sehr abwechslungsreich sind, aber für den Kampf mit den Renn"kollegen" durchaus geeignet erscheinen. Diese haben sehr unterschiedliche Fahrkünste und können mehr oder weniger schwer von der Piste gedrängt werden. Der Geschwindigkeitswahnsinn wird erst dann wirklich lustig, wenn die gegnerischen Fahrzeuge in den Leitplanken stecken und man genüsslich an ihnen vorbeirauscht.

Leider hat man in der Grafik ein Bißchen zu wenig auf Detailtreue Wert gelegt und jetzt sehen die Wagen nicht unbedingt sehr realistisch aus (abgesehen vom Calibra, der ein wunderschönes Heck sein eigen nennt) und auch die Landschaften bzw. die Streckenumgebung sind von Grobpixeligkeit befallen. Diese Mängel werden wohl durch den angekün-

digten 3D-Patch aus der Welt geschafft sein, was man von der harten und teilweise unpräzisen Steuerung nicht behaupten kann. Es ist teilweise wirklich nicht möglich, den Boliden vor einem Crash in die Planken zu bewahren, außer man reduziert derart die Geschwindigkeit, daß man alle Konkurrenten an sich vorbeilassen muß. Mit etwas Übung kann man dieses Problem eingrenzen, weil man einfach das Gefühl für den Wagen bekommt, ausschalten wird man es jedoch nie können.

Trotzdem oder gerade deswegen (Touringcars haben nunmal eine sehr harte Steuerung) ist das Game für Rennen zwischendurch gut geeignet für längere Aufenthalte vor dem PC aufgrund der mäßigen Anzahl an Strecken jedoch nicht prädestiniert.

Thomas Gehring



TOURING CAR SHAMPIONSHIP

GRAFIK	60 %
SOUND/MUSIK	76 %
SPIELBARKEIT	76 %
MOTIVATION	80 %
STEUERUNG	60 %
HANDBUCH	86 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

77%

HERSTELLER:

SEGA

TESTMUSTER:

ABC SOFTWARE
05523-56510

GENRE:

RENNSIMULATION

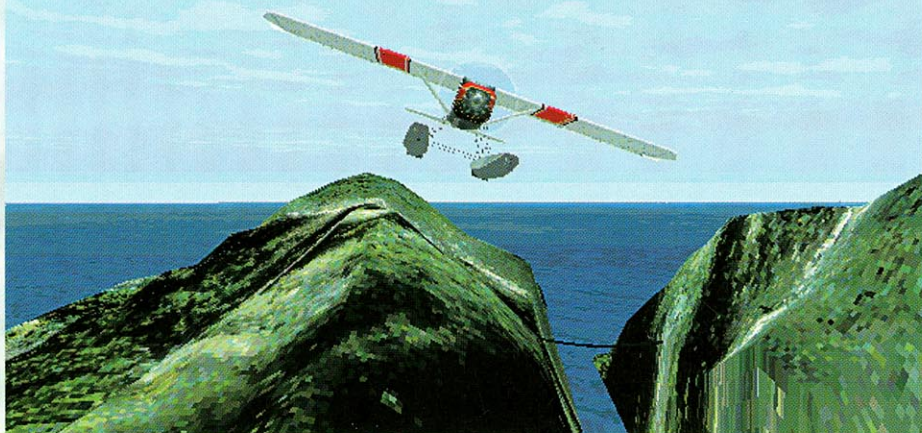
RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

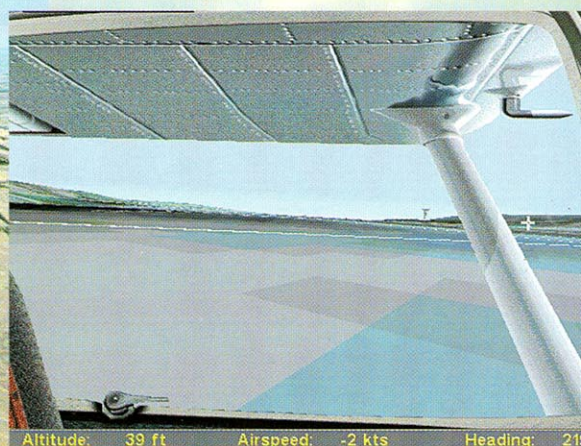
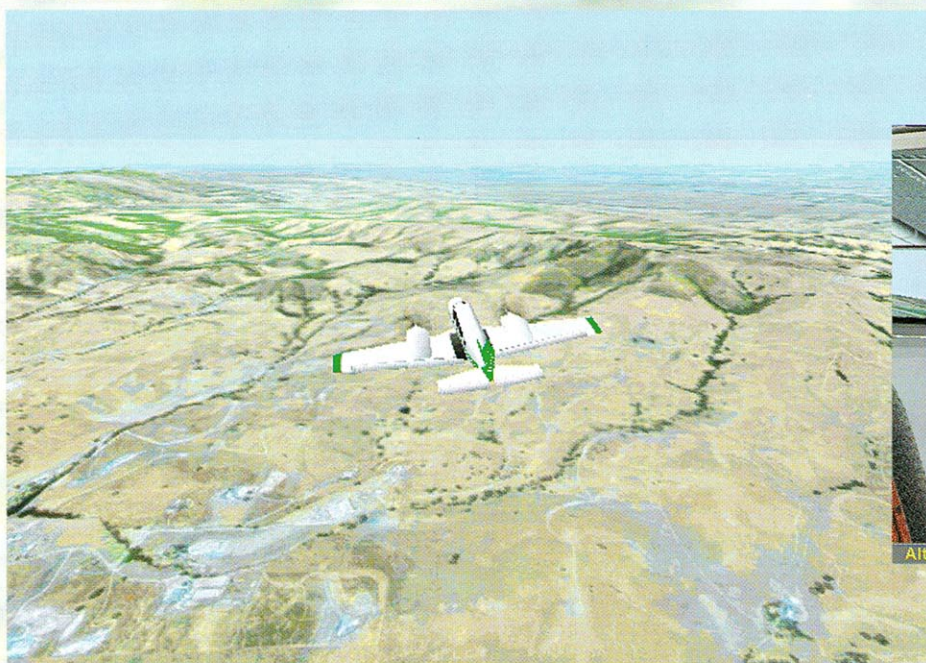
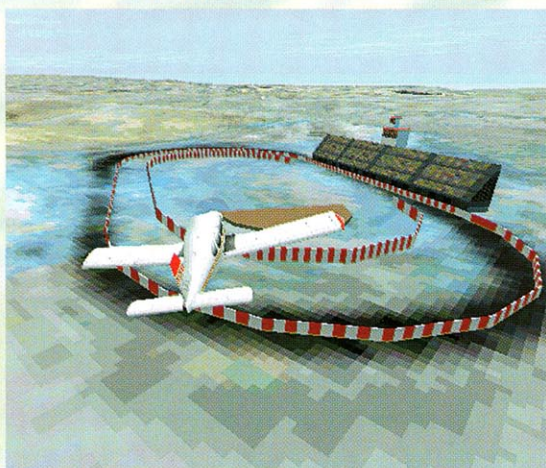
HARDWARE:

>P133 (P233), >16MB RAM, 40-80 MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBL. KOMP., MAUS,
1-2 SPIELER NETZWERK-MODEM

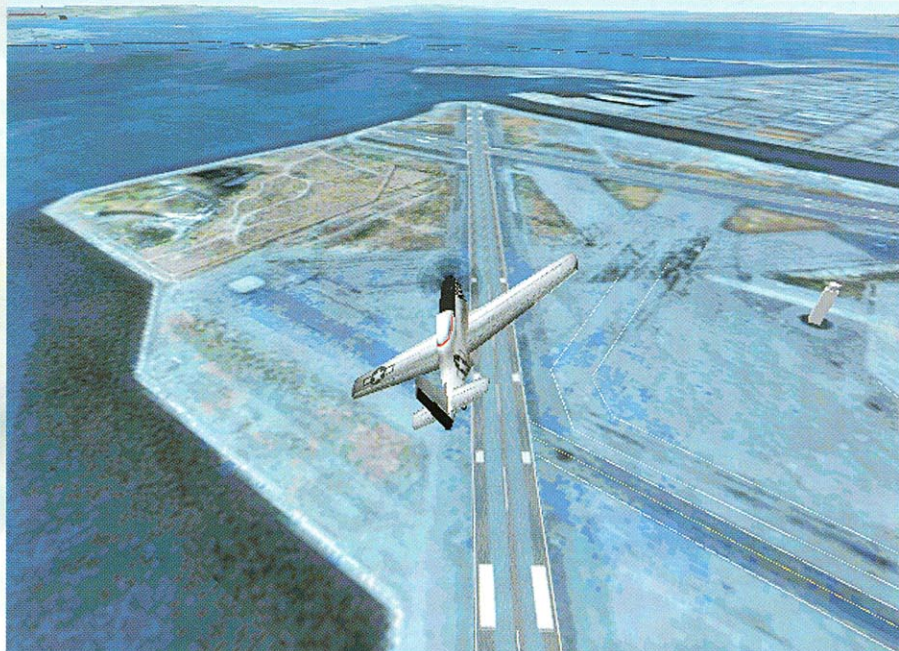
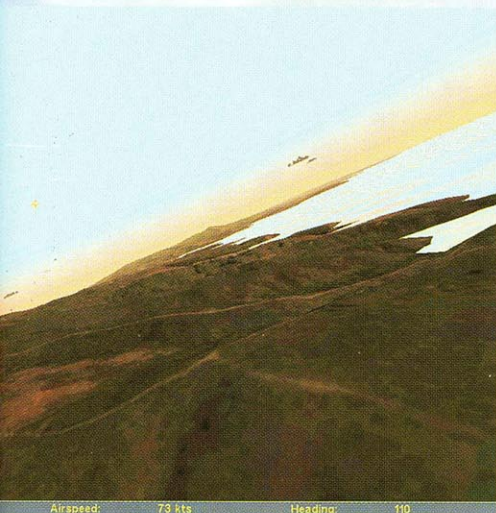
FLIGHT II



Altitude: 1000 ft



Altitude: 39 ft Airspeed: -2 kts Heading: 21



Wieder einmal gibt es neues aus dem Bereich der friedlichen Flugsimulationen zu berichten, denn gut zwei Jahre nach Veröffentlichung von Flight Unlimited durch Looking Glass ist jetzt Teil zwei da. Mit 3Dfx Unterstützung und noch schöneren Landschaften wird dieses Game die Fliegergilde begeistern.

Als Fluggebiet steht dir die San Francisco Bay zur Verfügung und die mit Texturen überzogenen Landschaften (sind aus gescannten Luftaufnahmen entstanden) wirken weicher und realistischer als bei so manchem Konkurrenzprodukt. Fünf verschiedene Flieger stehen dem geneigten Virtua-Piloten zur Verfügung, von der "Trainer 172" (für Einsteiger sehr zu empfehlen, weil leicht zu handhaben) über die "Piper Arrow", die schon mehr Mucken macht bis zur "Beechcraft Baron", der "de Havillan Beaver" bis zum absoluten Traum jedes Sportpiloten, der "P-510 Mustang". Für Abwechslung ist bei diesem Game in

grafischer Hinsicht in jedem Fall gesorgt, sind doch Schiffe auf dem Wasser unterwegs, andere Flugzeuge im Luftraum und auch die Details am Boden können sich absolut sehen lassen.

Mit dem Funkgerät wirst du auf deinem Weg durch die Lüfte umzugehen haben, denn die Flugkontrolle ist nicht sehr begeistert, wenn du Linienmaschinen zu nahe kommst oder einfach in der Nähe der Flughäfen zu viel herumkurvst. Schnapp dir das Mikro und nimm die Anweisungen des Towers entgegen, sonst kannst du rasch große Probleme mit der Flugsicherheit bekommen.

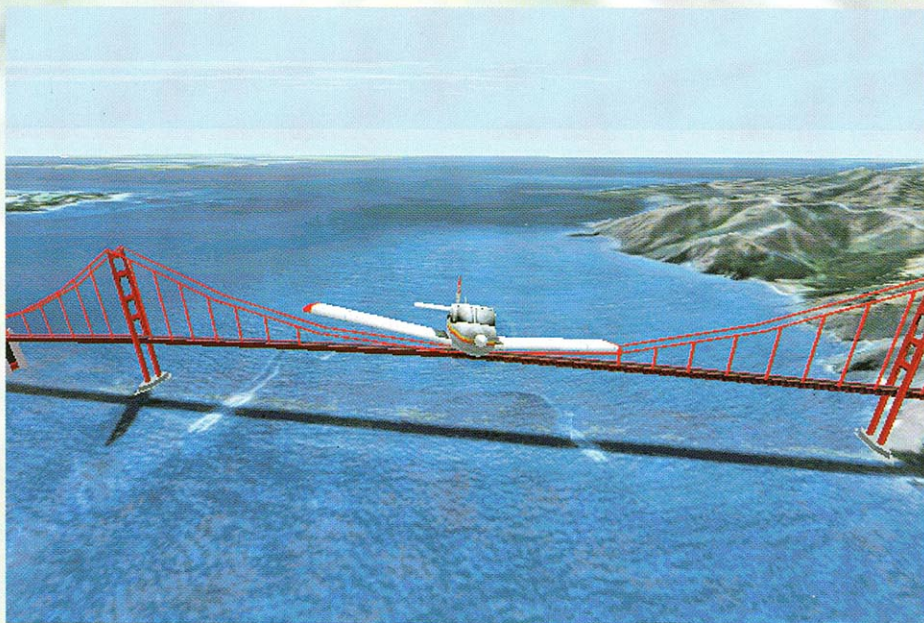
Ein besonders interessantes Feature wurde mit den "Adventures" eingebaut, denn dies sind insgesamt 25 sehr interessante Missionen, die du ganz ohne Waffengewalt zu absolvieren hast. Ob

dies nun der simple Rundflug mit folgendem Motorschaden, eine Aktion bei Nacht, oder auch die Aufgabe ist, einen Sträfling aus Alcatraz zu befreien, es ist immer was los bei Flight Unlimited 2 (und erfrischender Weise ohne ständiges Geballere).

Die 3Dfx Unterstützung schafft es zwar nicht, die Grafik schneller zu machen, aber bei Flügen nahe des Erdbodens werden die Texturen abgesoffet oder aber auch in der Luft schöne Nebeneffekte erzielt.

Wer also mit friedlichem Ziel in die Luft gehen möchte und doch seinen Spaß und realistisches Flugfeeling haben will, der sollte bei Flight Unlimited 2 ganz einfach zugreifen.

Heinz Strobel



FLIGHT II

GRAFIK	95 %
SOUND/MUSIK	90 %
SPIELBARKEIT	85 %
MOTIVATION	75 %
STEUERUNG	90 %
HANDBUCH	86 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

89 %

HERSTELLER:

LOOKING GLASS/EIDOS

TESTMUSTER:

DARIUS
0222-20 102

GENRE:

FLUSI

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,--

HARDWARE:

>P166, 16MB RAM, 120 MB FESTPLATTE,
8X CD, SVGA, WIN95,
SOUNDBL. KOMP., MAUS, JOYSTICK, PEDALE

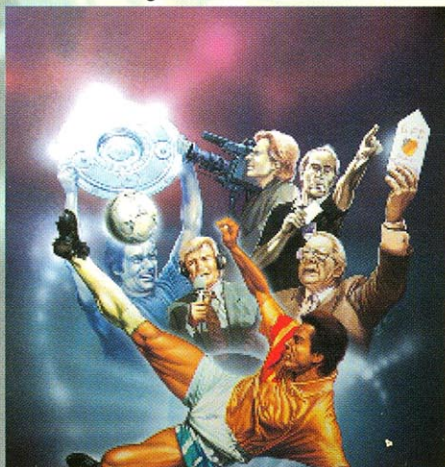
CHAMPIONS - PACK

Bundesliga

manager

Gerade rechtzeitig vor Beginn der Fußballweltmeisterschaft in Frankreich bringt Software 2000 ein Championspack des Bundesligamanagers auf den Markt. Von der ersten Version dem normalen "Bundesliga Manager" über den "professional" und dem "Hatrick" bis hin zum "Bundesliga Manager 97" sind alle Vollversionen enthalten.

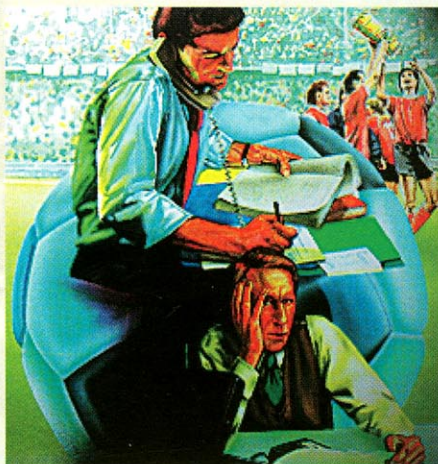
Dieses Package läßt die Herzen aller User höher schlagen, die sich mit dem Thema Fußball als solches und dem Management, dem Marketing und der Pressebetreuung im speziellen auseinandersetzen. Es bleiben eigentlich keine Wünsche offen, denn ob man sich nun die Anfänge des Bundesliga Managers ansieht und die Verbesserungen, die im Laufe der Zeit



gemacht wurden ansieht, oder aber in die Vollen der Ausgabe '97 greift, man wird immer von einer Unzahl an Variationsmöglichkeiten, Stadionausbauten, Spielertransfers Marketingmaßnahmen, Steuerung der Eintrittspreise und auch die Wahl eines neuen Trainers begeistert sein.

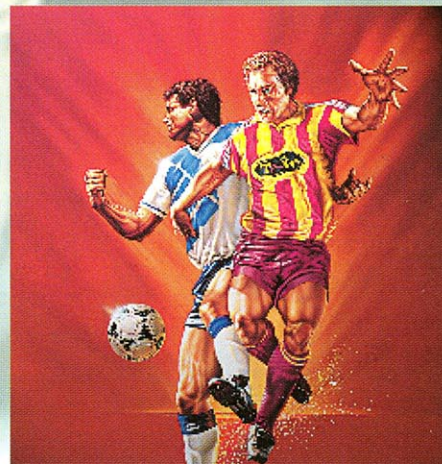
Der User kann die Geschicke seines Lieblingsvereins lenken, seine eigenen Vorstellungen über die Führung eines Clubs einbringen und auch die Ergebnis-

se sowohl in wunderschön animierten Spielen, als auch in der Tabelle am Ende einer Saison erkennen. Es wird eine ganze Weile dauern, bis man mit den Machenschaften vertraut ist, bis man



sein Geld (oder das der Bank) richtig investiert hat und auch so manchen Spieler-Fehlkauf oder auch die Verpflichtung eines nicht geeigneten Trainer verkraftet hat.

Es macht einfach Spaß, nicht selbst das runde Leder am virtuellen Fuß zu haben, sondern sich durch eine Unmenge an Statistiken zu wühlen, zu sehen, wie sich Investitionen auf die nächsten Spielergebnisse auswirken. Es macht Freude, Spieler auf dem Transfermarkt zu kaufen



und zu verkaufen, die eigene Mannschaft zu komplettieren und dem Trainer bei seiner Arbeit zuzusehen. Und wenn er seine Leistung nicht erbringt, dann macht man einfach das, was alle Clubpräsidenten machen - man entläßt ihn. Ob es allerdings immer die richtige Variante ist, sei dahin gestellt und wird sich in dieser Spielesammlung von Software 2000 eindrucksvoll bestätigen. Oder aber auch widerlegen.

Thomas Gehringer

GESAMTBEWERTUNG

GRAFIK	81 %
SOUND/MUSIK	83 %
SPIELBARKEIT	86 %
MOTIVATION	82 %
STEUERUNG	80 %
HANDBUCH	95 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

87%

HERSTELLER:

SOFTWARE 2000

TESTMUSTER:

DARIUS

01-285-86-85-0

GENRE:

FUßBALL MANAGEMENT

RICHTPREIS:

CA.ÖS 549,-

HARDWARE:

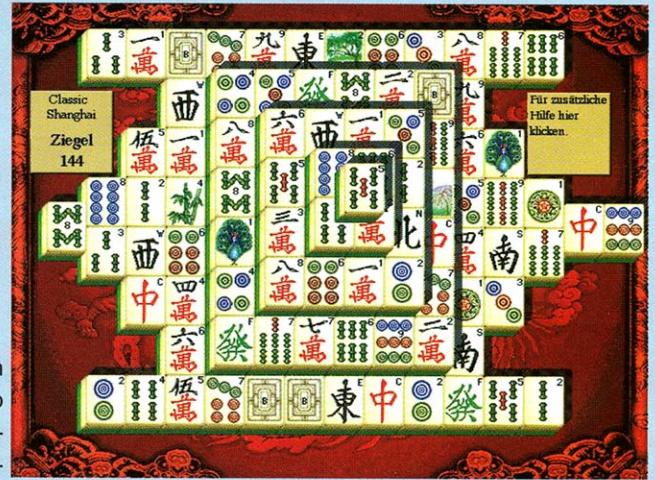
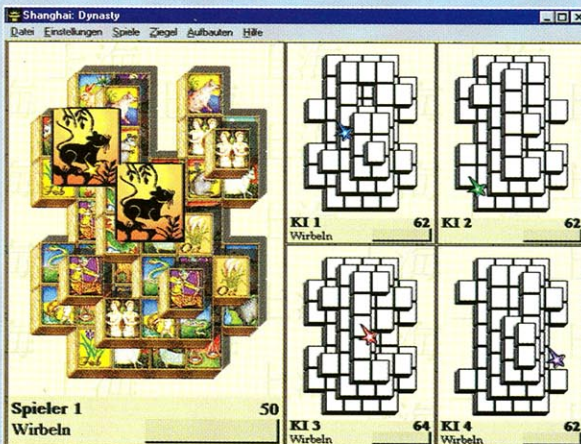
BESSER PENTIUM 90, MIND.16MB RAM, >20 MB
FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER
KOMP., MAUS, 1 SPIELER

SHANGHAI DYNASTY

Das gute alte Shanghai hat wieder einmal Saison, denn Activision hat eine neue Version des Klassikers auf den Markt gebracht. Shanghai Dynasty ist ein umfangreiches Package, bei dem Fans der Denkstrategie voll auf ihre Kosten kommen werden.

Wer hat es noch nicht gespielt, das Spiel, bei dem man sich einer Unmenge an verschiedenen farbigen Steinen, die in unglaubliche komplizierten Gebilden aufgeschichtet sind, stellen muß. Es gilt nun, mittels Mausclick zwei gleiche Steine zu entfer-

nen, welche auch noch "frei" sein müssen (also nicht unter anderen begraben oder von zwei Seiten zugepflastert. Ist halt leider nicht ganz so einfach, vorallem, weil sich die Steine teilweise optisch unglaublich ähneln. Natürlich sollte man die Dinger nicht einfach irgendwie entfernen, sondern ein gewisses System dahinter haben. Grundsätzlich sollte immer versucht werden, die Steine zuerst aus der Mitte zu entfernen, da sich in der Folge dann mehr Möglichkeiten eröffnen, auch die Randsteine zu ergattern.



werfen.

Wie auch immer, das Game bringt die Ganglien zum rauchen und es erfordert viel Geduld und Muße, nicht nach dem dritten Spiel, bei dem nach dem letzten möglichen Zug noch immer 66 von den anfänglichen 144 Steinen übrig sind, die Verpackung mit dem Vorsatz sie nie wieder in die Hand zu nehmen, in die Ecke zu knallen.

Freunde des Denkens und Spieler, die nur mal kurz ein paar Steinchen entfernen wollen seid gewarnt: Shanghai Dynasty macht in jedem Fall süchtig und die Nacht wird zum Tag, der Kaffee wird in Strömen fließen, nur um die Augen für die nächsten passenden Steine offen zu halten.

Grafisch kommt das Spiel logischerweise an Games anderen Genres nicht heran, trotzdem ist es schön anzusehen (und zu hören) und es macht Spaß, die Animationen der weggeclickten Steinchen zu bewundern.

Thomas Gehringer

SHANGHAI DYNASTY

GRAFIK	65 %
SOUND/MUSIK	70 %
SPIELBARKEIT	90 %
MOTIVATION	85 %
STEUERUNG	80 %
HANDBUCH	70 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

80 %

HERSTELLER: ACTIVISION

TESTMUSTER: DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE: DENKSPIEL
RICHTPREIS: CA.ÖS 399,--

HARDWARE:
>486/66, >8MB RAM, 40-100 MB FESTPLATTE,
2X CD, SVGA, WIN95, SOUND BL. KOMP., MAUS,
1-5 SPIELER NETZWERK-INTERNET

UBIK

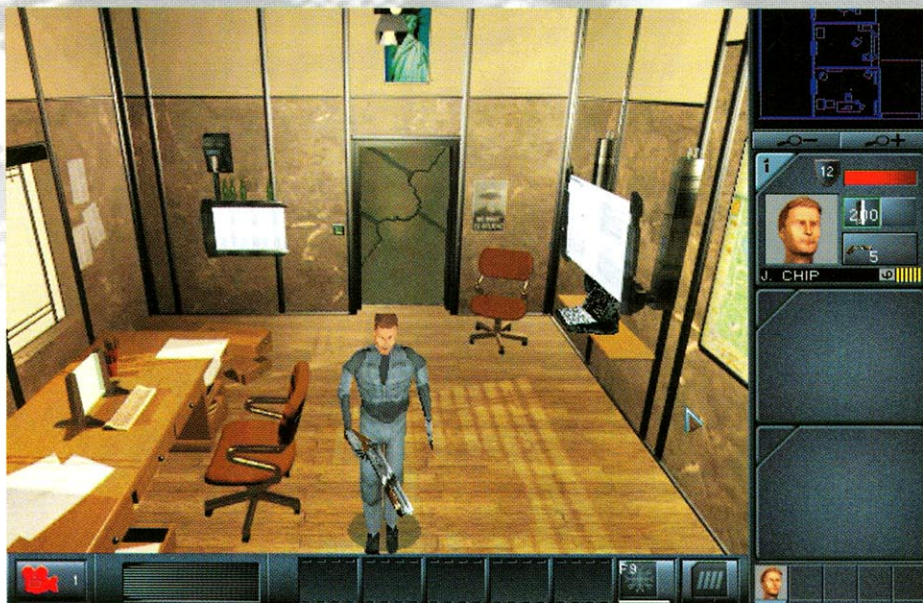
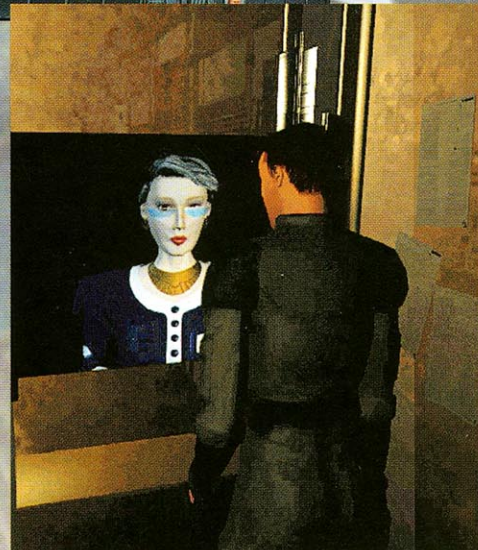
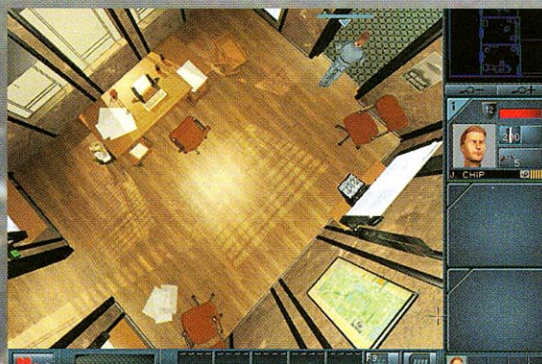
Cryo hat sich mit einem Strategiespiel in Szene gesetzt, welches in mancherlei Hinsicht sehr positiv überrascht, sich aber auf der anderen Seite nicht nötige Blößen gibt. Ein Wechselbad der Gefühle also.

Es spielt sich alles zu Beginn des nächsten Jahrtausends ab, zu einem Zeitpunkt, als die Industrie sich menschliche Fähigkeiten zunutze macht und diese auf seltsame Weise ausnutzt. So wird Werksspionage zu einem brisanten Thema und du steuerst Joe Chip (Angestellter des Konzerns Runciter Associaton) durch diverse Missionen mit dem Ziel die Widersacher zu vernichten. Rekrutiere zunächst eine kleine Armee bestehend aus verschiedenen Agenten unterschiedlicher Fähigkeiten (Psi und Phi-Agenten). Die Psi-

Agenten nutzen, wie ihr Name schon sagt, ihr mentalen Fähigkeiten und die "Phis" hingegen wenden rohe Gewalt in allen erdenklichen Formen an. Egal, welche Art du wählst, schwer hast du es in diesem Spiel mit enorm hohen Schwierigkeitsgrad in jedem Fall, denn die insgesamt 15 Aktionsschauplätze fordern dir das Letzte ab.

Mittels Maus steuerst du deine Armee, verbesserst ihre Schlagkraft und Effizienz durch neue Waffen oder Kommandochips und mußt immer darauf achten, daß das Konzernbudget äußerst begrenzt ist und somit auch deine Mitteln verdammt gering sind.

Die Stages sind sehr abwechslungsreich gestaltet und sowohl die Missionsziele als auch die generellen Aufträge differieren stark. So gibt es Levels, die auf rein friedlicher Absicht basieren und Adventurecharakter haben und dann wieder welche, wo es um das rein strategische Gemetzel geht. Wie auch immer, die Speicherefunktion von UbiK ist jedenfalls eine ganz merkwürdige, werden doch alle Fortschritte, die du mit deiner Armee gemacht hast automatisch gespeichert. Allerdings immer ohne dein Zutun und du hast nicht die Möglichkeit, dann zu sichern, wenn du es für



richtig hältst und hast es beim Laden eines Spiels dementsprechend schwer. Dies ist sicher einer der wichtigsten Kritikpunkte in diesem Spiel, der neben der unpräzisen Kameraführung, die teilweise echt nervend ist, das Herz des Gamblers nicht wirklich höherschlagen läßt. Hingegen die grafische Aufmachung, die straighte Storyline und die unkomplizierte Steuerung machen das Spiel wieder zu einem Highlight in diesem Genre. Bleibt nur die Frage offen, ob man die Zähne zusammenbeißen, über die Mängel hinwegsehen und ganz einfach der positiven Aspekten von UbiK frönen will.

Thomas Gehringer

UBIK

GRAFIK	85 %
SOUND/MUSIK	80 %
SPIELBARKEIT	60 %
MOTIVATION	70 %
STEUERUNG	90 %
HANDBUCH	86 %
GEWALTFREIHEIT	63 %

GESAMTNOTE:

76 %

HERSTELLER: CRYO

TESTMUSTER: DYNAMIC SYSTEMS
03614-50050

GENRE: STRATEGIE
RICHTPREIS: CA.ÖS 799,-

HARDWARE:
PENTIUM 133(200), MIND.16(32)MB RAM, 10-150 MB
FESTPLATTE, 8(12)X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, DIREKT X5

GERI SIMULATOR

Mit dem Geri-Simulator hat V.A.M.P. Computing, österreichischer Alleinvertrieb durch die Firma Electronic Land, neue Maßstäbe im Bereich des "PC-Tamogotchis" gesetzt. Es geht in diesem Spiel nicht darum einen Hund, ein Küken oder einen Dinosaurier möglichst lange durchzubringen, sondern um das Wohl eines zu Beginn 5 jährigen Kindes. Sein Name ist Geri.

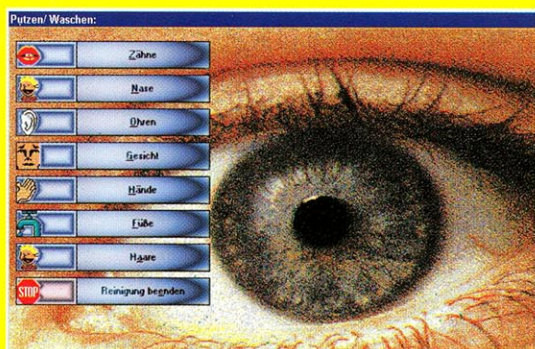
Du hast nun die Aufgabe, den Jungen zu beschäftigen, mit ihm zu spielen, ihn diverse Tätigkeiten (Schreiben, Zeichnen, etc.) zu lehren, ihn zu ernähren und ihm eine ausreichende Menge an Schlaf zu gönnen. Es ist, wie auch bei "echten" Kindern nicht ganz einfach, die Bedürfnisse des jungen Mannes zu befriedigen, fütterst du ihn zu wenig, hat er Hunger, gibst du ihm zuviel, bekommt er Bauchweh. Also solltest du die richtige Menge an Nahrung

und vorallem auch die richtige Zusammenstellung der Speisen wählen. Selbstverständlich will ein fünfjähriger Bub auch beschäftigt werden, was du mit Fernsehen (Kanal und Sendungswahl ist möglich!), Radfahren

einfach, einen halbwegs optimalen Hygienestatus (dieser wird dir gemeinsam mit anderen Statistiken am Ende eines jeden Tages angezeigt) zu erreichen, denn irgendwie scheint es völlig egal zu sein, ob Geri jeden Tag zweimal gewaschen wird oder eine ganze Woche schmutzig beliebt, der Hygienestatus in meinem Spiel bewegte sich nicht sehr viel von der Minimummarke weg. Aber vielleicht habe ich ja doch irgendeinen Fehler in der Erziehung meines virtuellen Sohnes gemacht?

Wie auch immer, grafisch kann das Game beileibe nicht überzeugen, was aber auch nicht Sinn und Zweck dieser Übung ist, es handelt sich beim Geri-Simulator vielmehr um eine Simulation, die auf die Bedürfnisse von Kindern einzugehen weiß und wo man auch als Elternteil an frühere Zeiten erinnert wird.

Gerald Amon



ten zuerst beibringen) oder auch mit Gameboyspielen erreichen kannst. Nach dem Gesichtsausdruck von Geri und die Rückmeldungen, die du vom Computer bekommst, erkennst du, ob er zufrieden ist, oder weitere Beschäftigung braucht. Selbstverständlich mußt du Geri waschen, ihm die Zähne putzen und ihn umziehen, was eigentlich den schwersten Part in diesem Spiel darstellt. Es ist nicht ganz so



GERI SIMULATOR

GRAFIK	56 %
SOUND/MUSIK	71 %
SPIELBARKEIT	89 %
MOTIVATION	82 %
STEUERUNG	90 %
HANDBUCH	56 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

78%

HERSTELLER:

V.A.M.P. COMPUTING

TESTMUSTER:

ELECTRONIC LAND
01-505 76 350

GENRE:

TAMAGOTCHI VERSCHNITT
CA.ÖS 99,-

RICHTPREIS:

HARDWARE:

486/66, 8 MB RAM, 10 MB FESTPLATTE,
2X CD, VGA, WIN95, SOUNDBLASTER. KOMP., MAUS,
1 SPIELER

CROC



Eitel, Wonne, Sonnenschein, Friede, Freude und Eierkuchen. So könnte man das Land der Gobbos bezeichnen, in welches auch ein Baby Krokodil mit dem Namen Croc in einem Bastkörbchen angespült wird (kommt mir aus lang vergangenen Religionsstunden irgendwie bekannt vor)

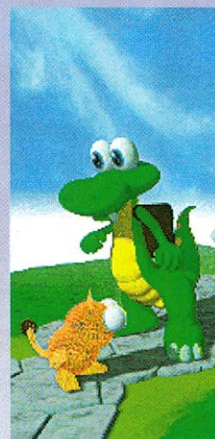
Kurzerhand wird Croc von den her-

zigen Fell-Tierchen, den Gobbos aufgenommen und lebt mit ihnen in Frieden. Bis der Baron Dante kommt und alle Gobbos aus unerfindlichen Gründen kidnappt. Es macht sich Croc nun auf, um seine Freunde aus den Klauen des Bösewichts zu befreien.

Du steuerst das 3D-Babykrokodil völlig frei durch die Landschaft, die im übrigen wunderschön designt ist, kletterst und springst durch die Gegend und machst mittels einem Schwanzschlag die Gegner zunichte. Es sind dies Killerbienen oder Gnome, die dir ans Krokodilleder wollen. Insgesamt mußt du 45 (!) Levels überstehen, möglichst viele deiner pelzigen Freunde befreien und in jeder

Stage noch nach dem Ausgang suchen. Nach jedem fünften Level stehst du noch dazu einem Oberboss gegenüber, der deiner Fingerfertigkeit das Allerletzte abverlangt.

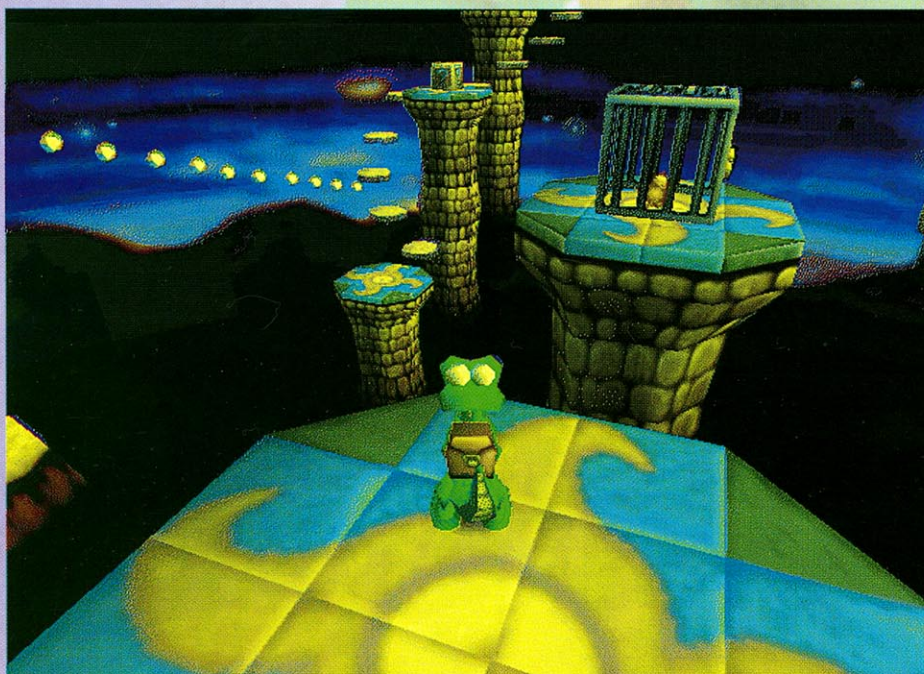
Der Schwierigkeitsgrad bei Croc-Legend of the Gobbos ist ein ganz gewaltig hoher und du wirst bei manchen Stellen ein ganze Weile brauchen, um sie zu schaffen.



Mit einer 3D Beschleunigerkarte sieht das Spiel wirklich zum Anbeißen aus und auch die designten Landschaften (von saftigen Wiesen und Wäldern über Lavalevels oder auch Eislandschaften) kommen sehr gut rüber. Die Animationen des kleinen Alligators sind absolut erstklassig und es ist eine Augenweide dem kleinen Freund zuzusehen, wie er sich an Vorsprung hinaufhangelt oder von einer Plattform auf die nächste springt.

Einzig am Sound hätte an ein wenig mehr feilen können, denn gerade dieser Punkt hätte den Gesamteindruck des Games sehr positiv abrunden können. Die langen Ladezeiten zwischen den einzelnen Levels sind zwar störend, aber durchaus zu verkraften.

Thomas Gehringer



CROC

GRAFIK		87 %
SOUND/MUSIK		70 %
SPIELBARKEIT		89 %
MOTIVATION		85 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		83 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

86 %

HERSTELLER:

ELECTRONIC ARTS

TESTMUSTER:

ELECTRONIC ARTS

02236-864075

GENRE:

3D JUMP & RUN

RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

PENTIUM 133(200), MIND.16(32)MB RAM, 100-180 MB FESTPLATTE, 8(12)X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, DIREKT X5, 3DFX

TIPS & TRICKS SPECIAL 4/98

RESIDENT EVIL 2

RESIDENT EVIL 2

Die Komplettlösung



+ 2 Seiten Tips und Tricks N64

RESIDENT EVIL 2

DIE ENGLISCHE KOMPLETTLÖSUNG

Leon 1st Scenario

From the starting point, clear a path through the zombies and make your way to the gun shop. There, you'll find two boxes of handgun ammunition. Once the zombies break through the glass, you can either flee in terror or kill the zombies and get the shop owner's shotgun.

Once in the alley behind the shop, make your way to the back of the van and collect the handgun rounds. The zombies will break through the gate; take care of them and go to the door on the other side of the basketball court. From this point, run by the zombies and head to the bus. Once inside, take the handgun bullets out of the bag and take care of the flesh eaters. Head for the front door of the bus.

From here, it's only a short distance to the police station, but beware - many of the undead are waiting.

In the main hall of the police station, pick up the handgun bullets and ink ribbon. You can save here at the typewriter. Go through the unlocked door and speak with the wounded officer. He will give you a key card. Use the key card on the computer in the main hall where you first entered the station house. It unlocks the other door. Now go through it, and you'll find a police memo. Head through the door next to the window. In the hallway you will come across an officer who has had a slight problem with his head. If you double-check him you will find that he has some handgun bullets that you might need. Further down the hall

you'll come across a pool of blood. Beware of the creature that drops down. Simply aim low and shoot until it doesn't move anymore. Pick up the green herbs to heal yourself now or later.

Enter the door at the end of the hall. Go down the hall and through the double doors to the right. To your immediate left on a desk you will find the Operation Report file. Head to the small room to the left of the chalkboard.

There, go to the fireplace and ignite the fire with the lighter to reveal the first red jewel. Take it and head out the door and continue down the hallway. When you reach the room with the zombies, take care of them quickly and head up the stairs to the left. Now head down the hall until you reach the statue with the second red jewel in its hand. Push the smaller gray statue over the square on the floor to the left of the big statue. Push the reddish statue over the square on the right side of the statue. The red jewel will be released and is yours for the taking. Head through the door to the right of the statue and down the hallway. Enter the first door, which is the S.T.A.R.S. office. On Chris's desk you will find his diary, and beneath that you will find the Unicorn Medal.

Get the shotgun out of the locker and exit the room.

Take the Unicorn Medal to the fountain in the main hall of the police station, where you first entered. Place the Unicorn Medal in the front of the fountain.

This will release the spade key. Go back into the door from which you came and down the hall, and unlock the

door to the file room. There, you'll find the Patrol Report, ink ribbon, and a crank. To get the crank, push the step stool to the cabinet, climb up, and get it. Exit the room and head up to the second floor.

Go down the hall past the statues and enter the door. Make your way to the library. From there, head up the stairs to the right and down the walkway. You will fall through the floor. Look at the picture clue and push the red button. Approach the face of the bookshelves and push the red switches to make the bookcases match the picture clue. Once in the correct position, the picture will fall away and reveal the bishop plug. Take the plug and exit the double doors. Then make your way to the other side of the balcony, past the zombies, and through the door on the far side. Enter the room and pick up the desk key, ink ribbon, and the Chief Secretary's Diary A. Then exit through the opposite door and head down the hallway. Exit through the door straight ahead.

Once outside go down the stairs and enter the door. In the hallway, enter the open doorway on the left. Enter the small room with the open door to the right. Inside you will find green herbs behind a desk and a safe in front. To open the safe, use the combo 2236. Inside you will find acid rounds and the police station map. Exit double doors at far end of room.

Make your way to the burning helicopter outside the police station. Go down the stairs and enter the door around the corner, where you'll find a save point, bow darts, and a valve handle. With val-

ve handle in hand, return to the burning helicopter. Go behind the open fence next to the door and use the valve handle on the water-pressure valve. Water will quench the flames and in the smoke you will find handgun bullets. Head back to hallway inside the house where the helicopter was protruding in. Now with the flames out you can enter the door on the right.

In this room you will find the diamond key and two stone busts protruding out of the wall. Place a red jewel in each one of the busts. This will reveal the king plug. Take the plug and head back to the first floor. Use the diamond key to enter the evidence room on the first floor to the right of the main staircase. Dispatch the zombies quickly, and then search for the film and shotgun shells. Exit through the other door into the room where the officer gave you the key card at the beginning. This time he won't be so nice. On the desk in the room where you find him will be the heart key. If you look around the main room you will find some handgun bullets in the locker and a memo to Leon on the desk. When you're done poking around, head to the interrogation room that you can open with the diamond key. Once inside you'll find the rook plug and cord. Make your way out of the room quickly....

Now go back to the room where you got the memo to Leon. From there, go down the short hallway to the door you need the heart key for. Use it and discard. Now head for the stairs, and look out for the dogs. Take your first right and run to the first

door on your right. Inside, pick up the green herbs and police B1 map, then head for the reserve power control panel. Once there press up, down, up, down, up. This will activate the key card lock door. Now head back out, take a right, and head to the door at the end of the hallway marked parking. You will now meet up with Ada Wong. Help Ada move the paddy wagon out of the way. Follow her in and find the cell that Ben is in. After a brief conversation, look to the shelf on the right for the manhole opener. Head to the left of the kennels and look for the manhole. Use the manhole opener and head down. Once there you will become Ada. Beware of the dogs!

You want to take the first right and head straight for the door. Inside the room, look to the right to find the sewage-disposal map hanging on the wall.

Hop down to the left of the control panel and push the boxes in place so they make a bridge. Once they are in place, hop back up to the water-level control switch and push the button. The water will raise the boxes and you can walk across and get the club key. Now head back to the door on the right, where some grenade rounds are waiting, and head back to where you first became Ada. She will automatically give Leon the items. Once you are yourself again, head back up the stairs, open the door using the diamond key, and discard it. Inside the room, you'll acquire the Magnum, the night watchman's diary, and ammo. Now go into the only room on the first-floor map you haven't been in: the middle room on the upper right side. Use the club key to enter and discard. With lighter in hand, ignite the furnace on the far

side of the room. Then turn the faucets on the wall in this order: 12, 13, and 11. This will make the golden cogwheel fall out of the painting. Take it and head to the third floor via the library on the second floor.

Enter the only other door on the third floor and use the crank in the square hole in the wall to lower a staircase. Head up the staircase and use the golden cogwheel on the gears, then press the button to open the door to the right. Behind the door you will find the knight plug. Go down the shaft and pick up the mail to the chief. Keep going and prepare for a fierce fight with the hideous monster waiting for you. Once he's defeated, make your way to the door at which you need to place all of the chess piece plugs to enter. From there you can find the room that contains the ink ribbon, sewer manager file, and save point.

When you exit, you'll run into Ada again. After a brief conversation, you will be shot and become Ada again. Follow the woman up the ladder and on into the vent shaft. After you meet up with her, head down the ladder. Here you'll once again become Leon. Go down the hallway and find the wolf coin. Follow the sewer until you reach the equipment. Use the valve handle on the bridge-lowering mechanism. Once across and on the other side, use it again to raise the bridge back up (trust me). Head down the corridor until the alligator attacks. Then run back until you get to the red light on the left. Push the button to release the gas canister. Let the alligator take the canister into his mouth, then shoot it! Head down to the door in the direction the alligator came from. Head up the ladder, go to the left, and get the eagle medal and sewer manager's diary.

Head to the right and use the valve handle on the lighted machine to the left of the spinning fan. This will allow you to climb up the ladder and through the airshaft. Follow the sewer until you reach the waterfall and use both of the medals on the water-flow control panel to the right. This will stop the flow of water and allow you access to the door behind. Make your way to the right side of the trolley and turn on the power switch on the control panel. This will activate the trolley. Enter it, but beware of the monster. When he attacks, shoot up at his arms. Once on the other side, exit, and to the immediate left, use the lighter on the flare signal to make the weapon-box key gleam in the light. Pick up the key and head for the door.

Go down the walkway until you reach some zombies and the first intersection. Go to the left, and search on the dead guy for shotgun parts, which can be combined with the shotgun to make a super shotgun. Head to the right and up the ladder. In the room above, you'll find ink ribbons, Magnum bullets, shotgun rounds, and a save point. Once all of the items have been collected, head out the door. Go into the tractor housing sitting on the platform. Inside, you'll find more ammo and the key to activate the platform. Take the key out to the control panel in front of the tractor housing, use it, and press the button to activate. Once inside, William, the creature (you can't miss him), will attack. Exit the tractor and get ready for battle!

Once William is defeated, go back in the tractor housing. After Ada is done talking, explore the room for various items, head to the east area, and go through the frozen door. Get the fuse case off the cart and use it at table to

have it put together by the mechanical arm. Take the fuse to the junction in between the east and west area, and use it. Head to the west area and go in the door to the right. Get the security memo and temporary-user note. Go to the computer and turn on the anti-B.O.W. sprinklers. Shoot the plant coming out of the ventilation shaft with flame rounds or the flamethrower found in the locker. Climb through the vent shaft and pick up the ammo and ink ribbon.

Now go to open the door to the right, but beware of the fierce plant creatures waiting behind the door. Once they have been dealt with, head through the door and destroy one more. Then head down the ladder by the big plant. Enter the door and search beneath all of the monitors for the map. Go through the door and use the weapon-box key to get the Magnum parts. These can be combined to make a custom Magnum. Go in and deal with the zombies and pick up the red lab card. Take it and head to the door with the huge eggs out front. Use the card to enter, and kill the giant moth. Then move over to the computer and clear off the keyboard by killing all of the little creatures on it. Use the computer and enter in the password "guest." Then head back up to the east area and use the key card on the door. Enter and kill the zombies and turn on the light switch. Pick up the first-aid spray, Magnum rounds, and most importantly the MO disk. When you go outside you'll run into Annette and receive the G-virus. Head to the large door to use the MO disk. Ada will confront you. After this, continue on your way to the MO disk door. Enter and prepare for the final battle with William. Just make sure you have a lot of herbs and/or first-aid

spray and ammo!

Claire 1st Scenario

From the starting point, clear a path through the zombies and make your way to the gun shop. There, you will find two boxes of handgun ammunition. After the zombies break through the glass, you can either flee in terror or kill the zombies and get the shop owner's shotgun.

In the alley behind the shop, make your way to the back of the van and collect the handgun rounds. The zombies will break through the gate; take care of them and go to the door on the other side of the basketball court.

From this point, run by the zombies and head to the bus. Once inside, take the handgun bullets out of the bag, take care of the flesh eaters, and head for the front door of the bus. From here, it's only a short distance to the police station, but beware - many of the undead are waiting.

In the main hall of the police station, pick up the handgun bullets and ink ribbon. You can save here at the typewriter. Go into the unlocked door and speak with the wounded officer who will give you a key card. Use the key card on the computer in the main hall where you first entered the station house. It unlocks the other door. In this room, you'll find a police memo, and locked inside the desk is a can of first-aid spray. Head through the door next to the window. In the hallway, you'll come across an officer who's had a slight problem with his head. If you double-check him, you'll find that he has some handgun bullets. Further down the hall, you'll come across a pool of blood. Beware of the creature that drops down. Simply aim low and shoot until it doesn't move anymore. Pick up the green herbs

to heal yourself now or later. Enter the door at the end of the hall. Go down the hall and into the double doors to the right. To your immediate left on a desk you will find the Operation Report file. Exit the room and head down the hall to yet another door. Beware - on the other side of this door is a mess of zombies. Go to the top of the stairs and head down the hallway until you reach a statue with a red jewel in its hand. Push the smaller gray statue over the square on the floor to the left of the big statue. Push the reddish statue over the square spot on the right side of the statue. The red jewel will be released and is yours for the taking. Head through the door to the right of the statue and down the hallway.

Enter the first door to find the S.T.A.R.S. office. On Chris's desk you will find his diary, and beneath that you'll find the Unicorn Medal. Get the grenade launcher out of the locker and exit the room. When you try to exit, a fax will come in, which you should grab. Take the Unicorn Medal to the main hall of the police station where you first entered, and place it in the front of the fountain. This will release the spade key. Go back through the door from which you came and down the hall, and unlock the door to the file room. There, you'll find the Patrol Report, ink ribbon, and a crank. To get the crank, push the step stool to the cabinet, climb up, and get it.

Exit the room and head up to the second floor. Go down the hall past the statues and enter the door. Inside, you'll find a little girl in trouble. Shoot the zombie and talk to Chris. Down the hallway behind him, you'll find a box of handgun bullets. Down the hall to the right you'll find a box of flame rounds in the

desk. Enter the library to the left. Head up the stairs to the right and down the walkway, where you'll fall through the floor. There, look at the picture clue and push the red button. Approach the face of the leftmost bookshelf, push the red switch, and move it to the right. Go to the next bookshelf to the right and move it to the right as well. This will trigger the picture to move and reveal the serpent stone. Take the stone and exit the double doors. Then make your way to the other side of the balcony, past the zombies, and through the door on the far side.

Enter the room and pick up the lighter, ink ribbon, and the Chief Secretary's Diary A. Return to the first floor via the emergency ladder and head for the briefing room. Inside, go to the small room in the back with the fireplace. Use the lighter to light the fire and burn the painting. This will reveal the second red jewel. Take it and go back to the second-floor save-point room where you got the lighter. Then, exit through the opposite door and head down the hallway. Exit through the door straight ahead.

Once outside, go down the stairs and enter the door. In the hallway, enter the open doorway on the left. Enter the small room with the open door to the right. Inside you'll find green herbs behind the desk and a safe in front. To open the safe, use the combo 2236. Inside you will find acid rounds and the police station map. Exit the double doors at the far end of room. Make your way to the burning helicopter outside the police station. Go down the stairs and enter the door around the corner for a save point, shells, and a valve handle. With valve handle in hand, return to the burning helicopter, go behind the open fence next to the door, and use the valve handle on

the water-pressure valve. Water will quench the flames, and in the smoke you'll find handgun bullets. Head back to the hallway inside the house where the helicopter was protruding in. Now, with the flames out, you can enter the door on the right. Once inside the room you'll find the diamond key, along with two stone busts protruding out of the wall. Place a red jewel in each one of the busts. This will reveal part of the blue stone. Take the stone and head back to the first floor.

Use the diamond key to enter the evidence room on the first floor to the right of the main staircase. Dispatch of the zombies quickly, and search for the film and plastic explosive. Exit through the other door into the room where the officer gave you the key card at the beginning. This time he won't be so nice. On the desk in the room where you find him will be the detonator. If you look around the main room you'll come across some handgun bullets in the locker and a memo to Leon on the desk. When you're done poking around, head to the interrogation room that you can open with the diamond key. Once inside you will find the eagle stone and cord. Make your way out of the room quickly....

Now go back to the room where you got the memo to Leon. From that room, go down the short hallway to the door you need the heart key for. Use it and discard. Now head for the stairs. Look out for the dogs, take your first right, and run to the first door on your right.

Inside, pick up the green herbs and police B1 map, then head for the reserve power control panel. There, press up, down, up, down, up. This will activate the key card lock door. Now head

CATS VIDEOSPIELE

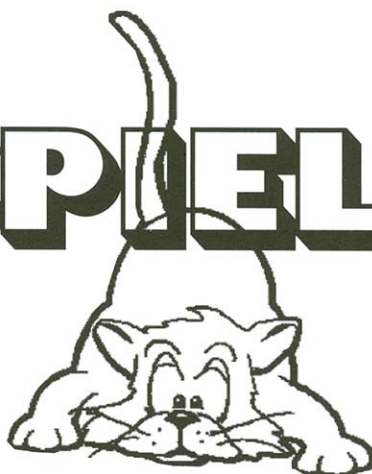
1090 Wien, Nußdorferstraße 77

Tel./Fax: 310 55 62

cats@ping.at

Geschäftszeiten: Mo-Fr 12-18³⁰

Sa 10-17



NEUE UND GEBRAUCHTE SPIELE FÜR:

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

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

SPIEL DIENST!

Tauschgebühren:

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

Sie erreichen uns:

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

WANTED:

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

ANKAUF • VERKAUF • TAUSCH

back out and take a left, pass the first door on your right, and enter the door to the left. Go down the corridor and enter the door on your left. Here you can save your progress or get some things out of the storage chest. Once you exit the room you will run into Sherry. After a brief talk you'll play as Sherry. Head to the elevator and go up. Beware of the dogs!

You want to take the firstright and head straight for the door. Once inside the room, look to the right - hanging on the wall is the sewage-disposal map. Grab it, hop down to the left of the control panel, and push the boxes in place so they make a bridge. Once the boxes are in place, hop back up to the water-level control switch and push the button. The water will raise the boxes and you can walk across and get the club key.

You can head back to the elevator or to the door on the right where some grenade rounds are waiting. Once back up the elevator, Sherry will automatically give Claire the items, and you will once again control Claire. Go back up the manhole ladder and through a set of doors. Then, use the club key on the autopsy room to the left. Inside, in the far left of the room in a cabinet, you'll discover the red key card. Watch out! The moment you pick up the red key card, all of the zombies in the room spring to life. Next, go down the hallway to the key-card door and use the key card to enter. There are two boxes of handgun ammunition, an equipment bag, and a submachine gun.

Now, head all the way back to the top of the stairs. Follow the railing to the door immediately to your right, and use the club key to open it. Inside, you'll find the night

watchman's diary and acid rounds. Now go into the only room on the first-floor map you haven't been in: the middle room on the upper right side. Use the club key to enter and discard. Ignite the furnace on the far side of the room using the lighter. Then turn the faucets on the wall in this order 12, 13, and 11. This will make the golden cogwheel fall out of the painting. Take it and head to the third floor via the library on the second floor.

Once there, enter the only other door on the third floor and use the crank in the square hole in the wall to lower a staircase. Head upstairs and use the golden cogwheel on the gears, then press the button to open the door to the right. Behind the door you'll find the other piece to the blue stone. Combine both pieces to make the jaguar stone.

Take all three stones to the chief's office, after saving. Go behind his desk and press the button beneath the painting. This will cause the painting to move. Place the three stones in the three slots provided. This will open a door. Head through it, pick up the mail to the chief, and then go down the elevator. Talk to the chief, pick up the rounds, and go down the ladder. Battle the horrible monster and, once victorious, go back and get Sherry. Then head to where you fought the monster, and push the button to lower the ladder.

Head into the sewers with Sherry. She will fall into a floodgate, and once again you will be forced to play as her. Simply forge ahead, enter the first room, and exit it through an air vent. Evade some bats, and pick up a silver coin at the end. After Sherry helplessly falls, you become Claire once again. Now go further down the se-

wer and through the first door, picking up green herbs before entering. This large room contains a save point, a storage bin, and a memo. If you go down the ladder first, you'll discover acid rounds and first-aid spray, as well as a zombie. Or you can just go down the elevator platform. Once down, grab the map on wall, head into the water, and search for the flame rounds in the cubbyhole near one end. Then go in the other direction, take a left, go through the door, and evade or destroy the spiders. Go into the door to the left of the waterfall.

You'll encounter Annette, Sherry's mother. After a brief discussion, you'll go your separate ways. Use the valve handle on the bridge-lowering mechanism. Once across and on the other side, use it again to raise the bridge back up (trust me). Head down the corridor until the alligator attacks, then run back until you get to the red light on the left. Push the button to release the gas canister. Let the alligator take the canister into his mouth, then shoot it! Head down to the door in the direction the alligator came from. Open the doors, and collect the coin and Sherry. Head up the ladder, go left, and get the golden coin and sewer managers' memo. Veer right and use the valve handle on the lighted machine to the left of the spinning fan. This will allow you to climb up the ladder and through the airshaft. Once down on the other side, look for the waterfall, and drop both of the coins into the water-flow control panel. This will stop the flow of water and allow you access to the door behind. Make your way to the right side of the trolley and turn on the power switch on the control panel to activate the trolley. Enter it and take it for a

ride. Once on the other side, exit and use the lighter on the flare signal (located to the immediate right) to make the weapon-box key gleam in the light. Pick up the key and head for the door. Go down the walkway until you reach some zombies and the first intersection. Go to the left and search the dead guy to find the almighty spark gun.

Head to the right and go through the door. Inside, you'll encounter some more zombies. To the right, there are two green herbs and to the left a ladder that leads to the room. It contains a save point, a storage box, first-aid spray, flame rounds, and grenade rounds. Once all of the items have been collected, head out the door. Go into the tractor housing sitting on the platform. Inside, you'll find more ammo and the key to activate the platform. Take the key out to the control panel in front of the tractor housing, use it, and then press the button to activate. Once inside, William, the creature (you can't miss him), will attack. Exit the tractor and get ready for battle! The spark gun works very well against him. Once he's down, head back inside the tractor housing.

After Sherry gives her speech, head to the west area and go into the only door accessible. There, find the memo, go to the computer, and activate the anti-B.O.W. program. Get the other memo on the sofa and the shells in the locker. Head to the east area and into the frozen-door room. Get the fuse case off the cart and use it at table to have it put together by the mechanical arm. Take the fuse to the junction in between the east and west area, and use it. Now the door in the west area can be opened, but beware of the fierce plant crea-

tures waiting behind the door. Once they've been dealt with, head through the door and destroy one more. Then head down the ladder by the big plant. Enter the door and find the map beneath all of the monitors. Go through the door and use the weapon-box key to get the grenade rounds.

Enter the automatic door and pick up the red key card after battling the zombies. When you exit the room Annette will confront you. After she's attacked, get the serum instructions from her.

Use the red key card to enter the door by the eggs. Kill the big moth, and then use the handgun to clear off the creatures on the computer. Enter the password "guest." Head up to the west area and use flame rounds to kill the plant in the air shaft, then climb into the air shaft and grab the ink ribbon and two cases of grenade rounds in the locker. Enter the east area and use the key card on the door, pick up the serum canister, shoot the zombies, and turn on the lights. You will find the MO disk in the corner. Go to the computer and use the serum canister, then hit the switch on the machine to the right, return to the computer terminal, and retrieve the processed serum. Head back down the ladder by the plant, enter the large P4 door where you picked up the key card, go to the machine on the left, and use the serum canister. The machine will process it. Then head to the door that requires the MO disk. Go inside and get ready for the final battle with William. After defeating him, run for the train. Enjoy the ride!

Leon 2nd Scenario

Make your way down the street and into the first door

you can. From there take a right into the small room to find the cabin key. Take it, run past the zombies to the door on the other side, use the key, and discard. Run up the stairs, head into the door, and go down the hallway, evading or destroying the crows. Make your way to the balcony overlooking the main floor of the police station. Blast the group of zombies and look in the wall past the library doors. Imbedded in it is the unicorn medal. Head back down to the emergency ladder and place the unicorn medal in the face of the fountain to attain the spade key. On the desk near the computer, you'll find a shotgun and some ink ribbons. Go back to the crow-infested hallway, out the other door, down the stairs, and into the squad room. Inside, you'll come across a good number of zombies and the valve handle. In the small office, you'll find the safe once again. The "2236" combination still works, and you'll be able to get ammo and a map of the police station. Return to the burning chopper and use the valve handle at the end of the fenced-off area, as you did in the first scenario. In the smoke, you discover some ammo that you're about to desperately need. Enter the crow-infested hallway once again.

A CG sequence will roll and introduce your worst nightmare. Once inside the hallway, the roof will begin to collapse and bar the door shut. Start to head down the hall until you see him coming. Immediately begin firing and don't stop until he begins to fall. If you picked up the shotgun as mentioned before you won't have much of a problem, but it's a little trickier if you're only using the pistol. Once the giant is down, check him for ammo; he always has some.

Head to the hallway where the front of the helicopter was protruding. With the fire out, you may now enter the room on the right. Inside you'll find the blue key card. Pick it up and head to the main floor of the police station. Use the blue key card on the computer to unlock the doors in the hall. Head through the double doors on the left-hand side. You'll find a police memo on the seat. Continue down the hallway, destroy the licker, enter the room on the right of the hallway, and pick up the patrol report. Push the stepladder to the shelf and climb up to discover a can of first-aid spray. Exit the room and continue down the hallway until you reach the briefing room.

Inside, you come across the operation report and, in the room in the back, you will once again find the first red jewel by using the lighter on the fireplace. Exit the room and continue down the hallway until you reach the stairs. Head up and, as done in the first scenario, position the statues on the pressure-sensitive tiles to trigger the red jewel to fall free.

Head on into the next room, and you'll spot Sherry running away. As she crawls into the hole in the wall, she'll drop the diamond key. Once you pick it up, Claire will come in looking for Sherry. After a brief conversation, head down the hall and into the door to the left of the desk. This will put you in the library. Head up the stairs and fall through the floor. Push the red button on the wall to move the bookshelf out of the way. Now, as in the first scenario, walk to the face of the leftmost bookshelf and push the button to the right.

Do the same to the bookshelf on the right. This will uncover the bishop plug. Now

return to the room where you picked up the blue key card (on the other side of the front of the helicopter), place the red jewels, and gather up the king plug.

Run back down to the first floor of the police station by way of the statues. Enter the door on the right of the staircase. This is the evidence room. In it, you'll find shotgun shells, film, and most importantly, access to the room with the heart key. Enter it, dispatch the now zombified officer, and pick up the heart key off the desk.

Before you exit this area, look around. There's a memo to Leon present, as well as some other goodies. Now, head upstairs to the S.T.A.R.S. office, where you'll be able to get Chris's diary and the almighty Magnum. Now with that added firepower, head back downstairs to the interrogation rooms (remember the room on the other side of the one-way mirror?). You will find a couple of our skinless friends waiting for you, so beware.

Once you've dealt with them, pick up a can of first-aid spray, and more importantly, the rook plug. The next step in the second scenario is to head downstairs and into the police basement. Beware of the dogs lurking about. Enter the first door on the right, in which you will find the power supply machine and the police basement map. The correct sequence for the machine is still up, down, up, down, up. From there, head to the right through the door, next to where the sign says, "Parking." Inside, walk toward the paddy wagon, where you will meet up with Ada again. Push the paddy wagon out of the way, head inside, and have a brief chat with Ben.

Pick up the manhole opener and go down the ladder in the dog kennel. After poking

around a bit, you will once again run into Ada, and after a brief discussion, play as her. The only difference in this scenario is that Ada will run into another character and receive a key item. But besides that, the next sequence is the same: Run past the dogs into the door on the right, get the map, move the boxes to make a bridge, fill the trench with water, claim the key, and either stop to pick up ammo or return to where you last saw Leon.

The next bit, however, is quite a bit different than in the first scenario. Now, Claire will call Leon and order him to go to the mayor's office. But before beginning the journey back to the second floor of the police station, stop along the way to pick up the red key card inside the autopsy room. Then use the key card on the card-locked door for some ammo and the submachine gun (depending on whether or not you picked it up the first time around as Claire).

You might also want to make another stop for ammo in the room at the top of the stairs from the basement. Inside, you'll discover Magnum bullets, shotgun shells, and the night watchman's diary. The club key will unlock the door.

With these two stops out of the way, there should be more than enough ammo to get through the hordes of the undead between you and the mayor's chamber (located on the second floor where the helicopter was protruding through the wall). There, gather up the mayor's diary and run through the other door down the hallway and into a small room, where you'll find the secretary's diary B and the crank (inside the chest). Head for the large room in the upper right-hand corner of the first floor (consult the map) - the one you haven't visited yet. Inside, light the

furnace and turn the faucet in the following order: 12, 13, 11. This will release the golden cogwheel from the painting. Beware - the moment you grab it, the mysterious figure will come bursting through the wall. Pick up the cogwheel and go racing out the door. Don't celebrate yet; you haven't escaped him, you've only given yourself room to fight. After you walk down the hallway a bit, he'll burst through the wall before you. Three or four shots with the Magnum will bring the big lug down to his knees. Once he has collapsed, don't forget to check his body for ammo (hey, he's a pinata!). Now, go to the third floor of the police station via the stairway in the library. It's time to use the crank in the hole in the wall to lower the stairway. Place the cogwheel in the gears to get the night plug. Hop down the shaft for a ride.

At this point, Ben will have run in with a bit of a problem. Race to his aid and he'll give you the mail to the chief. After this drama unfolds, head back to the ladder in the kennel and make your way down to the sewers, once again. Be prepared for a battle with William. After he's been defeated, walk to the door on the left and place the four plugs to enter. On the other side of the door, you'll meet up with Ada again. You'll soon find the sewer manager's fax, as well as another first-aid spray. The next sequence of events is almost identical to what it was in the first scenario, eventually leading to you becoming Leon again. Follow Ada to the water, take a left, and hop up into the little alcove, which has the two dead soldiers in it. One has a small key and the other, the wolf medal. Now, head through the sewers, evading the spiders. Be sure to have the valve handle on hand to lower the bridge.

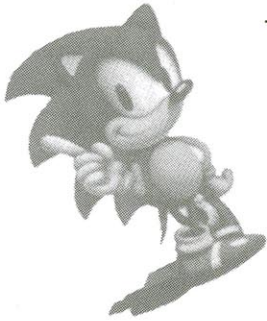
Once the bridge is lowered, cross it and raise it back up. Search the area for green herbs and shotgun shells. Make your way down the corridor, but don't fear, there are no alligators this time, you simply meet back up with Ada. Now climb the ladder, head to the left, and pick up the eagle medal and the sewer manager's diary. From here, head back down to the right, use the valve handle to slow down the spinning fan, climb up the ladder, and use the air shaft as a getaway. Once back in the sewers, head to the left, go through the door, make your way past the spiders to the door blocked by the waterfall. To its right is the panel in which you must place both the eagle medal and the wolf medal. Now make your way to the tram control panel, use it to bring the tramcar back, enter and take it for a ride, but watch out, it might get a little rocky. Once the tram has stopped, use the lighter on the flare signal to the immediate left. The sudden burst of light will make the weapon-box key gleam. Pick it up, head through the door, down the hallway, blasting zombies on the way. When you come to the intersection, head left to find a corpse with the shotgun parts on it. Pick them up, head down the other way, and enter the door. You will soon come to a similar hallway setup. If you go right, you'll find green herbs. If you go to the left, you'll come across a ladder, which you should take. Inside this room, you'll discover first-aid spray, Magnum bullets, and shotgun shells. You're really going to need all of them. This is where the second scenario is totally different from the first. Ada will walk over to the machine, mumble about something hidden, and begin ignoring you. You now have to go it alone.

When you exit the room,

you'll find that the tractor housing which lowers you down to the laboratory in the first scenario isn't there. You must walk to the edge of where the tractor housing was and ride the small elevator down. From there, enter the door to your immediate left and head down the hallway until you reach the television monitors. To your right, you'll discover the C. panel key. Now check the monitor for a surprise. After it's dealt with, search for ammo, then ride the elevator back up and head back into the room where you left Ada. Walk to the machine she's operating and, on the right-hand side of her, use the C. panel key to activate the tractor housing. When you exit the room, the tractor housing will be sitting there waiting for you. Walk to the control panel and press the button to activate the platform, and Leon and Ada will automatically run inside. As in the first scenario with Leon, William attacks the tractor housing on the way down. Defeat him, and head back into the tractor housing to check on Ada. The platform lift should overheat, which is your cue to go outside to look for the only exit. Head into the only open door, and pick up the green herb, which is located on the left-hand side of the storage bin, if needed (if not, you will eventually need it, so put it in the bin for later). You'll notice a big crate that seems totally out of place. Shove it onto the elevator to the right. Then activate the elevator and shove the crate off the platform and down the narrow walkway up to the right. Put it right next to the other crates, so you can climb from one to another.

Once the box is in position, leave it. You'll need it to be there later. Now head down to the walkway, where you will find a fallen scientist,

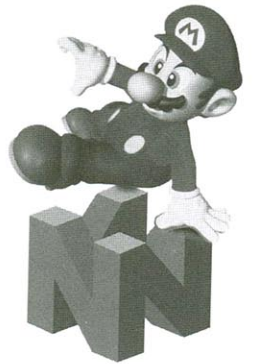
ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH



VIDEOSPIELE

PRECAN

3X in WIEN



WIR HABEN FÜR SIE

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

PLAYSTATION, NINTENDO, MEGA-DRIVE, SATURN, GAMEBOY, CD-I . .



VERLEIH

NEUESTER

SPIELE

PLAYSTATION

NUR 1.790,-

STÄNDIG

**TOLLE
ANGEBOTE**

TOLLE

EINTAUSCH

MÖGLICHKEITEN

(z.B. kompl. Systemtausch)

**PLAYSTATION-
SPIELE**

AB 249,-

RIESENAUSWAHL

BARANKAUF!

CASS. VERKAUF

ab 99,-

VERLEIH

ab 20,-/KAL.Tg

AUCH AUF TAUSCHKASSETTEN:

6 MONATE VOLLGARANTIE

MITTEL

Tel.Nr: 9829467

GESCHOSS

TOP

20

LIFT

VIS

A

VIS



LUGNER CITY

EINKAUFSZENTRUM WIEN 15., GABLENZGASSE 5-13



ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH

1020 Wien, Taborstr. 82

Tel. 214 78 67

1100 Wien, Leibnizg. 32

Tel. 606 59 77

VORBEISCHAUEN LOHNT SICH!

who carries the P. epsilon report. Grab it and use the nearby typewriter, if needed. Head down the elevator to the right, run down the walkway, and hit the switch. Go all the way back up to where you first entered and you may now open the elevator door. Push the button to the right of the door and you'll be whisked away.

Now head for the door on the left, make your way down the walkway, and go to the west area. Once inside, veer to the left, and enter the frozen door. Pick up the first-aid spray and the fuse case. Then use the fuse case on the console to make the main fuse, as you did in the first scenario. Take it back to the intersection between the east and west areas, and place it into the machine in the middle of the floor. Now head for the east area, go into the far door on the right, and pick up the user registration and lab security memo. The plant that occupied the air shaft in the first scenario should be gone (that is, if you took care of it the first time around). Climb through the air shaft into the other room, take care of the two lickers, and grab the two boxes of shotgun shells and ink ribbons.

Exit the room and head for the large door. An easy way to exterminate the two plant creatures is to leave the room through the door to the left, kill one before it turns around, and then leave. Repeat and serve. Once done, head for the door that they were guarding, and be ready to destroy another one. Go down the ladder, and make your way to the large array of monitors, beneath which you'll find the map to the laboratory. Head into the next room, and use the weapon-box key on the locker to get the Magnum parts. Carefully enter the room, go through the automatic doors, and prepare to blast a lot of zombies.

the automatic doors, and prepare to blast a lot of zombies.

Snatch the P. room key off the counter, head all the way back up to the main elevator, take it up, and return to where you positioned the crate. On the way there, you'll run into Annette. After a brief discussion, the mysterious figure will interrupt you. Either run around or blast through him to get to the door behind him. Now climb the crates, open the Power room door, and run down the corridor until your next encounter with the enigmatic character. After the scene plays out, pick up the master key and go to fetch Sherry out of the storage room. Once she's collected and you've entered the elevator, use the master key on the back panel. Now enter the train and make for the rear compartment. On the floor near the storage box and save point, you'll come across the platform key.

Take it and exit the train. Exit the room and head for the large door. An easy way to exterminate the two plant creatures is to leave the room through the door to the left, kill one before it turns around, and then leave. Repeat and serve. Once done, head for the door that they were guarding, and be ready to destroy another one. Go down the ladder, and make your way to the large array of monitors, beneath which you'll find the map to the laboratory. Head into the next room, and use the weapon-box key on the locker to get the Magnum parts. Carefully enter the room, go through the automatic doors, and prepare to blast a lot of zombies.

Snatch the P. room key off the counter, head all the way back up to the main elevator, take it up, and return to where you positioned the crate.

On the way there, you'll run into Annette. After a brief discussion, the mysterious figure will interrupt you. Either run around or blast through him to get to the door behind him. Now climb the crates, open the Power room door, and run down the corridor until your next encounter with the enigmatic character. After the scene plays out, pick up the master key and go to fetch Sherry out of the storage room. Once she's collected and you've entered the elevator, use the master key on the back panel. Now enter the train and make for the rear compartment. On the floor near the storage box and save point, you'll come across the platform key. Take it and exit the train.

Claire 2nd Scenario

Make your way down the street and through the first door you can. From there take a right into the small room to find the cabin key. Take it, run past the zombies to the door on the other side, use the key, and discard. Run up the stairs, head through the door, and go down the hallway evading or destroying the crows. Make your way to the balcony overlooking the main floor of the police station. Blast the group of zombies and look in the wall past the library doors. Imbedded in it is the unicorn medal. Head back down to the emergency ladder and place the unicorn medal in the face of the fountain to attain the spade key. On the desk near the computer, you'll find a grenade launcher and some ink ribbons. Go back to the crow-infested hallway, out the other door, down the stairs, and into the squad room. Inside, you'll come across a good number of zombies and the valve handle. In the small office, you'll find the safe once again. The

"2236" combination still works, and you'll be able to get ammo and a map of the police station. Return to the burning chopper and use the valve handle at the end of the fenced-off area, as you did in the first scenario. In the smoke, you discover some ammo that you're about to desperately need. Enter the crow-infested hallway once again. A CG FMV will roll and introduce you to your worst nightmare. Inside the hallway, the roof will begin to collapse and bar the door shut. Start to head down the hall until you see him coming. Immediately begin firing and don't stop until he begins to fall. If you picked up the aforementioned grenade launcher you won't have much of a problem, but it's a little trickier if you're only using the pistol. Once the giant is down, check him for ammo; he always has some. Now head to the hallway where the front of the helicopter was protruding. With the fire out you may now enter the room on the right. Pick up the blue key card and head to the main floor of the police station where you got the spade key.

Use the blue key card on the computer to unlock the doors in the hall. Head through the double doors, and gather the police memo from the seat and a can of first-aid spray from out of the drawer. Exit out the other side of the room, go down the hallway, destroy the licker, enter the room on the right, pick up the patrol report, and push the stepladder to the shelf so you can climb up to get the lighter. Leave the room and continue down the hallway until you reach the briefing room. Inside, you'll find the operation report and, in back, the first red jewel (again obtained by using the lighter on the fireplace). Now leave the area, continue down the hall-

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-
SPIEL-SPEZIALVERKÄUFER 1996 AUF DER E3-MESSE
IN NURNBERG



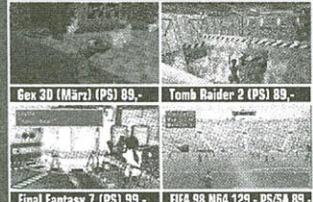
THEO KRANZ VERSAND

Läden: Juliuspromenade 11, Würzburg Bahnhofstraße 28, Passau



PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
KABEL UND DEMO-CD
SOLANGE VORRAT REICHT:
SONY PLAYSTATION WIE OBEN
INKL. OFFIZ. SONY GAMES GUIDE 299,-
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN) 29,-
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL 59,-
CONTROL PAD CON. STATION AF. 29,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL 84,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PED.) 119,-
LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,-
(MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)
JOYSTICK DOMINATOR 69,-



Gex 3D (März) (PS) 89,- Tomb Raider 2 (April) (PS) 89,-
Final Fantasy 7 (PS) 99,- FIFA 98 N64 129,- PS/SA 89,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. 39,-
(VERSCHIEDENE FARBEN)
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD 89,-
ACE COMBAT 2 89,-
ACTUA ICE HOCKEY 89,-
ACTUA TENNIS (APRIL) 89,-
ALUDRA (APRIL) 89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2 84,-
BAPHOMET'S FLUCH 2 89,-
BATMAN UND ROBIN (MÄRZ) 84,-
BEAST WARS (APRIL) 89,-
BLAZE N BLADE 89,-
BLOODY ROAR - BEAST (MÄRZ) 84,-
BRAHMA FORCE (MÄRZ) 84,-
BREATH OF FIRE 3 (MAI) 89,-
BROKEN HELIX 99,-
BUGGY 94,-
BUSHIDO BLADE 89,-
BUST A MOVE 3 59,-
CART IN CAR-WORLD SERIES (MAI) 79,-
CHILL (MÄRZ) 79,-
CLOCK TOWER 99,-
COMMAND & CONQUER 2 89,-
CONSTRUCTOR (MAI) 89,-
COOL BOARDERS 89,-
CRASH BANDICOOT 2 89,-
CRIME KILLER (APRIL) 89,-
CROC 89,-
DEATHTRAP DUNGEON (MÄRZ) 89,-
DIABLO (MÄRZ) 89,-
DISCOWORLD 2 89,-
DODGEM ARENA (MAI) 84,-
DREAMS (APRIL) 89,-
EVERYBODY'S GOLF 79,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,-
FIGHTING FORCE 99,-
FINAL FANTASY VII 99,-
FORMEL 1 97 109,-



FORSÄKEN (MAI) 89,-
G-POLICE 109,-
GEX 2 (GEX 3D) (MÄRZ) 89,-
GHOST IN THE SHELL (MAI) 89,-
GRAN TURISMO (MAI) 89,-
GRAND THEFT AUTO 89,-
HERCULES 89,-
INDY 500 (MÄRZ) 89,-
ISNOGUD 94,-
JET RIDER 2 (APRIL) 79,-
K1 - THE ARENA FIGHTER 99,-
KULA WORLD (MAI) 89,-
LEGEND (APRIL) 89,-
LUCKY LUKE (APRIL) 94,-
MAGESLAYER 89,-
MASTERS OF TERAS KASI (MÄRZ) 99,-
MATCH DAY 3 84,-
MDK 84,-
MEDIEVAL 89,-
MEGA MAN 8 (MÄRZ) 89,-
MEGA MAN BATTLE & CHA. (MÄRZ) 89,-
MEN IN BLACK (APRIL) 89,-
MONOPOLY 84,-
MOTO RACER 89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5 129,-
N2O-NATURAL ADRENALIN (APRIL) 89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS 94,-
NASCAR 98 89,-
NBA FASTBREAK (MÄRZ) 79,-
NBA LIVE 98 89,-
NBA PRO 98 (MÄRZ) 99,-
NEED FOR SPEED 3 (MÄRZ) 89,-
NEWMAN HAAS RACING (MÄRZ) 89,-
NHL 98 89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY 84,-
NHL FACE OFF 98 (MÄRZ) 79,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98 (MÄRZ) 84,-
NIGHTMARE CREATURES 79,-
NINJA (APRIL) 99,-
ONE (MÄRZ) 94,-
PAX CORPUS (MÄRZ) 89,-
PERFECT ASSASSIN (APRIL) 94,-
PITFALL 3D (MÄRZ) 89,-
POWERBOAT RACING (MÄRZ) 84,-
PREMIER MANAGER 98 89,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK (MÄRZ) 79,-



RESIDENT EVIL 2 (MAI) (PS) 99,-
RASCAL (MÄRZ) 89,-
REBOOT (MÄRZ) 89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT 84,-
RESIDENT EVIL 2 (MAI) 99,-
RISIKO 84,-
RIVEN - MYST 2 114,-
ROAD RASH 3D (APRIL) 89,-
SAN FRANCISCO RUSH (APRIL) 89,-
SHADOW MASTER 84,-
SIGN OF THE SUN (MÄRZ) 84,-
SKULL MONKEYS 89,-
SNOWRACER 98 (MÄRZ) 89,-
SPAWN (APRIL) 79,-
STEEL REIGN 79,-
STREET FIGHTER COLLECT. (MÄRZ) 84,-
SUPERCROSS 98 (MAI) 84,-
SUPER PANG COLLECTION (MÄRZ) 89,-
SUPERSONIC RACERS 2XS 94,-
TENNIS ARENA 84,-
TEST DRIVE 4 89,-
THEME HOSPITAL (MÄRZ) 89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE) 159,-
TOCA TOURING CAR CHAMP. 89,-
TOMB RAIDER 2 89,-
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2 19,95
TOTAL NBA 98 (MAI) 79,-
UBIK 99,-
V-BALL (APRIL) 89,-
V-RALLY 89,-
VIGILANTE (MAI) 89,-
VIRTUAL BASEBALL 99 79,-

VMX RACING 89,-
VR 3000 (APRIL) 94,-
WARCRAFT II 89,-
WARHAM. 2-DARK OMEN (MÄRZ) 89,-
WAYNE GRET. HOCKEY 98 (MÄRZ) 79,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,-
WRECKING CREW 99,-
X-MEN CHILD. O.T. ATOM (MÄRZ) 84,-
XENOCRACY (APRIL) 94,-
YOUNGBLOOD (APRIL) 89,-
Z 79,-

Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET 299,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDs,
TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE
+ SPIEL "SOVIET STRIKE"
SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + BLAM MACHINEHEAD
+ SHELLSHOCK + THUNDERHAWK 2
CONTROL PAD ORIG. 44,-
LENKRAD MAD CATZ (inkl. Pedale) 119,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD. 79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 59,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
ATLANTIS (2CD) (MÄRZ) 99,-
BATTLE SPOT 84,-
BEDLAM (MÄRZ) 99,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
BURNING RANGERS (APRIL) 89,-



BUST A MOVE 3 59,-
COMMAND & CONQUER 99,-
CROC 89,-
DISCOWORLD 2 84,-
DRAGON FORCE 89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S 109,-
FIFA '98-WM-QUALIFIKAT. 89,-
FORMULA KARTS 89,-
HOUSE OF DEAD (APRIL) 89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD 89,-
MARVEL SUPER HEROES 89,-
MAXIMUM FORCE 74,-
NASCAR '98 89,-
NBA LIVE '98 89,-
NBA ACTION 98 89,-
NEED FOR SPEED 89,-
NHL '98 89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 89,-
PANZER DRAGON SAGA (APR) 89,-
RAMPAGE WORLD TOUR (MÄRZ) 89,-
RESIDENT EVIL 89,-
RETURN FIRE (MÄRZ) 89,-
SEGA TOURING CAR 99,-
SHINING FORCE 3 (MAI) 89,-
SHINING THE HOLY ARK 89,-
SONIC R - SONIC T.T. 99,-
STEEP SLOPE SLIDERS 94,-
STREET FIGHTER COLLECT. (MÄRZ) 84,-
TETRIS PLUS 79,-
WARCRAFT 2 89,-
WINTER HEAT 94,-
WIPEOUT 2097 89,-
WORLDWIDE SOCCER '98 89,-
Z (MÄRZ) 89,-

Nintendo 64

NINTENDO 64 299,-
DT. VERSION INKL. CONTROL PAD
UND AV-/SCART-KABEL
CONTROL PAD - ORIG. 54,-
(ROT, GRÜN, BLAU, GELB, SCHWARZ, GRAU)
LENKRAD B.C. 129,-
INKL. PEDALEN, MEM. CARD-EINSCHUB
GAME BUSTER 99,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN nur solange Vorrat reicht

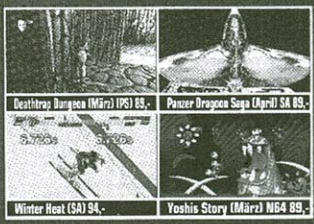
Sega Saturn

ANDRETTI RACING 39,-
BLAM MACHINEHEAD 24,-
BLAZING DRAGONS 24,-
CHAOS CONTROL 19,-
CRYPT KILLER 24,-
D 14,-
DARKLIGHT CONFLICT 29,-
FIFA SOCCER 97 19,-
HEXEN 19,-
IN THE HUNT 24,-
JACK IS BACK 19,-
JOHNNY BAZOOKATONE 79,-
LAST BRONX 14,-
MADDER NFL 97 24,-
MASS DESTRUCTION 24,-
NBA JAM EXTREME 24,-
NBA LIVE 97 24,-
NIGHTS MIT 3D CONT. PAD 19,-
OLYMPIC SOCCER 24,-
PARODIUS DELUXE 14,-
SHELLSHOCK 24,-
SHOCKWAVE ASSAULT 24,-
SOVIET STRIKE 24,-
STARFIGHTER 2000 79,-
SWAGMAN 24,-
THUNDERHAWK 2 24,-
VIRTUA HYPER 2 39,-
VIRTUAL GOLF 24,-
VIRTUAL ON CYB. TROOPERS 39,-
YOUNG RAIDER 24,-
TRASH IT 24,-

Playstation

ADIDAS P.O. SOCCER PLAT. (MÄRZ) 49,-
AIR COMBAT - PLATINUM 49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM 44,-
CRIMINAL MINDS - PLAT (APRIL) 49,-
DESTRUCTION DERRY 2 - PLATINUM 44,-
FADE TO BLACK - PLATINUM 44,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM 49,-
INT. TRACK & FIELD - PLATINUM 44,-
MASS DESTRUCTION 49,-
MIGRO MACHINES V3 79,-
PANDEMONIUM 2 59,-
PORECHS CHALLENGE-PLAT (MÄRZ) 49,-
RAYMAN - PLATINUM 49,-
RIDGE RACER REVOLUTION-PLAT 49,-
ROAD RASH - PLATINUM 44,-
SOUL BLADE - PLATINUM (APRIL) 44,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM 44,-
TEKKEN - PLATINUM 44,-
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM 49,-
TIME COMMANDO 39,-
TOMB RAIDER - PLATINUM (MÄRZ) 49,-
TRUE PINBALL 39,-
WIPEOUT 2097 - PLATIN. (MÄRZ) 44,-
WORMS - PLATINUM 44,-

HYPER PAK (RUMBLE+MEM.FKT) 49,-
LYX TREMPOR PAK 29,-
MEM. CARD 0,25 MEG. ORIG. 34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-
MEMORY CARD 4 MEG 79,-
BLAST CORPS 114,-
BOMBERMAN 64 89,-
CLAYFIGHTER 63 1/3 139,-
CRUISIN USA 89,-
DARK RIFT 129,-
DIDDY KONG RACING 89,-
EXTREME G 119,-
F1 POLE POSITION 64 99,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIK. 129,-
FIGHTERS DESTINY 129,-
FORSÄKEN (MAI) 129,-
G.A.S.P. (MÄRZ) 149,-
GOEMON MYST. NINJA (MÄRZ) 149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-
LAMBORGHINI 64 129,-
LYLAT WARS + RUMBLE PAK 134,-
MARIO KART 64 89,-
MULTI RACING CHAMPIONSH. 119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS 144,-
NBA PRO 98 (MÄRZ) 139,-
NHL BREAKAWAY 98 129,-
OLYMPIC HOCKEY '98 (APRIL) 129,-
SAN FRANCISCO RUSH 129,-



Winter Heat (SAT) 94,- Yoshi's Story (März) N64 89,-
SNOWBOARD KIDS 89,-
SUPER MARIO 64 89,-
TETRISPHERS (MÄRZ) 89,-
TOP GEAR RALLY 139,-
TUROK 99,-
WAYNE GRETZKY '98 HO. (APR) 129,-
WCW WRESTLING 139,-
YOSHIS STORY (MÄRZ) 89,-

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30 Uhr
bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und
ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim
Versenden von drei lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar
portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestellservice:
Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie
nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
portofrei! Sie können auch unser kostenloses Preislisten-
Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem
Rückumschlag anfordern. Bestellannahme bis 20 Uhr.

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
1 DM=7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZUGL. NN-GB.

0049 // 85 17 37 77

WWW.LOGON.DE/KRANZ

Zusätzliche Bestell Hotline: 0931 354520

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

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

way, head up the stairs, and position the statues on the pressure-sensitive tiles so that the red jewel will fall loose, as happened in the first scenario.

Next, head upstairs into the S.T.A.R.S. office to meet up with Leon. After briefing each other, you will receive Chris's diary. The diamond key is on Chris's desk and the bow gun is in the locker. When you try to exit the office, a fax will come in for Chris. Grab it. Upon finally exiting the office, you'll spot Sherry in trouble. Save her and look in the nearby desk for some handgun bullets. Enter the library by going through the door to the left of the desk.

Head up the stairs and fall through the floor. Push the red button on the wall to move the bookshelf out of the way. Now, as in the first scenario, walk to the face of the leftmost bookshelf and push the button to the right. Do the same to the bookshelf one over to the right. This will uncover the serpent stone. Snatch it, return to the room where you first got the blue key card (near where the helicopter is poking through the wall), place the red jewels into the wall, and grab the stone half-piece. Now head back down to the first floor and make your way to the interrogation room (the one on the other side of the one-way mirror). You'll meet up with a couple of lickers, so beware. Once you have dealt with them, pick up the can of first-aid spray, and, more importantly, the eagle stone.

Now go all the way over to the other side of the police station and through the door on the right of the staircase. This is the evidence room, in which you'll find bow gun bolts, film, and the plastique. In the office in the next room, your officer will try to attack you. After dispatching him,

pick the detonator up off the desk and combine it with the plastique.

Before you exit the room, search for the memo to Leon, as well as some other goodies. Now head to where the helicopter is protruding through the wall, and set your newly made bomb directly in front of the obscured door. Down this now-accessible hallway, you'll come across the chief sitting there at his desk with the mayor's daughter. After talking with him, exit through the other door. Walk down the hallway, into the small room, and switch on the lights. You'll discover not only the secretary's diary B file, but Sherry as well. Gather the handgun rounds out of the chest, and return to the chief's room for the heart key and his diary. Go back down to the first floor and visit the squad room again. The combination to the safe is still "2236," which will get you acid rounds and a map of the police station. The next step in the second scenario is to head downstairs and into the basement. Beware of the dogs lurking about. Head through the first door on the right, where you'll find the power supply controls and a map of the police basement. The correct setting for the power supply controls is still up, down, up, down, up. From there, take a left, go through the door, and down the ladder. Make a stop in the storage room on the left to save or whatnot.

When you exit, you'll run into Sherry once again. After a brief chat, she'll run off and you'll play as her. The next sequence is the same as in the first scenario: Run past the dogs, go through the door on the right, get the map, move the boxes to make a bridge, fill the moat with water, claim the key, and either stop and pick up ammo or just return to where

you last saw Claire. The next sequence, however, is quite a bit different from that in the first scenario.

Once Sherry has given Claire the goods, Leon will call and tell Claire that he has moved the paddy wagon, opening up a new area. Before heading over there, stop to pick up the red key card inside the autopsy room, then use the key card on the nearby locked door to get some ammo, as well as the submachine gun (if you didn't pick it up the first time around as Leon). From there, head to the right and around the corner, through the door marked "Parking," and across the way into the newly accessible door. Inside the kennel, you'll find the crank near the manhole cover. Now go back up to the first floor and make a stop at the room near the stairs. Inside, you'll find acid rounds and the night watchman's diary. The club key will unlock the door.

Now make your way to the big room in the upper right-hand corner of the map, which you haven't yet been to. Here, ignite the furnace and turn the faucets in this order: 12, 13, 11. This will release the golden cogwheel from the painting. But beware! The moment you go to get the cogwheel, the mysterious figure will come bursting through the wall. Pick up the cogwheel quickly and go racing out the door. Don't celebrate yet, because you haven't escaped him, you've only given yourself room to fight. Walk down the hallway and after a bit, he'll come bursting through the wall. three or four shots with the grenade launcher will bring the big lug down.

Do not forget to check his body for ammo, once he's collapsed.

Now, head to the third floor of the police station via the stairway in the library. It's

time to use the crank in the hole in the wall. Climb the stairway and place the cogwheel in the gears to get the final stone. With all of the stones, head back to the chief's chambers. Push the button that moves the painting to reveal the holes where the stones are to be placed. Enter the new passageway, pick up the mail to the chief, head down the elevator, and have a chat with the chief. Grab some acid rounds and go down the ladder. It's time to battle with William. After he leaves, go back upstairs and get Sherry. Return to the area where you fought with William, press the button to bring down the ladder, and head up. Once in the sewers, Sherry will fall down the drain as in the first scenario. Only this time, you won't play as her. Keep moving in the same general direction, and you'll find the sewer manager's fax and a first-aid spray. After a brief conversation with Leon, take a left and hop up into the little alcove. There are two dead soldiers here, one with some flame rounds and the other with the wolf medal. Now head through the sewers, evading the spiders. Make sure you have the valve handle on hand to lower the bridge. Cross it, and raise it back up immediately. Search the area for some green herbs and ammo. Make your way down the corridor, but don't worry, there aren't any alligators this time. Simply climb the ladder, head to the left, and pick up the eagle medal and the sewer manager's diary. From there, head back down to the right, use the valve handle to slow down the spinning fan, climb the ladder, and use the air shaft as a getaway. Once back in the sewers, head to the left, go through the door, and make your way past the spiders to the door blocked by the waterfall. To the right

of it is the panel where you must place both the eagle medal and wolf medal. Now exit through the door, use the control panel to bring the tramcar back, enter it, and enjoy the ride. Once the tram has stopped, use the lighter on the flare signal found to the immediate left. The sudden burst of light will make the weapon-box key gleam.

Pick it up and head for the door. Run down the hallway, blasting zombies on the way. When you come to the intersection, if you go left, you'll find a corpse with a spark gun on him. Grab it, head down the other hallway and through the door. Now, you'll come to a similar hallway setup. If you go to the right, you will come across some green herbs. If you go to the left, you discover a ladder, which you should climb. Inside the room, you discover first-aid spray and ammo. Here's where the second scenario is totally different from the first scenario. Sherry will walk over to the console, mumble about something, and exit the room. You'll realize that the tractor housing which lowers you down to the laboratory in the first scenario isn't there, and you'll have to walk to the edge of where the tractor housing was to ride the small elevator down. Once through the door on the left, head down the hallway, until you reach the television monitors. To your right, you will find the C. panel key. Now go ahead and look at the monitor for a surprise. After dealing with it, search for ammo, then ride the elevator back up and head back into the room where you left Sherry. Walk to the machine that Sherry is standing by and use the C. panel key near the right side of her to activate the tractor housing. When you exit the room, it'll be sitting there waiting for you. Walk to the control panel,

press the button to activate the platform, and Claire and Sherry will automatically run inside. As in the first scenario, William attacks on the way down. Defeat him, and head back into the tractor housing to check on Sherry. The platform lift should overheat, which is your cue to go outside to look for the only exit. Head through the only open door, and pick up the green herb, which is located on the left-hand side of the storage bin, if needed (if you don't need it now, you will later, so put it in the bin). You will notice a big crate that seems totally out of place. Shove it onto the elevator platform to the right, activate the elevator, and then shove the crate off of the platform and down the narrow walkway up to the right. Put it right next to the other crates, so you can climb up the crates. Though it doesn't really help now, having this in place will help later.

Head down to the walkway, where you'll come across a fallen scientist who's carrying the P. epsilon report. Pick up the report and use the nearby typewriter, if needed. Head down the elevator to the right, run down the walkway, and hit the switch. Go all the way back up to where you first entered, enter the elevator, and push the button to the right of the door.

After being whisked away, exit the elevator, go through the door, and grab some goodies. Head for the door on the left, and make your way down the walkway towards the west area. Once inside, veer to the left, and enter the frozen door. Pick up the first-aid spray and the fuse case, then place the fuse case into the device on the counter to make the main fuse, as you did in the first scenario. Now take it back to the intersection between the east and west areas, and put

it into the console in the center of the room.

From there, head for the east area. Go through the far door on the right and pick up the user registration and lab security memo. The plant that occupied the air shaft in the first scenario should be gone (if you took care of it the last time around). Climb through the air shaft into the other room, destroy the lickens, and pick up the boxes of shotgun shells and the ink ribbons. Exit the room and head for the large door. An easy way to exterminate the two plant creatures is to leave the room through the door to the left, kill one before it turns around, and then leave. Repeat and serve. Once done, head for the door that they were guarding, and be ready to destroy another one. Go down the ladder, and make your way to the large array of monitors, beneath which you'll find the map to the laboratory. Head into the next room and use the weapon-box key on the locker to get the acid rounds. Carefully enter the room, go through the automatic doors, and prepare to blast a lot of zombies. On the counter, you will find the P. room key. Once out of the room, you'll run into Annette. After this conversation, head all the way back up to the main elevator. Take it up and return to the place where you had positioned the crates. Climb the crates and use the P. room key on the door. Run down the corridor, until you reach the next encounter with the mysterious figure. After this drama wraps up, return to the place where you put the main fuse.

Once you've collected Sherry and the master key, enter the elevator and use the master key on the panel at the rear of the compartment. Head inside the train and make for the rear. On the floor near the storage

box and save point, you'll discover the platform key. Grab it and head out of the train. Take a left toward the double doors, head up and over the overpass, and then underneath the stairs. Head toward the blinking panel, press the button, and take the joint plugs. Then run back underneath the stairs, through the doors, and place the plugs in the slots to restore power. Now it's time for the finally confrontation... almost. The mysterious figure will once again attack. Keep moving, pivoting in place, and firing, over and over. After about four or five major blasts, a rocket launcher will be provided. Pick it up to finish him off. Return to the train, but before jumping on, you must open the doors that are blocking the tracks. Simply head in the direction of the zombies, and you'll find the panel to open the doors. Go to the front of the train and push the lever to start it up. After the CG FMV, the real final confrontation will begin. Unload everything you have on this guy. Happy trails!

Quelle: Internet

Lieber Leser!

Wir hoffen Dir mit dieser Komplettlösung wichtige Hinweise zu vielleicht haarigen Stellen gegeben zu haben. Wir bitten um Verständnis, daß wir die Lösung nur in englischer Sprache abdrucken konnten, eine deutsche Lösung war leider noch nicht vorhanden.

Wir sind aber überzeugt, daß auch dieser Text zur Problemlösung beigetragen hat. Auf den weiteren Seiten findest du Tips & Cheats zu Nintendo 64 Games

Viel Spaß wünscht
das GAMEXpress-Team

NINTENDO 64

CHEAT & CODES

BOMBERMAN 64

GEHEIME ARENEN

Weitere Arenen für den Mehr-Spieler-Modus.

Ausführung:

Im Spiel-Modus-Auswahlbildschirm ist sehr schnell hintereinander die Start-Taste zu drücken, bis eine Melodie erklingt. Vier zusätzliche Arenen können danach im Battle-Modus angewählt werden.

CLAYFIGHTER 63 1/3

GEHEIMES OPTIONS-MENÜ

Zusätzliche Optionen stehen im Optionsmenü zur Verfügung.

Ausführung:

Im Charakter-Auswahlbildschirm sind bei gedrückt gehaltener L-Taste folgende Knöpfe nacheinander zu betätigen:
C-OBEN, C-RECHTS, C-LINKS, C-UNTEN, B-KNOPF, A-KNOPF

BOOGER MAN

Booger Man kann als Charakter angewählt werden.

Ausführung

Im Charakter-Auswahlbildschirm ist bei gedrückt gehaltener L-Taste das Steuerkreuz in folgende Richtungen zu bewegen: OBEN, RECHTS, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS

DR. KILN

Dr. Kiln kann als Charakter angewählt werden.

Ausführung

Im Charakter-Auswahlbildschirm sind bei gedrückt gehaltener L-Taste folgende Knöpfe nacheinander zu betätigen:
B-KNOPF, C-LINKS, C-OBEN, C-RECHTS, C-UNTEN, A-KNOPF

SUMO SANTA

Sumo Santa kann als Charakter angewählt werden.

Ausführung

Im Charakter-Auswahlbildschirm sind bei gedrückt gehaltener L-Taste folgende Knöpfe nacheinander zu betätigen:
A-KNOPF, C-UNTEN, C-RECHTS, C-OBEN, C-LINKS, B-KNOPF

DIDDY KONG RACING

MAGISCHE CODES

Anstelle der Hupe ertönt ein Sprachsample.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: BLABBERMOUTH

Der Abenteuer-Modus kann zu zweit gespielt werden.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: JOINTVENTURE

Alle Ballons werden lila.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: BODYARMOR

Alle Ballons werden regenbogenfarben

Ausführung: Folgender Code ist einzugeben: OPPOSITE-SATTRACT

Alle Ballons werden grün.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: TOXICOFFENDER

Alle Ballons werden rot.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: BOMBSAWAY

Alle Ballons werden blau.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: ROCKETFUEL

Alle Ballons verschwinden.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: BYEBYEBALLONS

Das Bananen-Limit wird ausgeschaltet.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben:

ben: VITAMINB

Gesammelte Bananen reduzieren die Geschwindigkeit.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: BOGUSBANANAS

Auf den Strecken sind keine Bananen vorhanden.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: NOYELLOWSTUFF

Beschleunigungs-Streifen und -Röhren verschwinden.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: ZAPTHEZIPPERS

Computer-Gegner werden intelligenter.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: TIMETOLOSE

Jeder gesammelte Ballon ist voll aufgepowert.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: FREEFORALL

Am Start besitzt der Fahrer bereits zehn Bananen.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: FREEFRUIT

In den Audio-Optionen steht ein Musik-Test zur Verfügung.

Ausführung: Folgender Code ist einzugeben: JUKEBOX

Die Fahrer werden größer.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: ARNOLD

Die Fahrer werden kleiner.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: TEENYWEENIES

Gleiche Fahrer können gewählt werden.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: DOUBLEVISION

Credits werden angezeigt.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben:

ben:

WHODIDTHIS

Vier-Rad-Antrieb der Fahrzeuge wird aktiviert.

Ausführung

Folgender Code ist einzugeben: OFFROAD

EXTREME-G

PLAZIERUNG TROTZ ABBRUCH

Funktion

Bei einem Abbruch während des Rennens wird die aktuelle Platzierung des Fahrers anerkannt.

Ausführung

Folgende Buchstabenkombination muß als Name eingegeben werden: RA50

BIKES MIT KÖPFCHEN

Funktion

Auf den Bikes sitzen die Köpfe der Programmierer.

Ausführung

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen.

Der Name des Bikes muß zuerst in "XGTEAM" geändert werden. Wird dieses Menü anschließend erneut aufgerufen und der Vorname eines Programmierers (Ash, Greg, John, Shawn, Justin...siehe CREDITS) eingegeben, erscheint dessen Kopf während der Fahrt auf dem Bike.

BESONDERE ZIELE

Funktion

Im SHOOT-EM-UP-Modus nimmt der Kopf eines Firmenangehörigen von Probe die Stelle der Ziele ein.

Ausführung

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen.

Der Name des Bikes muß "FERGUS" lauten, damit sich die Ziele verwandeln.

ULTIMATIVES PASSWORT

Funktion

Zwei geheime Bikes und eine versteckte Strecke werden aktiviert.

Ausführung

Folgendes Passwort ist im Optionsmenü einzugeben: 81GGD5

BONUSSTRECKEN UND BIKES

Funktion

Alle Strecken und die Bikes NEON und ROACH werden aktiviert.

Ausführung

Folgendes Passwort ist im Optionsmenü einzugeben: 61GGB5

WAFFENFLUT

Funktion

Die Waffen werden durch Knopfdruck automatisch ersetzt.

Ausführung

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP =

"ARSENAL"

ZEITRENNEN =

"arsenal"

EXTREME TURNIER =

"ARSENAL"

SCHLÜPFRIGE

FAHRBAHN

Funktion

Die Strecken werden rutschig.

Ausführung

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP =

"BANANA"

ZEITRENNEN =

"banana"

EXTREME TURNIER =

"BANANA"

UNBEGRENZTE TURBOS

Funktion

Dem Fahrer steht eine unbegrenzte Anzahl an Turbo-Boosts zur Verfügung.

Ausführung

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen.

Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP = "nitroid"
ZEITRENNEN = "NITROID"

EXTREME TURNIER = "NITROID"

UNGLAUBLICH EXTREM

Funktion

Die Geschwindigkeit wird deutlich erhöht.

Ausführung

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen.

Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP =

"XTREME"

ZEITRENNEN = "xtreme"

EXTREME TURNIER =

"XTREME"

GEISTERHAFTE ERSCHEINUNG

Funktion

Die Strecken werden transparent. Ausführung: Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen.

Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP =

"ghostly"

ZEITRENNEN =

"GHOSTLY"

EXTREME TURNIER =

"GHOSTLY"

ZOOM

Funktion

Eine neue Kameraperspektive wird aktiviert.

Ausführung

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen.

Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP =

"MAGNIFY"

ZEITRENNEN =

"magnify"

EXTREME TURNIER =

"MAGNIFY"

VERKEHRTE WELT

Funktion

Die Perspektive wird um 180° gedreht.

Ausführung

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP = "ANTIGRAV"
ZEITRENNEN = "antigrav"
EXTREME TURNIER = "ANTIGRAV"

DURCHBLICK

Funktion

Die Bikes werden schattenhaft dargestellt.

Ausführung

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP =

"STEALTH"

ZEITRENNEN =

"stealth"

EXTREME TURNIER =

"STEALTH"

PIXELGRÜSSE

Funktion

Die Graphiken werden verpixelt dargestellt.

Ausführung

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP =

"UGLYMODE"

ZEITRENNEN =

"uglymode"

EXTREME TURNIER =

"UGLYMODE"

GERÜSTE

Funktion

Die Texturen verschwinden und die Gitternetzgraphik bleibt übrig.

Ausführung

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP =

"WIRED"

ZEITRENNEN =

"wired"

EXTREME TURNIER =

"WIRED"

FISCHAUGEN

Funktion

Die Graphik wird verschwommen dargestellt.

Ausführung

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP = "FISHEYE"
ZEITRENNEN = "fisheye"
EXTREME TURNIER = "FISHEYE"

ROLLENDE FELSEN

Funktion

Alle Bikes verwandeln sich in Felsbrocken.

Ausführung

Im Auswahlbildschirm der Bikes ist die R-Taste zu betätigen, um das Kontrollmenü aufzurufen. Der Name ist wie folgt einzugeben:

SHOOT-EM-UP =

"ROLLER"

ZEITRENNEN =

"roller"

EXTREME TURNIER =

"ROLLER"

MADDEN 64

VERSTECKTES STADION

Im "CREATE PLAYER"-Bildschirm ist folgender Name einzugeben: SAN MATEO

VERSTECKTE TEAMS

Folgende Namen sind im "CREATE PLAYER"-Bildschirm einzugeben:

SIXTIES = Team der 60er
SEVENTIES = Team der 70er

EIGHTIES = Team der 80er
HOWLIE = AFC Pro Bowl 96-97

SCHLUSS-SEQUENZ

Folgende Knöpfe sind gleichzeitig gedrückt zu halten, während das Electronic Arts-Logo auf dem Bildschirm erscheint:

L-TASTE, R-TASTE, Z-TRIGGER

VERSTECKTES TEAM

Im "CREATE PLAYER"-Bildschirm ist folgender Name einzugeben: Tiburon Nach dem Abspeichern steht das neue Team im "Exhibition"-Modus zur Verfügung.

Quelle: www.nintendo.de

Fortsetzung in der nächsten Ausgabe

MÜLLER VIDEOSPIELE



**STÄNDIG
GEBRAUCHTE SPIELE
ZU FAIREN PREISEN
LAGERND !**

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

NINTENDO 64 1.990,-

LYLAT WARS 1190,-	GOLDEN EYE 007 1190,-
DOOM 64 1090,-	TOP GEAR RALLY 1090,-
W. GRETZKY HOCK. 1090,-	MISCHIEF MAKERS 799,-
MADDEN FOOTBALL 1090,-	F 1 POLE POS. 1090,-
BLAST CORPS 999,-	BOMBERMAN 64 799,-
NBA HANG TIME 1090,-	NAGANO W. Olymp. 1190,-
FIGHTERS DESTINY 1190,-	NHL BREAKAWAY 98 1090,-
TETRISPHERE 799,-	WCW WORLDTOUR 1190,-

SONY PLAYSTATION 1.990,-

TOMB RAIDER 2 899,-	COOL BOARDERS 2 799,-
DISCWORLD 2 799,-	MOTO RACER 799,-
PANDEMONIUM 2 799,-	ROSCO McQUEEN 699,-
MONOPOLY 799,-	FINAL FANTASY 7 799,-
TOURING CAR 799,-	NAGANO W. OLYMPIC 799,-
FIFA SOCCER 98 799,-	NIGHTMARE CREAT. 699,-
RES. EVIL DIR. CUT 799,-	EXTREME SNOWBREAK 799,-
BUGRIDERS 699,-	AUTO DESTRUCT 699,-

**ANKAUF
VERKAUF
TAUSCH**

**ERREICHBAR MIT
LINIEN 71 + 72
STATION
HAUFFGASSE**

**ACHTUNG !
AB MAI 1998
NEUE ADRESSE**

**SIMMERINGER HAUPTSTR. 58
1110 WIEN
TEL & FAX: 01 / 748 15 40**

**SIMMERINGER HAUPTSTR. 107
1110 WIEN
TEL & FAX: 01 / 748 15 40**

LEGACY OF TIME

Das Jahr 2329!

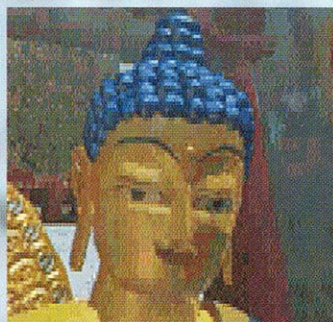
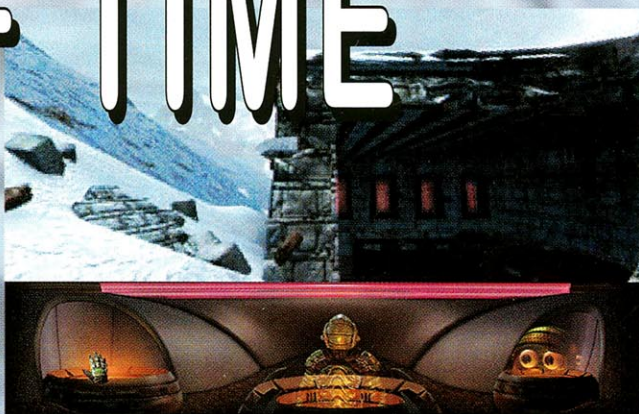
Gage Blackwood, Agent der Zeitsicherheitsbehörde hat in seiner herausragenden Karriere die Erde schon einige Male vor den Bösen geschützt, die die Geschichte unseres Seins per Zeitreise zerstören und somit verändern wollten.

Während eines Noteinsatzes erhält Gage eine Mitteilung der flüchtigen Agentin Michelle, die ihm über Zeitkoordinaten ihren Standpunkt verrät. Der erste Auftrag lautet somit: Finde Michelle! Mit Hilfe der künstlichen Intelligenz Arthur, der übrigens nicht nur ein ausgefuchster kleiner Kerl, sondern auch mindestens so witzig ist, startet der Spieler in seine erste Zeitreise.

Hat man Michelle erst einmal gefunden, bekommt man auch sofort den eigentlichen Auftrag: Reise in die Vergangen-

heit, finde die drei längst zerstörten Städte und suche dort nach den drei Schlüsseln! Mit deren Hilfe nur ist es dem Spieler möglich die Zukunft vor ihrem Untergang zu retten!

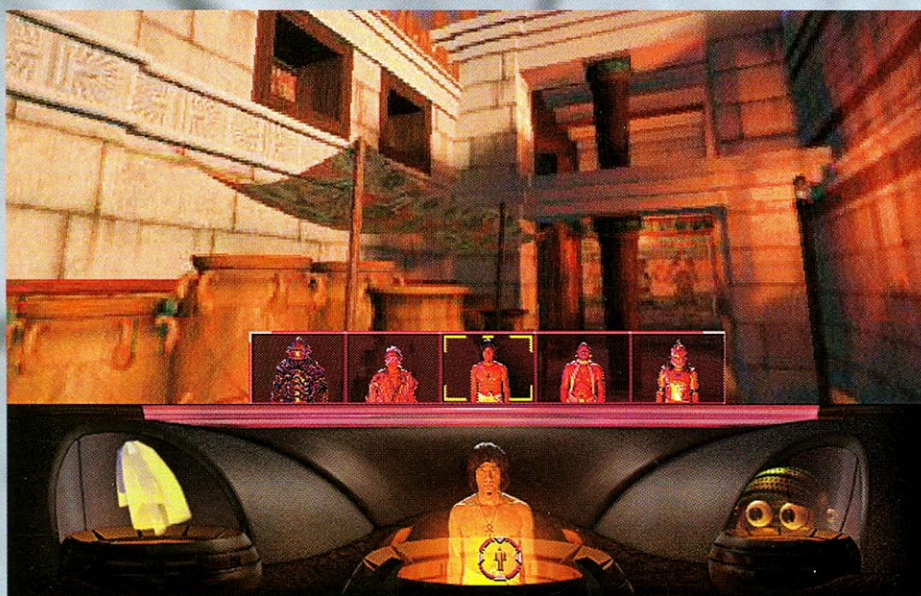
Während dieser Reise kann man so einiges erleben: der Spieler kann verschiedene Identitäten annehmen, sich mit Menschen aus längst vergangenen Tagen unterhalten, schon seit Jahrhunderten untergegangene Welten besuchen. Und somit erfüllt das Spiel einen Traum, den wohl jeder in sich trägt: Zeitreisen. Arthur, der liebe kleine Blechkasten ist immer mit von der Partie. Sollten die Rätsel mal zu schwer und kein Ausweg in Sicht sein, Arthur hat stets wertvolle Tips auf Lager, mit deren Hilfe man fast jedes Problem lösen kann. Wer allerdings alles im Alleingang erleben will und keine Unterstützung braucht, der kann Arthur per Mausklick einfach zum Schweigen bringen.



Legacy of Time ist wieder einmal ein Spiel, daß einen vor dem Computer anwachsen läßt. Wunderschöne Bilder in ganz unterschiedlichen Welten zeichnen dieses Spiel genauso aus, wie stimmungsvolle Musik und mitreißende Geräusche.

Die Benutzeroberfläche ist detailliert und übersichtlich. Die Spielesteuerung ist ausgesprochen gut gelungen: Der Rundum-Blick läßt das Geschehen in 3D erscheinen und der Spieler kann ungehemmt in diese fremde Welt eintauchen und mitleben. Einmal erhaltene Informationen können jederzeit und zwischendurch noch einmal angehört oder gelesen werden. Die Rätsel selbst sind mittelmäßig schwer und sicherlich auch für Newcomer lösbar. In einem Satz: Unbedingt spielen!

Sonja Hauser



LEGACY OF TIME

GRAFIK		95 %
SOUND/MUSIK		93 %
SPIELBARKEIT		95 %
MOTIVATION		95 %
STEUERUNG		92 %
HANDBUCH		90 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

94%

HERSTELLER:

RED ORB

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 699,--

HARDWARE:

PENTIUM 166, >16MB RAM, 70 MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER. KOMP, MAUS,
1 SPIELER

Abenteuer mit Barbie™ MEERES ABENTEUER CD-ROM



Wir wollen uns jetzt mit einem weiteren Spiel aus der Barbie-Serie von Mattel beschäftigen, welches in einer höheren Altersschicht angesiedelt ist. Das "Meeres-Abenteuer" ist ein reinrassiges Spiel, bei dem es gilt, einen verschollenen Schatz zu finden.

Bei diesem Game ist die Barbie sehr gut animiert und wirkt fast schon dreidimensional und sucht gemeinsam mit ihrem Freund Ken einen Schatz, der sich in einem versunkenen Schiff befinden dürfte. Der Delphin Sandy steht Barbie jederzeit mit Rat und Tat zur Verfügung und der verschlagene Kapitän Barnacle versucht mit allen Mitteln den Schatz für sich selbst in Anspruch zu nehmen.



Barbie startet also ihre Such unter Wasser und das Kind steuert sie mittels einer Maus durch eine wunderschön animierte Unterwasserwelt, voll von farbenprächtigen Fischen, Korallenriffen und das Schiffswrack. Es gilt, die versteckten Teile der Schatzkarte zu finden, wobei die Spielerin Korallenriffe als eine Art Puzzle wieder zusammensetzen muß, Seetangseile entheddern, Schildkröten hinter Muscheln und Fischzwillinge in einer Abart von Memory (die Fische wechseln ihre Positionen!) finden muß. Alles in allem nicht ganz einfach, aber durch das Flair von Umweltbewußtsein und Freundlichkeit, das dieses Game ausstrahlt, werden die Kinder motiviert und angespornt, die Karte zu vervollständigen und schließlich den Schatz zu finden.

Ein Art von "Fried, Freude Eierkuchen" wird bei Barbies Meeresabenteuer vermittelt und das ist gut so, denn den Kindern gefällt die Animation der wohl beliebtesten Puppe der Welt und der Sound ist auch wirklich vom Feinsten.

Thomas Gehring

BARBIE MEERES ABENTEUER

GRAFIK		93 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPIELBARKEIT		96 %
MOTIVATION		76 %
STEUERUNG		95 %
HANDBUCH		93 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

92%

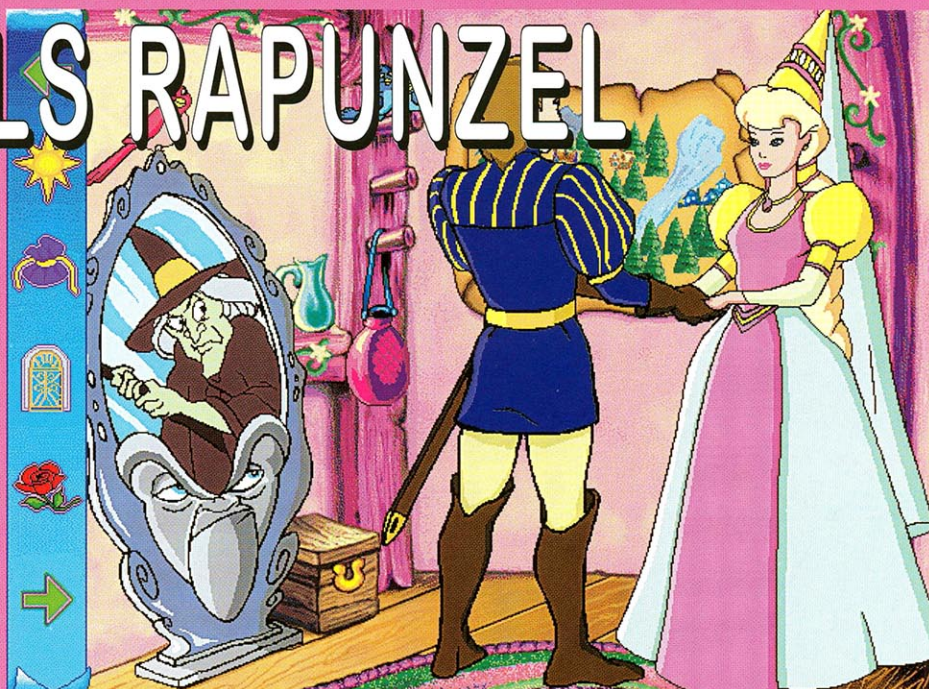
HERSTELLER: MATTEL

TESTMUSTER: ABC SOFTWARE
05523-56-510
GENRE: KINDER ADVENTURE
RICHTPREIS: CA.ÖS 499,-
HARDWARE:
PENTIUM 90, MIND.8MB RAM, >40 MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS
LERNSPIEL FÜR KINDER VON 6-9 JAHREN

BARBIE ALS RAPUNZEL

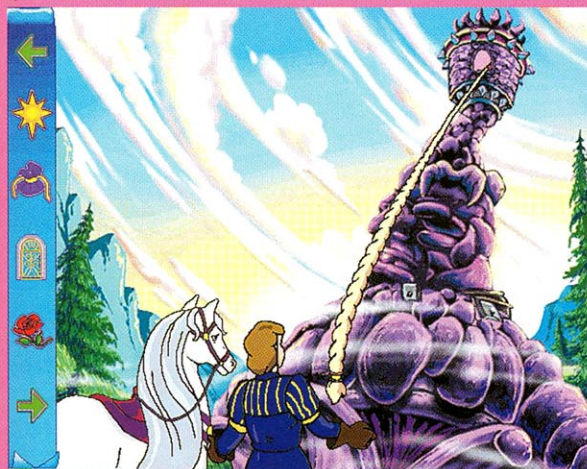
Welches Kind kennt sie nicht, die Geschichte von Rapunzel und dem Prinzen Galen. Mit der Software von Mattel "Barbie als Rapunzel" wird sie lebendig und das Kind kann in die Story eingreifen. Ich habe mich also mit meinen Töchtern an den Test dieser Software gemacht.

Vorab bieten sich zwei Möglichkeiten an, nämlich die Story nur zu hören und zu sehen und zum zweiten während der Geschichte zu spielen und die Aufgaben, die Rapunzel gestellt werden zu lösen. Zuerst wollten meine Kinder die Geschichte nur sehen und genossen die witzigen Animationen und die hervorragende Sprachausgabe sichtlich. Zahlreiche Dinge und Tiere in



dem Spiel bewegen sich bei einem einfachen Mausklick und tun die verrücktesten Sachen.

Als das Märchen zu Ende war und Rapunzel ihren Prinzen in die Arme schließen konnte, starteten wir neu und halfen Rapunzel bei der Lösung ihrer Aufgaben. In der Schneiderei müssen wir farblich falsch genähte Kleider richtig zusammenstellen, in der Bäckerei Torten richtig dekorieren, durch den Irrgarten des Trolls durchfinden und auch die Teile eines Schatzes den entsprechenden Gruppen zuordnen. So



erhält Rapunzel die Dinge, die ihr helfen, Galen, der von der Hexe mit einem schrecklichen Zauber belegt wurde, zu finden und mit ihm bis ans Ende ihrer Tage glücklich zusammen zu leben.

Die Software aus dem Hause Mattel strahlt unglaubliche Ruhe und Freude aus und es hat meinen Töchtern sichtlich Spaß gemacht, Rapunzel zu helfen und die Aufgaben zu lösen.

Auch wenn keine Altersempfehlung vom Hersteller abgegeben wurde, meine ich, daß die Zielgruppe wohl (ausschließlich?) bei Mädchen im Alter von 5-7 Jahren liegen dürfte. Älteren Kindern (wie meiner 9-jährigen Tochter Manuela) sind die Aufgaben bereits zu leicht und sie verlieren rasch das Interesse an diesem Spiel.

Thomas Gehring



BARBIE ALS RAPUNZEL

GRAFIK	85 %
SOUND/MUSIK	85 %
SPIELBARKEIT	93 %
MOTIVATION	80 %
STEUERUNG	80 %
HANDBUCH	54 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

82%

HERSTELLER:

MATTEL

TESTMUSTER:

ABC SOFTWARE
05523-56-510

GENRE:

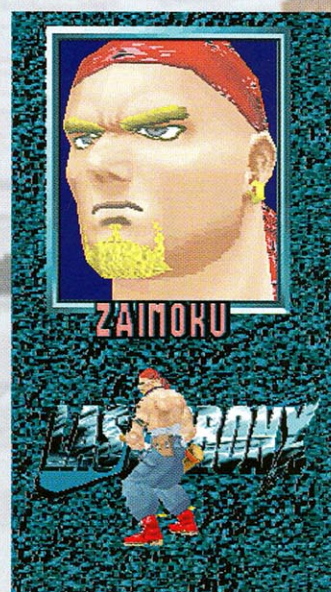
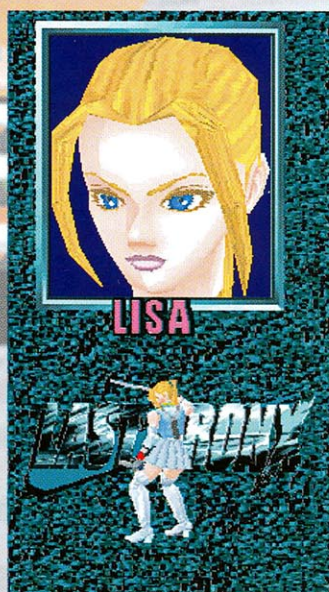
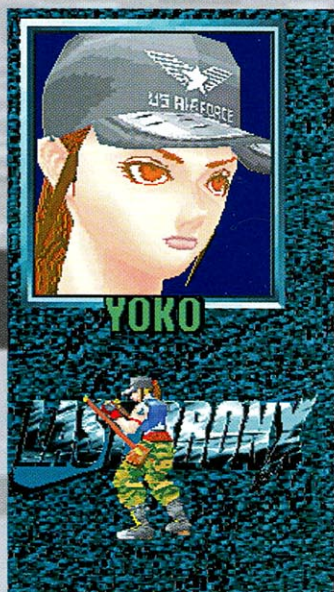
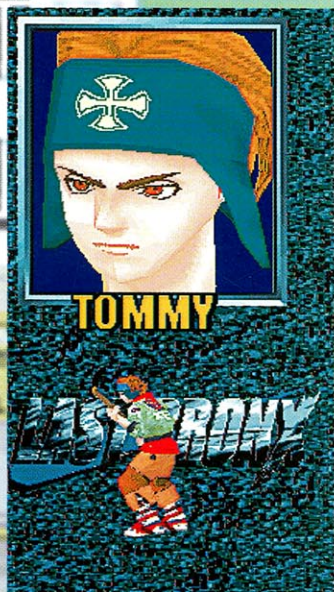
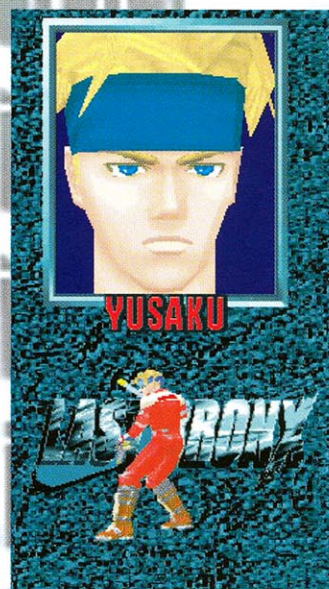
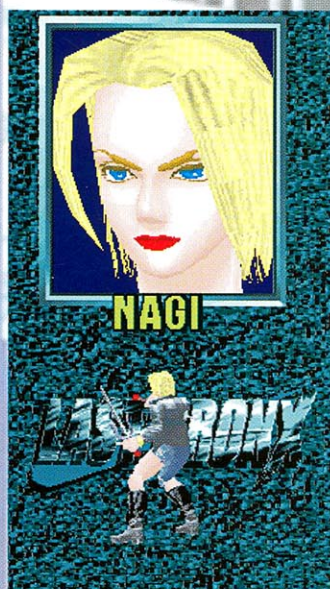
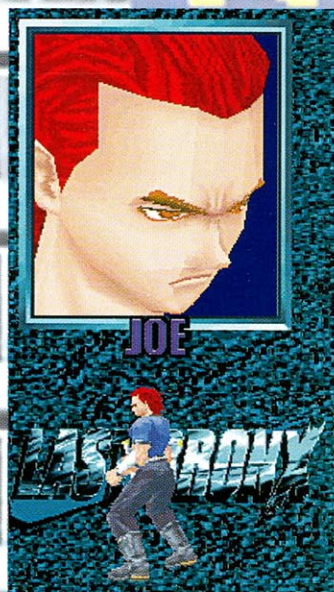
MÄRCHEN ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 499,-

HARDWARE:

PENTIUM 90, MIND.8MB RAM, >40 MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS
LERNSPIEL FÜR KINDER VON 5-7 JAHREN



LAST BRONX



Oh Mann, was habe wir uns auf dem Saturn geprügelt und nun gibt es Seegas Edel-Klopferei auch auf dem PC. Mit acht verschiedenen Kämpfern geht es um die Vormachtstellung in einem Clan und das aber bitte nur mit einem Gamepad (eventuell auch Joystick), denn mit der Tastatur kommt sehr wenig Freude auf.

Also schnapp dir einen der Fighter (oder auch eine Kämpferin, die meist schneller und wendiger ist, als die männlichen Gegenstücke) und ziehe in die Arena, wo du sicher sehr schnell Bekanntschaft mit dem Straßenstaub machen wirst. So ist es besser, zuerst im Trainingsmodus die Moves, Specials und Blocks der Fighter zu trainieren um nicht gleich in ärgste Frustrationen zu verfallen.



Hast du dann erstmal wirklich was drauf, solltest du dich in den Arcade-Modus begeben, wo nacheinander sieben brutale und ausgefuchste Burschen und Mädels auf dich warten. Es wird dir in diesem Game mit Sicherheit nichts geschenkt und du mußt schon gewaltige Fingerfertigkeit besitzen, um den Sieg zu erlangen. Ob du nun gegen Subaru Zaimoku (der Hersteller der gleichnamigen Autos?) antrittst, der mittels eines riesigen Hammers dir die Birne weichklopfen wird, allerdings ein wenig behäbig ist, oder auf Tommy triffst, der ein unglaublich flinker Kämpfer, allerdings mit relativ wenig Schlagkraft ist, du wirst es nie leicht haben, nicht einmal auf der einfachsten



Spielstufe.

Hast du jedoch die Spitze der Gang erreicht und alle Gegner in den Ringstaub verbannt, dann kannst du dich weiter in den Survival-Mode begeben, wo sich deine Energieleiste beim nächsten Kampf nicht wieder auflädt, sondern du mit einer vollen Leiste möglichst viele Kämpfe überstehen mußt und dich dann in die ewige Bestenliste eintragen kannst.

Grafisch gaukelt das Game dem Spieler-auge Dreidimensionalität (ähnlich Virtua Fighter) vor, was aber nicht als negativ zu werten ist, ganz im Gegenteil, denn die Fighter gleiten je nach Rechnerleistung weich von einem Move zum anderen und es gibt hier (abgesehen von ein paar Grafikfehlern) kaum etwas auszu-setzen.

Besonders der Multiplayer-Mode macht, wie bei allen Prüglern den meisten Spaß, denn dem Gegenüber mal so richtig die Fresse zu polieren, ohne daß gleich nicht mehr mit einem gesprochen wird, hat ganz besonderen Reiz.

Gerald Amon



LAST BRONX

GRAFIK	85 %
SOUND/MUSIK	76 %
SPIELBARKEIT	88 %
MOTIVATION	86 %
STEUERUNG	91 %
HANDBUCH	80 %
GEWALTFREIHEIT	30 %

GESAMTNOTE:

76 %

HERSTELLER:

SEGA

TESTMUSTER:

ABC SOFTWARE
05523-56-510

GENRE:

PRÜGLER

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

> P133, >16MB RAM, 35-60 MB FESTPLATTE,
8X CD, SVGA, WIN95, 1-2 SPIELER (1-6 NETZWERK)
SOUNDBL. KOMP., 8BUTTON PAD, FORCE FEEDBACK

Neue Games in der preisgünstigen PLATINUM Serie

Der Preis ist heiß. Vier weitere PlayStation-Meisterwerke sind in Sonys Platinum-Serie um sensationelle 399 Schilling zu haben.

WipEout 2097

Oft kopiert, nie erreicht. Das Kultspiel unter den futuristischen Raumgleiter-Rennen besticht mit vielen Extrawaffen und einem knapp bemessenen, adrenalinfördernden Checkpoint-System, wobei das erfolgreiche Spielprinzip des Vorgängers („WipEout“) im wesentlichen beibehalten wurde.

Das Sequel bietet auf acht neuen, utopischen Kursen noch mehr High-Tech-Power (Quake-Eruptor, Autopilot, einen versteckten Super-Gleiter). Die Steuerung wurde völlig überarbeitet, und Greenhorns haben jetzt in der Vector-Liga weitaus bessere Chancen ins Spiel zu finden. Wer mit dem Original vertraut ist, kann auch gleich in die schnelleren Rennklassen (Venom, Rapiert) einsteigen.

Experten wiederum können sich bis in die neue „Phantom-Class“ vorarbeiten und zu stilgerechter Techno-Musikuntermalung (u.a. von Prodigy und den Chemical Brothers) noch einmal kräftig durchstarten.

Neu in „WipEout 2097“ sind die versteckten Boxenstraßen am Rande der schwindelerregenden Achterbahn-Kurse. Hier kann man Energie nachtanken und für ein paar ruhige Sekunden die atemberaubend schöne Hintergrundgrafik (u.a. mit einer Schwebebahn auf dem Kurs „Gare D'Europa“) genießen.

Fazit: Das ultraschnelle „WipEout 2097“ ist nach wie vor der coolste 3D-Highspeed-Wettkampf des Game-Universums...

Entwickler: Psygnosis

Genre: Rennspiel

Spieler: 1

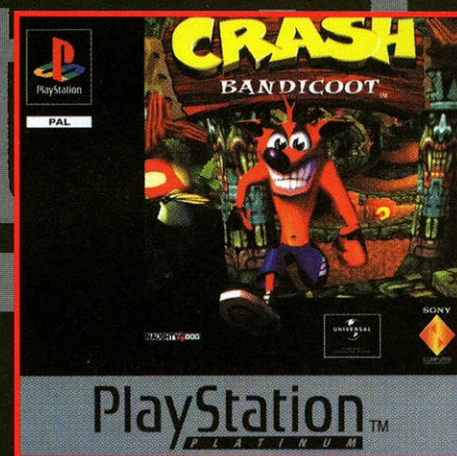
Zubehör: Memory Card; Link-Option (2 Spieler)



Crash Bandicoot

Die Premiere des mittlerweile legendären Playstation-Maskottchens läßt konventionelle Jump'n'Run-Helden alt aussehen. „Crash“ steht für eine völlig neue Hüpfspiel-Ära. Die Zutaten: Ein ausgeschlafener Jump'n'Run Held mit Witz und Charme, technisch perfekte Animationen, raffinierte Spielelemente, 3D-Levels und grenzgeniale Endgegner. Die Wirbel-Attacken des schrulligen Wüstenfuchses haben Cartoon-Qualität und begeistern zurecht ein Millionenpublikum. Held Crash ist das Opfer eines pseudowissenschaftlichen

Experiments und entkommt dem verrückten Professor Cortex um Haaresbreite. Soll auch Crashes Freundin gerettet werden, muß man den Hauptdarsteller durch eine abenteuerliche Inselwelt mit über 30 Levels und zahlreichen Bonusrunden lotsen. Hier wimmelt



es nur so von lästigen Fallgruben, gefährlichem Getier, fleischfressenden Pflanzen und versteckten Power-Ups.

Vor allem perspektivisch (Frontalansicht, klassische Hüpfspiel-Seitenansicht, plastische 3D-Levels) bieten die Grafikwelten enorm viel Abwechslung. Auf leichte Passagen folgen köstliche Wildschwein-Hindernisritte, abenteuerliche Stages im „Indiana Jones“-Look oder sauschwere Abschnitte wie der sagenhafte, nebelverhangene Drahtseilakt „Road to Nowhere“.

Entwickler: Naughty Dog

Genre: Jump'n'Run

Spieler: 1

Zubehör: Memory Card

Destruction Derby 2

Noch nie war es so schön, ein Auto schrottreif zu fahren. „Destruction Derby“ ist das Maß aller Dinge in der Liga der Crash-Rennspiele. Vom Blechsalat in der Kampfarena bis zum rasanten Stock-

Car-Racing bietet die 97er-Version jede Menge spielerische Ventile, um nach einem harten Arbeitstag Dampf abzulassen.

Das Stock-Car-Race glänzt mit einem herausforderndem

Championship-Modus, der auf sieben Strecken mit Tunneln, Sprungschanzen

und Steilkurven ausgetragen wird. Diese Variante läßt sich auch als „Race Practice“ oder „Time Trial“ fahren, wobei drei Boliden („Rookie Car“, „Amateur“, „Pro“) mit unterschiedlichem Fahrverhalten bzw. Top-Speed zur Auswahl stehen.

Boxenstraßen und dicke Rauchschwaden, die von Wracks entlang der Strecke aufsteigen, beleben die Rennatmosphäre. Von fetzigem Heavy-Metal-Sound begleitet preßt man sich durch Engstellen, wird brutal abgedrängt und steht mit fehlender Motorhaube oder kaputten Reifen häufig kurz vor dem „Aus“. Freunde der Massenkarambolage fahren im „Wreckin' Race“-Modus um schnelle Rundenzeiten und wertvolle Crash-Punkte für provozierte Blechschäden. Absolutes Highlight für Schrottexperten bleibt aber das berühmte „Destruction Derby“ mit dem Killer-Modus „Total Destruction.“ Vier „Auto-Friedhöfe“ warten auf hartgesottene Spieler. Wer allerdings einmal im berühmten „Colosseum“ oder in der „Death Bowl“ antreten will, muß sich dafür erst mit viel List und haarsträubenden Ausweichmanövern qualifizieren.

Entwickler: Psygnosis

Genre: Action-Rennspiel

Spieler: 1 – 10 (Multiplayer-Variante)

Zubehör: Memory Card, Link-Option

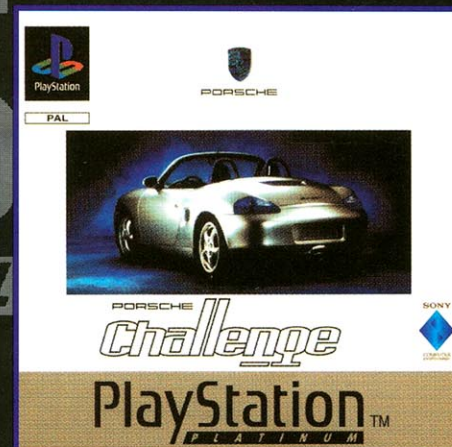


Porsche Challenge

Der Porsche Boxster, Traum jedes waschechten Autonarren und Cabrio-Fans, ist der Star dieses DeLuxe-Rennspiels mit exklusivem Sportwagen-Ambiente. „Porsche Challenge“ wurde in Zusammenarbeit mit dem deutschen Automobilhersteller entwickelt und überzeugt als grafisch exzellentes Racing Game für Genießer, das viel vom typischen Boxster-Fahrgefühl vermittelt.

Im Optionsmenü warten vier reizvolle Rennstrecken, die sich dank eines „Interactive Track Systems“ weiter ausbauen lassen. Unter den Kursen findet man auch die legendäre Porsche-Teststrecke in Stuttgart – eine Berg- und Talfahrt mit vielen Haarnadelkurven und Kuppen, die für das Spiel grafisch originalgetreu umgesetzt wurde. An detaillierter Hintergrundgrafik und speziellen Effekten (aufgewirbelter Staub, Schlamm, Eis und Schnee, Bäume, Verkehrszeichen,

etc.) wurde nicht gespart und mit Hilfe aufwendiger Techniken wie Gouraud-Shading und High-Definition-Texture-Mapping wurde ein exaktes Modell des Boxster nachgebildet. Die 3D-Simulation entspricht auch in Sachen Geschwindigkeit, Motorleistung und Kurvenverhalten



(bzw. Steuerung) dem realen Vorbild und setzt neue Maßstäbe in Sachen Detailtreue.

Nach ausgiebigen Trainings-Sessions wählt man den Meisterschafts- oder Bestzeit-Modus und startet mit einem von sechs heißblütigen Fahrern.

Wer sich einfach nur zurücklehnen und genießen möchte, kann sich auch die Boxster-Story zu Gemüte führen.

Entwickler: Sony Computer Entertainment

Genre: Rennspiel

Spieler: 1 bis 2

Zubehör: Memory Card

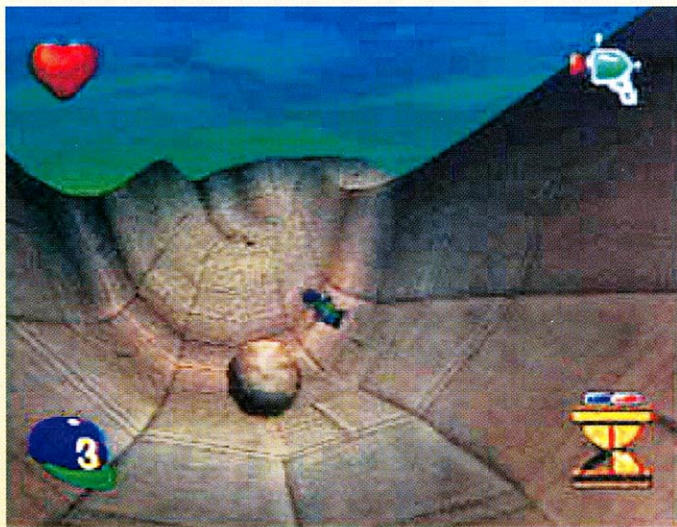
RASCAL

Ein dreidimensionales Jump 'n Run rund um den Jungen Rascal wird in Kürze auf den Markt kommen. In grafischer Hinsicht hat sich das Team um Travellers Tales/Psygnosis einiges einfallen lassen.

Die Story, die dem Game zugrunde liegt, ist recht schnell erklärt. Rascal ist der Sohn eines zerstreuten Wissenschafters, dessen technische Errungenschaften bis dato keinen Erfolg hatten, der allerdings nunmehr eine Zeitmaschine erfunden hat, die so gar funktioniert. Rascal macht sich also auf den Weg in die Vergangenheit und hat eine ganze Reihe Abenteuer zu

Spinnen, Fledermäuse Ratten aber auch "menschlichen" Gegnern gute Dienste. Sie spuckt Luftblasen, die die Widersacher ins virtuelle Nirvana verbannen, allerdings ist ihre Munition immer begrenzt und diese kann durch Aufsammeln von Blasen in der Luft wieder aufgefrischt werden. Die Gegnerschar wurde so unglaublich schön animiert, daß man annehmen muß, mit diesem Spiel könnte die hardware-technische Latte der PlayStation erreicht sein. Mehr wird in diesem Punkt aus der 32-bit Konsole von Sony wohl nicht mehr herauszuholen sein.

Leider hat man in puncto Sound und Musik ganz und gar nicht gezaubert, sondern einen eher mittelmäßigen Eindruck hinterlassen. Ebenso ist der Spielspaß ein wenig auf der Streck geblieben, was sowohl an der trägen Steuerung, der sehr seltsamen Kameraführung und an den leider sehr einge-



überstehen. Der menschliche Traum der Zeitreisen wird für Rascal also Wirklichkeit. In grenzgenial gestalteten 3D Räumen sucht er nach Schlüsseln um diverse Räume betreten zu können.

Die Spielzeugpistole, die Rascal auf den Weg in die Vergangenheit mitgenommen hat, leistet ihm im Kampf gegen



schränkten Bewegungsmöglichkeiten des kleinen Helden liegt. (springen und ballern ist alles, was der Bursche beherrscht!)

Travellers Tales hat leider seit der Veröffentlichung von Sonic R, welches ja grafisch auch zu einem der schönsten Games am Saturn gehört, nicht sehr viel in puncto Spielspaß dazugelernt. Man sollte sich in diesem Team vielleicht ein wenig mehr um spielerische Tiefe, als um die Schaffung atemberaubender Grafiken kümmern. (auch wenn diese gerade im Fall von Rascal wahrlich beeindruckend sind)

Thomas Gehringer

RASCAL

GRAFIK		92 %
SOUND/MUSIK		68 %
SPASS		79 %
GAMEPLAY		65 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

81%

HERSTELLER:

PSYGNOSIS

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.

GENRE:

0222-610-51-0

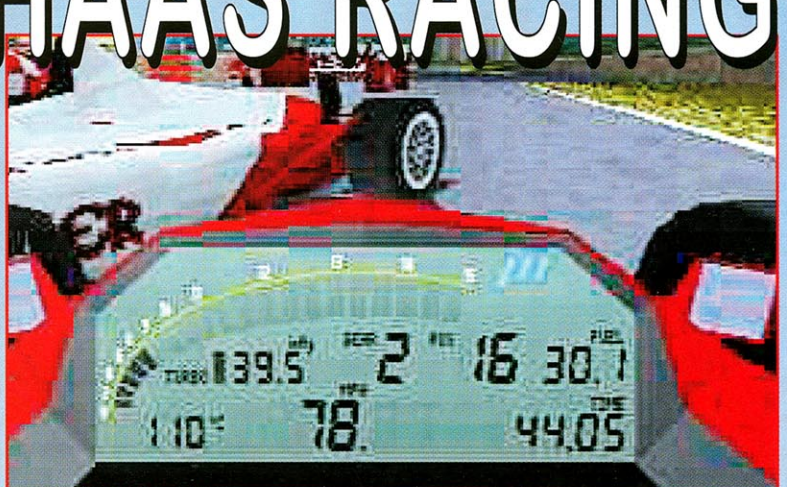
RICHTPREIS:

3D JUMP & TUN

SYSTEM/SPIELER

CA. ÖS 799,-
PSX (PAL) / 1 SPIELER

NEWMAN HAAS RACING



Newman/Haas ist in der Indycar Serie ebenso bekannt wie Williams/Renault oder Mc Laren/Mercedes in der Formel 1. Und eben dieses Thema hat sich Psygnosis angenommen und ein Racing-Game der absoluten Sonderklasse für die PlayStation produziert. Newman Haas Racing.....

Das Game, welches in Zusammenarbeit mit den Programmiererteams Bizarre-Creations und Studio 33 designt wurde kann den ursprünglichen Zusammenhang und die Ähnlichkeit mit F1 nicht leugnen. Die Optik ist auf den ersten Blick sehr ähnlich und auch die Steuerung wirkt in den ersten Fahrsekunden sehr ident. Man stellt allerdings sehr schnell fest, daß sowohl die grafische Aufmachung (wesentlich detaillierter und weniger pixelig) als auch das Fahrverhalten zwar seinen Ursprung bei F1 haben dürfte, jedoch wesentlich ausgefeilter und realistischer ausgefallen ist.

Die Optionsvielfalt ist jedenfalls beeindruckend, kann man doch vom Schwierigkeitsgrad, über die Reifenbeschaffenheit bis hin zu den Kommentatoren (teilweise ein klein wenig lähmend) so ziemlich alles einstellen. Dazu sollte man sich vor Beginn noch in den History-Modus begeben, denn dieser liefert hochinteressante Hintergrundinfos zu

allen Strecken und Fahrern.

Dann geht's weiter zu den Spielmodi, deren drei (Einzelrennen, Meisterschaft oder "Herausforderung"-ähnlich dem Arcademodus von F1) vorhanden sind. Die Meisterschaft beispielsweise umfaßt insgesamt 11 Kurse und vier versteckte Tracks, wobei vom simplen Highspeed-Oval bis zum Straßenkurs mit gefinkelten Schikanen und Hochgeschwindigkeitsgeraden alles inkludiert ist.

Der Grad der Realität ist bei Newman Haas Racing enorm hoch, jeder Unfall beeinträchtigt das weitere Lenken des Boliden enorm und ab einem gewissen "Zerstörungsgrad" ist das Steuern kaum noch möglich. Nach jedem Crash schal-



tet die Kamera auf eine Totale, was dem Spieler die Möglichkeit gibt, sich wieder zu orientieren.

Alles in allem stellt sich Newman Haas Racing als brillantes Racing-Game im Arcadestil vor, kann grafisch zwar noch nicht voll, aber doch recht gut überzeugen und bieten in puncto Realismus selten Dagewesenes.

Gerald Amon

NEWMAN HAAS RACING

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		82 %
SPASS		89 %
GAMEPLAY		92 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:



HERSTELLER:

PSYGNOSIS

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.
0222-61051-0

GENRE:

ARCADE RACER

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

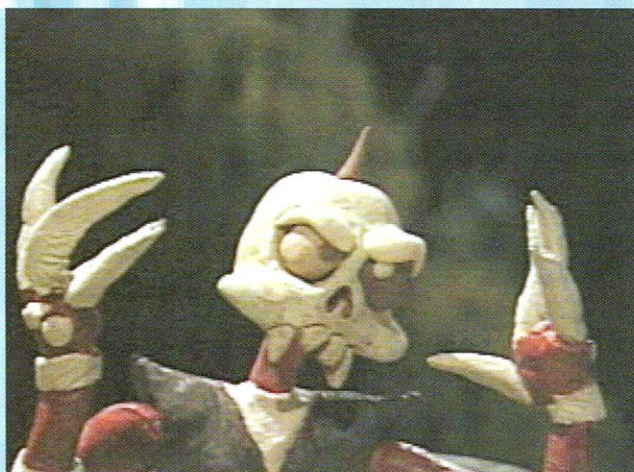
SYSTEM/SPIELER:

PSX (PAL) / 1 SPIELER

SKULL MONKEYS

Es erinnert schwer an die abgedrehte Story von Earthworm Jim und an das Gameplay von Donkey Kong Country. Und doch ist es ein ganz eigenständiges und innovatives Jump 'n Run, das Spiel "Skull Monkeys" aus dem Hause Neverhood/EA.

genes Flair, wozu der hervorragende Sound das Seine beiträgt. Es macht einfach ungeheuren Spaß, die kniffligen Situationen zu meistern, den Skull Monkeys mittels Sprung auf die behaarte Bir-



ne das Lichtlein zu löschen oder auch die Knetvögelchen einfach über den Haufen zu rennen.

Es liegt etwas ganz Eigenes in der Luft, wenn man Skull Monkeys startet, die Stimmung ist eine ganz eigene und die verdammt exakte Steuerung, so-

tene werden ihre wahre Freude an diesem Game haben, denn sowohl der Mo-

Kein Rendering, keine photorealistischen Grafiken, dafür jede Menge Plastilin ist der Grundstock von Skull Monkeys. Du übernimmst die Rolle des Knetmännchens Clayman, der dem bösen Treiben des Obermotzes Clogg Monkey ein Ende setzen muß.

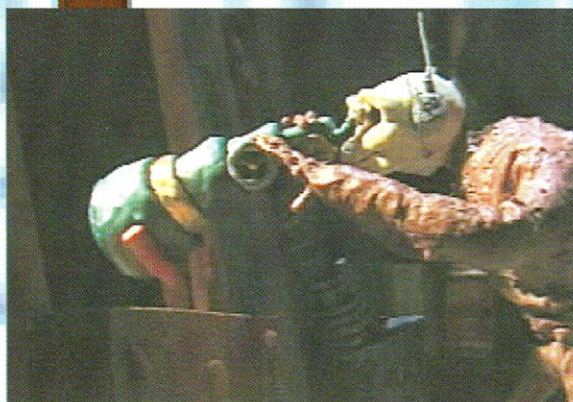
In klassischer 2D Manier geht es durch 17 Welten, die jeweils wiederum in 3-5 Levels aufgeteilt sind und am Ende einen Ober-End-Gegner haben. Springe mit Clayman über Abgründe, auf Plattformen, auf Baumstämme im Abwasserkanal und auf "Uhren" in luftigen Höhen. Sammle Bomben, Pfefferoni (sie haben eine ganz besondere blähende Wirkung und helfen dir über größere Probleme hinweg) und Munition zum Feuern und natürlich Knetkugeln (100 davon bedeuten ein Extraleben). All das klingt nach einem banalen Jump 'n Run, wie es schon eine ganze Reihe auf den verschiedensten Systemen gegeben hat. Doch Skull Monkeys hat ein ganz ei-

wie die fehlerfreie Kollisionsabfrage heben den Spielspaß ganz enorm.

Nach meinem Ermessen ist Skull Monkeys das beste Jump 'n Run, welches jemals auf einer Konsole gelaufen ist, auch wenn die Spielstände auf der Memorycard nicht gespeichert werden können, und man so jedesmal die Levelpasswörter eingeben muß. Schade, daß man bei Neverhood an genau dieses Feature nicht gedacht hat, denn dieser Punkt ist tatsächlich der einzige, den ich bei diesem Game zu bemängeln habe. Sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrit-

tivationsfaktor, als auch der Spielspaß als solches ist unglaublich hoch. Alle Achtung, Skull Monkeys schlägt Earthworm Jim im Bereich der Witzigkeit und Donkey Kong Country in puncto exakter Steuerung um Längen.

Thomas Gehring



SKULL MONKEYS

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		100 %
SPASS		91 %
GAMEPLAY		96 %
GEWALTFREIHEIT		95 %

GESAMTNOTE:

92%

HERSTELLER:

NEVERHOOD/EA

TESTMUSTER:

ELECTRONIC ARTS AUSTRIA
02236-86-40-75

GENRE:

JUMP & TUN

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

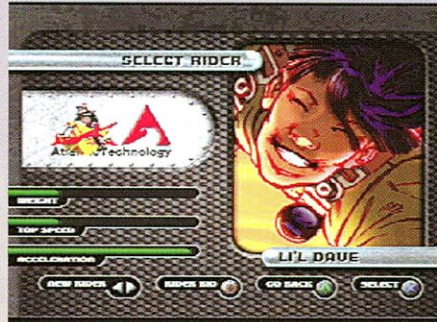
SYSTEM/SPIELER

PSX (PAL) / 1 SPIELER

JETRIDER II

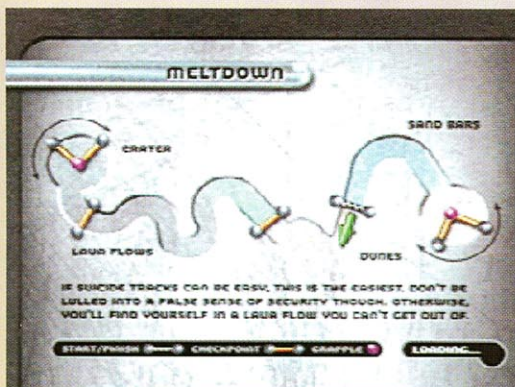
Man nehme Streetracing-Games wie "Rage Racer", mische ein wenig "Rapid Racer" auf dem Wasser dazu und schon hat man ein universelles Rennspiel á la Jet Rider 2. Doch was hat sich zum Vorgängerspiel verändert, hat man sich grafisch etwas einfallen lassen?

Diese Frage muß mit einem klaren "ja" beantwortet werden, denn nur ganz selten trübt ein Grafikfehler den optisch hervorragenden Gesamteindruck. Die Strecken, die eine einigermaßen abgedrehte Führung auf-



ganz einfach nach einem der zahlreichen Sprünge nicht mehr in die richtige Rennposition. Stürze en masse sind nicht zu verhindern. Die Programmierer von Sony haben da wohl ein Bißchen zu viel Wert auf das Design gelegt und den Spielspaß (speziell für Greenhorns dieses Genres) hinten angestellt. Wie gesagt, auch "Profis" wie ich sind da nicht wirklich zurande gekommen und ich hatte in so manchem Track meine liebe Mühe, das Gefährt halbwegs ins Ziel zu bekommen. Von gewinnen war gar keine Rede. Es werden sich eine ganze Reihe an Gamblern an diesem Game die virtuellen Zähne ausbeißen.

Von den Spielmodi und vorallem vom Umstand her, wie man weitere Strecken erhält, haben sich die Programmierer an das bewährte System von Rage Racer gehalten. Man beginnt also demnach in der niedrigsten Klasse und kann sich durch Siege weitere Strecken erkämpfen. Der Zwei-Spieler-Modus macht Spaß, auch wenn die Unübersichtlichkeit am Schirm beängstigende Ausmaße annimmt.



weisen präsentieren sich hervorragender Optik, die Tracks sind detailgetreu und mit sehr viel Leibe designet worden. Auch der Sound hinkt in keinsten Weise hinter der Grafik her, rhythmische und dramatische Themen wechseln einander rockig fetzig ab und passen sich dem Spielgeschehen perfekt an. Soweit zu den positiven Punkten von Jet Rider 2. Leider hat das Game auch eine negative Seite, welche leider nicht ganz irrelevant ist, denn der Spielspaß bleibt auch bei diesem Game großteils auf der Strecke, auch wenn man recht versiert in Racing-Games ist. Durch die streckenweise derart abgedrehte Führung wird es wohl den wenigsten Zockern gelingen, die Kurven, die zwar mit Pfeilen gekennzeichnet sind, auch wirklich sauber zu fahren, denn viel zu oft bleibt man in der Begrenzung hängen, verfranst sich in einer Haarnadelkurve oder kommt



Gerald Amon

JETRIDER II

GRAFIK		85 %
SOUND/MUSIK		86 %
SPASS		70 %
GAMEPLAY		67 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

82%

HERSTELLER:

SONY

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.

GENRE:

RACING GAME

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER:

PSX (PAL) / 1-2 SPIELER

TENNIS ARENA

Nicht mehr ganz das jüngste Game, aber nicht minder gut präsentiert sich Tennis Arena aus dem Hause UBI Soft. Bezeichnen wir es als Verschnitt von Pete Sampras Tennis mit gleich guter Grafik aber ein Bißchen weniger Spielgeschwindigkeit.



Zum ersten stehen dir als virtuellen Tenniscrack sieben verschiedene Spieler und fünf unterschiedliche Plätze (Halle, Freiplatz, verschiedene Bodenbeläge von Rasen bis zum Hardcourt) zur Verfügung. Weiters kannst du dich zwischen World Tour und Smash Tennis (hier wieder die Unterteilung in Einzel oder Doppel) entscheiden.

Dann solltest du Tennisschuhe anziehen und das Stirnband umbinden, denn jetzt geht es ans Eingemachte.

Die Steuerung ist ebenso einfach wie effektiv: Die Buttons sind unterteilt in "Slice", Top-Spin, "Drive" und "Lob", wobei der Aufschlag die selbe Taste belegt wie der "Drive". Nun brauchst du nur noch mit dem Steuerkreuz deinen Spieler richtig bewegen und schon steht einem Sieg nichts mehr im Wege. Tja, wenn das alles nur so einfach wäre..... Du solltest mit dem Spin des Balles ebenso gut umgehen können wie mit den verfügbaren Spezialschlägen, die immer dann verfügbar sind, wenn du

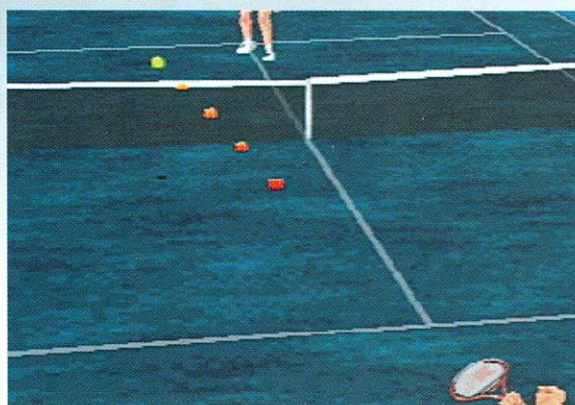
den Ball mindestens sechs Mal hintereinander "zurückbringst". Es beginnt dann ein Stern unter den Beinen deines Spielers zu blinken, der dir anzeigt, daß du den Spezialschlag nun anbringen

kannst. Es ist ein Schlag mit sehr viel Power (die Flugbahn des Balles wird mit roten Punkten gekennzeichnet), der sowohl mit der Vor- als auch mit der Rückhand geschlagen werden kann. Jeder einzelne Spieler besitzt drei solcher Specials, die eben dann

eingesetzt werden können, wenn der Gegner beispielsweise an die Seitenlinie gedrängt wurde (ein harter Passierball ist dann angebracht).

Mit dem "Spin" des Balles ist es eine ganz eigene Sache, denn dieser wird mit den L1 und R1 Tasten ausgeführt und verleiht der gelben Filzkugel einen ganz beachtlichen Drall. Allerdings gehen solche, mit extremen Effet gespielten Bälle sehr oft ins Out und sollten wirklich nur dann aufgeführt werden, wenn man die Auswirkung des Dralles kennt.

Grafisch kommt das Game an den Stan-



dard der Tennisspiele locker heran, der Sound berauscht nicht übermäßig und



auch die Spielgeschwindigkeit (wenn auch einstellbar!!) läßt ein wenig zu wünschen übrig. In Summe gesehen ist Tennis Arena ein Spiel für Einsteiger und Fortgeschrittene und kann allen Sportfreaks und solche die es noch werden wollen ohne Bedenken ans Herz gelegt werden.

Thomas Gehringer

TENNIS ARENA

GRAFIK		75 %
SOUND/MUSIK		60 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		88 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

83 %

HERSTELLER:

UBI-SOFT

TESTMUSTER:

ELECTRONIC LAND
01-505-76-25-0

GENRE:

TENNIS

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER

PSX (PAL) / 1-4 SPIELER

X-MAN



Ein ganz typischer Capcom Beat 'em Up-Titel ist da für die PlayStation erschienen. Mehr als zwei Jahre nach der Saturn Version hat nun auch Sony's Konsole den X-Men Prügler im Programm.

Viel gibt es über dieses Game nicht zu sagen, zu veraltet wirkt die Grafik, zu unspektakulär ist das ganze Drumherum. Die Story ist auch recht schnell erklärt, prügeln sich doch insgesamt 10 Comic-Fighter durch die Vorrunde ins Finale und jeder von ihnen hat so seine Moves, Combos und Specials drauf. Alles halt in ganz simpler 2D Grafik und zwar sehr farbenfrohem aber nicht sonderlich innovativem Leveldesign. Ist wie gesagt schon zwei Jahre her, als das Game die

Blocks noch mit den Moves und schon gar nicht mit den Specials zurecht, die grafische Umsetzung der einzelnen Schläge ist so bunt ausgefallen, daß man selbst kaum sieht, was der eigene Fighter tut. Nein, das ist nicht das Spiel, das auf meiner

PlayStation überleben wird, auch wenn ich mich selbst zu den Prügel-Freaks zähle und schon so manches Game in diesem Bereich bis zur absoluten Bewußtlosigkeit gezockt habe. X-Men, Children of the Atom ist in allen Bereichen zu schwach ausgefallen und wird wohl kaum zu einem Tophammer mutieren können.



Klar, es macht Spaß, im VS-Mode den Freund oder Kollegen so manchen Tritt vor den Latz zu knallen, aber das hätte mit mehr grafischer Feinheit und vorallem durch schnellere Moves noch viel lustiger sein können. Schade!
Gerald Amon



Saturn-User in Freudentaumel versetzt hat, doch im Zeitalter von Bloody Roar oder dem angekündigten Tekken 3 kräht kein Hahn mehr nach solch ebener Klopferei. Sorry, aber mein Eindruck von diesem Game ist kein wirklich guter, auch wenn mir die Fans dieses Genres jetzt am liebsten den Kopf abreissen würden. Ich kam weder mit den



X-MEN

GRAFIK		62 %
SOUND/MUSIK		51 %
SPASS		71 %
GAMEPLAY		64 %
GEWALTFREIHEIT		60 %

GESAMTNOTE:



HERSTELLER:

CAPCOM-ACCLAIM

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE:

BEAT 'EM UP

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER:

PSX (PAL) / 1-2 SPIELER

RIVEN



Na endlich hat man den Nachfolger von Myst, der ja schon lange auf dem PC für Furore sorgt, auf die PlayStation umgesetzt. Und wir sind davon überzeugt, daß das Game auch hier seinen Weg machen wird.

Riven, The Sequel to Myst ist ein Game, das für Ruhe sorgt, das den Adrenalinpiegel senkt und welches für abendliche Stunden geradezu prädestiniert scheint. Es dreht sich, wie schon beim Vorgänger Myst um die Familie des Atrus, der dich in Teil zwei losschickt, seine vermißte Frau Cathrine zu befreien und den Widersacher Gehen dingfest zu machen. Point & Klick ist auch hier die Devise und du wirst dich auf diesem Weg durch die Insgesamt fünf CD's ackern müssen. Wunderschöne Videosequenzen und eine stimmungsvoller Sound machen Lust auf mehr, auch wenn sich in diesem Game eigentlich nicht sehr viel tut. Das Game geht rein grafisch mit Sicherheit an die technischen Grenzen der PlayStation, denn

die Rendersequenzen brauchen eine ungeheure Hardwarepower und ruckeln trotzdem ab und zu einmal. Das Game ist eine Augenweide und die durchaus logischen Rätsel sorgen für stundenlangen

Spielspaß. Doch trotz der 5 CD's ist Myst kein Spiel, welches man monatelang spielen muß, um die Endsequenz zu sehen. Das richtige Bewegen von Hebeln, die richtige Kombination bei so manchem Rätsel, das sind die wichtigsten Kriterien von Riven, The Sequel to Myst und man kann das Game all denjenigen wärmstens an Herz legen, die nicht auf Action oder Speed abfahren, sondern eher mal die grauen Zellen aktivieren wollen. Für meinen Geschmack tut sich allerdings ein Bißchen gar wenig und mehr Abwechslung hätte dem gesamten Spielverlauf sicher gut getan. Trotzdem



ist mir Riven, The Sequel to Myst irgendwie ans Herz gewachsen, denn bei noch keinem anderen Spiel bin ich so gespannt aufgestanden und so unglaublich ruhig zum Kühlschrank geschlendert, um mir ein kühles Bier zu gönnen. Augen- und Ohrenschmaus vom Feinsten ohne Hektik und Streß: Riven!

Thomas Gehringer

RIVEN

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		82 %
GAMEPLAY		88 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:



HERSTELLER:

CYAN-ACCLAIM

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER

PSX (PAL) / 1 SPIELER

STEEL REIGN

Mit hochentwickelten Panzern Missionsziele erreichen, gegnerische Stützpunkte zerstören und auf Angriffe verschiedenster Arten gefaßt sein. Das ist Steel Reign, eine Panzersimulation der etwas anderen Art.

Du hast die Möglichkeit 12 verschiedene und technisch überaus hochentwickelte Panzerfahrzeuge für das Erreichen deiner Ziele einzusetzen. Du erlebst in grafisch leider sehr lieb- und einfalllos gestalteten Landschaften ein wahres Feuerwerk an Action und Strategie, du mußt Kraftwerke und Einsatzbasen gegnerischer Einheiten zerstören und dich jederzeit für einen Kampf mit den Widersachern vorbereiten. Und es gibt eine ganze Reihe dieser unangenehmen und lästigen Gegner, die dich immer wieder

attackieren und so niemals Langeweile aufkommen wird.

Grafisch nicht gerade am neuesten Stand präsentiert sich Steel Reign jedoch mit sehr komplexen Missionen und einem recht passablen Motivationsfaktor.

Thomas Gehringer



STEEL REIGN

GRAFIK		55 %
SOUND/MUSIK		76 %
SPASS		88 %
GAMEPLAY		85 %
GEWALTFREIHEIT		56 %

GESAMTNOTE:

72%

HERSTELLER: SONY

TESTMUSTER: SONY COMPUTER ENT.
01-61051-0

GENRE: SHOOT EM UP

RICHTPREIS: CA. ÖS 699,--

SYSTEM/SPIELER: PSX(PAL)/1

GERI - Simulator **GERI + ein Virtuelles Haustier**
Tamagotchi like
zum **OSTERPREIS** von **ÖS 99,00**



Große Acclaim **"OSTEREIERSUCHE"**
im Electronic Land

Suche Dir 15 verschiedene CD-Rom Spiele aus
und zahle nur **ÖS 999,--**



ELECTRONIC LAND

Recco Handels GmbH

Favoritenstrasse 38-40 1040 Vienna

UID Nr. ATU 14591501

Tel.: (0043-1-)505 76 35-0 Fax: (0043-1-)505 76 37

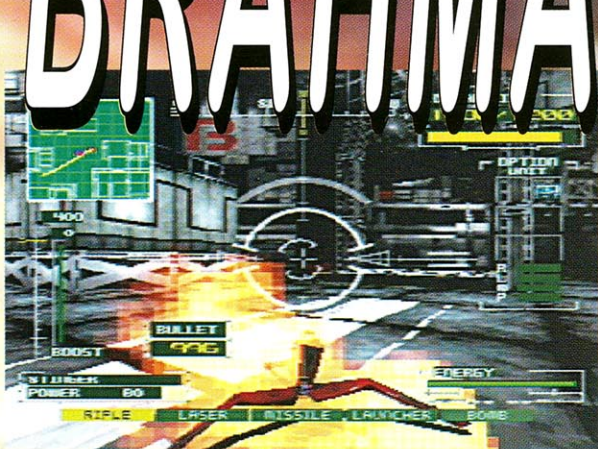
eMail: electronicland@alt.telecom.at

http://www.homeshop.at/electronicland/

Batman for Ever
Battle Sport
D
Frank Thomas
Frankenstein
I have not mouth
Iron Man/XO Manowar
Iron & Blood
Judge Dredd
Kingdorn the Fare Reaches
Revolution X
Rise 2 Direct Cut
Rise 2 The Resurrection

Stricker 96
Tommy
Venom/Spider Man
Virtual Pool
Virtual Snooker
WWF The Arcade Game
X Men Children of Atome
Tempest 2000
Roland Garros Tennis
Cyberia
Descent
NFL Quaterback Club 96

BRAHMA FORCE



Ein riesiger Kampfroboter macht sich bereit, die einzelnen Stages in einem gigantischen Komplex von "Ungeziefer" zu säubern, springt mit Boost in ungeahnte Höhen und setzt sein umfangreiches Waffenarsenal voll ein.

Dieser gigantische Kampfroboter im Game (mit dem etwas merkwürdigen) Namen Brahma Force bist du und nur du hast es in der Hand, die unzähligen Gegner zunichte zu machen und die Stages zu säubern. Brahma Force wird aus der Ego-Perspektive gespielt, was den Reiz des Games erheblich steigert. Die einfache aber effektive Steuerung (auch das "Straven", also das seitliche Ausweichen, ist auch möglich!) läßt gleich zu Beginn viel Freude aufkommen, wozu die flüssige und detailreiche Grafik das Ihre tut. Es macht ganz einfach Spaß mit dem Kampf-Robbi durch die Gegend zu hirschen, Gegner um Gegner umzublasen und die Dinge, die sie überlassen aufzusammeln. Dies sind z.B. Gesundheits- oder Reparaturmodule oder auch entsprechende Munition für die Waffensysteme. Apropos Waffensysteme, da ist bei Brahma Force, wie könnte es auch anders sein, eine ganze Menge verschiedener Wummen vorhanden. Von der ganz simplen "Kanone" über den Laser bis hin zur Missile und zu legende Bomben.

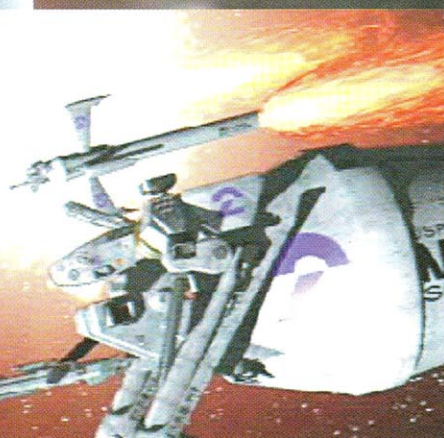
Mit der "Sprungtaste" und dem verfügbaren Boost kann der Kampfroboter trotz seiner Größe und des entsprechen-

den Gewichts extreme Hindernisse überwinden und auf "Containern" Items und Munition finden. Mittels Tastendruck werden Türsperren entriegelt und man erhält Zutritt zu weiteren Räumen, wo sich wieder jede Menge Gegner befinden.

Grafisch kann man dem Game eigentlich nichts vorwerfen, es sind kaum Fehler zu bemerken. Vielleicht hätte man sich bei den Detonationen der Widersacher ein wenig mehr einfallen lassen können.

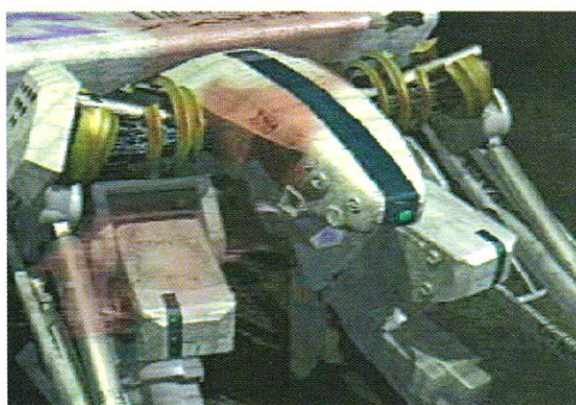
Der Sound ist abwechslungsreich, wenn auch nicht vom Allerfeinsten.

Die Spielgeschwindigkeit ist beeindruckend ausgefallen und die große Anzahl an Feinden (sie werden am Radarschirm angezeigt, so daß man nur in den



seltensten Fällen überrascht wird) läßt in keiner Phase Langeweile aufkommen. Gut, die Story ist nicht gerade die neueste und wurde in einer stattlichen Anzahl an Games bereits ausgelutscht, aber Brahma Force hat doch sein ganz eigenes Flair und macht recht viel Spaß!

Thomas Gehring



BRAHMA FORCE

GRAFIK		85 %
SOUND/MUSIK		70 %
SPASS		81 %
GAMEPLAY		80 %
GEWALTFREIHEIT		62 %

GESAMTNOTE:

76 %

HERSTELLER:

JALECO

TESTMUSTER:

AVALON VERTRIEBSGESMBH

GENRE:

EGO SHOOTER

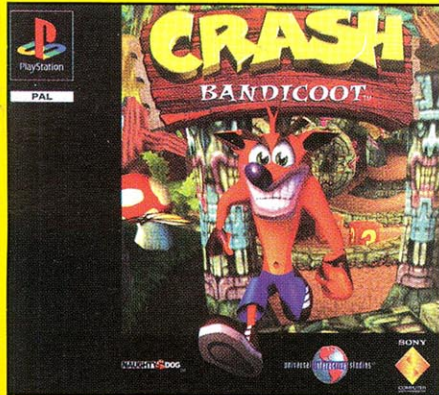
RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER

PSX (PAL) / 1 SPIELER

DIE PLATINUM SERIE+++DIE PLATINUM SERIE+++DIE PLATINUM SERIE+++

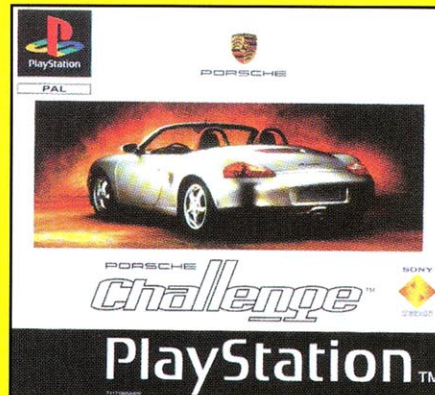


Auch der herzige Füstenfuchs Crash Bandicoot hat den Weg in die Platinum-Serie der Sony PlayStation gefunden. Nun kann das Jump 'n Run mit dem hohen Schwierigkeitsgrad zum noch besseren Preis losgehen.

Crash Bandicoot ist eines der wohl schwierigsten und doch witzigsten 3D Jump 'n Runs, die es je auf einer Konsole gegeben hat. Der witzige und freche Beuteldachs (oder ist es jetzt doch ein Wüstenfuchs, na ist ja egal) wetzt in schöner Grafik mit einem tollen Sound durch liebevoll gestaltete Landschaften, holt sich ein Item nach dem anderen, macht Gegner um Gegner mit seinen Sprüngen dem, Erdboden gleich und sammelt Apfel um Apfel, damit er mit insgesamt 100 der vitaminreichen Dinger ein Bonusleben erhält.

Spaß und Spannung mit sehr hohem Schwierigkeitsgrad ist garantiert, wenn Crash Bandicoot um das Leben seiner Freundin Tawna kämpft. Steig ein in die Welt der wilden Tiere und in die Welt der geschmackvoll designten Landschaften.

Thomas Gehring



24 verschiedene Strecken, realistische Licht-Schatteneffekte und das Auto der absoluten Spitzenklasse erwarten dich bei Sonys Porsche Challenge.

Nimm Platz in einem der begehrtesten Autos der 90er Jahre, genieße das besondere Gefühl einen Porsche Boxter zu fahren und jage deinen Boliden über die Straßen zum Sieg. Der 2-Spieler Modus wird dich und deinen Freund in eine andere Welt versetzen, er wird euch zu noch höheren Geschwindigkeiten und noch riskanteren Fahrmanövern aufstacheln und er wird nur einen Sieger zulassen. Es wird der Fahrer sein, der den Porsche Boxter mit mehr Gefühl und mehr Hirn über die Tracks gesteuert hat, der es würdig war, ein solches Auto zu steuern.

Auch wenn die Realitätsnähe bei diesem Game schwer zu wünschen übrig läßt, es ist immer wieder ein Hochgenuss in den Boxter "einzusteigen", den hervorragenden Sound zu genießen und den Kampf mit den überheblichen Gegnern aufzunehmen. Sie abzudrängen, auszubremsen und auf der letzten Geraden dann gerade noch zu überholen.

Thomas Gehring



Wir schreiben das Jahr 2097 und bewegen uns mit hoch entwickelten Raumgleitern fort. Der Platz auf der Erde ist begrenzt, sehr begrenzt sogar. Mache auf Highspeed-Tracks deinen Gegnern den Garaus und steige in die nächste Klasse der besten Piloten auf.

Ein hervorragendes Racing-Game wird hier von Psygnosis in der Platinum-Serie präsentiert, vollgepackt mit Action, atemberaubender Geschwindigkeit und fetzig funkigen Audiotracks. Auch wenn die Steuerung der Raumgleiter einer gewissen Gewöhnungsphase bedarf, wenn man das erst einmal drauf hat, steht einer abgedrehten Schlacht um den Sieg nichts mehr im Wege. Sehr zu empfehlen ist die Steuerung der Boliden mittels Lenkrrad (als besonders geeignet hat sich das Hotwheel aus dem Hause Mattel erwiesen).

Brenne deinen Vorderleuten Missiles auf, lege Bomben, um den nachkommenden Gleitern das Leben schwer zu machen und vergiß nicht, die richtigen Felder am Boden zu erwischen, sonst kann es dein Ende sein.....

Thomas Gehring

Hersteller: Sony
Testmuster: Sony Comp. Ent
01-61051-0
Genre: 3D Jump 'n Run
Richtpreis: 349,-

Hersteller: Sony
Testmuster: Sony Comp. Ent
01-61051-0
Genre: Racing-Game
Richtpreis: 349,-

Hersteller: Psygnosis
Testmuster: Sony Comp. Ent
01-61051-0
Genre: Flug-Ballerei
Richtpreis: 349,-

WARIO LAND 2

Es beginnt alles an einem Morgen, an dem Wario sich, müde von seinen Schatzjagden in seinem Bett räkelt, aber nicht bemerkt, daß dunkle Gestalten in sein Schloß eindringen und seine Beute davonschleppen.

Captain Syrup und seine Black Sugar Gang hatten ihn seiner Habseligkeiten beraubt und Wario scheint vor Wut zu zerplatzen. Er macht sich mit all seinem Groll und seiner Stär-



ke auf, um seine Schätze wieder zurück zu gewinnen und jeden einzelnen Gegner dem Erdboden gleichzumachen. Mit verschiedensten Attacks lehrt er seinen Widersachern das Fürchten, denn er beherrscht den Supersprung, kann Gegner nehmen und gegen eine Wand schleudern oder auch mit Hilfe der Eulen fliegen und beherrscht die Kunst des Schwimmens annähernd perfekt. Wenn manche Gegner Wario flach machen wie eine Flunder, so ist das für ihn sicher nicht angenehm, er kann aber so durch kleine Ritzen und Spalten kriechen. Weitere Zustände des kleinen Zornbinkels sind "der dicke Wario" (viel Kraft aber langsam), "der feurige Wario" (es brennt sein Hinterteil und er kann spezielle Blöcke vernichten), "der Torkel-Wario" (kein Vorteil, nur Steuerungsprobleme) und der "Zombie-Wario" (so kann er sich durch so manchen Boden fallen lassen und an Orte gelangen, die er sonst nie erreichen würde)

Hersteller: Nintendo
Testmuster: Stadlbauer
0662-88921-0
Genre: Actionspiel
Richtpreis: 499,-

CASTLEVANIA LEGENDS

Ein 17-jähriges Mädchen mit dem Namen Sonja Belmont ist die Hauptdarstellerin im Gameboy-Spiel Castlevania Legends. Es hat die Aufgabe, die Wirkungskreise des Herrschers der Finsternis einzuschränken und ihn und sein Kreaturen zur Strecke zu bringen.

Die Startwaffe von Sonja ist eine Peitsche, mit der sie kleine Widersacher mühelos zur Streck bringen kann. Weitere magische Waffen (Wind, Eis, "der Heilige", Flammen



oder Magie) findet sie auf ihrem Weg durch die unzähligen Levels in dem sie einen Feind besiegt, der dem Anführer zumindest gleichgestellt ist. Der Glühmodus ist eine besondere Fähigkeit der kleinen Heldin, die sie in einem einzigen Leben einer Stage für eine gewisse Zeit unbesiegbar macht. Besondere Items, die die Waffe von Sonja verstärkt oder ihre Gesundheit aufmöbelt, sind in reicher Zahl in Form von Herzen, Fleisch, Kristallen oder den sogenannten 1 UP's (die verbleibenden Leben steigen um 1) vorhanden. Mit Castlevania Legends hat Konami ein umfangreiches Gameboy-Spiel produziert, aber durch unpräzise Kollisionsabfragen teilweise nervt.

Hersteller: Konami
Testmuster: Stadlbauer
0662-88921-0
Genre: Actionspiel
Richtpreis: 499,-

MYSTICAL NINJA

Ein neues Actionrollenspiel ist aus dem Hause Konami für den Gameboy erschienen. Sein Name: Mystical Ninja, starring Goemon.

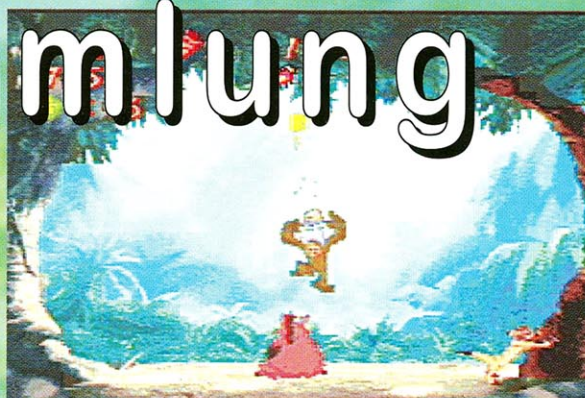
Vollgepackt mit Action und Strategie mußst du eine der drei Spielfiguren "Ebisumaru", "Sasuke" oder eben Goemon durch eine ganze Reihe von Levels führen, Gegner niedermachen, mit Leuten sprechen und so wichtige Informationen für den weiteren Spielverlauf sammeln. Die Steuerung des Kämpfers ist dementsprechend ein-



fach, ein Button für das Schießen, einer für das Springen und einer für die Konversation. Sammle jede Menge Münzen auf, die in so mancher Ecke der Stages herumliegen und hüte dich vor dem Endboss jedes Levels, der auf dich lauert und nur darauf wartet, dich zu vernichten. Schlägst du ihn aber, dann hast du diesen Level überstanden und kannst in die nächste Stage gehen. Abwechslungsreiche Story, viel Action aber doch jede Menge zu denken und eine exakte und doch einfache Steuerung, das sind die Vorzüge dieses Spiels. Für die technischen Möglichkeiten, die der Gameboy bietet ein hervorragend gelungenes Actionrollenspiel. Bravo Konami!

Hersteller: Konami
Testmuster: Stadlbauer
0662-88921-0
Genre: Actionrollenspiel
Richtpreis: 499,-

TIMON & PUMBAA Spielesammlung



Was wir vor Monaten bereits auf dem PC getestet hatten, ist nun endlich auch auf dem Super Nintendo erschienen. Timon und Pumbaas Spielesammlung, vollgepackt mit herzigen und lustigen Games für unsere Kleinen (aber auch für die Großen!).

Es beginnt alles im Dschungel-Menübildschirm, wo Timon und Pumbaa einander treffen, um dann nach Wahl des Spielers eines der Games in Angriff zu nehmen. Starten wir mit dem Dschungel-Flipper, der uns bereits am PC durch seine witzige Aufmachung und die herrlichen Animationen begeistert hat. Die Schlange dient als Abschußvorrichtung, krümmt sich zusammen und feuert sogleich den Ball mit einem witzigen "boing" ab. Nun gilt es, so viele Hyänen wie möglich abzu-

versuehn muß, alles was vom Baum fällt zu fangen beziehungsweise zu zerstören. Dies gelingt mit seinem unglaublichen Rülpsen, bei dem kein Auge trocken bleibt. Mit seinem Schwanz kann



er dann noch die unliebsamen Käfer und anderes Bodengetier vertreiben. Von Bananen über Affen bis hin zum Waschbecken kommt so ziemlich alles angefliegen, was nicht niet- und nagelfest ist. Weiter geht's zum "Slingshooter", einem Game, bei dem der Spieler seine Treffsicherheit unter Beweis stellen muß. Mittels Steinschleuder feuert er Beeren auf alle Widersacher der beiden Freunde Timon und Pumbaa (Käfer, Hyänen,

Geier, Schlangen etc.). Alle Freunde beziehungsweise die beiden Hauptdarsteller sollten nicht getroffen werden, das es sonst Punkteabzüge gibt. Der "Slingshooter" ist ebenfalls ein Game, welches

durch herzige Animationen und köstlichen Sound zu brillieren versteht.

Last but not least haben wir noch Hippo Hop, bei dem Timon den großen Fluß überqueren muß und jede Menge Zutaten für das alljährliche Knabber-Schlabber-Fest am Ufer einsammeln muß. Er findet diese auf treibenden Baumstämmen, Nilpferden oder Krokodilen, auf die er draufspringen muß, um auf die

andere Seite des Wassers zu gelangen. Es nicht einfach, aber es macht wieder höllischen Spaß, die kleine Meerkatze über den Fluß hopsen zu lassen.

Timon und Pumbaas Spielesammlung ist allen Kids und Junggebliebenen bedenkenlos zu empfehlen! Hakuna Matata!

Gerald Amon



schießen und möglichst zahlreich die vielen Hindernisse zu treffen. So werden dem Spieler, wie bei jedem anderen Flipper auch, Punkte gutgeschrieben. Es ist köstlich, die unzähligen Animationen zu beobachten und das Feuerwerk an genialen Soundeffekten zu genießen.

Ein weiteres Game ist der "Rülpsen", bei dem Pumbaa



TIMON UND PUMBAA

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		92 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		80 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

88%

HERSTELLER:

DISNEY INTERACTIVE

TESTMUSTER:

STADLBAUER

0662-88-92-10

GENRE:

SPIELESAMMLUNG

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER:

S-NES (PAL) / 1 SPIELER

WCW vs. nWo

Wie liebe ich die Wrestling-Abende im Fernsehen (so ab und zu jedenfalls)! Jetzt kann ich mir alle die Action und die Show ins Wohnzimmer holen - mit WCW vs. nWo World Tour auf dem Nintendo 64.

Eine ganze Reihe an Wrestling-Games sind auf den verschiedensten Systemen erschienen, alle mit mehr oder weniger viel Erfolg. Doch es gab noch kein Game, welches von der Grafik, der Steuerung und den Moves an das vorliegende herankam. Es ist tatsächlich beeindruckend, was die Herrschaften aus dem Hause THQ Inc. zustande gebracht haben, denn ein wahres Feuerwerk an grafischen Feinheiten wird hier abgebrannt. Noch nie haben sich die Catcher so realistisch bewegt, noch nie wurden die Moves so gut dargestellt. Allerdings muß man an dieser Stelle auch gleich die negativen Seiten des Games anführen, sind doch speziell in den Ringecken Grafikfehler zu erkennen (man schlägt durch den Gegner hindurch, ohne ihn auch nur annähernd zu berühren).

Soweit zur Grafik, nun zur Steuerung: einfach zu handhaben, wenn auch mit ausgefeilten Kombinationen zur Ausführung spezieller Sprünge und Griffe ausgestattet. Man hat wirklich kein Problem, auch ohne das überaus detaillierte Handbuch mit allen Tricks und Moves zu lesen, in das Spiel zu finden und die ersten Gegner beinhardt auf die Bretter zu werfen. Mit einem Special kann man den am Boden Liegenden dann noch weiter schwächen. Schade, daß die Program-

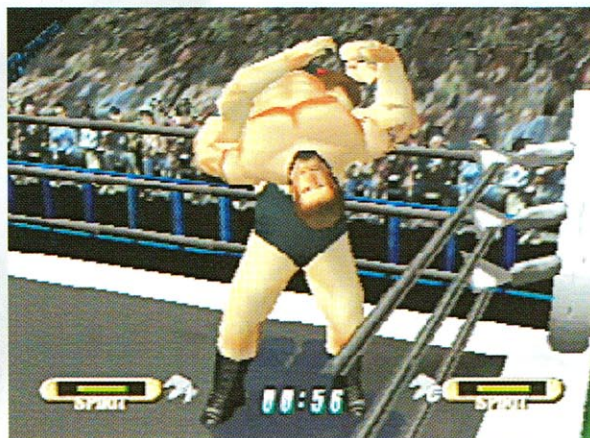
mierer von WCW vs. nWo World Tour auf Spielgeschwindigkeit weniger Wert gelegt haben, denn ab und zu könnten sich die Catcher schon ein wenig flotter bewegen.

Das Game bietet alle Kämpfer der beiden wichtigsten Wrestlingorganisationen WCW und nWo, beginnend bei "Sting", "Lex Luger", "Giant" und "Hulk Hogan" oder auch "Rick Flair" und "Chris Benoit". Es macht höllischen Spaß den Freund oder Kollegen als Giant so richtig zu "birnen", ihn aus dem Ring zu werfen und dann vom dritten Seil nachzuspringen. Die Freude am Spielen wird durch die Unterstützung des Rumble Paks gesteigert, weil man da jeden Move, jeden Wurf und Sprung am "eigenen Körper" verspürt.

Es ist THQ doch tatsächlich gelungen, die Atmosphäre des Wrestlings mit all seiner Action, Akrobatik und Show rü-

berzubringen, das Knallen auf die Bretter zu vermitteln und die Spieler an den Würgegriffen mitleiden zu lassen. WCW vs. nWo World Tour ist ein Spiel der Sonderklasse in diesem Genre und die Konkurrenz wird es verdammt schwer haben, die sehr hoch gelegte Latte zu erreichen.

Thomas Gehringer



WCW VS NWO

GRAFIK		86 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPASS		95 %
GAMEPLAY		96 %
GEWALTFREIHEIT		75 %

GESAMTNOTE:

86 %

HERSTELLER:

THQ INC.

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662-88921-0

GENRE:

WRESTLING

RICHTPREIS:

CA. ÖS 1.199,-

SYSTEM/SPIELER N64 (PAL) / 1-4 SPIELER/RUMBLE

FIGHTER DESTINY

Prügelspiele haben doch immer nur das eine Prinzip: den Energiebalken des Gegners durch Moves und Specials langsam aber sicher gegen Null zu treten, um so eine Runde oder den ganzen Fight zu gewinnen. Alle Prügelspiele? Nein, denn da gibt es Fighters Destiny und da ist alles anders.

und perfekt ausgeführte Mehrfachcombos, die manchmal auch nur dann ausgeführt werden können, wenn der Gegner "dizzy", also angeschlagen ist.

Generell basiert die Steuerung der insgesamt zehn, grundverschiedenen Kämpf-

fertypen auf nur zwei Actionbuttons, einem Block und einem Dodgebutton, was den Umgang mit den Draufgängern auch für Einsteiger in dieses Genre erheblich erleichtert.

Wenn du alle neun Gegner in den Ringstaub geworfen hast, so erhältst du einige neu Secret-Moves, die du dann auch an einem Dummy ausprobieren kannst, bevor du in den Master-Mode eintrittst. Hier geht es gegen ins-

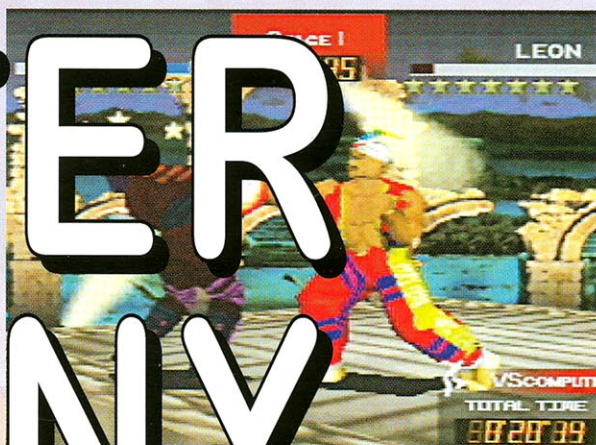
gesamt 12 Master (vier davon sind Joker), mit denen nicht gut Kirschen essen ist. Schlägst du jedoch einen Master, so erhältst du einen weiteren Secret-Move, den du abspeichern und in allen anderen Modi verwenden kannst.

Du kannst dir deines Sieges nie sicher



Dieses Game stellt mit Sicherheit eines der innovativsten dieses Genres dar, wird doch die Art des Siegens und die Bewertung der einzelnen Moves neu definiert. Es wird erstmals nach Punkten gekämpft, wobei das Erreichen von sieben davon dich eine Runde weiterbringt.

Wirfst oder trittst du deinen Gegner aus dem Ring, so erhältst du dafür einen, bei einem erfolgreichen Wurf oder Würgegriff zwei Punkte, ein Knock-Down und ein Counter-Move bringen satte drei Punkte und nur der ultimative Special Skill wird mit 4 Sternchen belohnt. Es handelt sich bei diesen Skills jedoch nicht um simple Special-Moves, sondern um exakt getimte



sein, denn auch wenn du bereits mehrere Schläge erfolgreich an den Mann gebracht hast, kann dich dein Gegenüber jederzeit noch mit einem Knock-Down besiegen. Sei also immer auf der Hut und kämpfe mit Strategie, Herz und Hirn, denn nur so kannst du ein Master werden!

Grafisch kommt das Game sicher nicht an z.B. Dark Rift heran und kann auch nicht mit dessen Schnelligkeit mithalten, die Fighter bewegen sich jedoch mit mehr als erträglichem Speed und durch das innovative Punkte- und Kampfsystem stellt es eine unglaubliche Bereicherung des Genres dar.

Thomas Gehringer

FIGHTERS DESTINY

GRAFIK		85 %
SOUND/MUSIK		83 %
SPASS		93 %
GAMEPLAY		94 %
GEWALTFREIHEIT		39 %

GESAMTNOTE:

79%

HERSTELLER:

IMAGINEER/OCEAN

TESTMUSTER:

CATS VIDEOSPIELE
01-310-55-62

GENRE:

3D BEAT 'EM UP

RICHTPREIS:

CA. ÖS 1.090,-

SYSTEM/SPIELER: N64(PAL)/1-2SPIELER/RUMBLE

NHL BREAKAWAY 98

TEAM STRATEGIES

Offensive Style	Carry Puck
Defensive Style	1 Forechecker
Contact	High
Defensive Pinch	On
Power Play	3 Men Low
Penalty Kill	Diamond
2 Men Down	Rotating Triangle

A-Use Keith Tkachuk's scouting notes

VIEW ROSTER

Mighty Ducks[®] of Anaheim

Shawn Antoski
LW #11
6-4 235 lbs Left Handed
DOB: 5/25/70 Years in NHL: 7
Grandford, Ontario

Name	#	Pos	GP	G	A	Pts	%
S Antoski	11	LW	15	8	8	16	1
M Gatten	45	D	0	0	0	0	0
J Dargatzis	36	D	66	5	23	28	0
C Gaudin	2	D	73	4	14	18	11
T Drury	13	C	73	9	9	18	-9
M Janssens	24	C	66	2	6	8	-13
J Jomphe	16	RW	68	7	13	21	-9
P Kariya	9	LW	69	24	55	79	36
D Karpis	33	D	64	2	11	13	11

G←G←Team G←C←Column A←Sort R←Goalies

PHILADELPHIA 0 1ST
BOSTON 0 5:56

2:00 for
Tom Tay

EDIT LINES

Scoring 1

Bare #10 Messier #11 Mogilay #89

Line Description

Scoring 1 has the potential to dominate play. It possesses exceptional speed, is a bunch of snipers, can thread needles, and is in great shape.

OFFENSE	CARRY
DEFENSE	1 FORECHECKER
DEFENSIVE PINCH	ON
POWERPLAY	3 MEN LOW
PENALTY KILL	DIAMOND
2 MEN DOWN	ROTATING

Acclaim hat wieder einmal mit einer hervorragenden Sportsimulation zugeschlagen. NHL Breakaway '98 ist das mit Abstand beste Eishockey-Game der Konsolengeschichte.

Iguana West, die Programmier-Truppe, die auch für die gleichnamige 32-Bit Version der PlayStation verantwortlich zeichnete, hat sich nunmehr der 64-Bit Technologie verschrieben. Durch das Feedback, das man aufgrund der PSX Version bekam, konnte man Verbesserungen vornehmen und sich den erweiterten Möglichkeiten der N64 Hardware widmen. So wirkt das gesamte Game einfach weicher und runder als bisher, was an den erweiterten Grafikmöglichkeiten des Nintendogerätes liegt. Die Farben der nebeneinander liegenden Pixel werden farblich so vermischt, daß das menschliche Auge glaubt, eine

weiche Oberfläche zu erkennen. Dazu kommt, daß jeder Spieler aus ca. 40 Polygonen mehr besteht und so natürlich wesentlich detailreicher über das Eis zischt.

Nun aber weg von technischen

Details und Hintergründen und hin zum Spiel selbst, welches sich sofort nach dem Start als überaus komplex und doch als einfach im Handling herausstellt. NHL Breakaway '98 ist sowohl für Einsteiger und Leute, die einfach Spaß am Eishockey haben wollen, als auch für absolute Hardcore-Freaks dieses Genres geeignet. Einsteiger drehen in den Menüs ganz einfach diverse Regelspezifikationen (wie z.B. Penalty) ab und können sofort mit dem Spaß beginnen. Sowohl passen als auch Stockschläge sind einfach auszuführen, die Passes kommen an und so ist auch spielerische Taktik und das Aufziehen ideenreicher Spielzüge problemlos möglich.

Besonders innovativ waren die Programmierer im Bereich des Realitätsgrades, denn die Spieler können nicht mehr vom Stand aus auf Höchstge-

schwindigkeit beschleunigt werden (ist ja auch ein wenig unwahrscheinlich) und das Körpergewicht der einzelnen Cracks wirkt sich auf deren Aktionen aus. So ist der Bodycheck eines schwereren Spielers selbstverständlich effektiver als der eines "Hendlis" und der

Speed eines leichteren Cracks wesentlich höher als der eines "Bullen". So erhält das Game einen tatsächlich sehr hohen Realitätsfaktor und macht noch mehr Spaß, besonders wenn man die Verwendung des Rumble-Paks mit einbezieht. Da kracht und rumbelt es an allen Ecken und Enden und man hat manchmal "Probleme" den Controller in den Händen zu behalten. Tierisch wird es dann für alle Freaks, denn sowohl die Möglichkeiten direkt im Spiel und die Managementfunktion im Saisonmodus als auch die umfangreichen Statistiken suchen in diesem Genre Ihresgleichen.

Die Buttons am Controllpad können nach Lust und Laune konfiguriert werden, mit dem Analogstick wird nur gelenkt und der Turboknopf dient zum "anzah'n".

Wenn man nun auch noch die künstliche Intelligenz der Computergegner und den Mehrspielermodus (bis zu vier) hinzuzieht, dann kann man bei NHL Breakaway '98 nur noch von dem Referenzspiel in diesem Genre auf dem Nintendo 64 sprechen und man kann gespannt sein, ob Electronic Arts ebenso gut mit den technischen Möglichkeiten der Nintendo Wunderkonsole zurechtkommen und



dem Acclaim-Titel Paroli bieten wird. Jeder Spieler, der auf Eishockey abfährt oder ganz einfach nur Spaß am Spielen hat, der sollte bei NHL Breakaway '98 bedenkenlos zuschlagen, es wird wohl noch lange dauern, bis Gleichwertiges



NHL BREAKAWAY 98

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		81 %
SPASS		95 %
GAMEPLAY		92 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

92%

HERSTELLER:

ACCLAIM

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662-88921-0

GENRE:

SPORTSPIEL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 1.099,-

SYSTEM:

N64 (PAL)/1-4 S /RUMBLE/MEMORY

ab März
im Kiosk

und neu
LIBRO
MEDIA MARKT
SATURN
TOY's R US

5/98

YOSHI'S STORY

Der kleine Saurier ist los

SATURN

Neues aus dem Hause SEGA

11 LENKRÄDER für alle Systeme im DAUERTEST

PLAYSTATION

STAR WARS

NINTENDO 64

NBA PRO 98

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 Vorauskassa. 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, Produktion: Ing. Heinz Strobel

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

eMail: game_express@netway.at

Redaktion, Anzeigen: Thomas Gehringer

Tel.: 0043-1-27801-58, Fax.: 0043-1-27801-59

eMail: gerri_2@hotmail.com

Verlagssitz:

A-1210 Wien, Marksteingasse 13/1/1

Tel.: 0043-1-27801-56 od. 58 Fax.: 0043-1-27801-57 od. 59

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

Erscheinungsweise: 12x/Jahr

Repro+Belichtung: GEFA-MONT

Wien 1210, Tel.: 0222/271 49 49

Druck: Eugen Ketterl GesmbH, Wien 1180

Vertrieb: Morawa-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 keinerlei Haftung, Druckfehler vorbehalten. Namentlich gekennzeichnete Gastbeiträge spiegeln nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Alle Markennamen sind eingetragene Markenzeichen 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.

NUR NICHTSCHWIMMER FAHREN FORMEL-1. ENDLICH KANNST DU DEINE GEGNER RICHTIG NASS MACHEN!

83% VIDEO GAMES 03/98
2,0 PLAYSTATION MAGAZIN 03/98



Rufen Sie (01) 285 88 85 / 28 Fr. Kremsier, und Sie erhalten gratis eine PSX Motorsportaktion „Rock in Roll Racing 2“ (solange der Vorrat reicht)
Österreich Vertrieb: DARULUS, 1220 Wien
Konstanziogasse 31-35, E-Mail: support@darulus.co.at



THE OFFICIAL GAME OF
THE LONDON
INTERNATIONAL
Boat Show



www.interplay.com

Software ©1997 Interplay Productions. All rights reserved. Engine © 1997 (Promethean Design). All Rights Reserved. VR Sports, VR Sports logo, The Difference Is Real and VR Sports Powerboat Racing logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. Licensed and distributed exclusively by Interplay Productions. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. PS and Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

DISTRIBUTED BY
AKKORD

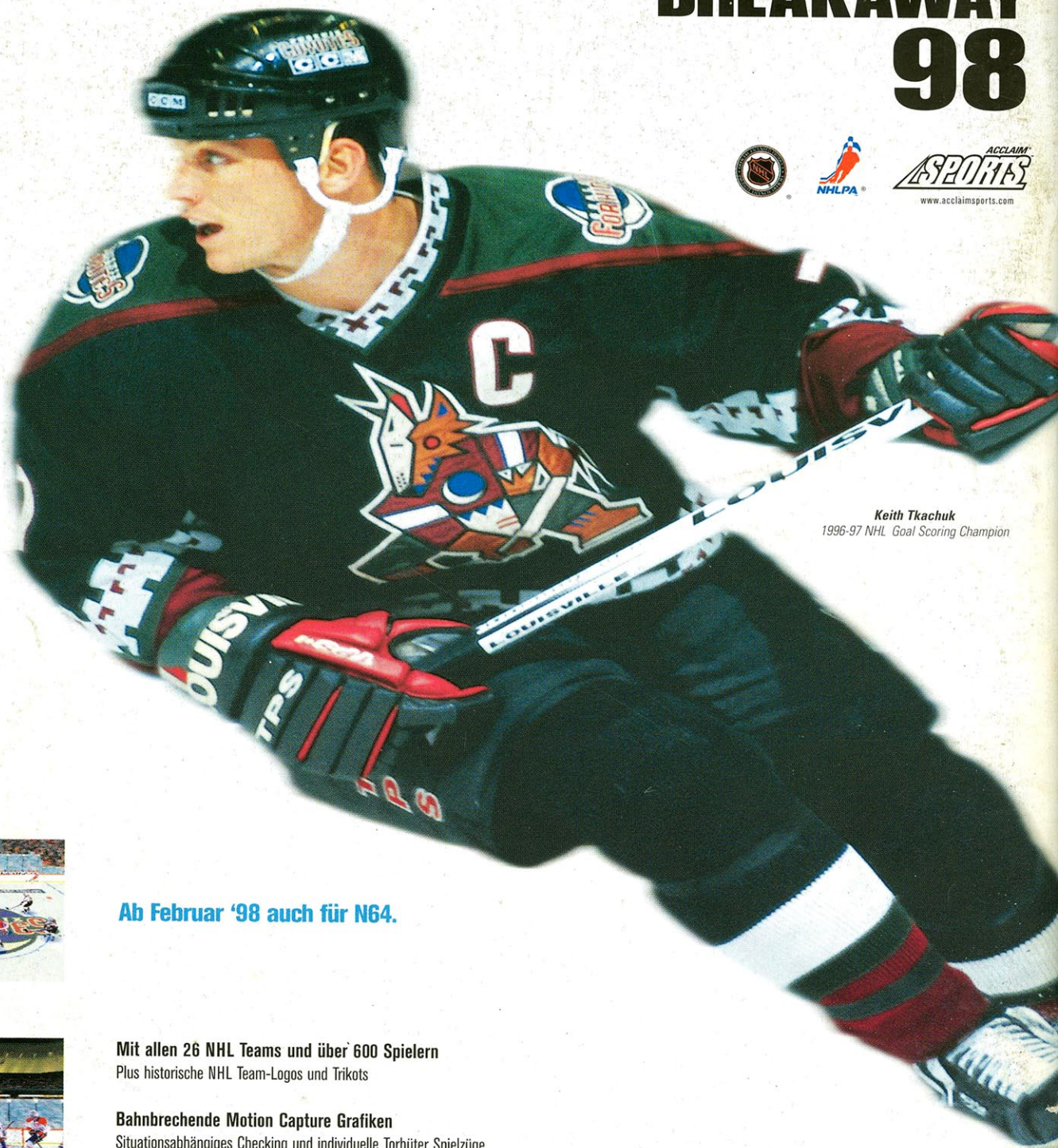
Noch nie war Eishockey so **cool!**

90% Video Games

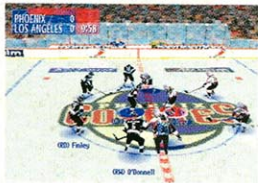
90% Next Level

88% Maniac

NHL BREAKAWAY 98



Keith Tkachuk
1996-97 NHL Goal Scoring Champion



Ab Februar '98 auch für N64.



Mit allen 26 NHL Teams und über 600 Spielern
Plus historische NHL Team-Logos und Trikots

Bahnbrechende Motion Capture Grafiken
Situationsabhängiges Checking und individuelle Torhüter Spielzüge

Komplettes Team-Management
Eigens kreierte Spieler können entwickelt, verbessert, unter Vertrag genommen und verkauft werden



Der Unterschied zwischen Gewinnen und Verlieren liegt im Detail: Penalty killing. Gutes Checking. Perfektes Linienspiel. Gute Lauftechnik. Umfahren von Spurrillen im Eis. Lücken in der Abwehr zu Punkten verwerten ... Oder glaubst Du es sollte anders sein?

NINTENDO 64



The NHL Shield is a registered trademark and NHL Breakaway is a trademark of the National Hockey League. All NHL logos and the marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL. All rights reserved. National Hockey League Players' Association, NHL PA and NHL PA logo are trademarks of the NHL PA and are used under license by Acclaim Entertainment, Inc. © NHLPA, Nintendo 64 and the 3-D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America Inc. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. All rights reserved. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. © 1998 Microsoft Corporation. All other trademarks are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.™ © & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Acclaim
Entertainment GmbH