

Das österreichische

Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

GAME

xpress

öS 25,-
DM 5,-
SFR 5,-
Lux.Fr. 115,-

ANNO 1602

Erschaffung einer neuen Welt

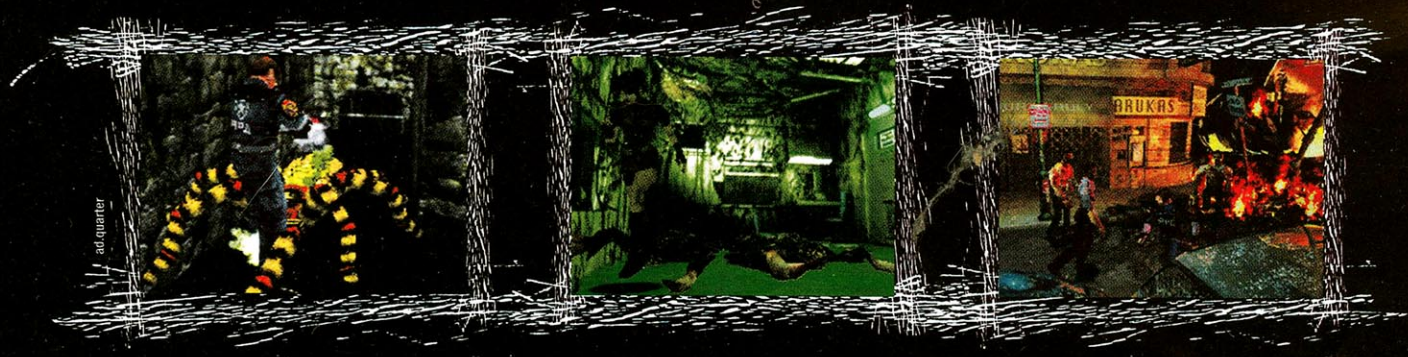
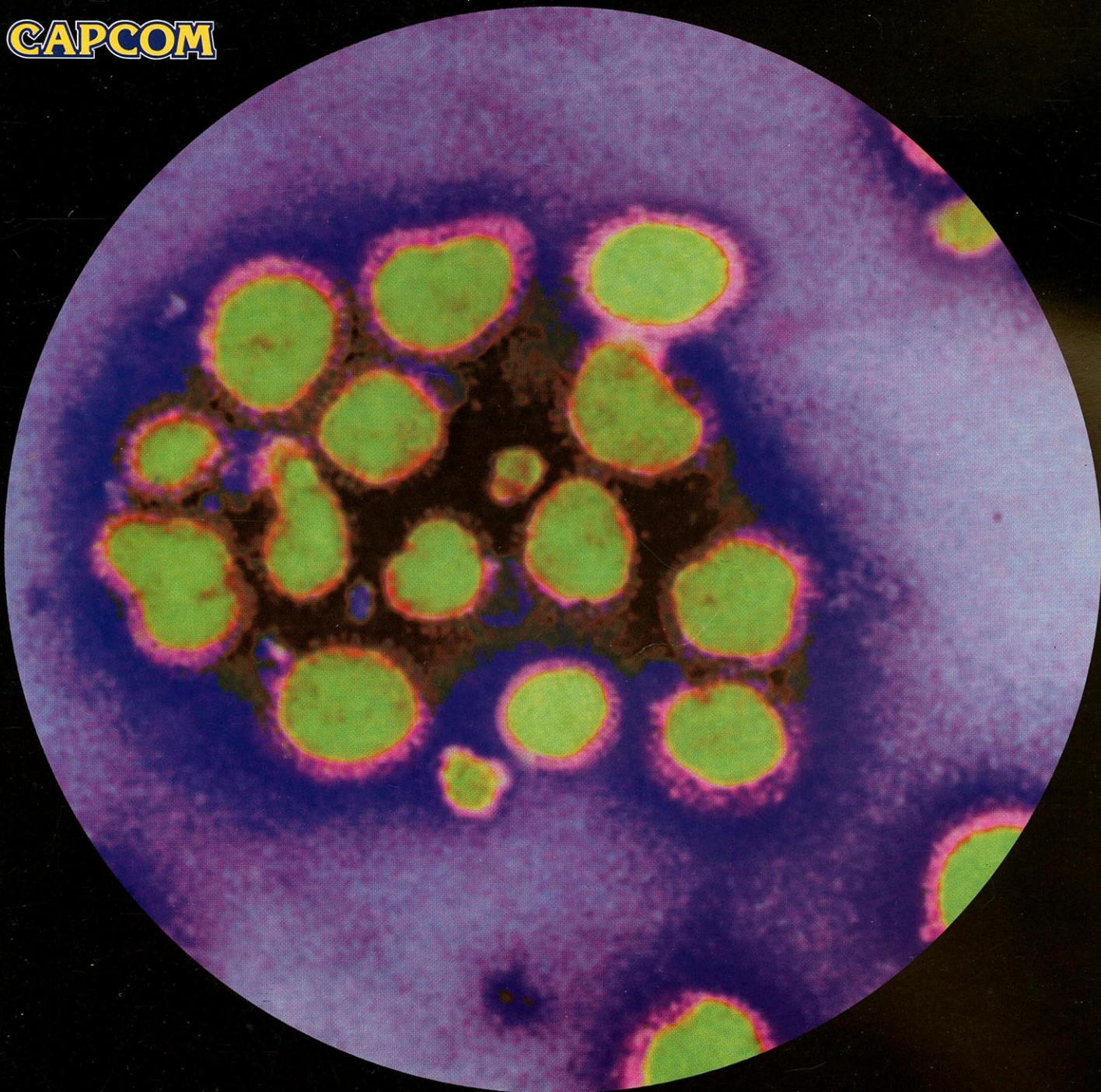
PC
PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
GAME
xpress
5178
öS 25,-

ALLE KÄMPFER
MORTAL KOMBAT 4
ALLE MOVES

+ ALLES ZU
MK MYTHOLOGIES



CAPCOM



© Capcom Co., Ltd. 1997, 1998. All rights reserved. Resident Evil is a registered trademark of Capcom Co., Ltd. Capcom is a registered trademark of Capcom Co., Ltd. © Virgin Interactive Entertainment (Europe), Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

www.vid.de



DIESES TÖDLICHE VIRUS VERMEHRT SICH NUR AUF LEBENDEM GEWEBE. DAMIT DÜRFTE DEIN AUFTRAG WOHL KLAR SEIN.

Träumten gestern noch einige vom ewigen

Leben, hoffen sie schon heute auf den schnellen

Tod. Denn der ist das einzige Mittel gegen ein

Virus, das die Bürger von Raccoon-City in blut-

rünstige Mutationen und barbarische Zombies

verwandelt. Ein gewaltiges Arsenal an Waffen

und der eiserne Wille zu überleben sind die

einzige Unterstützung im Kampf gegen das

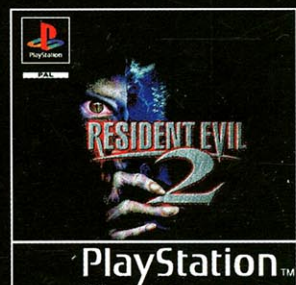
Grauen. Und, bist Du reif für diese Prüfung?



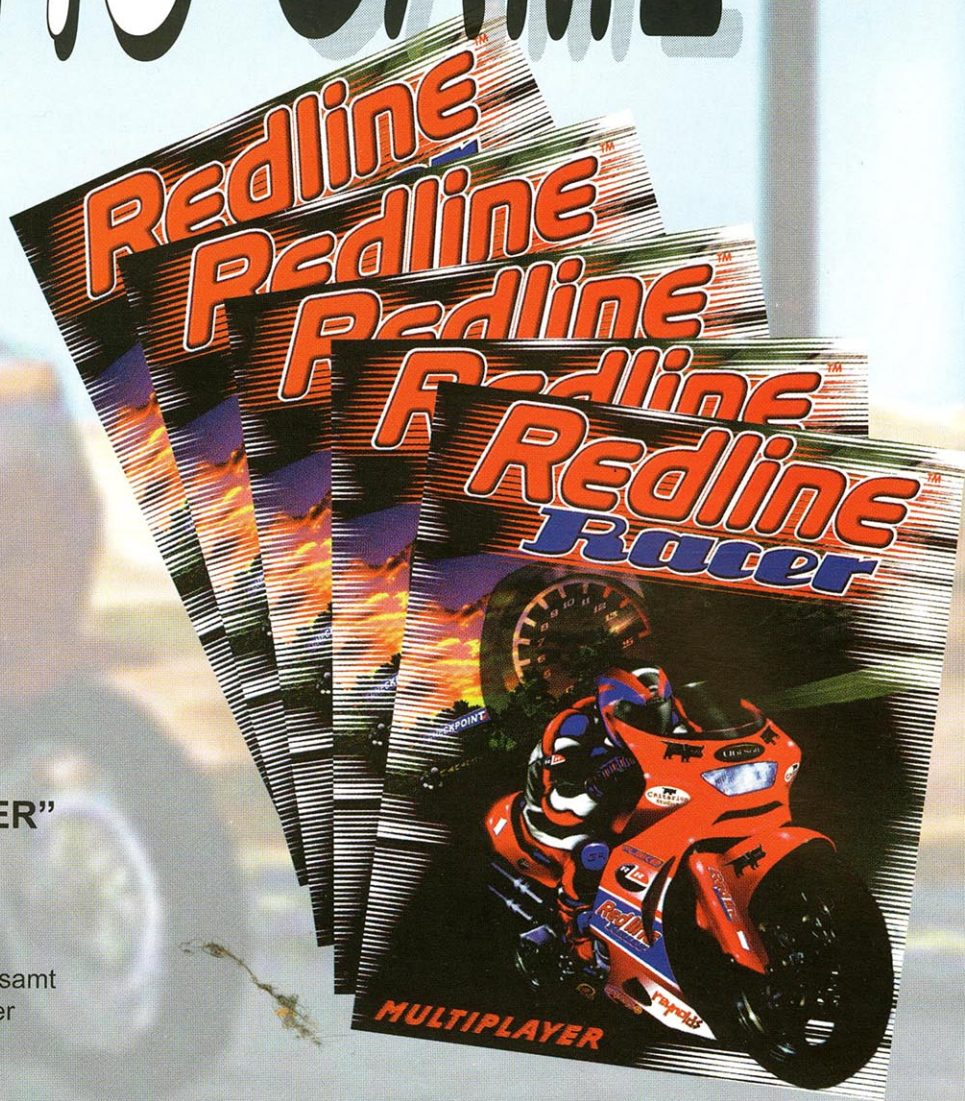
Zwei CDs komplett in deutsch.



Mehr Räume, mehr Bewegungen, mehr Action.



Hol Dir Dein **GRATIS-GAME**



Schicke einfach eine Postkarte an:

GAME EXPRESS

Kennwort "REDLINE RACER"

Marksteinergrasse 13/1/1

1210 Wien

unter allen Einsendungen werden insgesamt
5 REDLINE RACER, gesponsert von der
Fa. Darius HandelsgmbH, verlost.

Einsendeschluß:

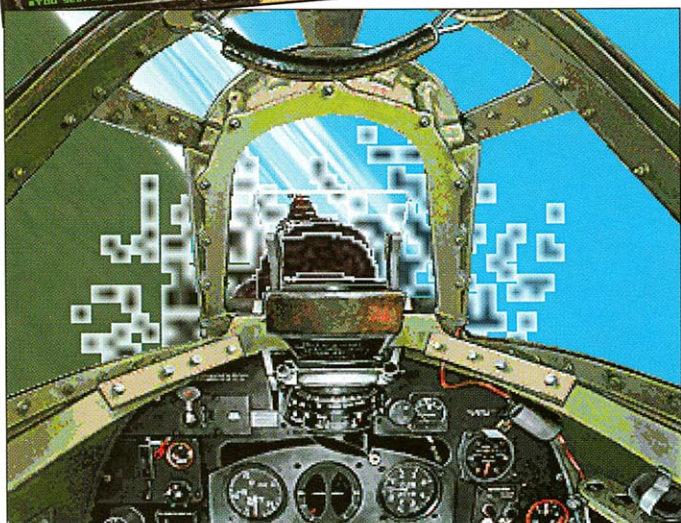
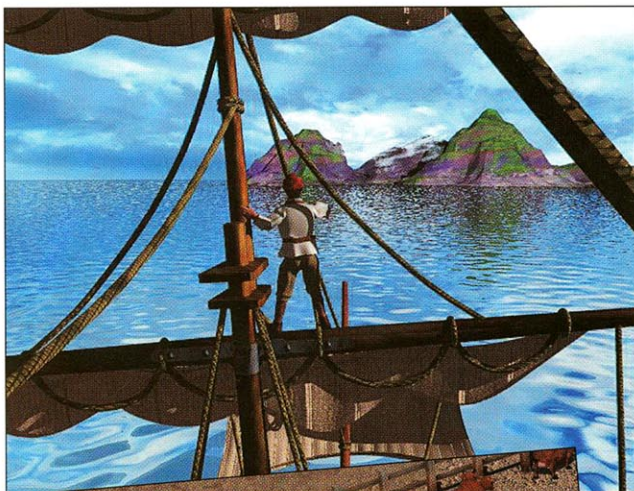
Freitag der 15. Mai. 1998

(Datum des Poststempels)

Alle Gewinner werden schriftlich verständigt; aus
organisatorischen Gründen kann kein Schriftverkehr
über das Gewinnspiel geführt werden. Mitarbeiter
der Fa. DARIUS

HandelsgmbH und des G+S VerlagsgnbR sowie
deren Angehörige sind vom Gewinnspiel ausge-
schlossen. Die Ziehung erfolgt unter ausschluß des
Rechtsweges.

D A R I U S



Der Dauertest von 11 Lenkrädern

Den für diese Ausgabe angekündigten Dauertest von Lenkrädern für alle Systeme haben wir auf das nächste Monat verschoben, weil ein weiteres Wheel aus dem Hause Sony in die Bewertung aufgenommen wird. Dieses wird im Mai auf den Markt kommen und wir wollen es Dir selbstverständlich nicht vorenthalten.

Eine Richtigstellung

In der Ausgabe 4/98 haben wir das Spiel WCW vs. NWO auf dem N 64 getestet und als Lieferanten des Musters die Firma Stadlbauer angegeben. An dieser Stelle sei gesagt, daß und Game allerdings auch von ABC Software Großhandel zur freundlichen Verfügung gestellt wurde.

Neu: "Newsflash"

Ab der vorliegenden Ausgabe bringen wir noch vor den Previews die Doppelseite "Newsflash" auf der brandheisse Games mit Screenshots und Kurztext veröffentlicht werden. Diese hier beschriebenen Games kommen größtenteils erst in mehreren Monaten auf den Markt und die gezeigten Bilder entstammen Beta- oder Vorabversionen.

Neu: Die Bewertungskriterien

Aufgrund zahlreicher Anregungen haben wir die Kriterien für die Bewertung der Games überdacht, die "Gewaltfreiheit" aus der Gesamtnote herausgenommen und einen eigenen "Gewalt im Spiel"- Balken kreiert. Wir wollen damit verhindern, daß Spiele wie Tekken 3, die in grafischer Hinsicht, in puncto Steuerung und Gameplay hervorragende Wertungen erhalten, durch den Gewaltfreiheitsfaktor unter ihrem Wert geschlagen werden. Es ist uns kein Prügelspiel oder Ego-Shooter bekannt, der ohne Gewalt auskommt, sie ist Teil eines Genres und daraus nicht wegzudenken.

Ebenso wollen wir den umgekehrten Fall ausschließen, daß Spiele mit mäßiger Grafik oder schwachem Gameplay nur deshalb, weil sie gewaltfrei sind, bessere Gesamtnoten erhalten.

Wir sind überzeugt, in Deinem Sinne zu handeln und Dir somit einen besseren und korrekteren Gesamtüberblick bieten zu können. Auch die besorgten Eltern erkennen durch die Neuerung auf einen Blick die Menge an Gewalt im Spiel. Somit glauben wir, beide Seiten zufriedenzustellen und warten gespannt auf zahlreiche Meinungen und Anregungen.

Um dem neuen Bewertungssystem auch optischen Nachdruck zu verleihen, wurde die Farbgestaltung umgestellt; je weiter der Balken ins Grüne geht, desto besser ist der Wert bei diesem Kriterium.

Wir hoffen, daß auch Dich diese Neuerungen überzeugen und begeistern werden und wünschen Dir viel Spaß bei der vorliegenden Ausgabe, die mit allen Kämpfern und Moves von Mortal Kombat 4 besonders heiss ist.

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

INHALT

NEWSFLASH

TIROK 2	08
FORSAKEN	08
FIGHTING FORCE	09
QUEST 64	09
DEATHTRAP	
DUNGEON	09
CASTLEVANIA 3D	09

MK 4	11
------	----

Alle Kämpfer, alle MOVES



PC-GAMES

WARBREEDS	14
Laß die Gene wallen	
AIR WARRIOR 3	14
Flusi fürs Netz	
BUST A MOVE 2	14
Klassisch und gut	
CAESAR	15
Auch Du mein Sohn Brutus...	
CHAMPIONS OF EUROPE	15
Info CD für Fußballfreaks	
ASTERIX	15
Die Suche nach dem Öl	
REDLINE RACER	16
Wetzen bis die Reifen glühen	
RED BARON II	17
Flieger, grüß mir die Sonne...	
ANNO 1602	18
Erschaffung einer neuen Welt	
ULTIMATE RACE	20
Grafisch genial	
FORMEL 1 97	21
Schafft es unser Gerhard?	
DSF OFFROAD	22
Schwer aber gut	
THOREGON	24
Gähhhhhhhh	
M1 TANK PLATOON 2	25
Wie aus dem US Simulator	
BATTLE ZONE	26
3D Strategie vom Feinsten	
FALLOUT	27
Wo ist mein Schirm?	
DARK OMEN	28
Für Warhammer Fans	

MK 4
ab Seite 11



ULTIMATE RACE
ab Seite 20

ANNO 1602
ab Seite 18



M1 TANK
PLATOON 2
ab Seite 25

TEKKEN 3

ab Seite 42



KONSOLEN

NINTENDO 64

QUAKE 64	34
Quake mal wieder	
AEROFIGHTERS ASSAULT	35
Flight and kill	
NBA PRO 98	36
Steels and Slam-Dunks	
OLYMPIC HOCKEY	37
Nagano läßt grüßen	
YOSHI'S STORY	38
Einfach zum totlachen	

YOSHI'S STORY

ab Seite 38



PLAYSTATION

TEKKEN 3	42
Der allerschnellste Prügler	
GRAN TURISMO	43
Besser als Rage Racer	
DEAD OR ALIVE	44
Wer weiß das schon	
DARK OMEN	45
Noch immer für Warhammer Fans	
NFS III	46
Realistisch und innovativ	
GEX 3D	47
Return of the Gecko	
DIABLO	48
Nun auch für PSX	
REBOOT	48
Killer der PC Viren	
AYRTON SENNA	48
Ganz ein schöner langer Name	
POWER BOAT	49
Schnell und gut	
THEME HOSPITAL	49
Perverse Patienten im Spital	
SNOW RACER 98	49
Solange noch Schnee liegt (Sniff)...	



GRAN TURISMO

ab Seite 43

INFOTAINMENT

MATHE TRAINER	30
Für jede Klasse eine CD Rom	
DEUTSCH 6.KI	32
Neue Serie von UBI-Soft	
MATHE 5.KI	32
5x5=40 Oder etwa nicht?	
ENGLISCH MIT RAYMEN	32
Jump'n Run mit Lernfaktor	
NTV	33
Der Jahresrückblick 1997	
SCHLÜMPFE	33
Ein gutes Druckstudio für Kids	
KALUA COCKTAILS	33
Prost, die Bar ist voll	

TIPS & TRICKS SPECIAL

TIPS & TRICKS ... ab 26

DIE HINTERGRÜNDE ZU

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

SONSTIGES

EDITORIAL	5
VORSCHAU	50
IMPRESSUM	50



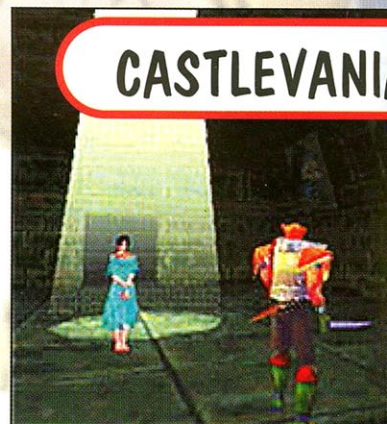
TUROK 2

Größere Levels, höher auflösende Grafik, realistischere Texturen und extrem ausgefeiltes Gameplay soll den zweiten Teil des Ballerepos "Turok" (Hersteller Iguana) zu einem absoluten Highlight auf dem Nintendo 64 werden lassen, neben dem sogar Golden Eye beinahe zu verblassen droht. **Erscheint im September 98 auf N64**

FORSAKEN

Forsaken ist Game aus dem Hause Acclaim, das die PlayStation bis zum Letzten ausreizt, dem Spieler ein unglaubliches Gefühl des Gleitens mit einem der acht Future-Bikes vermittelt. Variantenreiches Leveldesign, jede Menge brutaler Gegner und herrlich animierte Explosionen machen das Spielen zum echten Vergnügen. Volltest voraussichtlich in der nächsten Ausgabe. **Erscheint auf PlayStation, N 64 und PC**

CASTLEVANIA





Die Ähnlichkeit (auf den ersten Blick) zu Tomb Raider kann Ian Livingstone's "Deathtrap Dungeon" nicht verbergen, nicht zuletzt aus dem Grund, daß die Entwicklungen der beiden Games über zwei Jahre lang parallel liefen. Es wurden allerdings völlig verschiedene Grafikengines verwendet und auch der britische Humor des Erfinders Livingstone kommt hier nicht zu kurz. Die Clowns, die man sinnigerweise im Dungeon antrifft, geben ganz abartige Geräusche von sich und auch das Springschwein gehört einer etwas seltsamen Rasse an, ist es doch mit Dynamitstangen umhüllt und wetzt, erst einmal losgelassen, unbeirrt auf sein Ziel zu. Deathtrap Dungeon ist ein wahres Feuerwerk aus RPG Elementen, Action und Adventure-Einflüssen und wir freuen uns bereits jetzt auf den Test in der nächsten Ausgabe.

Erscheint noch im April auf PlayStation und PC



Rollenspiele sind in Japan ja bekanntlich sehr beliebt und gewinnen auch hierzulande immer mehr Freunde und Anhänger. So werden auch in Quest 64, Holy Magic Century, produziert von Konami und Imagineer, hohe Erwartungen gesteckt. Die Grafik, die wir bis jetzt bewundern durften, sieht für dieses Genre hervorragend aus und auch vom Spielinhalt versprechen wir uns lange Tage und Nächte des Zockens. Ein RPG mit Format scheint auf uns zuzukommen. **Erscheint im September 98 auf N64**



QUEST 64

DEATHTRAP DUNGEON

3D

Das erste, komplett dreidimensionale Game aus der Castlevania-Serie wird die Spielergilde auf dem N64 wohl wieder restlos begeistern. Auch unter dem Arbeitstitel "Dracula 3D" bekannt, war es sehr lange ruhig um dieses Projekt, doch nun hat Konami mit neuen Infos und Bildern die Sache wieder in Gespräch gebracht. Zur Zeit ist dieses Game zu ca. 30% fertig, die Erscheinung ist geplant für Winter 98 auf dem N64.



FIGHTING FORCE



Einer der besten Street-Prügler auf der PlayStation erscheint nun endlich auch für den PC. Mit einem der vier Kämpfer boxt man sich durch unzählige Levels, verwendet Autoreifen, Eisenstangen oder Baseballschläger als Waffe und macht einen Gegner nach dem anderen nieder. Tolle Grafik und Spitzengameplay sind angesagt und speziell zu zweit macht das Game Riesenspaß.

Erscheint noch im April 98 für PC



DIE VERSUCHUNG

DIE VERSUCHUNG TENDER LOVING

Das Spiel zum Psychothriller. Das
Spiel zum FILM. Lust, Betrug und
Verführung werden Dich prägen.
Releasetermin 24. April 1998
Richtpreis CD-ROM öS 699,-



ABC
SOFTWARE

ABC
SOFTWARE



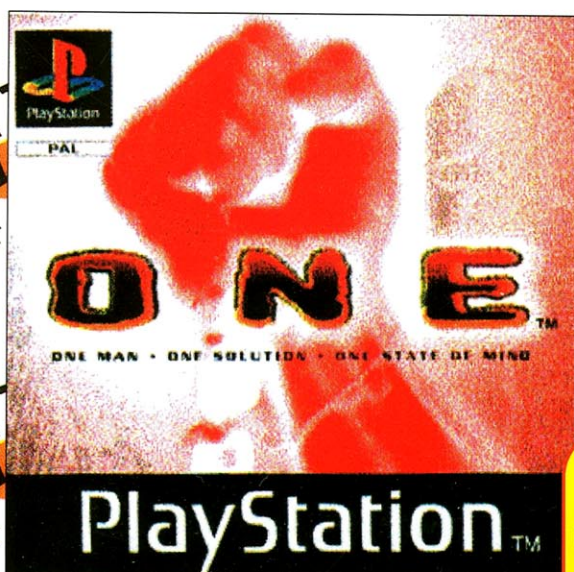
MOTORHEAD

Gentlemen start your Engine. Viele
heiße Motoren warten auf Dich.

Race for your Life

Releasetermin 24. April 98

Richtpreis PSX öS 799,-



PlayStation™

ONE

Eine einzigartige Mischung aus
intensiver Actionballerei mit Jump'n
Run Elementen in 3D. Einfach zu
spielen, schwierig zu meistern.

Releasetermin 20. April 1998

Richtpreis (PSX) öS 799,-



VOR TAUSENDEN VON JAHREN WURDE DIE ERDE IN FOLGE EINER GIGANTISCHEN SCHLACHT UNTER DEN GÖTTERN VERWÜSTET.

ES WAR EIN KRIEG ZWISCHEN GUT UND BÖSE.

EIN KRIEG, DER ÜBER DAS SCHICKSAL DER WELT ENTSCHEIDEN UND DIESE IN JAHRHUNDERTE DER DUNKELHEIT STÜRZEN SOLLTE.

JETZT, NACHDEM SHAO KAHN DURCH DIE HÄNDE DER IRDISCHEN KRIEGER BESIEGT WORDEN WAR, ENTFACHTE DER KRIEG VON NEUEM.

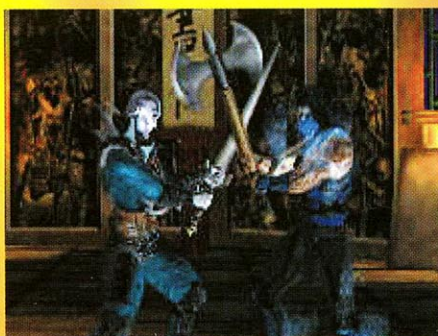
NUR DIESMAL KANN ER VON STERBLICHEN GEWONNEN WERDEN.

MORTAL KOMBAT 4, -REVISION 3- DIE LETZTE INKARNATION DER SERIE DERZEIT WELTWEIT AUF DEM AUTOMATENSEKTOR. DIE HEIMVERSIONEN FÜR DIE SONY PLAYSTATION UND DAS NINTENDO 64 SIND FÜR DAS 3. QUARTAL ANGEKÜNDIGT.

OBWOHL DAS SPIEL DURCH DIE AUFGEMOTZTE GRAFIK NEUE ZEICHEN SETZT, UNTERSCHIEDET SICH MORTAL KOMBAT 4 SPIELERISCH KAUM VON DEM WAS IHR AN VORHERIGEN MORTAL KOMBAT-TEILEN KENNEN UND LIEBEN GELERNT HABT. NUN GIBT ES ZWEI ARTEN VON SPRUNGKICKS UND -SCHLÄGEN. IHR HABT AUßERDEM DIE MÖGLICHKEIT GESCHOSSEN UND ANDEREN ATTACKEN AUSZUWEICHEN INDEM IHR ZWEIMAL DEN RUN-BUTTON DRÜCKT. DAS COMBO-SYSTEM VON MK3 WURDE VON EINEM ERSETZT, WELCHES MEHR AN DIE EINZELNEN FÄHIGKEITEN ANGELEHNT IST. ABER DIE GRÖßTE NEUHEIT, ZUMINDEST OPTISCH, IST DIE VERWENDUNG VON WAFFEN. OBWOHL DIE WAFFEN IN FRÜHEREN MK-TEILEN NICHT ALLZU OFT ZUM EINSATZ KAMEN, WAR

DEREN VERWENDUNG UM SO REIZVOLLER. JETZT KANN JEDER CHARAKTER ZU JEDEM ZEITPUNKT IM SPIEL EINE WAFFE ZIEHEN (Z.B. AXT, SCHWERT, BOGEN) UND DIESE ZUM BEISPIEL ZUR ABWEHR DES GEGNERS SCHWINGEN, ODER WIE ZUM BEISPIEL BEI FUJIN UND SEINEM BOGEN SO OFT ALS MÖGLICH AUF DEN FEIND ZU SCHIEßEN. DIE GEZOGENE WAFFE VERLIERT IHR SOBALD DER GEGNER EINEN GUTEN TREFFER LANDET. EINMAL AUF DEM BODEN KANN SIE VON JEDEM DER BEIDEN KÄMPFER AUFGENOMMEN WERDEN. DA EINIGE WAFFEN SPECIAL MOVES HABEN (SUB ZERO'S EISSTAB ZUM BEISPIEL KANN OPFER EINFRIEREN) VERSCHAFFEN SIE DEREN TRÄGER VORTEILE IM KAMPF. DIE WAFFEN KÖNNEN AUCH AUF DEN GEGNER GEWORFEN WERDEN, VERURSACHEN DANN ABER NUR GERINGEN SCHADEN WENN DER TREFFER NICHT ABGEBLOCKT WIRD.

MORTAL KOMBAT WURDE AUS EINER GUTEN MISCHUNG ALTER UND NEUER CHARAKTERE ZUSAMMENGESTELLT. WIEDERKEHRENDE KÄMPFER SIND: SCORPION,



SUB ZERO, SONYA, LIU KANG, RAIDEN, JAX, REPTILE UND JOHNNY CAGE UND DIE HEIMVERSION SOLL AUßERDEM DEN VIERARMIGEN UNTERBOSS VOM ERSTEN MK-TEIL, GORO, ENTHALTEN. GERÜCHTEN ZUFOLGE SOLL EVENTUELL AUCH NOOB SAIBOT DABEI SEIN. DIE NEUEN CHARAKTERE SIND: QUAN CHI, EIN HERRSCHER DER ERSTMALS IN DEN MORTAL KOMBAT ZEICHENTRICKSERIEN AUFTAUCHTE UND DANNACH IN MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB ZERO. FUJIN, DER GOOT DES WINDES, DER SEINE GEGNER IN EINEM STURM HERUMWIRBELN KANN UND AUßERDEM EINEN SPEZIELLEN KNIESTOß BEHERRSCHT; KAI, EIN SCHNELLER UND GESCHICKTER KÄMPFER ÄHNLICH WIE LIU KANG; JOREK, DER LETZTE ÜBERLEBENDE VON KANO'S BLACK DRAGON GLAN, DER KANO'S CANNONBALL MOVES SOWIE DESSEN FATALITY AUS MORTAL KOMBAT 1 VERWENDET; TANYA, EINE FRAU AUS

DEM KÖNIGREICH EDENIA BEWAFFNET MIT EINEM BOOMERANG; REIKO DER CHA-



RAKTER, DER NOOB SAIBOT ERSETZT UND DESSEN TELEPORT MOVE BEHERRSCHT; UND SHINNOK, EIN SCHELMISCHER GOTT DER ÄLTESTEN, DER EBENFALLS MIT DER GESCHICHTE VON MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES VERBUNDEN IST UND DER BOSS DES SPIELES IST. DIE EINZIG MÖGLICHEN FINISH MOVES BEI MORTAL KOMBAT 4 SIND FATALITIES, VON DENEN JEDER CHARAKTER ZUMINDEST ZWEI HABEN WIRD. DIE FATALITIES SIND DIE BESTEN AUS ALLEN TEILEN, AUCH DADURCH BEDINGT, DAß EINE GEWISSE ANZAHL EINFACH 3D VERSIONEN DER BESTEN FATALITIES AUS DEN VORHERGEHENDEN TEILEN SIND. JAX REIßT DEM GEGNER DIE ARME AUS, SCORPION VERBRENNT SEINE OPFER; REPTILE IßT DAS GESICHT SEINES GEGNERS, SODAß LEDIGLICH MUSKELFASERN UND EIN SCHÄDEL ZURÜCKBLEIBEN. QUAN CHI REIßT DEM GEGNER DAS BEIN AUS UND PRÜGELT IHN DAMIT ZU TODE.

DIE HEIMUMSETZUNG WIRD WIE BERICHTET SÄMTLICHE FATALITIES, ALLE HINTERGRÜNDE UND SPECIAL FEATURES DER AUTOMATENVERSION, SOWIE TRAININGSMODUS, EINZELSPIELER TAG-TEAM, ZWEISPIELER TAG-TEAM UND TOURNAMENT MODUS BEINHALTEN. VOR KURZEM WURDE UNS EINE FRÜHE N64 VERSION INS BÜRO GEBRACHT, WELCHE RECHT GUT AUSSAH UND AUCH RECHT SCHNELL ABLIEF, OBWOHL SIE ERST ZU 15% FERTIGGESTELLT WAR. NATÜRLICH WURDEN ANSTELLE VON EINIGEN WAFFEN UND EFFEKTE PLATZHALTER VERWENDET. AUF DEN ERSTEN BLICK MAG MORTAL KOMBAT 4 WIE EIN ABKLATSCH VON MK3 AUSSEHEN - ABER JE MEHR DU ES SPIELST UM SO MEHR WIRD DIR AUFFALLEN, DAß ES EIN KOMPLETT ANDERES SPIEL IST. DU KANNST MORTAL KOMBAT 4 JETZT ÜBERALL IN DEN SPIELHALLEN TESTEN UND DIE HEIMVERSION FOLGT AM 23. JUNI. (IMPORT !!)





KAI

WEAPON D - B (LP)
 HAND STAND (BL + LK)
 FIREBALL(UP) F - F (HP)
 FIREBALL(DOWN) B - B (LP)
 FAN FATALITY F - D (HK)



Johnny CAGE

WEAPON F - D - F (LK)
 HIGH FIREBALL D - F (HP)
 LOW FIREBALL D - B (LP)
 SHADOW KICK B - F (LK)
 SHADOW UPPER KUT B - D - B (HP)
 FAN FATALITY D-D-F-F(HK)



LIU KANG

WEAPON B - F (LK)
 HIGH FIREBALL F - F (HP)
 LOW FIREBALL F - F (LP)
 AIR FIREBALL F - F (HP) WHILE AIRBORN
 FLYING KICK F - F (HK)
 BICYCLE KICK HOLD (LK) FOR 3 SEC.
 FAN FATALITY F - F - B (LP)



QUON OH

WEAPON D - B (HK)
 THROW SKULL F - F (LP)
 WEAPON STEAL F - B (HP)
 KICK SLIDE F - F (HK)
 TELEPORT STOMP F - D (LK)
 AIR THROW (BL) IN THE AIR
 FAN FATALITY F - F - D (HP)



SONYA

WEAPON F - F (LK)
 FIREBALL D - F (LP)
 LEG GRAB D + (LP + BL)
 SQUARE WAVE F - B (HP)
 KARTWHEEL D - F (HK)
 AIR THROW (BL) IN THE AIR
 FAN FATALITY D-D-B-B(HK)



SCORPION

WEAPON D - B (LP)
 HAND STAND (BL + LK)
 FIREBALL(UP) F - F (HP)
 FIREBALL(DOWN) B - B (LP)
 FAN FATALITY F - D (HK)



LUJIN

WEAPON D - B (HP)
 DO SPIN F - D (LP)
 (LP)
 LIFT F - D - F (HP)
 LIFT SLAM
 B - F - D (LK)
 KICK
 D (LK) WHILE AIRBORN
 KNEE D - F (HK)
 FATALITY D - D - D (HK)

JAREK



WEAPON F - F (HP)
 BLADE THROW D - B (LP)
 ROLL (FORWARD) B - F (LK)
 ROLL (UPWARD) F - D - F (HP)
 BACK SLAM B - D - B (HK)
 FAN FATALITY F - D - F (HK)

JAX



WEAPON D - F (HP)
 MISSILE D - F (LP)
 DASH PUNCH D - B (LP)
 GROUND POUND F - F - D (LK)
 AIR BACKBREAKER
 (BL) IN THE AIR
 FAN FATALITY F - F - B (LK)

RAIDEN

WEAPON F - B (HP)
 THROW D - B (LP)
 PORT D - U
 DO DIVE F - F (LK)
 FATALITY D - F - B (BL)

REIKO



WEAPON D - B (HP)
 THROW STARS D - F (LP)
 GIRGLE SPIN B - F (LK)
 KLOCK KICK D - F (HK)
 TELEPORT D - U

REPTILE



WEAPON B - B (HK)
 ACID SPIT D - F (HP)
 INVISIBILITY (BL) + (HK)
 PALM PUNCH B - F (LP)
 SUPER KRAWL B - F (LK)
 FAN FATALITY D - F - F (LP)

SHANGHAI

WEAPON B - F (LP)
 F - F - F (LK)
 F - D - F (HP)
 F - B - F (LK)
 F - F - B (HK)
 F - B (LP)
 B - B - B (LK)
 B - F - B (BL)
 F - D - F (HK)
 B - B - F (HK)
 D - B (LP)
 B - B - F (BL)
 B - B - B (BL)
 D - F - F (HP)
 D - D (HP)

SUB-ZERO

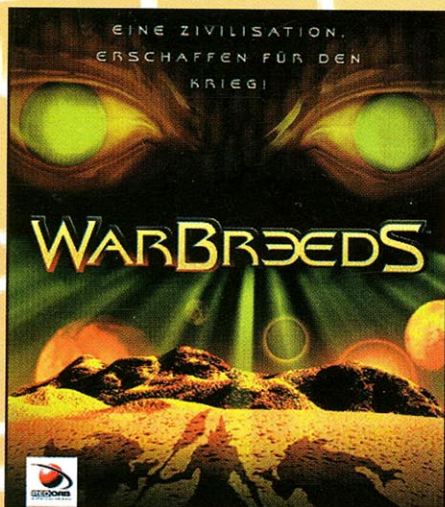


WEAPON D - F (HK)
 ICE BLAST D - F (LP)
 ICE KLONG D - B (LP)
 SLIDE (LP) + (BL) + (LK)

TANYA



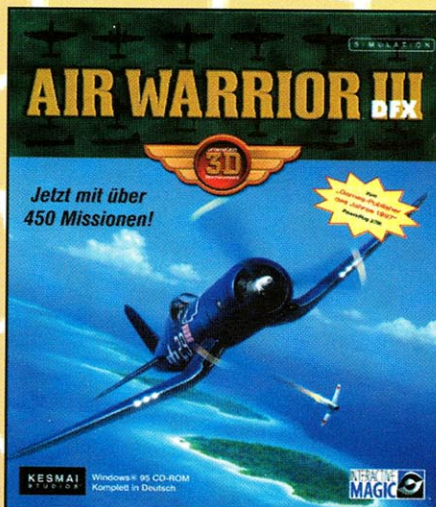
WEAPON F - F (HK)
 NITRO BALL D - F (HP)
 AIR NITRO BALL
 D - B (LP) WHILE AIRBORN
 SPLITS KICK D - B (LK)
 KORK SKREW F - F (LK)



Gentechnologie einmal anders wird im Game Warbreeds aus dem Hause Red Orb präsentiert. Ein Strategiespiel, das sehr hohe Anforderungen an den Spieler stellt und wo ein gewisses Umdenken gefragt ist.

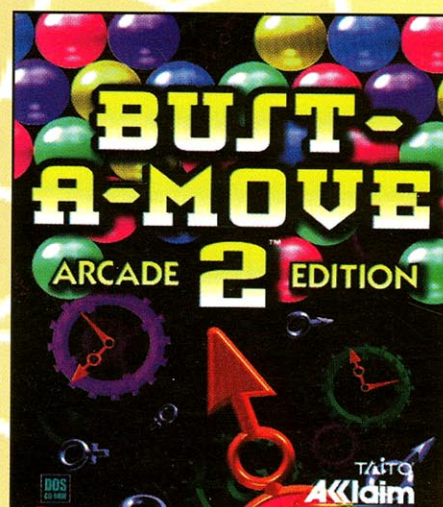
Du übernimmst die Rolle des Anführers in einem der vier außerirdischen Rassen, die um Technologie im Genbereich kämpfen, um ihre eigene DNA verändern zu können. Baue Deine Armeen auf, in dem Du die Energie aus den Pflanzen (Pods) nutzt, baue eigene Gebäude in der kargen Wüstenlandschaft und pflanze die so notwendigen Pods an, um immer wieder Energie gewinnen zu können. Dann kannst Du die zahlreichen Aufträge (Vernichtung der Feinde, Zerstörung der Gebäude) erfüllen.

Recht gute Grafik, die allerdings etwas verwirrend designt ist und annehmbarer Sound erwarten Dich in Einzelszenarien und im Multiplayer-Modus. Auch die Bedienung und Steuerung ist nicht jedermanns Sache, Spieltiefe hat Warbreeds jedoch allemal.



Der dritte Teil der Airwarrior-Serie präsentiert sich in wesentlich besserer Grafik und vorallem mit dem Hauptaugenmerk auf das Spiel im Netz.

Trennen wir also zwischen Offlinekampagnen, die entweder auf historischen oder hypothetischen Szenarien basieren und wo nach kurzem Briefing der Aufträge starten kann. Aufklärungsflüge, angeordnete Zerstörungen oder auch einfache Begleitaufträge warten auf den Spieler. Der Spieler kann sich die Cockpitsicht in drei Varianten einstellen, wobei auf die Informationsvielfalt in puncto Feinde und Zustand des eigenen Bombers Wert gelegt wurde. Eben dies ist überaus wichtig beim Spiel im Onlinemodus, wo der Kampf mit bis zu 135 Gegnern entbrennt. Hätte man hier keine oder zu wenige Infos über die Kontrahenten, wäre kurzes Leben wohl vorprogrammiert. Das Game unterstützt 3D Chips und kann somit grafisch einigermaßen überzeugen, wirklichen Spaß macht es aber nur im Netz.



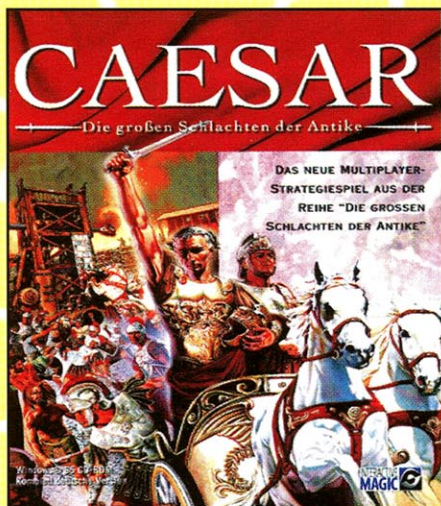
Das Action-Denkspiel der besonderen Art hat neue Power bekommen, denn nunmehr ist Teil 2 von Bust-a-Move erschienen. Mit dem kleinen und knuddeligen Drachen Bob kann es zur Sache gehen.

Zwei verschiedene Modi sind (abgesehen vom 2 Playergame) anwählbar, der Kampf gegen den Computer und das sogenannte Puzzlegame. Bei Ersterem bemüht man sich mit der frei verstellbaren Kanone die farbigen Bälle so am Schirm zu platzieren, daß mindestens 3 aneinander liegen und so zerplatzen. Mit der richtigen Kombination kann man dem Gegenspieler einige Bälle rüberschupfen, so daß diesem die Tüftelei erheblich erschwert wird. Beim Puzzle-Mode muß man vorgegebene Muster lösen, bekommt dann Zeitboni und kann sich einen Level nach oben kämpfen. Ein Klassiker des Denkspiels in neuer Auflage und mit nicht minder hohem Suchtfaktor.

WARBREEDS		
GRAFIK		79 %
SOUND/MUSIK		71 %
SPIELBARKEIT		80 %
MOTIVATION		81 %
STEUERUNG		72 %
HANDBUCH		65 %
GESAMTNOTE:		75 %
GEWALT IM SPIEL		40 %
HERSTELLER:	RED ORB ENTERTAINMENT	
TESTMUSTER:	DYNAMIC SYSTEMS 03614-500-50	
GENRE:	STRATEGIE	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 799,--	
HARDWARE:	>PENTIUM 90, MIND.16MB RAM, >40 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1-4 SPIELER (NETZWERK, INTERNET)	

AIR WARRIOR III		
GRAFIK		70 %
SOUND/MUSIK		79 %
SPIELBARKEIT		90 %
MOTIVATION		81 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		85 %
GESAMTNOTE:		83 %
GEWALT IM SPIEL		20 %
HERSTELLER:	INTERACTIVE MAGIC	
TESTMUSTER:	DYNAMIC SYSTEMS 03614-500-50	
GENRE:	FLUSI	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 699,--	
HARDWARE:	>PENTIUM 90 (133 FÜR 3D), MIND.16MB RAM, >70 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 3DFX, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1-136 SPIELER (INTERNET)	

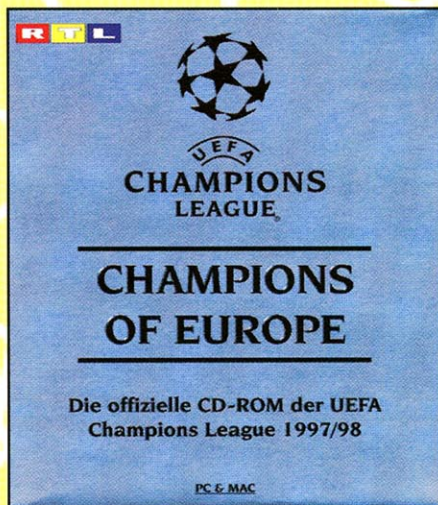
BUST-A-MOVE 2		
GRAFIK		70 %
SOUND/MUSIK		83 %
SPIELBARKEIT		89 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		72 %
GESAMTNOTE:		82 %
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	TAITO	
TESTMUSTER:	DYNAMIC SYSTEMS 03614-500-50	
GENRE:	DENKSPIEL	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 399,--	
HARDWARE:	>486/33, >8MB RAM, >10 MB FESTPLATTE, 2X CD, SVGA, >DOS 6.0, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS 1-2 SPIELER	



Aus der Serie "Schlachten der Antike" ist ein weiteres Multiplayer-Strategiespiel erschienen. Wir befinden uns in der Zeit rund um Christi Geburt und ziehen als Julius Caesar in insgesamt 7 Schlachten und einen kompletten Feldzug.

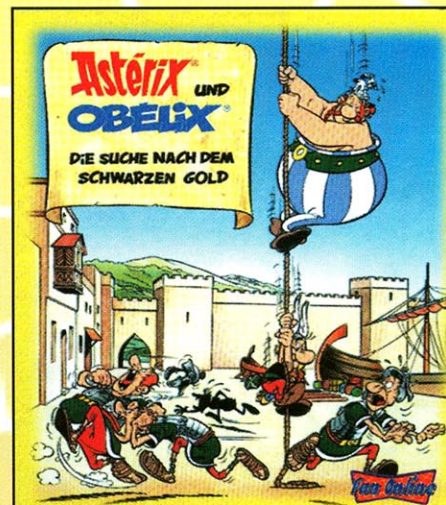
Veni, Vidi, Vici" - "kam, sah, siegte", ein Spruch, der auf das vorliegende Game nicht so ganz paßt, schaffte es doch Interactive Magic nicht, anspruchsvolle Grafik (zwar recht detailliert, aber zu pixelig) auf den Screens zu bringen und kann es weiters passieren, daß der Spieler im Kampf gegen seine Widersacher ab und zu die Übersicht am Schlachtfeld verliert.

Die Darstellung der Schlachtplätze ist authentisch gelungen und auch eine Vielzahl an Kampfeinheiten (Bogenschilder, Speerwerfer und auch germanische Horden) heben den Spaß am Spiel und laden zu "mehr" ein. Gelingendes Strategiespiel mit teilweise störenden Mängeln.



Fußball-Freunde aufgepasst, sie ist erhältlich, die ultimative Info-CD ROM der UEFA Championsleague. Alle Tore seit 1956, Statistiken und Tabellen, Ergebnisse und Mannschaftsvorstellungen.

Noch nie ist mir eine Info CD ROM mit so unglaublich vielen, in Videos dargestellten Informationen untergekommen, wie "Champions of Europe". Von 1956, dem Beginn des damaligen Landesmeisterbewerbes, bis zur Saison 97/98 werden alle relevanten Ergebnisse, Statistiken in Text und Video dargestellt, Fotoalben eingefügt und die Top-Teams der Liga vorgestellt. In Videosequenzen mit einer Gesamtlänge von über 35 Minuten und einer stattlichen Anzahl von 200 Fotos, kann jede Mannschaft, jedes Spielergebnis und jeder Spieler gesehen werden. Die schönsten Szenen und die wichtigsten Daten der Championsleague auf einer CD-ROM, unvergeßliche Tore aus 42 Jahren Pokalgeschichte - ein Werk, das in keiner Sammlung fehlen sollte. Hochinteressant!



Beim Teutates, darauf alle Asterix-Freunde gewartet, auf ein interaktives Lexikon der gallischen Supermänner und auf herzige Spiele mit Obelix und Idefix. "Die Suche nach dem schwarzen Gold" erfüllt alle Wünsche.

Ob Du Dich nun über die Geschichte der starken Gallier informieren möchtest, einen Begriff aus irgendeinem Comic-Band suchst, oder einfach nur mit der List von Asterix und der Kraft seines Freundes die römischen Armeen aufmischen möchtest, mit dieser Software hast Du die Möglichkeit dazu. Witzige Spiele (Galeerenversenken, Piratenquiz oder auch Fässhensspiel machen die interaktive Reise durch die Zeit Cäsars und Kleopatras zum unvergesslichen Erlebnis. Ein per Hypertext ansteuerbares Lexikon informiert Dich über die Bewohner des kleinen Dorfes, deren Freunde und Feinde. Eine CD-ROM, die in keiner Sammlung fehlen sollte, nicht zuletzt wegen des herrlich komischen Gesamteindrucks und der trotzdem gewaltigen Informationsmenge.

CAESAR		
GRAFIK		72 %
SOUND/MUSIK		81 %
SPIELBARKEIT		80 %
MOTIVATION		82 %
STEUERUNG		82 %
HANDBUCH		80 %
GESAMTNOTE:	79%	
GEWALT IM SPIEL		25 %
HERSTELLER:	INTERACTIVE MAGIC	
TESTMUSTER:	DYNAMIC SYSTEMS 03614-500-50	
GENRE:	STRATEGIE	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 699,-	
HARDWARE:	>PENTIUM 90, MIND.16MB RAM, >25 MB FESTPLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBL.KOMP., MAUS, 3DFX, 1-13 SPIELER(NETZWERK,MODEM,INTERNET)	

CHAMPIONS OF EUROPE		
GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPIELBARKEIT		82 %
MOTIVATION		85 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		60 %
GESAMTNOTE:	83%	
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	NOVA MEDIA VERLAG	
TESTMUSTER:	DYNAMIC SYSTEMS 03614-500-50	
GENRE:	INFO CD ROM	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 394,-	
HARDWARE:	PC: >486/66, >8MB RAM, 4X CD, SVGA, WIN95 OD. NT, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1 SPIELER MAC: >LC 475, >8MB, >7.1, >2XCD	

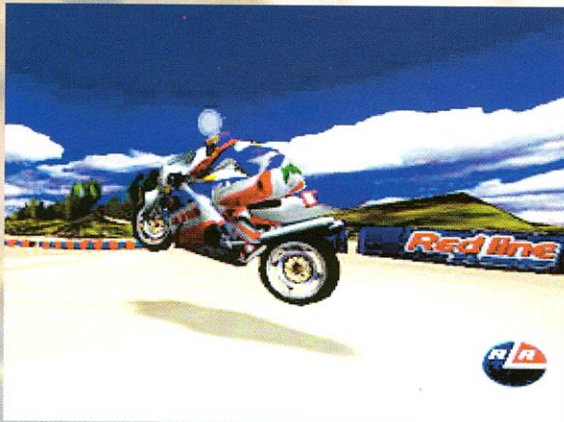
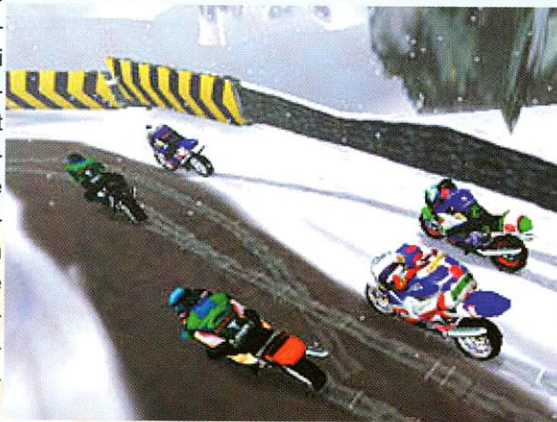
ASTERIX UND OBELIX		
GRAFIK		81 %
SOUND/MUSIK		86 %
SPIELBARKEIT		85 %
MOTIVATION		89 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		65 %
GESAMTNOTE:	83%	
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	EGMONT INTERACTIVE	
TESTMUSTER:	DYNAMIC SYSTEMS 03614-500-50	
GENRE:	COMIC SPIEL	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 399,-	
HARDWARE:	>486/66, >8MB RAM, >1 MB FESTPLATTE, 2X CD, VGA, >WIN3.1, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1 SPIELER, KEIN 3DFX	

REDLINE RACER

Biken was das Zeug hält und sich nichts um Straßenbeschaffenheit oder Fahrbahnbeläge scheren, einfach nur wetzen und siegen. Das sollte man im wirklichen Leben nicht tun, dazu gibt es schließlich "Redline Racer" aus dem recht unbekannten Hause Criterion Studios.

Eigentlich ist alles gar nicht so schlimm, man sieht gerne über die mangelnde Optionsvielfalt hinweg, ignoriert quasi den fehlenden Meisterschafts- oder Turniermodus und macht sich auch keine besonderen Gedanken über die umständliche Kursanwahl. Wenn man nur endlich auf seinem Ofen sitzt, den Motor startet und die erste heftige Schräglage auf einem der anfänglich sechs Strecken (vier weitere im Verlauf des Spiels) genießen kann. Die Kurse sind

schön designt, bieten mit Kurvenkombinationen und Highspeedgeraden jede Menge Abwechslung und lassen in puncto Wechselspiel Gas/Bremse kaum Wünsche offen. Wer bedingungslos am



Gas hängt, der wird die verschiedenen Sturzmöglichkeiten von Redline Racer zu spüren bekommen und den Geschmack des Asphalts kennenlernen. Ich persönlich bedauere etwas, daß man die Fahreigenschaften der Bikes nicht zumindest ein wenig auf die Straßenbeschaffenheit abgestimmt hat, denn es wirkt ein wenig komisch, daß das Motorrad auf sandigem Grund genauso gut liegt, wie auf Asphalt.



Spaß und Speed pur ist angesagt (dazu gibt es auch "Fun-Bikes" wie eine Vespa, einen Drachen oder eine Rakete), denn mit Realitätsnähe hat das Game nichts zu tun, es macht vielmehr mit der herrlich leichtgängigen und handlichen Steuerung ungeheuer viel Spaß, die wunderschönen Strecken abzuglücken und einfach die sogenannte "totale Freiheit" zu genießen.

Den härtesten Konkurrenten, nämlich Moto Racer steckt das vorliegende Game in puncto Spaß bei weitem in den Sack, denn sowohl Grafik als auch Steuerung wissen besser zu gefallen. Vorausgesetzt man liebt kleine Rennen zwischendurch, braucht in diesem Genre keine besonderen Meisterschaftsfeatures und besitzt eine 3D Karte. Denn ohne 3D fx geht nix!

Thomas Gehringer

REDLINE RACER

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		82 %
SPIELBARKEIT		90 %
MOTIVATION		71 %
STEUERUNG		93 %
HANDBUCH		72 %

GESAMTNOTE:

83%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

CRITERION STUDIOS

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGMBH
01-285-86-85-0

GENRE:

MOTORRAD-RENNSPIEL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 850,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, >16MBRAM,
>25-120 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95,
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1-8 SPIELER, MODEM
NETZWERK, LÄUFT NUR MIT 3DFX OD. 3DFX2 !!!

RED BARON II

Ist die Fortsetzung eines Games immer besser als der Vorgänger? Was die Grafik betrifft, muß man bei Red Baron II wohl zugeben, daß nun das Fliegen um einiges schöner geworden ist.

Baron Manfred von Richthofen ist wohl eine der bekanntesten Personen des ersten Weltkrieg's. Um dieses Fliegerass ranken sich sehr viele Geschichten. Auch bei diesem Spiel wird im sehr umfangreichen Handbuch auf die Lebensgeschichte des Roten Barons eingegangen. Bei diesem Game wird auf Detailtreue sehr viel Wert gelegt. Das beginnt schon bei der fanta-

stischen Grafik, welche ein irres Flugfeeling mit sich bringt. Auch der Sound ist sehr gut gelungen, obwohl man glauben könnte, daß das notore Brummen eines Doppeldeckers nicht sehr erbaulich ist. Aber als ich einmal bei einer Mission eine Brücke zerstörte und nebenbei noch eine Kirche, sie war mir halt gerade im Weg, pulverisierte, ertönten plötzlich die Kirchenglocken beim zweiten Anflug. Und ganz wie beim Dopplereffekt üblich wurden die Töne der Kirchenglocken beim wegfiegen verzerrt wiedergegeben. Da wurde schon sehr ins Detail gegangen. Das ist Realismus pur. Das Flugverhalten ist sehr natürlich. Da schmiert die Maschine schon des öfteren ab, wenn man glaubt in einem Kampfjet zu sitzen und gar wilde Flugmanöver fliegt. Oder da werden Dir

die Leitwerke weggerissen wenn Du unmotiviert Sturzflüge mit zu hoher Geschwindigkeit ansetzt oder aber Deine Gegner Dein Flugzeug zu einem Nudelsieb umbauen. Sehr gut sind auch die Taktischen Aufgaben, weil Du erstmals Ort und Zeit einhalten mußt. Die Anzahl der Maschinen und die Ausführung halten sich peinlichst genau an die Originale. Wenn Du aber selbst ein Flugzeug mit einer anderen Farbe oder einem anderen Overlay ausstatten willst, steht Dir ein komfortables Programm zur Verfügung. Für Freunde des ersten Teils ist der Zweite ein MUSS. Steigt ein in den Teil der Weltgeschichte, als es noch Ehre und persönlichen Einsatz gab. Als der Mensch noch mehr zählte als eine allzu vertechnisierte Maschine.

Heinz Strobel



RED BARON II

GRAFIK		85 %
SOUND/MUSIK		85 %
SPIELBARKEIT		90 %
MOTIVATION		95 %
STEUERUNG		93 %
HANDBUCH		100 %

GESAMTNOTE:

91%

GEWALT IM SPIEL



38 %

HERSTELLER:

SIERRA

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

FLUSI

RICHTPREIS:

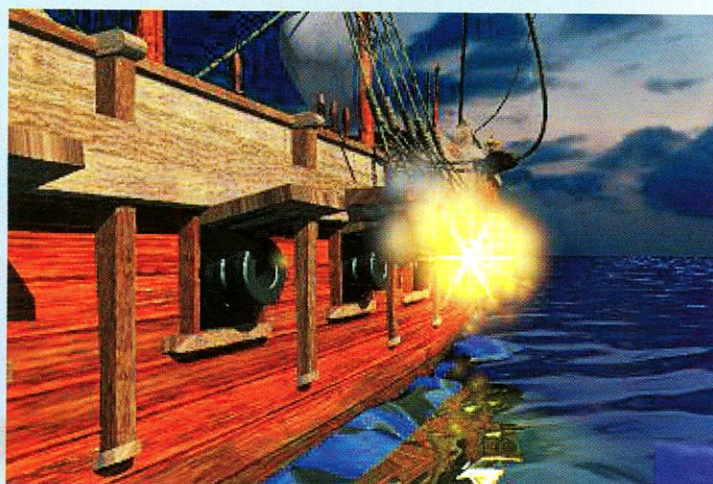
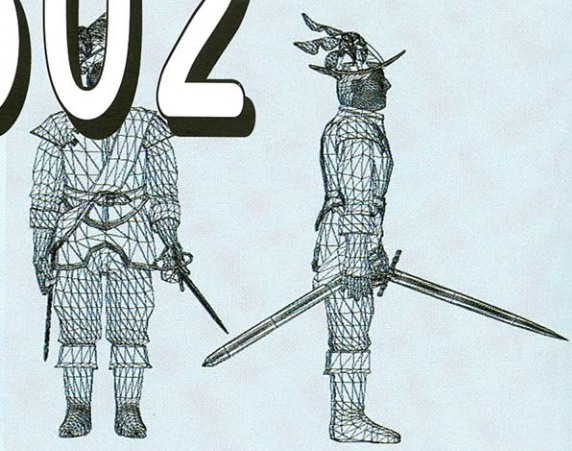
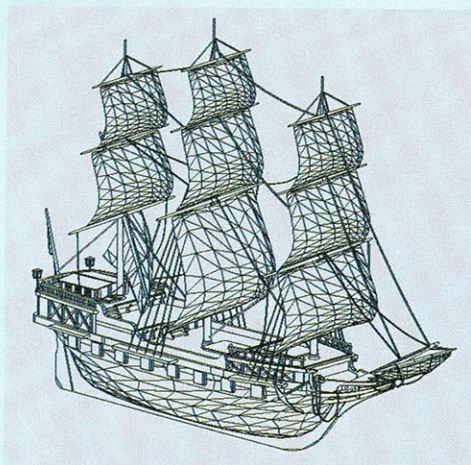
CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, MIND.16MB RAM,>85 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95

SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

ANNO 1602



Mit 1602 ist nun endlich auch einem österreichischen Programmiererteam ein großer Wurf gelungen. Von MAX DESIGN haben wir ja lange nichts gehört, aber scheinbar gilt der Spruch "gut Ding braucht weil" wirklich.

Bei diesem Game handelt es sich um ein Entwicklungs-Game. Deine Aufgabe ist es, ausgerüstet mit einem kleinen Schiff und ein wenig Rohstoffen, die Bevölkerung zu entwickeln und allen Mißlichkeiten zu be-





wältigen. Die Welt auf der Du Dich mit drei anderen "Siedlern" niederläßt, besteht aus mehreren Inseln, die ein-

mal auf Rohstoffe untersucht werden müssen. Tabak, Wein, Zuckerrohr, Kakao, Gewürze, Baumwolle an anbaubaren Rohstoffen gilt es zu finden. Weiters sind als Metalle Erze und Gold möglich. Zuerst mußt Du einen Holzfäller platzieren, der Deine Leute mit Bauholz versorgt. Desweiteren ist für die Nahrung, ein Fischer (später sind dann mehr erforderlich) und ein Jagdhaus nötig. Es gibt nichts schlimmeres als hungrige Siedler, die alsbald das Weite suchen.

Du beginnst also Holzhütten aufzustellen, die gleich von Pionieren bewohnt werden. Kannst Du Deine Pioniere mit den geforderten Rohstoffen versorgen, entwickeln sich die Pioniere zu Siedlern weiter.



Auch grafisch ändern sich die eher einfachen Holzhäuser zu Ziegelnbauten. Natürlich haben Siedler schon

andere Anforderungen an Dich als Pioniere. Pioniere begnügen sich mit einer Kirche und einem Marktplatz sowie etwas Alkohol. Siedler wollen da schon Zigarren (Tabakwaren) Alkohol und eventuell Gewürze haben.



Aber nicht nur Rohstoffe brauchen Deine Bewohner. Sie wollen auch Schulen, Badehäuser, Ärzte etc. haben, um in Wohlstand leben zu können. Dafür liefern sie Dir auch Steuern ab. Die werden wiederum dringend für den Ankauf von Werkzeugen benötigt. Denn nur mit Werkzeugen, Holz und Ziegeln sind Deine Bewohner in der Lage sich weiterzuentwickeln.

Jedes dieser Gebäude hat auch seinen Einflußbereich. Daher ist die Anordnung und vorausschauende Planung in diesem Spiel besonders wichtig. Wie bei Sim City müssen die Diversen Bauten auch mit Straßen verbunden werden, damit die Lieferanten auch ihre



Ware an den richtigen Ort bringen können. Sollte z.B. einmal ein Feuer ausbrechen, oder die Pest wüten, so ist es halt wichtig, daß der Feuerwehrmann (wenn DU eine Feuerwehr gebaut hast) auch zum Brandherd und er Arzt zu seinen Patienten kommen kann.

Grafisch ist dieses Game zum "Referenzgame Siedler" um 200% besser. Auch die Animation der einzelnen Personen und Gebäude ist bei weitem das Beste, was ich auf dem PC gesehen habe. Auch der Sound ist vorherzuheben. Sehr schon unaufdringlich und unter den einzelnen Tracks befinden sich wahre Ohrwürmer. An dieser Stelle noch ganz liebe Grüße nach Schladming zur Fa. MAX DESIGN, die mit diesem Produkt sicherlich in die Referenzklasse aufgestiegen sind.

Heinz Strobel



ANNO 1602

GRAFIK	95 %
SOUND/MUSIK	97 %
SPIELBARKEIT	87 %
MOTIVATION	95 %
STEUERUNG	87 %
HANDBUCH	100 %

GESAMTNOTE:

94 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

MAX DESIGN

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

AUFBAU-SPIEL

RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>PENTIUM 100, MIND.16MB RAM, >85 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA(2MB RAM), WIN95, DASHBOARD
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1-4 SPIELER

ULTIMATE RACE

Rennspiele haben entweder schlechte Grafik oder zuwenig Speed, Probleme in der Steuerung oder auch ein unrealistisches Fahrverhalten. Ultimate Race aus dem Hause Kalisto kämpft mit keinem dieser Probleme und wird sich doch nicht zu einem Tophammer entwickeln.

Der Grund hierfür ist der enorm hohe Schwierigkeitsgrad, der den Frustfaktor beim Spieler in wahrlich ungeahnte Höhen schnellen lässt, ist es doch kaum möglich, ein Rennen zu gewinnen, speziell bei schlechtem Wetter, denn da schlittern die Boli-

den nur so über die nasse Fahrbahn und lassen sich nur in den seltensten Fällen und auch nur mit ungeheuer viel Gefühl im Gasfinger abfangen. Ein weiterer, erschwerender Faktor ist die Unfairneß der Gegner, die von Rücksicht im Straßenverkehr noch nichts gehört haben dürften, sie drängeln und rempeln wie die Verrückten und der eigene Wagen landet nicht gerade selten auf dem Dach. Im Verlauf eines Rennens (eine Strecke ist nicht unter 2 Minuten zu fahren) läßt die

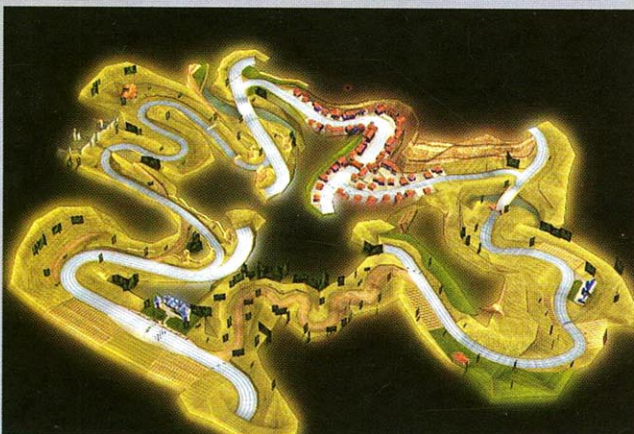
Sonneneinstrahlung schwinden und dann wird's erst so richtig schwer, denn im Scheinwerferkegel ist tatsächlich von der Strecke kaum noch etwas zu erkennen und man kommt im absoluten Blindflug daher.

Schade daß der Hersteller ein Spiel, welches von hervorragender Grafik strotzt, annähernd perfektes Fahrfeeling bietet und

Effekte vom Feinsten bietet (Sonnenreflexion, Licht-Schatten-Effekte oder jubelnde Zuseher) mit einem solch enorm hohen Schwierigkeitsgrad ausstattet. Der Spieler zweifelt im Verlaufe des Spiels an seinen fahrerischen Fähigkeiten und versucht verzweifelt, das PS-starke Gefährt auf der Straße zu halten und dann auch noch eine möglichst gute Platzierung herauszuholen.

Wer Spitzengrafik und Highspeed liebt und es sich zutraut, mit viel Übung ausbrechende Wagen abzufangen und sie perfekt in Haarnadelkurven zu steuern, dem sei Ultimate Race empfohlen. Wer aber bereits bei F1 97 oder DSF Offroad aussteigt, der sollte vor einem Kauf doch wohl probierspielen auch wenn sage und schreibe 16 Strecken (4 Hauptkurse, die gedreht und auch gespiegelt werden) verfügbar sind.

Thomas Gehringer



ULTIMATE RACE

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		86 %
SPIELBARKEIT		65 %
MOTIVATION		70 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		72 %

GESAMTNOTE:

79%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

KALISTO

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

AUTORENNEN

RICHTPREIS:

CA. ÖS 749,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, > 16MB RAM, > 83 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1-16 SPIELER, MODEM NETZWERK, 3DFX, DIREKT 3D

FORMEL 1 97

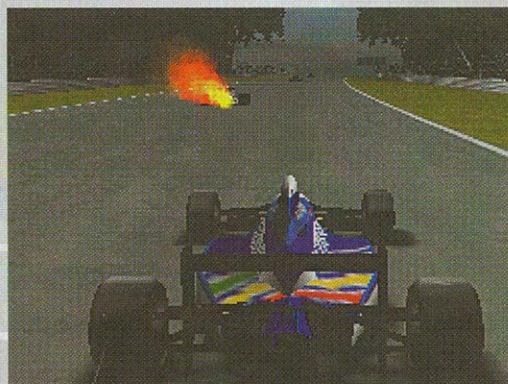
Geteilt in Arcade- und Grand Prix Modus (so wie auch im Vorgängermodell) präsentiert sich das wohl umstrittenste Formel 1 Game in der Ausgabe 1997. Mit allen Lizenzen, allen Fahrern und auch den entsprechenden Boliden.

Psygnosis hat sich bei diesem Game bemüht, eine actionreiche Rennsimulation abzuliefern, die von größtmöglicher Realitätsnähe geprägt ist. Dieses Vorhaben ist dem Programmiererteam gelungen, denn begibt man sich in den Arcade-Modus, so kann man quasi ein Spielchen für Zwischendurch starten, die Gegnerintelligenz hält sich schwer in Grenzen und so hat man auch keine wirklichen Probleme zumindest den dritten Platz zu erreichen (wird allerdings Gerhard Berger gewählt,

so erschwert sich das Vorhaben gewaltig!).

Kernstück des Games ist aber der Grand Prix Modus, der tatsächlich größtmögliche Realitätsnähe vermittelt und auch durch die Vereinfachung der Steuerung zu einem wahren Genuß wird. Die einzelnen Strecken sind so detailreich nachgebildet, daß man meinen könnte, einer Fernsehübertragung unseres geliebten Kommentators Heinz Prüller zu lauschen. Selbst die Kurvenradien wurden originalgetreu programmiert, so daß in der Tat der Eindruck für den Spieler entsteht, sich im Formel 1 Zirkus zu befinden.

Dem Vorgängermodell dieses Spiels hat man vorgeworfen, Probleme im Fahrzeugsetup zu haben und auch hier hat Psygnosis den Hebel angesetzt. Einfaches Tuning der Formel 1 Boliden, unter bezug auf die Telemetrie ist problemlos möglich und die Einstellungen wirken sich auch nicht sinnlos gravierend auf die nächsten Einsätze aus, sondern verändern nur in Nuancen das Fahrverhalten. Echte Hardcore-Tüftler werden ein wenig enttäuscht sein, denn die Einstellungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Nötigste wie Bremsen, Spoiler,



ler, Reifen oder Federung. Und das ist auch gut so, denn der Spieler möchte ja fahren und gewinnen und nicht am Auto herumzangeln.

Ein weiteres Manko der Vorgängerversion, nämlich die viel zu sensible Steuerung, hat Psygnosis ebenfalls ausgeräumt. Das Lenkverhalten der Boliden ist einsteigerfreundlich, die Steuerung reagiert nicht wieder beleidigt auf ruckartige Richtungswechsel und nur außerhalb der Piste kommt man ganz schön ins Schleudern. Wer aber mit dem Gaspedal gefühlvoll umgehen kann, der wird an diesem Game seine Freude haben. Die Grafik kommt aufgrund der 3D-fx Unterstützung wunderschön rüber und mit einem schnellen Rechner kann die Jagd nach dem Weltmeistertitel schon losgehen.

Heinz Strobel

FORMEL 1 97

GRAFIK	92 %
SOUND/MUSIK	79 %
SPIELBARKEIT	90 %
MOTIVATION	86 %
STEUERUNG	95 %
HANDBUCH	76 %

GESAMTNOTE:

86 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

PSYGNOSIS

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

RACING GAME

RICHTPREIS:

CA.ÖS 859,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, >16MB RAM,
70-180 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SO-
UNDBLASTER KOMP., MAUS, 1-8 SPIELER, JOYPAD,
3DFX UNTERSTÜTZUNG, LENKRÄDER

DSF OFFROAD

Zwölf verschiedene Strecken in drei Umgebungen (Wüste, Gelände, Tropen), drei unterschiedliche Fahrzeugtypen in sechs unterschiedlichen Lackierungen, vom 150 PS Buggy bis zum 800 (!) PS Boliden mit mörderischen Reifen ist alles vorhanden, was man so für einen Ausflug ins Grüne braucht.

Ich spreche vom Game DSF Offroad, einem klassischen Racinggame aus dem Hause Sierra, das den Spieler zu fahrerischen Höchstleistungen animiert und wo der Gasfuß zum Gasfinger wird. Man sollte nur nicht, so wie ich, meinen,

die PS-stärksten Gefährte müßten immer den Sieg davontreiben, denn auf Sand beispielsweise ist die Kraft von 800 Pferden nicht wirklich zu bändigen und man kann noch so vorsichtig Gas geben, der Wagen ist ganz einfach nicht auf der Strecke zu halten.

Gott sei Dank gibt es da ja noch die Wageneinstellungen, bei dem sowohl der Einschlagwinkel (möglichst gering halten, sonst bricht die Schüssel zu oft in der Kurve aus!), die Kraft des Motors (an die Gegebenheiten der Piste anpassen- bei Sand weniger PS!) die Härte der Stoßdämpfer, die Tiefe des Reifenprofils oder aber auch die Übersetzung der Gänge einstellbar ist.

Bis man all diese Variante erst mal durchprobiert hat, ist der Wagen schon hunderte Male über die Piste in die Botanik geschlittert und hat sich eine



Werbetafel unter die Front gesaugt. Tja, mit dem Gaspedal sollte man tatsächlich sehr, sehr vorsichtig umgehen, zu stark in der Kurve einschlagen oder gar Gas geben ist der beste Garant für einen Ausflug in die nahegelegene Wald- und Wiesenlandschaft.

Wenn aber all dieses Feintuning erfolgreich war und wer den Dreh herausen hat, dann ist das Game ein wahrer Hochgenuß, so wunderbar lassen sich die Geräte abfangen, das Driften kommt unglaublich gut und man könnte dem Hersteller tatsächlich Glauben schenken, der da behauptet, daß man sich bei der Programmierung von DSF Offroad an die physikalischen Gesetzmäßigkeiten strikt gehalten hat.

Wenn der Sound auch noch ein wenig liebevoller ausgefallen und die Grafik ein wenig detailgetreuer wäre, so hätte das Game absolute Höchstnoten erhalten.

Thomas Gehring



DSF OFFROAD

GRAFIK	76 %
SOUND/MUSIK	78 %
SPIELBARKEIT	86 %
MOTIVATION	90 %
STEUERUNG	91 %
HANDBUCH	65 %

GESAMTNOTE:

81%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

SIERRA

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

OFFROAD RACER

RICHTPREIS:

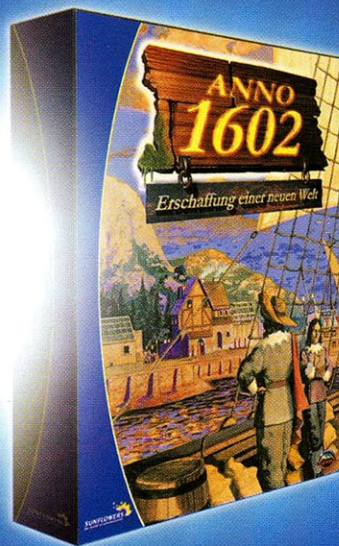
CA.ÖS 569,-

HARDWARE:

>PENTIUM 90, > 16MB RAM, >24 MB FESTPLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1-6 SPIELER, MODEM NETZWERK

KAUF' DIR NICHT IRGEND EINE WELT!

*Entdecke, besiedle, baue und verteidige eine
neue Welt, die allen Prüfungen standhält.*



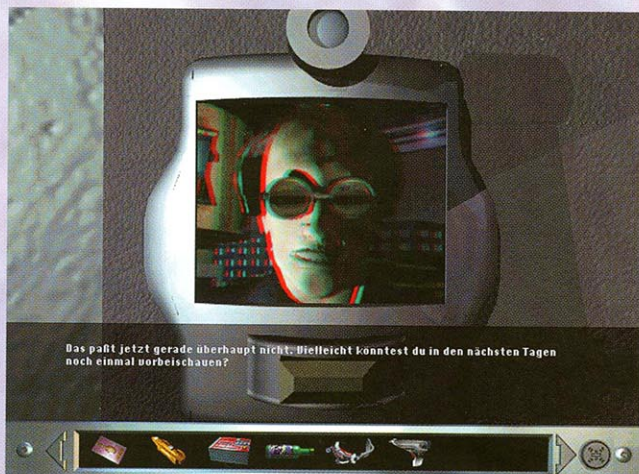
*„ANNO 1602 ist endlich wieder eines
jener Spiele, auf die man sich so
richtig freuen kann.“*

PC Games 10/97

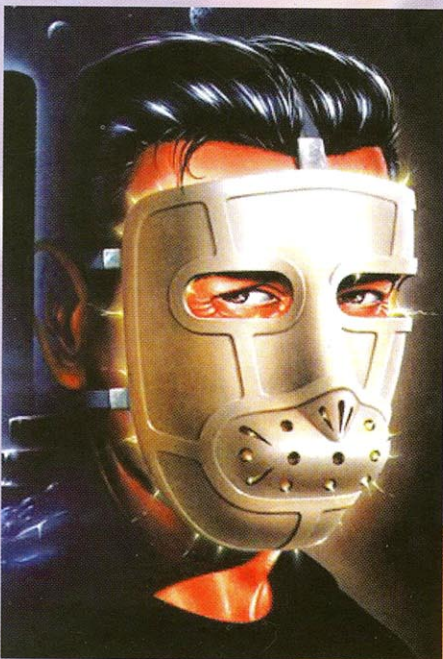
*„ANNO 1602 ist ein Aufbauspiel
der unwiderstehlichen Sorte. Wer es
einmal in Aktion erlebt hat, wird sich
der Faszination kaum verschließen.“*

GameStar 12/97

THOREGON



PERRY RHODAN geht multimedial in die Offensive. Mit **Thoregon** kommt ein Adventure auf den Markt, welches sich mit dem Handlungszyklus 1800-1805 befasst.



Nun kurz zum Handlungs-faden. Dort wo früher einmal der Mars befindet sich nun ein anderer Planet der von einem Zeitfeld eingeschlossen ist. Innerhalb dieses Zeitfeldes läuft der Zeitfluß sehr rasant ab. Als schließlich Das Zeitfeld zusammenbricht, Offeriert

sich der Planet als sehr karg mit einer eher kleinen Zivilisation und einem großen Monumentalbauwerk. Und genau um dieses Gebäude geht es. Perry Rhodan erfährt von einem seiner Wissenschaftler, daß

es auf diesem Planeten im 5-6 Dimensionalen Raum zu ungewöhnlichen "Vorkommnissen" kommt. Perry macht sich also auf zu dem eher zurückgezogen lebenden Wissenschaftler um näheres herauszubekommen. Und schon bist Du mitten in der Handlung. Das Spiel entpuppt sich als eher einfaches Grafikadventure, bei dem die Möglichkeiten zu Aktionen sehr eingeschränkt sind. Suche also mit Deinem Inventar alles ab, wenn es funktioniert, oder sich dieses Ding irgendwo anwenden läßt ist Dein Problem auch schon gelöst. Die Rätsel sind sehr einfach, Wozu brauche ich einen Stein, der 37Kg wiegt und neben einem Aufzug, der ein Mindestgewicht von 30 Kg braucht um benutzt zu werden??? Hm ist doch nicht schwer oder? Manchmal sind auch die Rätsel eher unlogisch. Wenn es z.B. darum geht eine



Sicherung bei einem Kasten mit den richtigen Farben auszutauschen, wobei dies lt. Auskunft des Herstellers gar nicht funktionieren kann. Man braucht nur den Kasten mit dem Werkzeug aufschrauben (erst nach ein paar Fehlversuchen möglich), dann beginnt er zu rauchen und ein störender Schutzschirm bricht zusammen. Das war mehr als unlogisch. Oder ein Roboter, den man einen Kurzschluß verpassen muß. Man muß seinen Greifarm auf einer Konsole auf einen fast nicht sichtbaren Pixelpunkt plazieren und danach zwei Schalter drücken!!! Leider ist dieses Game eher fad und wohl nicht des guten Names würdig.

Heinz Strobel



THOREGON

GRAFIK	73 %
SOUND/MUSIK	70 %
SPIELBARKEIT	60 %
MOTIVATION	50 %
STEUERUNG	70 %
HANDBUCH	49 %

GESAMTNOTE:

62%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

NBG

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 659,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, MIND.8MB RAM,>45 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 4

M1 TANK PLATOON 2

Diesmal wird es besonders haarig. Mit der Fortsetzung von M1 Tank Platoon ist ein Programm auf den Markt gekommen, das direkt aus den US Labors zu kommen scheint.

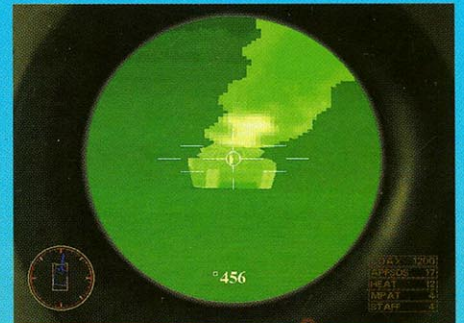
Du befehlighst, wie im ersten Teil, einen Platoon von Panzern. Und da nicht irgendeinen sondern das Paradestück der US Army, den M1. Dieser Panzer ist ein wahres Wunderwerk der Technik. Mit allen nur erdenklichen Waffen ausgestattet, wirst Du auf den Gegner losgelassen. Dabei ist Planung das halbe Leben. Manchmal muß Du Dich richtig an den Feind anpirschen, um nicht den kürzeren zu ziehen. Bei anderen Situationen gibt's nur mehr eines: Voll drauf, was die Geschütze hergeben und den Feind von der Wiese, bzw.

Schlachtfeld, zu blasen. In dem sehr umfangreichen Handbuch, das man sich unbedingt vor Spielbeginn einmal zu Gemüte führen sollte, wird man auf eindrucksvolle Art, auf den M1 eingestimmt. Man könnte es mit dem Handbuch vom F16 Falcon vergleichen. Damit Dir aber

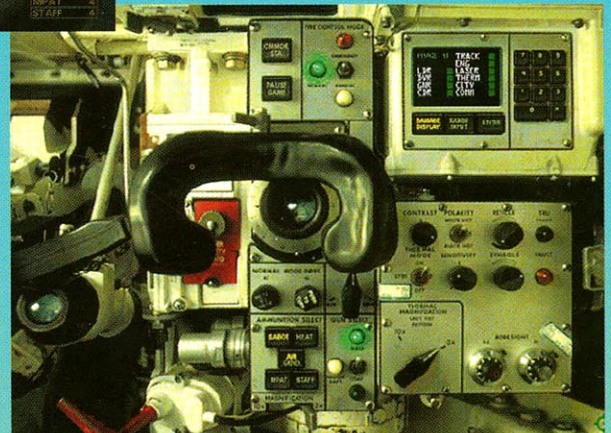
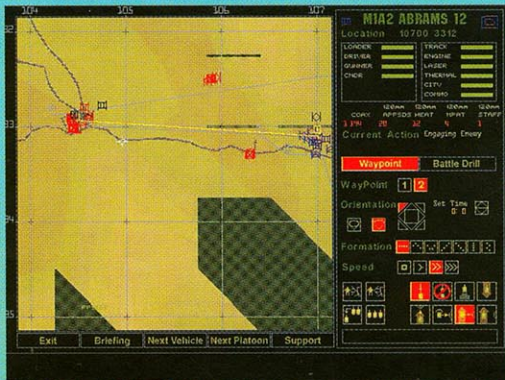


nicht gleich die ganze Lust genommen wird, besteht die

Möglichkeit, drei der vier Panzerpositionen an den Computer zu übergeben. Dieser agiert recht gut und als Neuling kommt man mit dieser Einstellung sehr gut zurecht. Echte Profis werden aber, nach ein paar Runden Eingewöhnungszeit, selber die Position des Fahrers, Gunners, Taktikers und Beobachters übernehmen. Wie die Screenshots



zeigen, gibt das Game schon einiges an Grafik her. Der Sound ist auch nicht zu verachten, wengleich man sich nicht ganze Opernarien erwarten kann. Für ein sehr "stimmungsvolles" Bild reichs



allemal. Also werft die Motoren an.

Heinz Strobel



M1 TANK PLATOON 2

GRAFIK		92 %
SOUND/MUSIK		73 %
SPIELBARKEIT		68 %
MOTIVATION		80 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		93 %

GESAMTNOTE:

83 %

GEWALT IM SPIEL

76 %

HERSTELLER:

MICROPROSE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

GENRE:

PANZER STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>PENTIUM 166, >16MB RAM,
200 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUND-
BLASTER KOMP., MAUS, 1-5 SPIELER, PRO SPIELER 1
CD, DASHBOARD, 3DFX UNTERSTÜTZUNG, DIREKT X5.0

BATTLE ZONE



Wer hätte zu Beginn der Strategiegames-Ära gedacht, daß es ein Spiel geben würde, das Action, Strategie und 3D vereinen würde und doch die Übersicht in jeder Phase gewahrt bleiben könnte. Activision hat das mit Battlezone eindrucksvoll demonstriert.

Der erste Unterschied zu herkömmlichen Action-Strategie-spielen ist der Umstand, daß Du das Geschehen nicht aus der Vogelperspektive betrachtest, sondern durch die First-Person-Sicht einfach mitten drin bist. Anfangs dachten wir, daß dadurch die Übersicht auf der Strecke bleiben würde, daß ganz einfach alles viel zu hektisch und unspielbar werden würde, doch wir wurden eines Besseren belehrt.

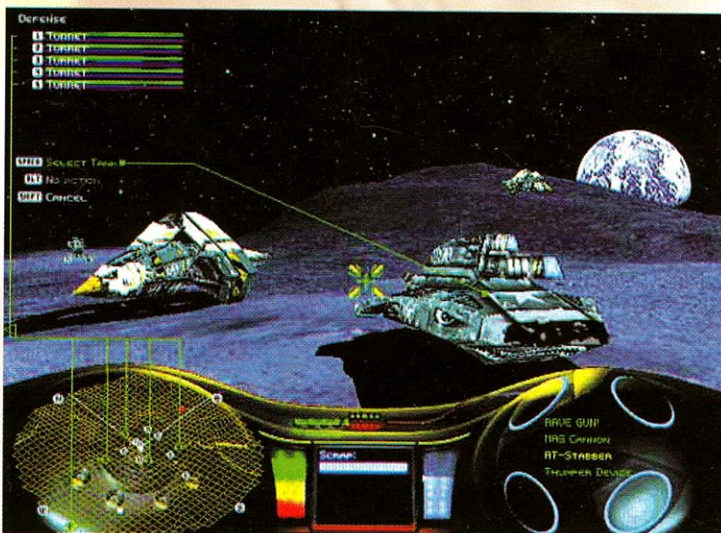
Die Story in wenigen Worten: wir befinden uns in den 60er Jahren des kalten Krieges zwischen den USA und den Sowjets und ein Meteoritenschauer befördert kleine Mengen an Biometall aus dem Weltraum auf die Erde. Nun

entbrennt ein wilder Kampf um dieses Material, welches sich in großen Mengen hervorragend für die Rüstung eignen würde. Man geht von beiden Seiten an die Ausbeutung dieses Stoffes und schreckt hier vor keinem notwendigen Mittel zurück. Es entwickelt sich eine mysteriöse Story rund um Kampf, Strategie Feindseligkeit und Gier.

Du hast nun verschiedene Möglichkeiten, den Kampf gegen die Russen auf amerikanischer Seite aufzunehmen. Entweder im Geschützturm, als Kämpfer im klassischer Ego-Shooter-Manier, oder auch als Kampfbomberpilot und das Schöne daran ist, daß Du die Positionen jederzeit wechseln kannst. Battlezone drängt Dich spielerisch in keine Ecke, sondern Du bist wahrlich mitten drin und

kannst zu jeder Zeit ins Geschehen eingreifen. Eine wahre Revolution in diesem Genre, wo bauen, planen, zerstören, angreifen und verteidigen, befehligen und taktieren das Um und Auf sind. Wirf dich in die Schlacht, die Du selbst anführst, untergrabe feindliche Einheiten und zerstöre die Fabriken des Gegners selbst. Du wirst sowohl von der perfekten Grafikengine (erweitert von Interstate 76), der hervorragenden Steuerung und dem Spitzensound begeistert sein. Der Multiplayer-Modus ermöglicht bis zu acht Spielern über Netzwerk und Internet zu gabeln. Einzig der fehlende Editor ist ein kleiner Wermuthstropfen, der allerdings zu verschmerzen ist.

Thomas Gehring



BATTLE ZONE

GRAFIK		93 %
SOUND/MUSIK		91 %
SPIELBARKEIT		90 %
MOTIVATION		86 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		89 %

GESAMTNOTE:

90 %

GEWALT IM SPIEL

27 %

HERSTELLER:

ACTIVISION

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

3D-ECHTZEITSTRATEGIE

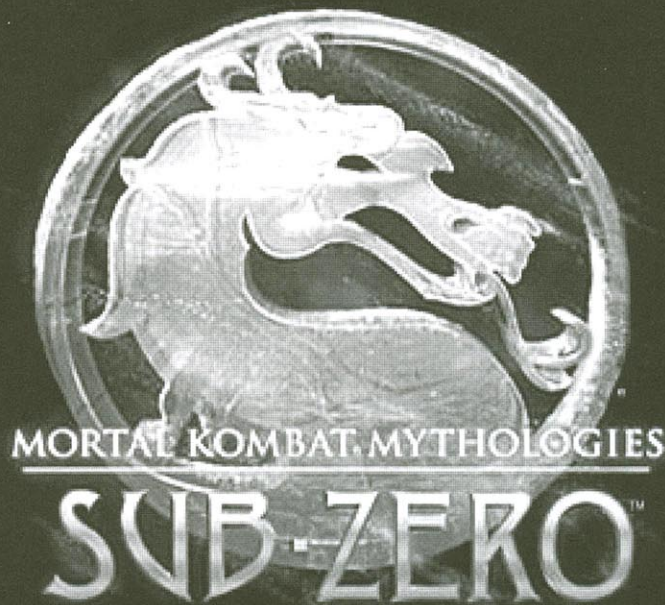
RICHTPREIS:

CA.ÖS 859,-

HARDWARE:

> PENTIUM 133, MIND.16MB RAM, >120 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 3DFX DIRECT 3D
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1-8 SPIELER (NETZ)

TIPS & TRICKS SPECIAL 5/98



Alle Hintergründe zu **MORTAL KOMBAT** Mythologies



+ 6 Seiten allgemeine Tips und Tricks

MORTAL KOMBAT Mythologies

Die Geschichte

Eine komplett neue Geschichte bringt den Mortal Kombat Mythos auf einen neuen Level! Action, die Herzen höher schlagen läßt und Stunden des Erforschens - damit wird Dich Mortal Kombat in seinen Bann ziehen wie nie zuvor.



Bereits bekannte MK Kampftechniken erlauben es den Spielern die über 30 Gegner, die Ihnen in den acht neuen Welten begegnen, leichter zu besiegen. Digitalisierte Akteure kombiniert mit 3D gerenderten Figuren schaffen einen ungeheuren Realismus im Spiel und holen aus Deinem System das Letzte heraus. Real-Time 3D Lichteffekte umhüllen die Charaktere vor den Hintergründen, die mit komplettem Texture-mapping hergestellt wurden. Die herausragenden Videosequenzen und die realistischen Soundeffekte entführen Dich in eine Welt von Mortal Kombat Mythologies wie Du sie nie zuvor gesehen hast.

Shinnok lebte als einer der ältesten Götter, welche die Herrscher über alle Länder sind. Sie überwachen die Erschaffung und Zerstörung von Welten und herrschen über die Ländereien mit unendlicher Weisheit. Shinnok jedoch verfiel der Gier und der falschen Illusion von Macht des neuen Reiches genannt Erde. Wenn er sich diese untertan machen könnte würde er die uneingeschränkte Macht besitzen.

Zuerst aber mußte er dem jungen Gott des Donners, Rayden, gegenüberreten, der von den ältesten

Göttern selbst als Beschützer der Erde abgestellt worden war. Ihre Schlacht um das Königreich der Erde war hart. Dabei wurde der Planet beinahe zerstört und wäre fast für Jahrhunderte in Dunkelheit gestürzt worden. Aber glücklicherweise gewann der Gott des Donners durch einen Fehler Shinnok's, welcher zu sehr von sich selbst überzeugt war. Rayden fand heraus, daß Shinnok die Erde mit Hilfe eines mystischen Amuletts betreten hatte.

Es erlaubte ihm auf die Erde zu kommen ohne auf Widerstand zu stoßen und ohne, daß die ältesten Götter eingreifen konnten. Das Amulett konnte nur einmal er-

schaffen werden und Rayden entwand es aus Shinnok's Besitz. Mit Hilfe der anderen - wahren - Götter verbannte er den gefallenen Gott Shinnok an einen Ort, den man unter dem Namen Netherrealm kannte. Rayden begrub das Amulett tief unter den Bergen Asiens um es so davor zu bewahren jemals wieder in die falschen Hände zu fallen. Dann erschuf er einen massiven Tempel in den Bergen, wo von nun an das Amulett aufbewahrt werden sollte. Solange das Amulett auf der Erde blieb, wäre Shinnok gefangen und gezwungen bis in alle Ewigkeiten hier zu verweilen.

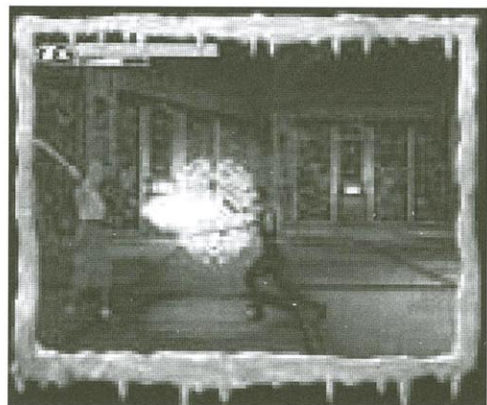
Es gibt unzählige Götter des Erdenreiches. Die meisten regieren im Stillen und greifen niemals in das Geschehen auf der Erde ein. Manche aber wurden von den ältesten Göttern mit gewissen Aufgaben betraut.

Solch ein Gott ist Rayden. Sein Name variiert in den verschiedenen Religionen, aber im Grunde kennt man ihn als den Gott des Donners. Obwohl seine Abenteuer im Laufe der Zeit oft falsch gedeutet wurden, bestand seine Aufgabe immer darin die Menschen vor den Bösen - wie zum Beispiel Shao

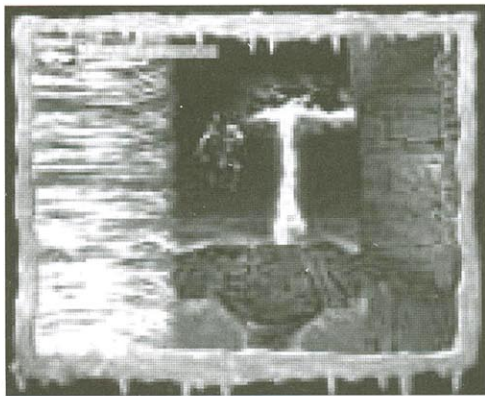


Kahn und Shinnok zu beschützen.

Obwohl es ihm möglich ist in das Geschehen auf der Erde einzugreifen wenn es die Situation erfordert, ist es ihm nicht gestattet persönlich das Schicksal der Menschen zu verändern, sondern lediglich sie auf den rechten Weg zu geleiten. Nach-



dem Rayden Shinnok besiegt hatte, stellte er vier Beschützer ab um das mystische Amulett zu bewachen. Jeder dieser Wächter repräsentierte eines der vier Elemente: Wind, Erde, Wasser und Feuer. Obwohl deren Existenz für das Bestehen der Erde notwendig ist, können sie durch deren



Kräfte ihr und deren Bewohnern sehr gefährlich werden und große Vernichtung anrichten.

Vor Jahrzehnten, nach der großen Dunkelheit welche das Land bedeckte, wurden die Menschen von den Göttern zusammengerufen um einen Tempel zu errichten. Dieser Tempel wurde in den Bergen Ostasiens erbaut und sollte von den Göttern der vier Elemente bewacht werden.

Über die Jahrhunderte hinweg wäre die Geschichte über dieses Ereignis in der Vergangenheit der Menschheit vergessen worden und so verloren gewesen. Aber die Legende erwachte zu neuem Leben als die Shaolin eine antike Karte fanden, welche die Geschichte der großen Schlacht erzählte und den Weg zu dem Tempel beschrieb, den ihre Ahnen erbaut hatten.

Von der Existenz dieser Karte sowie der Geschichte wußten nur weni-

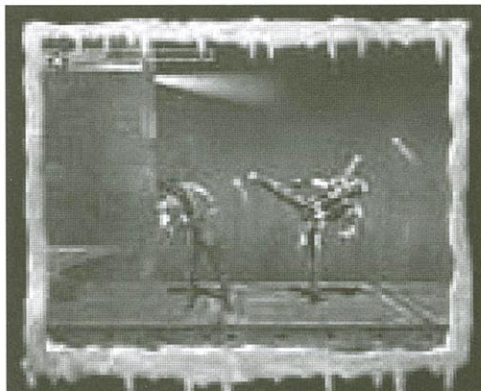
ge auserwählte Shaolinkrieger, unter ihnen Kung Lao. Durch das Mortal Kombat fand der Herrscher Shang Tsung, dessen grausame Eigenheit es war seinen Opfern

die Seelen zu rauben, den Aufbewahrungsort der besagten Karte heraus. Nachdem Goro, der damals amtierenden Champion von Outworld, den eigentlichen Kung Lao vor über 400 Jahren besiegt hatte, stahl Shang Tsung dessen unsterbliche Seele und benutzte dessen Gedanken und Erinnerungen um den geheimen Aufenthaltsort der heiligen Karte herauszufinden.

Seit Anbeginn der Zeit war das Netherealm, der Ort an den die ungewünschten Seelen der Erde gesandt wurden. Es hatte im Laufe der Zeit viele verschiedene Namen: Hölle, Hades, Gehenna, Pluto. Doch sein Zweck blieb immer derselbe. Im Laufe der Jahrtausende hatte Netherealm viele Herrscher. Viele der verbannten Geister wurden in den gefährlichen Fallen dieses Ortes gefangen und nutzten jede Gelegenheit um ihre Meister ohne Gnade von deren Thronen zu stoßen. Einer jedoch kam nicht aus Netherealm's Unterwelt sondern aus den Himmeln der Wirklichkeit - dieser

eine war der gefallene Gott Shinnok aus den Reihen der Ältesten der Götter.

Shinnok wurde wie bereits erwähnt von Rayden an diesen Ort verbannt. Als er das Königreich betrat wurde er sogleich von dessen Herrscher Lucifer und den Seelen, welche er selbst seinerzeit als Gott dorthin verbannt hatte, angegriffen. Gefesselt und gepeinigt war er gegen seine Angreifer hilflos und so lebte er gequält und furchtbaren Torturen ausgesetzt für Tausende von Jahren bis er Quan Chi traf. Quan Chi war ein frei reisender Herrscher



zwischen den Dimensionen, das hieß er konnte nach Belieben von einem Reich zum anderen reisen ohne entdeckt oder angegriffen zu werden und dadurch hatte er im Laufe der Zeit unglaubliche Macht errungen. Sich Shinnok's Dilemma bewußt, reiste er nach Netherealm um dem besiegten Gott ein Angebot zu machen. Er würde ihn befreien und ihm helfen Lucifer zu besiegen um sodann an seiner Seite über das neu eroberte Reich zu herrschen. Shinnok war einverstanden und die beiden entfachten einen grausamen Krieg der Jahrhunderte andauerte. Der gefallene Gott gewann und schloß

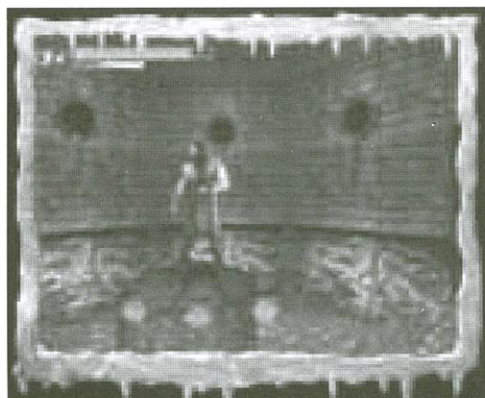
des Herrschers sterbliche Hülle ein, woraufhin er seinen Platz als Regent des Totenreiches einnahm.

Für Shinnok jedoch gab es nichts zu beherrschen. Das Königreich war ein zerstörtes, brennendes und verwüstetes Land, das von gefährlichen Dämonen bewohnt wurde, welche nach den faulsten Gerüchen stanken.

So entschloß er sich sein physisches Reich zu schaffen und gab sein bestes um das ersehnte Königreich - die Erde - nachzuahmen. Er verwandelte die Dämonen seiner Welt in möglichst menschliche Gestalten. Aber wie Outworld, Shao Kahn's Welt, konnte auch Netherealm niemals ein lebendiger Planet werden, sondern würde ewig eine tote, leblose Welt bleiben. Seine wahre Form wird von seinem Herrscher im Verborgenen gehalten.

Nach Jahrhunderten als Quan Chi alle Möglichkeiten Shinnok zu befreien ausgeschöpft hatte, trat ein aufstrebender Herrscher namens Shang Tsung an ihn heran. Shang Tsung's Lebensessenz wurde auf der Erde erschaffen. Er gewann seine Fähigkeit als Dimensionsreisender durch Shao Kahn, der beinahe im Mortal Kombat die Herrschaft der Erde an sich gerissen hätte. Shang entwarf einen Plan um deren Erfolg theoretisch sicher zu stellen. Aber dazu benötigten sie Shinnok's Hilfe.

Als Khan ein Königreich namens Edenia besiegte und es zu Outworld machte, wollte er oben-





drein die Königin des Reiches, Sindel, zur Seinen machen. Doch allein der Gedanke unter ihm zu dienen, trieb Sindel in den Wahnsinn und so nahm sie sich das Leben. Dadurch wurde Shao Khan's Wut entfacht und er nahm Sindel's Seele gefangen und hinderte sie daran in eine höhere Sphäre aufzusteigen. Stattdessen behielt er sie in seinem Besitz als Andenken an den Sieg über Edenias Herrscher Jerrod und um Sindel's Tochter Prinzessin Kitana immer an seine Macht zu erinnern. Dann machte Shang Tsung einen Handel mit Quan Chi. Shinnok sollte Sindel's Seele an sich nehmen um sie mit dem Bösen in Berührung zu bringen und sie sodann auf der Erde reinkarnieren - so könnte Shao Khan durch das Dimensionstor treten, welches die beiden Königreiche voneinander trennte



und seine Königin fordern, was ihm wiederum die Möglichkeit verschaffen würde die Erde unter seine Herrschaft zu bringen ohne daß Rayden oder einer der anderen ältesten Götter eingreifen könnte.

Ein Ereignis, das etwa zehn Jahre dauern würde, eine lächerliche Zeit im Vergleich zu dem was Shinnok erlebt hatte.

Im Austausch für Shinnok's Hilfe würde Shang Tsung Quan Chi den Aufenthalt der heiligen Karte enthüllen, welche Shinnok zu dem Amulett führen würde. Für Quan Chi war es unmöglich den Tempel zu betreten, aber wenn er einen Menschen - den richtigen Menschen - finden würde, einen der eventuell die Götter der Elemente besiegen könnte...

Irgendwo im Norden Asiens existiert ein Clan bestehend aus Mördern und Dieben, genannt Lin Kuei. Diese Gruppe existiert seit Jahrhunderten und wird finanziert von Menschen mir böser Gesinnung, welche für die Dienste der Clan-Mitglieder bezahlen. Seine Krieger werden bei der Geburt auserwählt und fern von jeglicher Zivilisation aufgezogen, nur die anderen Kämpfer des Clans wissen von deren Existenz. Jeder von Ihnen verfügt über eine bestimmte Fähigkeit, welche sie von normalen Menschen unterscheidet. Diese Fähig-

keiten werden von Generation zu Generation weitergegeben und steigern sich mit der Lebenserfahrung des Meisters.

Sub Zero wurde in Amerika als eines von drei Kindern geboren. Er hatte einen Bruder und eine Schwester. Seine Mutter wollte ihren Söhnen ein normales Leben ermöglichen, doch diese waren bereits bei ihrer Geburt vom Clan auserwählt worden. Sie versuchte verzweifelt sie vor ihrem Vater zu verstecken, dessen Leben in Amerika lediglich eine Scheinidentität war um seine wahren Absichten zu verbergen. Zufälligerweise wurden die beiden Brüder gefunden und ihr Vater kehrte mit ihnen in seine Heimat zurück. Von ihrer Mutter oder Schwester hatte man nie mehr etwas gehört.

Sub Zero erlernte seine Fähigkeit im jugendlichen Alter. Sie wurde ihm von seinem Vater vermacht, ein Liu Kuei Krieger der 4. Generation. Die Fähigkeit sich das Element des Wassers als Waffe anzueignen benötigt Jahre des Trainings. Sein volles Potential wird erst im hohen Alter entfaltet. Sub Zero's Fähigkeiten entwickelten sich viel schneller als bei anderen Lin Kuei Krieger. Dies entdeckten die Ältesten der Lin Kuei Krieger als sie den jungen Kämpfer auswählten um den Platz seines kranken Vaters beim nächsten Sub Zero einzunehmen. Unter seinen ersten Aufträgen für die Lin Kuei war der, aus einem alten Tempel eine heilige Karte zu stehlen - die Karte der Elemente. Diese Karte wiederum beschreibt den Weg zu einem anderen Tempel, der den Augen

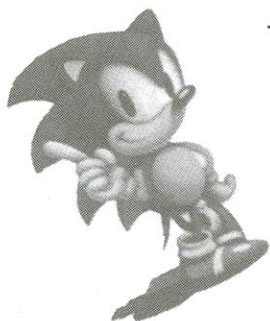
der Menschheit für viele Jahre verborgen geblieben war. Dieser Tempel, genannt der Tempel der Elemente, wurde irgendwo im Himalaya Gebirge von Nepal erbaut. In diesem ist der eigentliche Schatz, das antike Artefakt aus der Geschichte der Erde, Shinnok's Amulett versteckt.

Überall in Japan verbreitet leben die Ninja, das japanische Gegenstück zu den Lin Kuei. Man glaubte, daß ein junger Lin Kuei Krieger namens Takeda vor hundert Jahren eine Art des Ninjitsu begründet hatte. Er kehrte zu einer Krisenzeit nach Japan zurück um seine Dienste verschiedenen Adeligen anzubieten. Viele seiner Techniken wurden bald überall im Land kopiert. Diese Art des Ninjitsu welche nicht an bestimmte Kämpfer gebunden ist und in Verbindung mit dem Gebrauch von Waffen noch mächtiger ist, kann mit einiger Übung auch von normalen Sterblichen erlernt werden.

Die Ninja existierten nie als ein gesamtmelter Clan, sondern waren immer in kleinen Gruppen von Spionen wie ein Netz über das ganze Land verstreut. Eine solche Gruppe ist Shirai Ryu, der erste Ninja Clan, der von Takeda selbst gegründet wurde. Dies machte Takeda zum Ziel des Lin Kuei Clans, dessen Mitglieder ihn ermorden wollten. Doch er konnte seinen Angreifern bis ins hohe Alter entgehen, wo er nicht im Kampf starb, sondern Opfer eines vergifteten Tees wurde.

Scorpion ist der Deckname eines heutigen Mit-

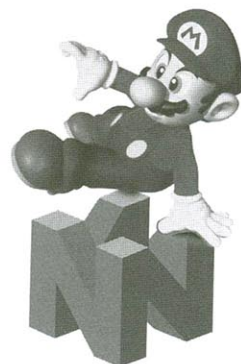
ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH



VIDEOSPIELE

PRECAN

3X in WIEN



WIR HABEN FÜR SIE

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

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



**PLAYSTATION-PREIS GILT NUR IN
VERB. MIT EINEM SOFTWAREKAUF**

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

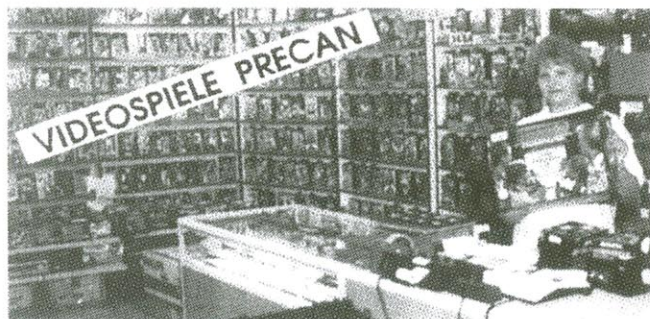
GESCHOSS

TOP

20

**LIFT
VIS**

**A
VIS**



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

LUGNER CITY

EINKAUFSZENTRUM WIEN 15., GABLENZGASSE 5-13

VORBEISCHAUEN LOHNT SICH!

gliedes des Shirai Ryu Clans, namens Hanzo Hasashi. Scorpion erlernte eine Fähigkeit welche man Shuriken nennt, kleine Wurfgeschosse, welche mit der Hand auf den

Die Entstehung von Mortal Kombat Mythologies



Gegner abgefeuert werden. Auch er hatte diese von seinem Vater vererbt bekommen, dieser jedoch verbot ihm sie zu gebrauchen. Er wollte ihn vielmehr von dem Clan fernhalten und befahl ihm sich dem modernen Leben unterzuordnen. Doch die Verlockung leichtes Geld

Der Gedanke hinter Mortal Kombat Mythologies war tiefer in die Geschichte und Abenteuer einzutauchen, die vorhergehende Teile von Mortal Kombat nur anschneiden konnten. Das war der Anstoß um Mortal Kombat Mytholo-



zu machen und seiner Frau und seinem Kind dadurch ein angemessenes Leben bieten zu können, veranlaßte Scorpion ein Mitglied des Shirai Ryu zu werden.

Seine letzte Mission führte ihn ins Herz Chinas, der Heimat der feindlichen Lin Kuei und der Ort an dem der Shaolin-Tempel liegt, aus welchem er die heilige Karte der Elemente stehlen sollte.

gies Sub Zero zu entwickeln.

Die Entstehung von MKM: Die Dauer von Anbeginn bis zur Fertigstellung betrug 14 Monate. Das Hauptteam bestehend aus fünf Artisten, zwei Programmierern und einem Soundexperten war in Midway's Bürogebäuden in Chicago stationiert.

Für die Grafiken bediente man sich verschiedener Techniken. Während Sub

Zero und die anderen menschenähnlichen Charaktere mit Hilfe Mortal Kombat's Technik sich digitalisierter Schauspieler zu bedienen, erschaffen wurden, kreierte man die ominösen Figuren sowie alle Hintergründe mit Real Time 3D.



Weiters bediente man sich detaillierter Videosequenzen um die Geschichte im Spielverlauf zu erzählen.

Diese Kombination lieferte einen viel realistischeren Eindruck als er in vorhergehenden Teilen erzielt werden konnte. Dies erreichte man nicht zuletzt durch das Kombinieren von echten Schauspielern mit digitalen Elementen. Die Akteure wurden vor einem grünen Hintergrund gefilmt und danach digital mit 3D Elementen kombiniert.

Das half eine Umgebung zu schaffen, die mit minimalem Studioplatz und Setkonstruktion nicht hätte erreicht werden können. Die eigentlichen Videoaufnahmen für diese Sequenzen dauerten ca. eine Woche. Es wurde mit minimaler Crew gearbeitet und der gesamte Prozeß von der Aufnahme bis zur Nachbearbeitung dauerte ca. einen Monat. Viele der Schauspieler,

welche die Charaktere in den Videosequenzen darstellten, spielten auch ihre digitalisierten Gegenstücke im Game selbst. Wie zum Beispiel John Turk als Sub Zero, der bereits für MK3 Maske stand. Er verkörperte viele der uns bekannten Charaktere n der Vergangenheit einschließlich Scorpion, Shang Tsung und verschiedene andere Inkarnationen von Sub Zero selbst.

So wie John war auch ein anderer Mortal Kombat Veteran mit dabei, Rich Divizio. Rich spielt Quan Chi, den mächtigen Herrscher, welcher Sub Zero auf seine gefährliche Mission schickt. Als talentierter Schauspieler verkörperte Rich viele klassische Charaktere in der Vergangenheit von Mortal Kombat wie Kano und Baraka. Kerri Hoskins und Lia Montelongo spielten zwei von Quan Chi's wunderschönen aber tödlichen Killern - Kia und Sareena. Kerri ist uns bereits von ihrer Rolle als Sonya Blade bekannt und Lia spielte Sindel in Mortal Kombat 3.



The Mix of TIPS & TRICKS

PSX Pitball

Die Endsequenzen:

Geht in die Optionen und markiert die Option FMV Test. Jetzt gebt Ihr schnell Links, Rechts, Viereck, Kreis ein. Wählt die FMV an und Ihr dürft diese anschauen. (Anmerkung: Sollte es nicht auf Anhieb funktionieren, gebt Ihr den Code mehrmals schnell hintereinander ein!)

Mini Game:

(Erst die Endsequenzen anwählen!) Markiert nun eine Endsequenz und drückt zusammen Kreis + Viereck. Haltet die Tasten und drückt X. Brecht die Endsequenz ab und markiert sie erneut. Drückt wieder Kreis + Viereck. Nun dürft Ihr ein verstecktes Mini Game zocken.

SAT Dragon Force

Debug Mode:

Folgendermaßen erhaltet Ihr die zusätzliche Option Debug Mode. Haltet während das Spiel bootet, auf dem Pad folgende Tasten gedrückt X + Z + L + R + Start. Während Ihr diese Tasten gedrückt haltet, wartet Ihr bis der Startscreen erscheint, in welchem die Aufforderung "Press the Start Button" enthalten ist. Nun gebt Ihr bei noch immer gehaltenen Tasten schnell Runter, Runter, Rauf, Runter, Runter, Links, Links, Links, Rauf, Runter, Rechts, Rechts, Rechts ein. Laßt die

Starttaste los und drückt sie erneut. Habt Ihr alles richtig gemacht, erscheinen unten die Worte Debug Mode. Was bewirkt der Debug



Mode? (Während eines Kampfes Start drücken, um das Menü aufzurufen.) - Haltet während einer Handlung die R-Taste gedrückt, um Daten zu erhalten.

Field Shield

kann die Größe Eures Schlosses beeinflussen (jedoch nicht die Truppenstärke).

Force Domestics

ermöglicht eine Domestic Affair, selbst wenn die Zeit noch nicht gekommen ist.

Force Battle

ermöglicht es, daß jeder General antreten muß. Your General läßt Euch

einen General auswählen, und das aus 167 Charakteren. Allerdings solltet Ihr Nummer 125, 126 sowie 141 außen vorlassen.

Enemy General (siehe oben)

Scene Number.

Wählt eine Szene aus (die negativen Nummern funktionieren jedoch nicht). - Die restlichen Anzeigen dürften sich von selbst erklären.

PSX Rosco McQueen

Zu unserem mutigen Feuerwehrmann einige

- Paßwörter
- 1.FLUFFY
- 2.SWEATY
- 3.HOTROD3
- 4.GREASE
- 5.BIGEND
- 6.SMELLY
- 7.WIDETV
- 8.PILLOW
- 9.TRICEP
- 10.MOTION
- 11.HIPHOP
- 12.KENNEL
- 13.BARREL
- 14.SPLASH

N64

Geister-Spieler:

Nehmt als Mannschaft die Slovakia und tragt im Player Edit LASKO als Spielernamen ein.

Unsichtbare Spieler

Nehmt als Mannschaft SheffieldW und tragt im Player Edit WAYNE als Spielernamen ein

Schwarz/Weiß Mode

Nehmt Canada als Mannschaft und tragt im Player Edit MARC als Spielernamen ein.

Sieg View

Mit Japan als Mannschaft NORIE im Player Edit eintragen. Dann Z + C Links + C Rauf im Round Select Screen eingeben

Kein Stadium

Nehmt irgendein Team und tragt im Player Edit CATCH22 als Namen ein

Kleine Spieler

Mit Vancouver als Mannschaft KERRY im Player Edit eintragen

Big Head

Mit Vancouver als Mannschaft ANATOLI im Player Edit eintragen

Upside Down

Mit Australia als Mannschaft NWODEDISPU im Player Edit eintragen

Upside Down Half

Mit Vancouver als Mannschaft TED im Player Edit eintragen





Hot Potatp Mode

Mit Ireland als Mannschaft SPUD im Player Edit eingeben

Unsichtbare Wände

Mit Wales als Mannschaft im Player Edit WARREN als Namen eingeben

Player Attribute Points

Mit Vancouver als Mannschaft im Player Edit WARREN als Namen eingeben

World Cup Round Select

Mit Japan als Mannschaft YUJI im Player Edit eingeben



PSX Nightmare Chreatures

Jede Menge Cheats, um sich das Leben in der Pal-Version zu erleichtern! Gebt die folgenden Tastenkombinationen einfach im Auswahlmenü ein.

Ein kurzes Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Level Select

L1, L1, L2, R1, R1, R2, Select

Leben und Items

Gebt zunächst den Level Select Cheat ein und dann L1, R2, R1, L2, Select

Cut Cheat

Gebt erst den Level Select Cheat ein und dann L1, R1, L2, R2, Select Play as Monster Cheat

Gebt zuerst den Level Select Cheat ein und dann L2, R1, L1, R2, L1, R1, Select.

Mit diesem coolen Paßwort könnt Ihr quasi die Cheats ersetzen: X, Rauf, Kreis, Kreis, Kreis, X, Viereck, Dreieck

PSX Grand Theft Auto

Mit folgenden Paßwörtern könnt Ihr ein wenig cheaten

BSTARD

oder THESHIT

oder MADEMAN

oder GROOVY:

Alle Levels anwählbar, aller Waffen, unendlich Munition, etc. Beachtet, daß die Stärke der ergaunerten Fähigkeiten quasi der Reihenfolge der Paßwörter entspricht.

EATTHIS

Wanted-Level auf Stufe 4

BLOWME

Koordinaten anzeigen

CHUFF

keine Polizei

TURF

alle Städte

WEYHEY

9999990 Punkte

PSX Resident Evil 2 (US)

Einige Action Replay Codes für die US-Version: Beachtet bitte, daß die Codes nur mit dem jeweiligen Charakter funktionieren und IM SPIEL die genannte Tastenkombination gedrückt werden muß, um den entsprechenden Gegenstand im Inventar auf Platz 1 erscheinen zu lassen. DANN wechselt Ihr in das Inventar und rüstet den Charakter mit der Waffe aus. Und schon könnt Ihr es krachen lassen!

Codes für Leon

800c7e7a 00c8Unendlich Lebensenergie d00c646c 0005 - L1 + L2 Health Restore 800c7e7a 00c8; d00c646c 0084 - L1 + Viereck Shotgun 800ccb68 ff07; d00c646c 0014 - L1 + Dreieck Magnum 800ccb68 ff05; d00c646c 0044 - L1 + X Custom Magnum 800ccb68 ff06; d00c646c 0081 - L2 + Viereck Submachine Gun 800ccb68 ff0f; d00c646c 0011 - L2 + Dreieck Custom Shotgun 800ccb68 ff08; d00c646c 0082 - R2 + Viereck Gatling Gun 800ccb68 ff12; d00c646c 0042 - R2 + X Rocket Launcher 800ccb68 ff11.

Codes für Claire

800c7c42 00c8 - Unend-

lich Lebensenergie; d00c623c 005 - L1 + L2 Health Restore 800c7c42 00c8; d00c623c 0014 - L1 + Dreieck Grenade Launcher 800cc930 ff09; d00c623c 0044 - L1 + X Grenade Launcher (Fire) 800cc930 ff0a; d00c623c 0084 - L1 + Viereck Grenade Launcher (Acid) 800cc930 ff0d; d00c623c 0011 - L2 + Dreieck Bowgun 800cc930 ff0c; d00c623c 0041 - L2 + X Colt S.A.A. 800cc930



ff0d; d00c623c 0081 - L2 + Viereck Spark Shot 800cc930 ff0e; d00c623c 0012 - R2 + Dreieck Submachine Gun 800cc930 ff0f; d00c623c 0042 - R2 + X Rocket Launcher 800cc930 ff11

PSX Rally Cross

Fahrernamencheats

Gebt folgende Worte als Fahrernamen ein. Denkt daran, daß Leerzeichen selbstverständlich beachtet werden müssen.

feather

(leichtes Fahrzeug)

radbrad

(schweres Fahrzeug)

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-
SPEZIALVERSAHNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE
IN NÜRNBERG

Für den Sie unser kostenloses Magazin (mit Preisliste 64 Seiten) gegen frankierten DM 3,- und adressierten Rückumschlag an Versandkosten per
Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr - UVP DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschicks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-.
Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Lieferungspreise können abweichen. Rechnungsformulare ohne Gewähr. * gilt nicht für Ausland

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT
ZOF 0574/60 XVA

bermedia



THEO KRANZ VERSANDSPEZIALIST

Läden: Juliuspromenade 11, Würzburg Bahnhofstraße 28, Passau



PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
KABEL UND DEMO-CD
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR:
SONY PLAYSTATION VALUE PACK 333,-
WIE OBEN, INKL. ZWEITEM CONTROL
PAD UND ORIG. MEMORY CARD
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN) 29,-
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 44,-
ANALOG PAD ORIG. D.SHOCK (MAI) 79,-
CON. PAD CONTROL STATION AF 29,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL 84,-
LENKRAD GAMEST.MK2 (MIT PED.) 119,-
LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,-
(MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)



JOYSTICK DOMINATOR 69,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. 39,-
(VERSCHIEDENE FARBEN)
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,-
ACTUA TENNIS (APRIL) 89,-
AIRONAUTS (JUNI) 89,-
ALUNDRA (APRIL) 89,-
ARMORED CORE (JUNI) 89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2 84,-
BATMAN UND ROBIN (MAI) 84,-
BEAST WARS 89,-
BLAZE N BLADE (APRIL) 89,-
BLOODY ROAR - BEAST 84,-
BRAHMA FORCE 84,-
BREATH OF FIRE 3 (MAI) 89,-
BUGGY (APRIL) 89,-
BUSHIDO BLADE 89,-
BUST A MOVE 3 59,-
CART INDY CAR-WORLD SER. (MAI) 79,-
CHILL 79,-
CIRCUIT BRAKERS (JUNI) 89,-
COLIN MCRAE RALLY (JUNI) 89,-
COMMAND & CONQUER 2 89,-
COOL BOARDS 2 89,-
CRASH BANDICOOT 2 89,-
CRIME KILLER (JUNI) 89,-
DEATHTRAP DUNGEON 89,-
DIABLO 89,-
DODGEM ARENA (MAI) 84,-
DREAMS (APRIL) 89,-
EVERYBODYS GOLF 79,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,-
FIFA - FRANKREICH 98 - WM (MAI) 89,-
FIGHTING FORCE 99,-
FINAL FANTASY VII 99,-
FORMEL 1 97 109,-
FORSÄKEN (APRIL) 89,-
GEX 2 (GEX 3D) (APRIL) 89,-
GHOST IN THE SHELL (MAI) 89,-



GRAN TURISMO (MAI) (PS) 99,-

GRAN TURISMO (MAI) 99,-
GRAND THEFT AUTO 89,-
HEART OF DARKNESS (JUNI) 89,-
HUGO 1 (APRIL) 94,-
INDY 500 89,-
JET RIDER 2 (APRIL) 79,-
KLONOA (MAI) 89,-
KULA WORLD (MAI) 89,-
LEGEND (APRIL) 89,-
LUCKY LUKE (APRIL) 94,-
MAGESLAYER (MAI) 89,-
MASTERS OF TERAS KASI (APRIL) 99,-
MATCH DAY 3 84,-
MEDIEVAL (APRIL) 89,-
MEGA MAN 8 (APRIL) 89,-
MEGA MAN BATTLE & CHASE (APRIL) 89,-
MEN IN BLACK (APRIL) 89,-
N2O-NATURAL ADRENALIN (APR.) 89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS 94,-
NASCAR 98 89,-
NBA FASTBREAK 79,-
NBA LIVE 98 89,-
NBA PRO 98 99,-
NEED FOR SPEED 3 89,-
NEWMAN HAAS RACING (APRIL) 89,-
NHL 98 89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY 84,-
NHL FACE OFF 98 (APRIL) 79,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98 84,-
NIGHTMARE CREATURES 79,-
NUCLEAR STRIKE 89,-
NINJA (APRIL) 99,-
ONE (APRIL) 94,-
PAX CORPUS 89,-
PERFECT ASSASSIN (APRIL) 94,-
PITFALL 3D (APRIL) 39,-
PLANE CRAZY (JUNI) 94,-
POWERBOAT RACING 84,-
PREMIER MANAGER 98 (APRIL) 89,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK 79,-
PULSE - (DEPTH) (MAI) 79,-
RASCAL 89,-
REBOOT 89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT 84,-
RESIDENT EVIL 2 (MAI) 99,-
RIVEN - MYST 2 114,-



RESIDENT EVIL 2 (MAI) (PS) 99,-

ROAD RASH 3D (APRIL) 89,-
SAN FRANCISCO RUSH (APRIL) 89,-
SHADOW MASTER 84,-
SHADOW GUNNER (JUNI) 94,-
SKULL MONKEYS 89,-
SNOWRACER 98 89,-
SPAWN (APRIL) 79,-
SPICE WORLD (MAI) 49,-
STEEL REIGN 79,-
STREET FIGHTER COLLECTION 84,-
SUPERCROSS 98 (MAI) 84,-
SUPER PANG COLLECTION (APRIL) 89,-
SUPERPERSONAL RACERS 2X5 (APRIL) 94,-
TENNIS ARENA 2 (MAI) 94,-
THEME HOSPITAL 89,-
TIME CRISIS (OHNE PISTOLE) (APR) 89,-
TOCA TOURING CAR CHAMP. 89,-
TOMB RAIDER 2 89,-
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2 19,95
TOTAL NBA 98 (MAI) 79,-
TREASURES OF THE DEEP (JUNI) 89,-
UBIK (APRIL) 99,-
V-BALL (APRIL) 89,-
V-RALLY 89,-
VIGILANTE (MAI) 89,-
VIPER (JUNI) 89,-
VMX RACING 89,-
VS. (VERSUS) (MAI) 99,-
WARCRAFT II 89,-
WARGAMES (MAI) 89,-
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98 79,-

WORLD LEAGUE BASKETBALL (APR) 89,-
WORLD LEAGUE SOCCER 98 (MAI) 79,-
WORLD RALLY CHAMP. 1.MAK. (MAI) 94,-
WRECKING CREW (APRIL) 99,-
X-COM: APCALYPSE (JUNI) 74,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM 84,-
XENOCRACY (APRIL) 94,-
YOUNGBLOOD (APRIL) 89,-

Sega Saturn

SEGA SATURN SPORTING SET 289,-
GRUNDGERÄT+ FIFA 97+MADDEN 97
SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERÄT+ SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 +
BLAM MACHINEHEAD-SHELLSHOCK
CONTROL PAD ORIG. 44,-
CONTROL PAD INFRA ROT ORIG. 59,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PED.) 119,-
LENKRAD ARCADE RACER ORIG. 89,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD. 79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,-
ATLANTIS - 2CD 89,-
BEDLAM 79,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
BURNING RANGERS (MAI) 79,-
COMMAND & CONQUER 79,-
COURIER CRISIS (APRIL) 89,-
CROC 89,-



Warhammer Dark Omen (PS) 99,- Fighters Destiny (N64) 129,-

DARK SAVIOUR 74,-
DISC WORLD 2 84,-
DRAGON FORCE 89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S 99,-
FIFA '98-WM QUALIFIKATION 89,-
HOUSE OF DEAD (APRIL) 89,-
HOUSE OF DEAD 2 (GUNI) (APR) 120,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD 89,-
MARVEL SUPER HEROES 89,-
NASCAR '98 89,-
NBA LIVE '98 89,-
NBA ACTION 98 89,-
NHL '98 89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 89,-
PANZER DRAG. SAGA-4CD (APR) 89,-
RAMPAGE WORLD TOUR 89,-
RESIDENT EVIL 89,-
RETURN FIRE 89,-
RIVEN - MYST 2 (JUNI) 99,-
SEGA TOURING CAR 89,-
SHINING FORCE 3 (MAI) 89,-
SHINING THE HOLY ARK 89,-
SONIC 3D 79,-
SONIC R - SONIC T.T. 99,-
STEEP SLOPE SLIDERS 94,-
STREET FIGHTER COLLECTION 84,-
WARCRAFT II 89,-
WINTER HEAT 94,-
WORLDWIDE SOCCER '98 84,-

Nintendo 64

NINTENDO 64 299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD
UND AV-SCART-KABEL
CON. PAD ORIG. VER. FARBEN 54,-
CONTR. PAD TRID. PRO COMBO 59,-
(INKL. MEM. 0,25 MEG)
LENKRAD LX4 (INKL. PEDALEN,
MEM. CARD-SLOT, RUMBLE-FKT.) 129,-
GAME BUSTER 99,-
MEM. CARD 0,25 MEG - ORIG. 34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-
HYPER PAK (RUMBLE+ MEM. CRD) 49,-
LX4 TREMOR PAK 29,-
ACCLAIM SPORTS SOCCER (MAI) 129,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

3 DIRTY DWARVES 39,-
ALONE I.T.D 2 - JACK IS BACK 19,-
AMOK 39,-
ANDREY. RACING (ENGLAND) 39,-
BLAM MACHINEHEAD 29,-
BLAZING DRAGONS 19,-
BUST A MOVE 3 59,-
CLOCKWORK KNIGHT 2 39,-
CRIMEWAVE 14,-
CRYPT KILLER 24,-
DARKLIGHT CONFLICT 29,-
FIFA SOCCER '97 19,-
FORMULA KARTS 39,-
JOHNNY BAZOOKATONE 14,-
MADDEN NFL '97 14,-
MASS DESTRUCTION 49,-
MR. BONES 49,-
NBA LIVE 97 24,-
NFL QUARTERBACK CLUB 96 14,-
NIGHTS - 3D ANALOG PAD 79,-
OLYMPIC SOCCER 19,-
PARODIUS DELUXE 14,-
SHELLSHOCK 29,-
SOVIET STRIKE 24,-
STARFIGHTER 3000 29,-
SWAMPY 24,-
THUNDERHAWK 2 24,-
TOMB RAIDER 59,-
TOBIER 29,-
TOSHINDEN REMIX 29,-
VIRTUA HYDLIDE 29,-
VIRTUA VOI 29,-
VIRTUAL ON CYBER TROOP. 29,-

Playstation

ADIDAS POW. SOCCER - PLAT 49,-
AIR COMBAT - PLATINUM 49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM 49,-
CRASH BANDICOOT - PLAT. (APR) 49,-
DESTRUCTION DERBY 2: PLAT 49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM 49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM 39,-
FORMEL 1 - PLATINUM (APR) 49,-
INT. TRACK & FIELD - PLAT. 49,-
MASS DESTRUCTION 69,-
MICRO MACHINES V3 49,-
PANDEMONIUM-PLAT. (APR) 59,-
PANDEMONIUM 2 49,-
PORSCHE CHALLENGE-PLAT. 49,-
RAYMAN - PLATINUM 49,-
RIDGE RACER REVOL. PLAT. 49,-
ROAD RASH - PLATINUM 49,-
SOUL BLADE - PLATINUM 49,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM 49,-
TEKKEN 2 - PLATINUM (APRIL) 49,-
THUNDERHAWK 2 - PLAT. 39,-
TIME COMMANDO 39,-
TOMB RAIDER - PLATINUM 49,-
TRUE PINBALL - PLATINUM 49,-
WIPEOUT 2097 - PLATINUM 49,-
WORMS - PLATINUM 44,-

AEROFIGHTER ASSAULT (APRIL) 139,-
BOMBER MAN 64 89,-
CASTLEVANIA 3D (APRIL) 139,-
CRUISIN WORLD (JUNI) 89,-
DIDDY KONG RACING 89,-
DUAL HEROES (MAI) 129,-
EXTREME G 119,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 129,-
FIFA: FRANK. 98 - WM (MAI) 129,-
FIGHTER'S DESTINY 129,-
F1 POLE POSITION 64 89,-
FORSÄKEN (MAI) 129,-
G.A.S.P. (MAI) 149,-
GOEMON N. MYST. NINJA (APRIL) 149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-
LAMBORGHINI 64 129,-
LYLAT WARS (OHNE RUMB) (APR) 89,-
MARIO KART 64 89,-
MIKE PLAZ. STRIKE ZONE (MAI) 129,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS 144,-
NBA COURTSIDE (MAI) 89,-
NBA PRO 98 139,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY 119,-
OLYMPIC HOCKEY 98 129,-
RAMPAGE WORLD TOUR (MAI) 129,-
RECKING BALLS (MAI) 129,-
SNOWBOARD KIDS 89,-



Deathtrap Dungeon (PS) 89,- Panzer Dragoon Saga (N64) 89,-

Vigilante 8 (PS) (MAI) 89,- Yoshi's Story N64 89,-
SUPER MARIO 64 89,-
SPELEBER, SUPER MARIO 64 24,80
TEHRISPHERE 89,-
TUKOK 99,-
WAYNE GRET. HOCK. 98 (MAI) 129,-
WCW VS. NWO: WORLD TOUR 139,-
WETRIX (MAI) 129,-
WWF WARZONE (JUNI) 129,-
YOSHI'S STORY 89,-

Unser besondere 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.

0049 // 85 17 37 77

WWW.LOGON.DE/KRANZ

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77

1 DM = 7,5 öS; PORTO 6,90 ZZGL NN-GEB.

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

float
(sehr leichtes Fahrzeug)
stone
(sehr schweres Fahrzeug)
no wheels
(keine Reifen)
wheels
(nur Reifen)
spinner
(schnelleres Überschlagen)
vet me
(Veteran Level)
iampro
(Pro Level)
fat tires
(Breitreifen)
banzai
(keine Kollisionsabfrage)
veeoo
(Saison geschafft)
noviscous
(Terrain behindert das Fahrzeug nicht)

PSX

Bug Riders

Gebt die folgenden Paßwörter im Game-Resume-Menü ein

CREDITROLL
zeigt die Credits an

ALTOPARLAN
verhindert Energieverlust



TRSSENSINC
schaltet die Zeit ab

SMALLBUGGS
erzeugt kleinere Tiere

LARGEBUGGS
erzeugt größere Tiere

PSX V-Rally

Optionencheats
Um die Cheats aktivieren zu können, müßt Ihr im Startbild mit dem Infogrames-Gürteltier sehr schnell Rauf, Runter, Dreieck, Kreis, Rauf, Runter, Dreieck + Kreis eingeben. Hat es geklappt, erscheint ein kleiner Schriftzug (LOCK OFF) auf dem Screen. Nun muß noch sehr schnell einer (oder mehrere) der nachfolgenden Codes eingegeben werden.

Links + L1
(TIME OFF)
schaltet das Zeitlimit im Arcade Mode aus. Der Zähler tickt zwar noch runter, aber Ihr habt trotzdem alle Zeit der Welt, um die Checkpoints zu erreichen

Links + L2
(NARROW ON)
verengt die Pisten etwas, wodurch sich das Rennen schwieriger gestaltet

Links + R1
(EXTRA CAR)
bringt einen Jeep als Fahrzeug zu Tage

Links + R2
(RESTART ON)
schaltet einen zusätzlichen Punkt im Pausenscreen zu.
Mit diesem kann das Rennen jederzeit neu begonnen werden. Ganz fixe Drücker können nach der Eingabe des Lock Off

auch Links gedrückt halten und mehrfach L1 + L2 + R1 + R2 drücken, um alle Cheats zusammen zu aktivieren.

PSX Pandemonium 2

Gebt als Paßwort *AIMIDJMF* ein.
Hiermit startet Ihr im letzten Level. Allerdings könnt Ihr auch zurücklaufen und in einen vorherigen Level einsteigen.

PSX NHL Breakaway 98

Versteckte Mannschaft:
Im Auswahlscreen für die Mannschaften (VOR DEM SPIEL, nicht im Rooster!) gebt Ihr sehr schnell die angegebenen Kombinationen ein, um die entsprechenden Mannschaften zu erhalten.

New York Americans
R1, L2, Kreis
Vancouver Millionaires
R2, L2, Kreis
Seattle Metropolitanians
L2, R1, Viereck
Montreal Maroons
L1, R1, Viereck
Hamilton Tigers



L1, R2, Viereck
Toronto St. Pats
L1, L1, Kreis
Cleveland Baroons
R1, R1, Kreis
Kansas City Scouts
R2, R2, Viereck
Oakland Seals
L2, L2, Kreis
Portland Rosebuds
L2, R2, Viereck

PSX Monster Trucks

Extra Cheats
Gebt die folgenden Tastenkombinationen einfach im Hauptmenü ein. Ein "Rülpfen" bestätigt die richtige Eingabe.

Tall Trucks
L1, R2, L2, R1, Rauf

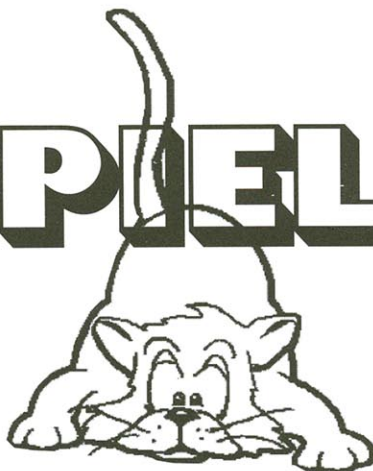
No Damage
Links, Links, Links, Rauf, Runter, L1, R2

Super Grip
L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2

Extra Power
L2, Links, Rechts, Rauf, Runter R2

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



PSX Croc

Zwischensequenzen/Paßwort:

Drückt in der Hauptauswahl mit den Optionen Start Game/Options/Load Game/Enter

Password/Show Intro zusammen Select + Viereck. Daraufhin verändert sich der Punkt Show Intro und Ihr habt die Möglichkeit, mit dem Steuerkreuz eine beliebige Zwischensequenz auszusuchen. Markiert den Punkt und betätigt die X-Taste, um sie betrachten zu können.

Das Paßwort, um in alle Levels hineinschnuppern zu dürfen, lautet übrigens LLLDRRLDLUR

SAT Bomberman

Setzt einmal die interne Uhr des Saturns auf 10:30 Uhr.

Nun dürft Ihr ein Spiel mit 6 Leben beginnen. Alle Waffen erhaltet Ihr, vorausgesetzt Ihr drückt gleichzeitig L + R + A +

Halblinksoben im Titelscreen.

Das Wetter verändert sich, nachdem Ihr in der Levelauswahl X + Y + Z gedrückt haltet.

Die zusätzlichen Charaktere erhaltet Ihr, indem im Battle Games-Menü L + R zusammen gedrückt wurde.

Das Ending gibt es zu sehen, nachdem im Titelscreen L + R + Z + Runter zusammen gedrückt wurde.

Level Select mit den Power Ups:

Haltet im Titelscreen die entsprechende Kombination gedrückt.

Stage 1

Halblinksoben + L + R + A

Stage 2

Halblinksoben + L + R + B



Stage 3

Halblinksoben + L + R + C

Stage 4

Halbrechtsoben + L + R + C

Stage 5

Halbrechtsoben + L + R + X



Stage 6

Halbrechtsoben + L + R + Y

PSX

Resident Evil Director's Cut

Mit diesen **ARP-Codes** erleichtert man sich die Action ungemein:

Flammenwerfer
800C8784 FF06

Raketenwerfer
800C9784 FF0A

Unendlich Leben
800C51AC 0060
300C51AC 004C

Advanced-Mode-Trick
Markiert in der Spielartauswahl das Wort Advanced bzw. Fortgeschrittene und drückt auf dem Pad Rechts, bis die Schrift sich grün verfärbt. Als Ergebnis erhaltet Ihr im Spiel Items doppelt.

PSX

TOCA

Touring Car Championship

Gebt die nachfolgenden Worte als Fahrernamen ein und bestätigt mit O.K. Eine Stimme informiert Euch daraufhin, daß der entsprechende Cheat aktiviert wurde.

CMNOHITS
Kollisionsabfrage

XBOOTSTME
Geschwindigkeit

CMMICRO
Vogelperspektive

CMCOPTER
Hubschrauber

CMSTARS
Sternenhimmel

CMHANDY
Handy Mode

CMGARAGE
Extrawagen

CMTOON
Hintergrundgrafiken

PSX

Rapid Racer

Gebt die aufgelisteten Codes als Spielernamen ein.

Um die Leestelle besser zu erkennen, ist diese als Bindestrich (-) aufgeführt.

-str
(FMVs anschauen)

rush
(Speed Ups)

-boa
(Boote)

-qak
(Entencheat)

hurr
(Hurricane)

-day
(Day Tracks)

-nit
(Night Tracks)

frac
(Fractal Tracks)

winr
(Win Cheat)

rrim
(Spiegel)

bxtr
(Porsche Cheat, der vorausgesetzt, daß sich eine Memorykarte mit gespeichertem Porsche Challenge Stand auf der Karte befindet und von einem gespeichertem Rapid Racer Stand geladen wurde)

noviscous
(Terrain behindert das Fahrzeug nicht)

N-64 **Fighters Destiny** **(US)**

Als Robert, der Roboter spielen:
Wählt den schnellsten Modus aus und schlägt alle Kämpfer in weniger als einer Minute. Jetzt könnt Ihr Robert als Charakter anwählen

Als Uschi, die Kuh spielen
Begebt Euch in den Rodeo-Mode und haltet mindestens eine Minute land durch. Jetzt könnt Ihr die Kuh, wahlweise in zwei verschiedenen Farben, als Charakter anwählen

Als Joker spielen
Jetzt wird es ein wenig härter. Besiegt alle 100 Charaktere im Survival-Mode, um später den Joker als Charakter anwählen zu dürfen

Als der Meister spielen
Wählt Master-Challenge als Spielmodus aus, be-

siegt jeden, der sich Euch in den Weg stellt, und Ihr erhaltet als Belohnung den Master als Charakter

N 64 **Wayne Gretzky's** **3D Hockey '98** **(US)**

Für den folgenden Cheat sei hier noch einmal der Debug-Mode kurz erläutert, in dem Ihr den 16-stelligen Cheat-Code eingeben müßt.

Geht in das Options-Menü und drückt *uC+R*, *IC+R* und *oC+R*. Am unteren Bildschirmrand erscheint ein Fenster mit einem 16-stelligen Wert, dessen ersten sechs Stellen Ihr verändern könnt.

Maximal 48 Tore im Shoot-Out-Mode erzielen
Gebt im Debug-Mode den Code *1010100000000000* ein. Wählt einen beliebigen Spieler aus und stürzt los auf das Tor.
Wenn Ihr kurz vor dem Torwart angelangt seid, dann dreht Ihr nach rechts oder nach links ab und schießt.

Der Torwart hat keine Chance, den Schuß zu parieren. Auf diese Weise könnt Ihr bis zu 48 Tore in einem Shoot-Out erzielen.

N 64 **WCW vs. NWO:** **World Tour** **(US)**

Die Moves des Gegners verwenden

Wenn das Spirit-Meter für ein Special blinkt, führt Ihr einen Strong-Grapple aus

und drückt dann *A+B*. Jetzt führt Ihr einen der Moves Eures Gegners aus.



Rope-Breaks verhindern
Wenn Ihr einen Gegner in der Nähe der Seile zu Boden bringt und über Ihn herfällt, kann es passieren, daß ein Rope-Break angezeigt wird. Ihr verhindert das, indem Ihr Euch neben ihn stellt und *L* drückt, um an ihm zu ziehen. Drückt eine Richtungstaste, um ihn von den Seilen wegzuziehen.

PSX **Nascar 98**

Den Gegner mit Farbe beschießen
Wenn die grüne Flagge fällt drückt Ihr die *START*-Taste, geht in die Renn-Statistik und drückt *L1+L2+R1+R2*. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe hört Ihr ein Motorgeräusch. Kehrt zum Rennen zurück. Wenn ihr jetzt die *Dreieck*-Taste drückt, beschießt Ihr Euren vorderen Gegner mit Farbklecksen

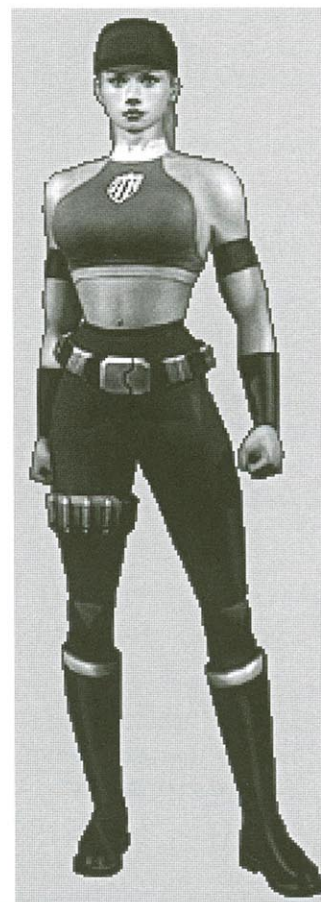
Das Pinnacle-Auto erhalten
Selektiert den Exhibition-Mode und wählt Bobby Labontes Auto aus. Haltet *X* und drückt *Rauf*, *Runter*

Das EA-Sport-Auto erhalten
Selektiert den Exhibition-Mode und wählt Kenny Wallaces Auto
Haltet *X* und drückt *Rauf*, *Runter*

Turbo-Modus
Im Options-Bildschirm haltet Ihr *Kreis* und drückt *Rauf*, *Links*, *Runter*, *Rechts*.
Ein neuer Menü-Punkt erscheint, in welchem Ihr die *Frame-Rate* des Spiels verändern könnt.

PSX **ONE US-Version**

Debug-Menü
Wenn Ihr "*HEYBUDDY*" als Paßwort eingibt, aktiviert Ihr das Debug-Menü





Alle Waffen

Wenn Ihr "Maxpower" als Paßwort eingibt, dann erhaltet Ihr von Anfang an alle Waffen zur Auswahl.

Level-Codes

Level 02
DIYGIXRA

Level 03
KCSVJTJB

Level 04
RWLKL PBC

Level 05
YQFZMLTC

Level 06
FLZNOHLD

Level-Anwahl

Wenn Ihr als Paßwort "Hevyfeet" eingibt, könnt Ihr alle Level anwählen

PSX Fantastic Four

Versteckte Optionen

Um die versteckten Optionen, Unverwundbarkeit und Level-Skip, im Auswahl-Bildschirm freizuschalten, bringt Ihr den Cursor über den Menü-Punkt "Trainings-Mode" im Optionsmenü und drückt L1+L2+R1+R2

Runden anwählen

Wenn Ihr die versteckten Optionen freigeschalten habt, aktiviert Ihr den Menü-Punkt Level-Skip und startet das Spiel. Während des Games drückt Ihr L1+L2+R1+R2, um das Stage-Select-Menü auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen. Wenn Ihr einen Level ausgewählt habt, dann verlaßt Ihr den Pausen-Modus wieder, um in das Spiel zurückzukehren und in dem neuen Level weiterzuspielen.

PSX Soul Edge Platinum-Edition

Han Myong

Wenn Ihr den versteckten Charakter Han Myong spielen möchtet, beachtet folgendes: Spielt das Game mit einem normalen Charakter im Arcade-Mode durch, so daß Ihr Soul Edge anwählen könnt.

Jetzt spielt Ihr das Spiel im Arcade-Mode mit Hwang durch und dann noch einmal dasselbe mit Seung Mina.

Jetzt solltet Ihr Han Myong anwählen können, wenn Ihr nach rechts scrollt.

PSX Red Asphalt

Die Farben der Autos verändern

Im Hauptmenü haltet Ihr R1 und drückt Viereck, Dreieck oder Kreis, um drei neue Farbschemen zu erhalten

Größere Autos

Im Hauptmenü haltet Ihr L2+R2 und drückt Rauf, Rauf, Rauf, Viereck, Viereck, um die Größe der Autos zu verändern

Kleinere Autos

Im Haupt-Menü haltet Ihr L1+R1 und drückt Runter, Runter, Runter, Kreis, Kreis, um die Autos schrumpfen zu lassen

Bonus-Auto

Im Hauptmenü haltet Ihr L2 und drückt Links, Rechts, Runter, Rauf, Viereck, Kreis, X, Dreieck. Jetzt findet Ihr unter dem Menü-Punkt "Race" ein Cheat-Menü. In der Option "Car" findet Ihr ein Auto, das Ihr zum Spielen anwählen könnt.

N64 Dark Rift

9 Runden
8004C1D1 0009

Demitron
80049DF4 0001

Sonork
80049DF0 0001

Sieger P1
800B6331 0002

Sieger P2
800B6343 0002

N 64 Chameleon Twist

Extrakronen

80251767 0015

Levelzugang

8020850E 00FF
80208510 00FF

N 64 Diddy Kong Racing

Master Code
DE004000 0000

99 Ballons
801FCBED 0063

50 Bananen
801E342D 0032

Alle Cheats
810DFD9E FFFF

Musik-Menü
810DFD9F 0040



MEINE Tips & Tricks

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

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

GAMEExpress

Kennwort: "Meine Tips und Tricks"

Marksteinergerasse 13/1

1210 Wien

Wenn Du uns Dein Wunschspiel nennst und aus den hoffentlich zahlreichen Einsendungen gezogen wirst, so senden wir Dir dieses Game gerne zu!
Also jetzt nichts wie ran an den Griffel (oder aber an den PC oder MAC und uns eine Diskette schicken!) und frei drauf los!

NAME:

ADRESSE:

PLZ:

ALTER:

WUNSCHSPIEL:

Meine persnlichen Cheats zum Spiel

auf dem System

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

TEXT

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

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

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

Danke
Das GAMEExpress-Team

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.**

NINTENDO⁶⁴



ÖFFNUNGSZEITEN:

**MO - FR 10.00 - 12.00
14.00 - 18.00
SA 9.00 - 12.00**

NINTENDO 64

1.990,-

AEROFIGHTERS 1190,-	GOLDEN EYE 007 1190,-
YOSHI's STORY 999,-	TOP GEAR RALLY 1090,-
W. GRETZKY HOCK. 1090,-	MISCHIEF MAKERS 799,-
MADDEN FOOTBALL 1090,-	F1 POLE POS. 1090,-
BLAST CORPS 999,-	BOMBERMAN 64 799,-
NBA HANG TIME 1090,-	NAGANO W. Olymp. 1190,-
FGHTERS DESTINY 1190,-	NHL BREAKAWAY 98 1090,-
TETRISPHERE 799,-	WCW WORLDTOUR 1190,-

SONY PLAYSTATION

1.990,-

DARK OMEN 799,-	THEME HOSPITAL 799,-
DIABLO 799,-	A. SENNA CART 2 799,-
QUAKE 799,-	STARWARS MASTERS 799,-
SNOW RACER 799,-	FINAL FANTASY 7 799,-
JET RIDER 2 799,-	NEWM. HAAS RACING 799,-
FIFA SOCCER 98 799,-	NIGHTMARE CREAT. 699,-
GEX 2 - 3D 799,-	EXTREME SNOWBREAK 799,-
BUGRIDERS 699,-	AUTO DESTRUCT 699,-

**ANKAUF
VERKAUF
TAUSCH**

**ERREICHBAR MIT
LINIEN 71 + 72 + 6
AUTOBUS 15A
STATION GRILLGASSE**

**ACHTUNG !
AB 4. 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**

FALLOUT

Die USA nach dem atomaren Supergau, die restlos zerstörten Landschaften aus Schutt und Asche. Verstrahlte Gegenden, in denen sich die wenigen Überlebenden in Bunkern verschanzen. Die Geschichte von Fallout ist geschrieben.

Die Bewohner der Bunker (Vaults) können sich aufgrund hochentwickelter Technik sowohl mit Strom, also auch mit Wasser und Nahrung versorgen, hergestellt von Aggregaten, die theoretisch unbegrenzt arbeiten. In Bunker 13 allerdings sieht die Sache ein wenig prekärer aus, denn in der Wasserproduktion hat es einen Kurz-

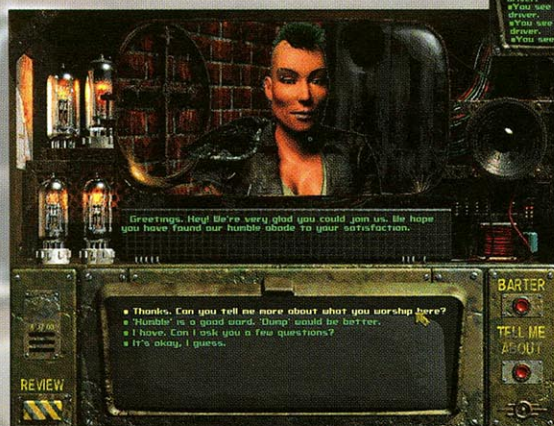
fest und beeinflusst durch diese Werte logischerweise wieder andere Fähigkeiten (Umgang mit der Waffe, Geschicklichkeit usw.). Wie die einen Einstellungen die zahlreichen Fähigkeiten konkret



beeinflussen, kann nur durch Probieren herausgefunden werden. In jedem Fall mußt Du Erfahrungspunkte sammeln, um irgendwann einmal Deinen Charakter auf Level 21 heben zu können. Das Game an und für sich läuft in Echtzeit ab, nur bei den Kampfszenen wurde ein ausgefeiltes rundenbasierendes System eingebaut, bei dem Du, entsprechend Deinen Fähigkeiten (und natürlich den ganz zu Beginn getroffenen Einstellungen) Aktionspunkte zugeteilt bekommst (ein AP = ca. 1 Sekunde Realzeit). Je nachdem wie geschickt Du mit der Waffe bist, kostet Dich

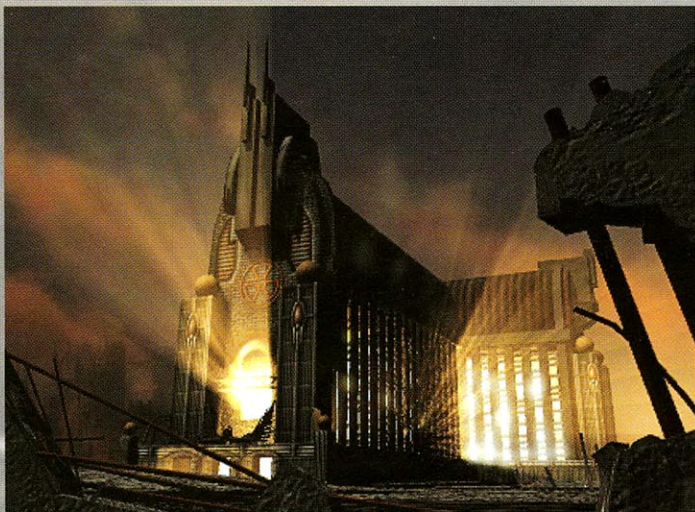
ein Angriff mehr oder weniger APs und auch andere Aktionen wie das Öffnen von Türen schlagen sich mit dem Verlust von Aktionspunkten zu Buche. Gehe also sparsam damit um, denn Du wirst sie im Verlaufe des Spiels wie ein Stück Brot benötigen. Das Waffenarsenal kann sich sehen lassen, von der mickrigen Pistole über Speere und Schlagringe bis hin zu Raketenwerfern ist alles vorhanden, was das Herz begehrt (Achtung: je schwerer und schlagkräftiger eine Waffe ist, desto mehr APs werden verbraucht!). Der Weg den Du beschreiten mußt, um die insgesamt 50 anspruchsvollen Missionen zu erfüllen ist ein steiniger und harter, aber aufgrund der ungeheuren Spieliefe macht das Game Spaß. Der hohe Schwierigkeitsgrad (in späteren Missionen) und die doch leicht pixelige Grafik trüben den Eindruck ein wenig.

Thomas Gehring



schluß gegeben, der den für die Herstellung notwendigen Chip zerstört hat. Es bleiben nun nur noch ca. 5 Monate Zeit, um einen Ersatzchip zu besorgen, sonst stirbt jedes Leben in diesem Bereich.

Der Freiwillige, der losgeschickt wird, um diese Aufgabe zu lösen, bist Du und ausgerüstet mit einer Pistole und etwas Nahrung machst Du Dich auf den Weg. Doch zuvor legst Du, wie es sich für ein RPG gehört, Deine Stärken (Intelligenz, Ausdauer, Glück, Stärke, etc..) auf einer Skala von 1-10



FALLOUT

GRAFIK	79 %
SOUND/MUSIK	83 %
SPIELBARKEIT	88 %
MOTIVATION	89 %
STEUERUNG	89 %
HANDBUCH	77 %

GESAMTNOTE:

84 %

GEWALT IM SPIEL

55 %

HERSTELLER:

INTERPLAY

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGBH
01-285-86-85-0

GENRE:

ROLLENSPIEL

RICHTPREIS:

CA.ÖS 890,-

HARDWARE:

>PENTIUM 90, >16MB RAM, 2-650 MB FESTPLATTE,
2X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS,
1SPIELER

DARK OMEN



"Rücken an Rücken müssen wir diese ruhelosen Toten bekämpfen!"

"Dark Omen", das Nachfolgespiel zu "Im Schatten der Gehörnten Ratte" ist da!

Dark Omen" führt den Spieler in die faszinierende Warhammer - Welt, weithin bekannt durch das populäre Fantasy - Strategiespiel Warhammer Battle, eine beachtliche Anzahl "gewöhnlicher" Brettspiele, ein Rollenspiel und zahlreiche Romane. Wie schon beim Vorgänger "Im Schatten der Gehörnten Ratte" (1995) führt man als Kommandant Bernhardt seine Söldnertruppen gegen den Feind. Und dieser erscheint diesmal in Gestalt des Königs der Untoten, der seine Legionen von lebenden Leichen gegen die zivilisierten Reiche der "Alten Welt" schickt.



"Dark Omen" bietet faszinierende 3D - Echtzeit - Schlachten unter Ausnutzung der gesamten Bildschirmbreite. Vor Beginn jeder einzelnen Mission muß sich der "Feldherr" zunächst einmal entscheiden, welche Einheiten er für die folgende Aufgabe in die Schlacht führen will. So macht es beispielsweise nicht immer Sinn, die durchschlagskräftigen, aber stationären und oft nur schwer zu verteidigenden Kanonen mitzunehmen. Dann folgt sogleich die Aufstellungsphase, in der "Bernhardt" seine Truppen platziert. Der Gegner ist aufgrund der überaus realistischen Beschränkungen des Sichtbe-

reichs oft noch gar nicht zu sehen...um so größer ist dann die Überraschung, wenn der Feind hinter einem Wäldchen hervorstürmt! In der Schlacht selbst ist es - vor allem, wenn man bereits einige Missionen erfolgreich hinter sich gebracht und dabei seine Armee um weitere Einheiten vergrößert hat - nicht immer einfach, die Übersicht zu behalten. Grafik und Soundeffekte machen das Spielerlebnis jedenfalls zu einem Genuß! Die Steuerung der Truppen ist grundsätzlich sehr einfach und erfolgt durch Anklicken der Einheit, sowie eines Symbol - "Buttons" für den jeweiligen Befehl, z. B. "Feuer!" oder "Rückzug!". Auch die Anwendung von Magie ist möglich, wobei die Zaubersprüche - richtig eingesetzt - gewaltige Wirkung erzielen können. Es empfiehlt sich jedoch, den



"Sprücheklopfer" abgescirmt in den hinteren Reihen zu postieren, denn er ist in einem Nahkampf chancenlos und außerdem ein begehrtes Ziel gegnerischer Fernkämpfer oder Zauberer. Nach einer siegreichen Schlacht ist es möglich, Verluste auszugleichen, Truppen zu entlassen und - eine große Verbesserung gegenüber dem Vorgängerspiel - auch Ausrüstung käuflich zu erwerben.

Die Erfahrung der Einheiten wächst von Schlacht zu Schlacht - doch auch die Herausforderungen werden immer größer! Es ist übrigens nicht möglich, während der Schlacht den Spielstand zu speichern, womit die Lust an der "Opti-



mierung" immer wachgehalten wird und man mit großer Begeisterung eine bereits geschaffte Mission noch einmal "angehen" möchte. Da man im Verlauf des Spiels immer wieder auf alternative Wege stößt, bietet es sich auch nach dem ersten Durchspielen an, mal nachzusehen, was man alles versäumt hat. Im Einspieler - Modus ist "Dark Omen" jedenfalls eine echte Herausforderung! Das Spiel garantiert Fantasy - Schlachten vom Feinsten auf hohem taktischen



Niveau und Spielspaß für mehrere Monate. Ein großes Manko von "Im Schatten der Gehörnten Ratte" wurde durch die neue Multi - Player - Option behoben. Jetzt ist es auch möglich, Schlachten mittels Netzwerk oder Internet zu bestreiten! Alles in allem: Ein heißer Anwärter auf das "Strategie - Spiel des Jahres".

David Forster

DARK OMEN

GRAFIK	90 %
SOUND/MUSIK	90 %
SPIELBARKEIT	60 %
MOTIVATION	95 %
STEUERUNG	88 %
HANDBUCH	58 %

GESAMTNOTE:

91 %

GEWALT IM SPIEL

20 %

HERSTELLER:

SIERRA

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

WARHAMMER STRATEGIE

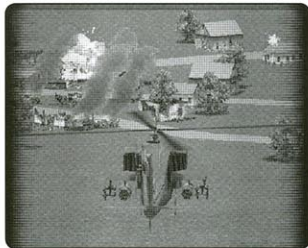
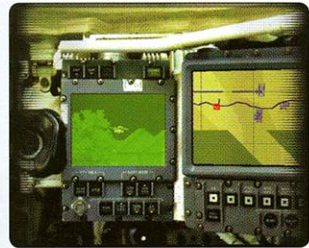
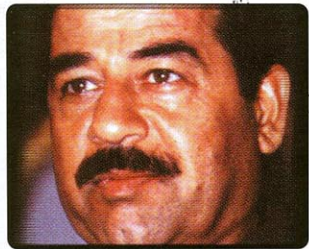
RICHTPREIS:

CA. ÖS 749,-

HARDWARE:

> PENTIUM 166, MIND. 16MB RAM, > 65 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

DIE ERATZE DES KRIEGES



**Die
ultimate
Simulation
der
modernen
Bodenkriegs-
führung**

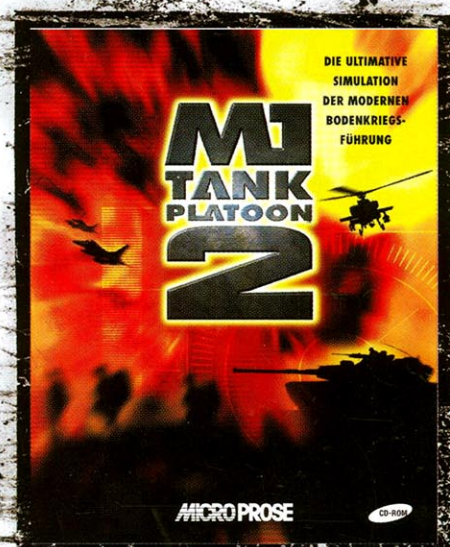
SOFORTEINSATZ: EINE ZUFÄLLIG AUSGEWÄHLTE EINZELSCHLACHT BRINGT SIE DIREKT AN DIE FRONT, AUGE IN AUGE MIT DEM RUSSISCHEN FEIND

AUSBILDUNG: IN "ECHTEN" US ARMY EINRICHTUNGEN; ARMOR SCHOOL, FORT KNOX UND FORT IRWIN

EINZELSCHLACHTEN: SPIELEN SIE HISTORISCHE UND HYPOTHETISCHE KONFLIKTE NACH, INKLUSIVE DEM GOLF KRIEG UND DEM KALTEN KRIEG

KAMPAGNEN: GOLF KRIEG II, NORD-AFRIKA, DEM ASIATISCHEN TEIL RUßLANDS, BALKAN UND ZENTRAL- EUROPA

MULTIPLAYER: IM NETZWERK ODER MIT MODEM/SERIELLER VERBINDUNG



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

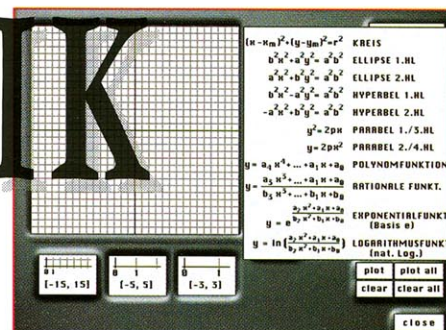
© 1998 MicroProse Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MICROPROSE und M1 TANK PLATOON sind U.S. eingetragene Warenzeichen. M1 TANK PLATOON II ist ein eingetragenes Warenzeichen der MicroProse, Inc. beziehungsweise der dazugehörigen Firmen. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. IN-GAME SCREENSHOTS AUßER DEN MARKIERTEN*

MICRO PROSE
www.microprose.com

MATHEMATIK PUR

Darius und der Fechter-Verlag haben gerufen und die Journalisten sind in Scharen diesem Aufruf gefolgt. Schließlich ist eine revolutionäre Software für Schulen präsentiert und von Frau Dr. Gehrler quasi abgesegnet worden.

Ich begab ich also in Begleitung von Frau Dr. Roswitha Pippan, die ihrerseits für die Spielbox Wien die Software unter ihr kritisches Auge nahm, in das Bundesrealgymnasium in der Stubenbastei. Was ich dort zu sehen bekam, war beeindruckend und gleichzeitig frustrierend, denn hätte es die Soft-



ware, die unter dem Namen "Mathe-Trainer" die schulischen Leistungen fördern soll, bereits vor ca. 20 Jahren gegeben, wären meine Probleme in diesem Hauptfach wohl wesentlich geringer gewesen. Aber was soll's, ich konnte auch so meinen Abschluß machen und war aus diesem Grund an der Schulsoftware aus dem Hause Chocolate Multimedia Production und dem Fechter Verlag besonders interessiert.

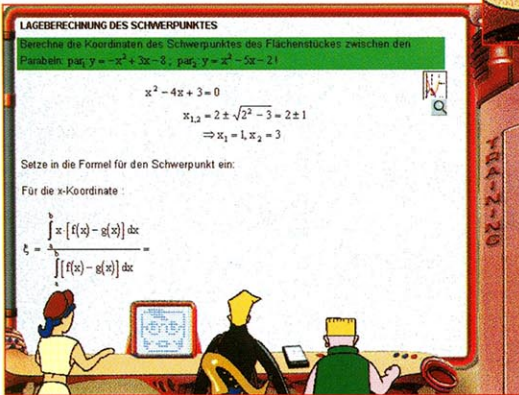
Nach den Ausführungen von Frau Dr. Gehrler, Herrn Fechter und Herrn Dr. Hauke vom Hersteller selbst, ging man an die Präsentation der Software und demonstrierte den anwesenden Journalisten den hervorragenden Inhalt. Logisch aufgebaute Beispiele, Formelsammlungen, 3D und 2D animierte Geometriebeispiele und eine "Schritt für Schritt-Abfolge" der Vorgangsweise bei der Lösung schwieriger mathematischer

Pro-

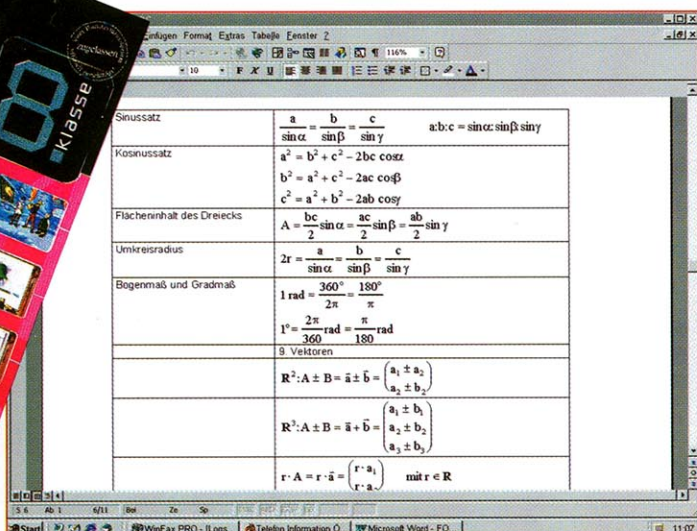


bleme versetzten nicht nur mich in Stauen und ließen meine schulische Laufbahn revuepassieren. Mit solcher Unterstützung wäre für mich vieles wesentlich verständlicher und logischer und mathematisches Verständnis tatsächlich möglich gewesen. Ich verließ die Veranstaltung mit der Vorfreude auf den Test des Mathe-Trainers und harpte in der Redaktion der Dinge, die da durch die Post auf mich zukommen würden. Tags darauf trudelten alle acht Ausgaben der Software ein und ich vergrub mich in Parabeln, Flächenberechnungen und dem gesamten linearen Aufbau der Mathematik.

Auf jeder einzelnen silbernen Scheibe wird der gesamte Stoff einer Schulstufe präsentiert, Beispiele erklärt und gelöst



und im Mathe-Trainer der achten Klasse befindet sich sogar die größte Sammlung an gelösten Maturabeispielen. Einfach phänomenal, was Chocolate Multimedia Production hier zustande gebracht hat und in Zusammenarbeit mit Mathematiklehrern, Pädagogen und Nachhilfelehrern da erarbeitet hat. Die logischen Zusammenhänge werden perfekt erläutert und die einzelnen Schritte so erklärt, daß wirklich je-



Geometrie - Grundbegriffe

Normale Formelsammlung

Ein Sp...
norma...

NICHTLINEARE ANALYTISCHE GEOMETRIE

Kreis, Kreisgleichung

$k(M; r) = \{X | \overline{XM} = r\}$

Kreisgleichung: $(X - M)^2 = r^2$ oder $(x - x_m)^2 + (y - y_m)^2 = r^2$

Kugel, Kugelgleichung

$k(M; r) = \{X | \overline{XM} = r\}$

Vektorform:

$(X - M)^2 = r^2$

Koordinatenform:

$(x - x_m)^2 + (y - y_m)^2 + (z - z_m)^2 = r^2$

Spaltform eines Kreises

$k: (x - x_m)^2 + (y - y_m)^2 = r^2$

Spaltform: $(x - x_m) \cdot (x - x_m) + (y - y_m) \cdot (y - y_m) = r^2$

Berührbedingung des Kreises

$(k \cdot x_m - y_m + d)^2 = r^2(k^2 + 1)$

Print

Index

Formelsammlung

Glossary

der Schüler Verständnis für diese Materie bekommen sollte.

Ich will in dieser generellen Softwarebeschreibung erst gar nicht auf die einzelnen Inhalte der CD-Roms eingehen, denn der Lehrstoff ist ja allen, die den Mathe-Trainer verwenden werden, hinlänglich bekannt.

Vielmehr geht es hier um die Vorstellung einer Software, die so manche schulische Laufbahn gravierend verändern wird.

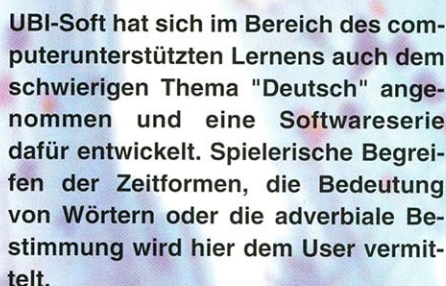
Hier sind ganz speziell die Eltern aufgerufen, sich mit dem Thema PC und Software auseinander zu setzen und endlich auch zu verstehen, daß es nicht nur blutrünstige und brutale Spiele, sondern sehr wohl auch anspruchsvolle Software zu kaufen gibt. Ich sehe nämlich genau diese Problematik als einen Kernpunkt in der Zusammenarbeit zwischen Kindern,

Eltern und Pädagogen an, ist doch die Einstellung zu multimedialer Unterhaltung und computerunterstütztem Lernen teilweise noch sehr veraltet. Der Mathe-Trainer wird in einzelnen Ausgaben für jede der acht Schulstufen angeboten und man höre und staune, auf einer einzelnen CD-

ROM ist der gesamte Lehrstoff einer Klasse drauf und sie kostet weniger als eine Nachhilfestunde, nämlich öS 399,--. Wo Lob und Anerkennung für ein Programm ist, dort muß auch Kritik sein und diese richtet sich in diesem Fall an die generelle Optik, die beim Mathe-Trainer für meine Begriffe zu kindlich ausgefallen ist. Es dreht sich hier alles um die drei Schüler Nina, Van und Alpha, doch die Darstellung der Kids wirkt eher für Volksschüler, denn für Matura-Aspiranten, was sich auch in den Spielen, die zur Auflockerung beigegeben sind, fortführt. Diese "Games" haben die Optik des Jahres 1985 und werden von 16 oder 17 Jährigen wohl kaum in Anspruch genommen werden. Hier wäre mit Sicherheit mehr drinnen gewesen und hätte die Kollektion hervorragender Lernsoftware perfekt abgerundet. Wie auch immer, ein besseres Preis-Leistungsverhältnis ist mir selten untergekommen und ich bin davon überzeugt, daß sich der Mathe-Trainer aufgrund seines hervorragenden Inhalts zu einem Bestseller in diesem Bereich entwickeln wird.

Hersteller: Chocolate Prod.
Testmuster: Darius HandelsgmbH
Richtpreis: á öS 399,-
Hardware:
PC: >486/33, >8MB,
>2xCD, >Win 3.1, Soundbl, VGA
MAC: >68040, >System7.x
>8MB, >VGA, 16 Bit Soundkarte

FAZIT: SEHR GUT



Deutsch 6. Klasse aus der Serie "Tim 7" stellt sich als "Adventure" dar, bei dem der Spieler durch das Lösen zahlreicher grammatikalischer Aufgaben dem kleinen Tim hilft, sein Gedächtnis wiederzuerlangen und eine Brieffreundin zu finden. Schritt für Schritt wird hier die Satzbildung, Grundzüge der "höheren" Grammatik und auch die Rechtschreibung erklärt und trainiert. Umfassende Fehlerrückmeldungen ermöglichen dem Spieler optimale Kontrolle der gemachten Fortschritte und des allgemeinen Grundwissens. Abgestimmt auf den Lehrplan (deutsch!) wird dieses Programm durch das spielerische Begreifen und Entdecken mit Sicherheit zur Steigerung schulischer Leistungen beitragen. Eselsbrücken und wertvolle Tips tragen dazu bei, daß der User immer wieder zum vorliegenden Programm (entspricht selbstverständlich der neuen Rechtschreibung) greift, an seine erlangten Erfolge anschließt und so permanent Fortschritte macht. Besonders erwähnenswert ist der Umstand, daß man direkt vom Menü ins Internet einsteigen und Zusatzinfos erhalten kann.

Hersteller:	UBI-Soft
Testmuster:	UBI-Soft/Darius
	01-285-86-85-0
Richtpreis:	öS 499,-
Hardware:	>486DX, >2xCD
	WIN 95, Maus

Lernsoftware im Überfluß und in gleichbleibender Qualität wird von UBI-Soft produziert und wir haben uns dem Programm "TIM 7 und das Fernsehquiz" angenommen, bei dem es um die Mathematik der 5. Klasse geht.

In einer Art Adventure muß der Spieler durch das Lösen verschiedener Rechenaufgaben Dinge finden, die er braucht, um in einem Fernsehquiz eine Rolle zu spielen. Addieren und Subtrahieren, Rechnen gegen die Zeit und viele weitere Aufgaben bieten sich dem User, der durch aufmunternde Worte zum Weitermachen auch im Falle eines Fehlers angespornt wird.

Grafisch ansehnlich gelungen, besticht die Software aber wieder durch unterschiedlichste Problemlösungen, die mit Sicherheit als unterstützende Maßnahme zum schulischen Lernstoff angesehen werden können. Ganz im Gegensatz zum Mathe-Trainer, den wir in dieser Ausgabe ebenfalls auf den Prüfstand gestellt haben, legt UBI-Soft mehr Wert auf das spielerische Lernen und kann trotzdem auf den Lehrplan (deutsch!) abgestimmte Inhalte und mehr als 500 Übungen verweisen.

Als Ergänzung und als Methode zum spielerischen Verständnis ist "TIM und das Fernsehquiz" -Mathe 5. Klasse bestens geeignet und kann besorgten Eltern bedingungslos empfohlen werden.

Hersteller:	UBI-Soft
Testmuster:	UBI-Soft/Darius 01-285-86-85-0
Richtpreis:	öS 499,-
Hardware:	>486DX, >2xCD WIN 95, Maus

Rayman ist wohl eine der bekanntesten Spielfiguren im Jump 'n Run Genre und wurde nun in ein Lernprogramm implementiert, welches unter dem Titel "Englisch mit Rayman" auf unsere Redaktionstische geflattert ist.

Es handelt sich dabei um eine Software, bei der sich der Hersteller zum Ziel gesetzt hat, den Kindern quasi unterbewußt die englische Sprache näherzubringen, in Verbindung mit Spiel und Spaß zu lernen und Freude an der computerunterstützten Unterhaltung zu haben. Auch "Englisch mit Rayman" ist ein reinrassiges Jump 'n Run, welches unter anderem mit Vokabeltraining, Grammatik und Konjugation jongliert und doch gleichzeitig die Kids mit hervorragender Grafik und tollem Sound begeistert. Das Gameplay läßt keine Wünsche offen und auch die Steuerung mittels Tastatur oder Joypad läuft absolut flüssig und angenehm von der Hand.

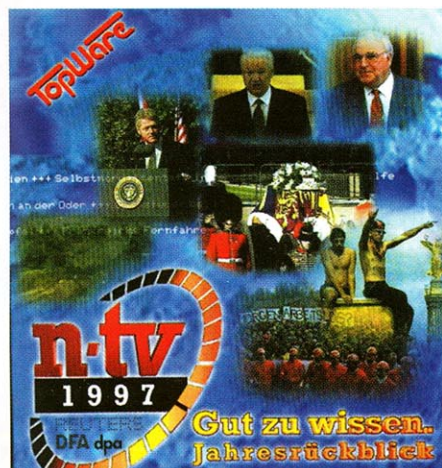
Diese UBI-Soft Lernsoftware stellt eine Besonderheit in diesem Genre dar, denn noch nie hat es Vergleichbares gegeben, bei dem ein Spiel durch Aufgaben ergänzt und ein unterbewußter Lerneffekt erzielt wird.

Wir hoffen, vom Hersteller weiter mit solch hervorragenden Programmen versorgt zu werden und freuen uns bereits jetzt auf die kommenden Tests.

Hersteller: UBI-Soft
Testmuster: UBI-Soft/Darius
01-285-86-85-0
Richtpreis: öS 399,-
Hardware: >486DX, >2xCD
WIN 95, Maus

FAZIT: GUT

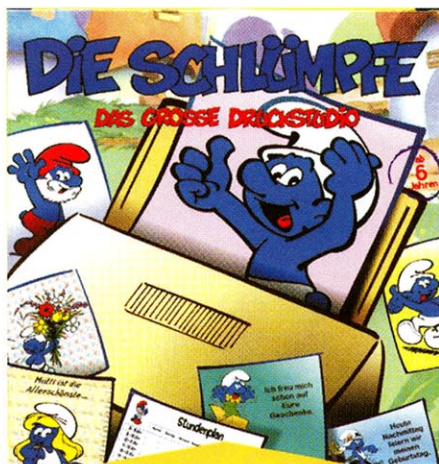
+++ KURZTEST +++ KURZTEST +++ KURZTEST +++ KURZTEST +++ KURZTEST +++ KURZTEST +++



Wer möchte sich nicht ab und zu daran erinnern, was sich zum Beispiel im Juli des vergangenen Jahres in der Welt abgespielt hat. Und für alle, die sich diese Infos zu Gemüte führen wollen, ist die Software aus dem Hause Topware genau richtig.

Das Programm mit dem Namen "n-tv Jahresrückblick" besteht zum größten Teil aus Videos, die den Fernsehübertragungen des Senders entnommen wurden. Doch auch reine Fotoreportagen finden wir auf der silbernen Scheibe, wie zum Beispiel der Tod Mutter Theresas oder die Verhaftung des Briefbomben-Attentäters Franz Fuchs in Österreich. Der aber wohl interessanteste Suchfaktor ist der nach Themengebieten, wobei von "Krieg und Frieden", "Justiz", "Politik", "Gesellschaft" und "Katastrophen", über "Personen" und "Wirtschaft" eigentlich so ziemlich alle wichtigen Bereiche vertreten sind. Hat man sich nun für einen Abschnitt entschieden, so listet das Programm die relevanten Ereignisse tabellarisch, Tag für Tag gereiht auf. Klickt man einen interessanten Punkt an, so wird ein Video abgespielt, das prägnant die Top-Infos gibt. Eine absolut geniale Sammlung relevanter gesellschaftspolitischer Ereignisse!

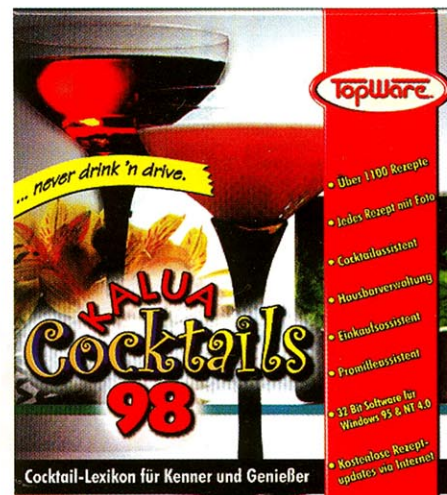
Hersteller: Topware
Testmuster: Dynamic
03614-500-50
Richtpreis: öS 239,-
Hardware: PC: >486/33, >8 MB RAM, >2x CD-ROM, SVGA, Soundblaster od. komp. >Win 3.1, Maus
MAC:>68030, 4 MB RAM, CD ROM, Farbmonitor mit mind. 256 Farben



Die Schlümpfe gehören zu den wohl beliebtesten Comic-Figuren der letzten Jahre und daher hat sich Infogrammes entschlossen, ein eigenes Druckstudio für Kids zu produzieren. Und es ist beileibe gut geworden das Ding mit dem bösen Gargamel und den so herzensguten Schlümpfen.

Die Kinder haben mit dem neuen Druckstudio der Schlümpfe die Möglichkeit, ihre eigenen Einladungen, Poster Briefpapier, Urkunden Lesezeichen oder auch diverse andere Karten zu gestalten, Figuren der unterschiedlichsten Art und Weise sowie Texte einzufügen und diese dann auszudrucken. Entweder mit einem Farbdrucker, dann haben's die Kids gleich schön bunt, oder aber sie malen das Ausgedruckte (eigene Einstellung mit weniger Grautonwert) dann kreativ selbst an. Unzählige Motive für die persönliche Gestaltung und eine Reihe lustiger Schriftarten lassen die Kinderherzen höherschlagen und motivieren selbst 5-Jährige, die Zeichnungen zu verändern und auch anderen Freunden eine lustige Karte zukommen zu lassen. Der beigegepackte Bildschirmschoner der Schlümpfe ist sogar derartig lieb und macht täglich aufs Neue Spaß, daß er bis heute meinen eigenen PC ziert und von dort auch nicht mehr wegzudenken ist.

Hesteller: Infogrames
Testmuster: Dynamic Systems
03614-500-50
Richtpreis: öS 449,-
Hardware: >486/25, >8 MB RAM, >2x CD ROM, 15 MB freier Festplattenspeicher, SVGA, >Win 3.1, Maus, Drucker



Jeder, der ab und zu zu Hause seine Cocktails mixt, der sich für diese Materie interessiert und gerne mal was neues ausprobiert, sollte an Kalua Cocktails 98 nicht vorbeigehen.

Sage und schreibe 1.104 Rezepte für jede nur erdenkliche Art von Mixgetränken wurden hier mit ungeheurer Akribie aufgelistet, Photos von jedem Getränk eingebaut und ein Einkaufsführer für die entsprechenden Zutaten angeschlossen. Was auch immer Du mixen möchtest, es wird sich wohl auf dieser CD-ROM befinden.

Ob nun der klassische Daiquiri, die French Connection oder der süße Layer Cake von A-Z ist da alles vertreten. Das Allerbeste an dieser Software ist aber der eingebaute Promille-Assistent, bei dem Du sowohl die getrunkenen Cocktails (Art und Anzahl), Dein Körpergewicht als auch die Zeit, in der Du die Menge an Alkohol getrunken hast eingeben kannst und der Assistent berechnet einen Annäherungswert an den Alkoholanteil in Deinem Blut. Selbstverständlich darf dieser errechnete Wert nie als Aussage für Deine Fahrtüchtigkeit angesehen werden.

Mit einem Wort ein umfassendes Werk zum Thema Cocktails mit einer Fülle an hilfreichen Informationen und köstlichen Rezepten. Alle Achtung, eine gelungene Software!

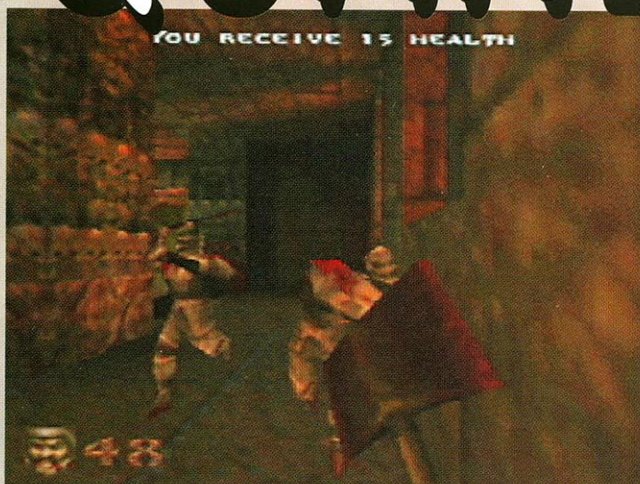
Hersteller: Gekko/Topware
Testmuster: Dynamic
03614-500-50
Richtpreis: öS 239,-
Hardware: >486-33, 8MB Ram, 10MB Festplatte, >4X CD, Sounbl. Kompatible, SVGA, Win95

FAZIT: GUT

FAZIT: SEHR GUT

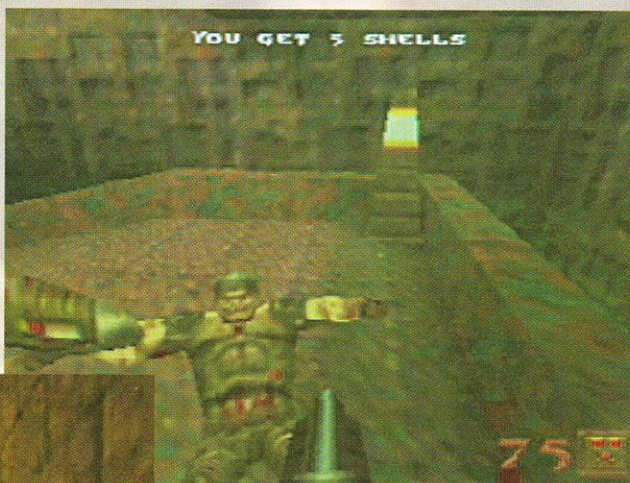
FAZIT: GUT

QUAKE 64



Nun ist es endlich soweit. Auch N64 können in den Genuß des Spieles Quake kommen. Hier haben wir wieder einmal ein gutes Beispiel für ein zu brutales Game, welches durch eine hervorragende Gameengine auffällt.

O'h Freunde des 3D Ego Shooters, was soll ich Euch denn noch über Quake erzählen. Ihr kennt sicherlich alle die PC Version und



mit 320x200 oder 640x480 und einer langsameren Grafikkarte ihr Dasein fristen ist Quake sicherlich ein Augenschmaus. Die Steuerung ist Einwandfrei und sehr leicht zu erlernen. Vor al-

lem schnell ist dieses Game, sehr schnell sogar. Da kann es schon vorkommen, daß man versehentlich von einem Gesimse runterfällt, weil man etwas zu hastig war, aber mit ein wenig Übung ist das sicherlich kein Problem für Euch.

Was Du kennst Quake noch nicht. Na gut dann eine kleine Inhaltsangabe. Du läufst, springst, schwimmst durch gar vie-

le Leveln und mußt alles, aber auch alles was sich bewegt zerstören und in Blutlachen auflösen. Besonders Wirkungsvoll ist ein Pumpgunschuß aus nächster Nähe. Viel Blut, viel Brutalität. Nichts für Zartbesaitete. Alles klar?

Thomas Gehring

wartet auf die N64 Umsetzung. Von den Leveln und vom Sound hat sich gegenüber der PC Version nichts geändert. Eine komplette 1:1 Umsetzung. Bei der Grafik kann halt der N64 mit einem gut ausgebauten PC, und damit meine ich einen WIRKLICH gut ausgebauten PC nicht mithalten. Für all jene, die nur



QUAKE 64

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		89 %
SPASS		83 %
GAMEPLAY		85 %

GESAMTNOTE:

87%

GEWALT IM SPIEL

100 %

HERSTELLER:

MIDWAY

TESTMUSTER:

STADLBAUER

GENRE:

0662-88921-0

RICHTPREIS:

3D EGO SHOOTER

SYSTEM:

CA. ÖS 1.099,-

N 64 (PAL)/1-2SP/RUMBLE/MEMORY

AEROFIGHTERS ASSAULT



Nun gibt es auch einen Flusi für den N64. Bei den Konsolen-Flusis ist aber mehr die Action im Vordergrund als ein perfektes Flugverhalten des Airbus.

Wie kann es anders sein, die Welt wird wieder einmal vom Bösen bedroht. Du und Dein Team werden beauftragt mehrere ähm Missionen durchzuführen und den entsprechenden (typisch japanischen) Obermotz in die Schranken zu verweisen. Dabei stehen Dir vier Flugzeugtypen zur Verfügung. Vom Super Flanker, einer Tomcat, dem "Warzenschwein" und einer FS-X ist wohl alles dabei, was ein Fliegerherz begehrt. Wie gesagt, mit einem PC-Flugsimulator kommt dieses Game lange nicht mit, aber das gibt's halt auf einer Konsole (noch) nicht. Hier geht's nach dem Motto "Fly and destroy" zu. Dafür sind die Grafiken der Flieger und der Landschaften (wie beim N64 üblich) äußerst gut dargestellt. Selbst beim knappen Überfliegen eines Wolkenkrat-

zers, hat man den Eindruck, daß es sich nicht um einen Pixelhaufen, sondern um ein eher realistisches Gebäude handelt. Zu bekämpfen gibt es gar viel. Angefangen von anderen Fliegern, bis hin zu Bodentruppen, die Dein Hauptgebäude angreifen ist alles da. Etwas später gibts sogar sehr knifflige Situationen zu bewältigen. Die Steuerung ist sehr direkt und Deine Flieger reagieren auch sehr gut auf Deine Knüppelbewegungen. Gefeuert wird mit gar seltsamen Raketen, was aber dem Spaß keinen

Abbruch tut. Kurioserweise treffen Deine Raketen immer. Zum Glück besitzt Du auch drei sehr fähige Flügelmänner, die Dir auch sehr viel Arbeit

abnehmen. Über den Sound kann man auch nicht meckern, da kommen glasklar die Meldungen über Funk rüber und auch sonst ist die Geräuschkulisse mehr als gut gelungen. Aufgrund der guten Umsetzung für den N64 ist dieses Game allen anderen Flusis auf der Playstation



weit überlegen. Es macht einfach Spaß so zwischendurch ein paar Missionen zu fliegen. Auch im Deathmatch mit Split-screen macht das Game sehr viel Spaß und natürlich auch mit dem Rumble Pack.

Heinz Strobel

AEROFIGHTER ASSAULT

GRAFIK	70 %
SOUND/MUSIK	69 %
SPASS	79 %
GAMEPLAY	68 %

GESAMTNOTE:

72 %

GEWALT IM SPIEL

40 %

HERSTELLER:

VIDEO SYSTEM

TESTMUSTER:

STADLBAUER

0662-88921-0

GENRE:

ACTION FLUSI

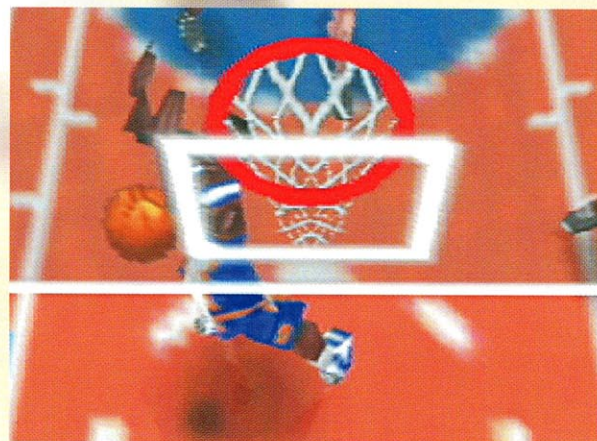
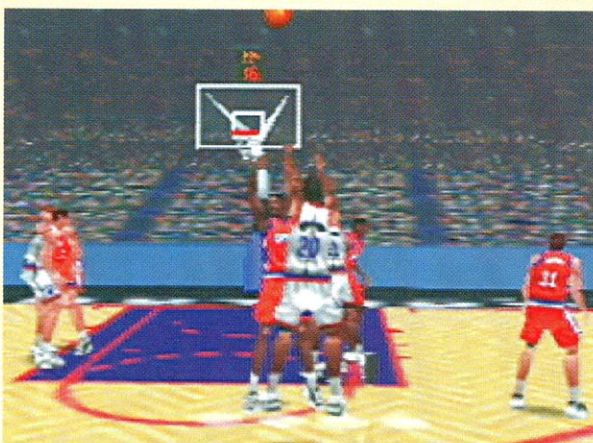
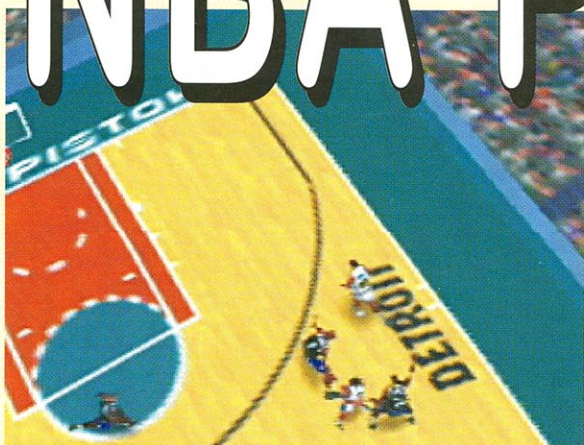
RICHTPREIS:

CA. ÖS 999,-

SYSTEM:

N 64 (PAL)/1-2SPIELER/RUMBLE

NBA PRO 98



Was unter 32 Bit im der "Zone"-Serie möglich ist, das sollte mit 64 Bit erst recht zu schaffen sein. So dachte man vor Erscheinung des Games NBA Pro '98 auf dem Nintendo 64.

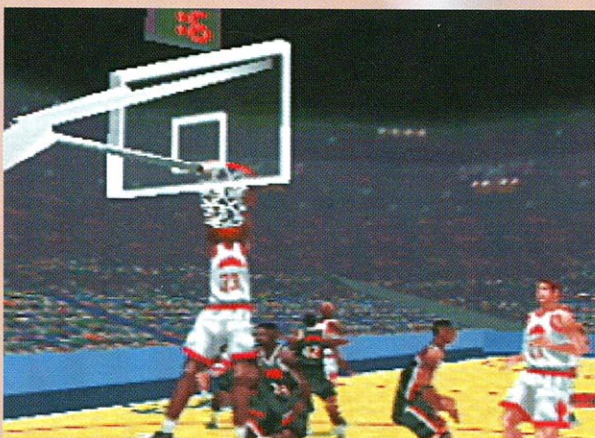
Das war wohl ein Trugschluß, denn Konami hat es nicht geschafft, sowohl die Schnelligkeit als auch die Optik der NBA Basketball-Dribblerei an den gewohnten Standard des N64 heranzubringen. Man hat mit der Umsetzung wohl wirklich wieder bei Null begonnen und eine ganz neue Grafikengine entwickelt. Leider schafft es diese nicht, die Rasanz und die Action des amerikanischen Basketballsports rüberzubringen und die ganze Sache wirkt ein wenig träge. Woran es hier wirklich hapert, getrauen wir nicht zu spekulieren, es steht aber fest, daß diese Basketballsimulation in sehr vielen Punkten enttäuscht. Zum ersten haben wir, wie bereits erwähnt eine verhältnismäßig schwache Grafik, die durch Verschwommenheit "glänzt" und ganz

schwachen Spiel-Speed, der gerade bei einer solch schnellen Sportart ganz gewaltig stört. Weiters sind Spieloptionen in taktischer Hinsicht so gut wie nicht vorhanden, was Icon-Passing beispielsweise gänzlich unmöglich macht. Somit ist das Spielen gegen den Computer ein wahrer Spießrutenlauf und man wird so ziemlich immer den Kürzeren bei einer solchen Auseinandersetzung ziehen.

Auf dem Modul sind alle 29 NBA Teams mit dem Mannschaftsstand der Saison 97/98 vertreten und Konami hat weiters fast 300 verschiedene Animationsphasen mit eingepackt. Wie man sieht war der Wille, ein hervorragendes Game zu

produzieren ja da, nur mit den erkannten Mängeln wird es wohl nur durchschnittlich bleiben. Da nützt es auch nicht sehr viel, wenn die Replayfunktion hervorragend gelungen ist und die Kommentare perfekt rüberkommen. Alles in allem ein Spiel, welches lediglich im Mehrspielermodus und durch die Unterstützung des Rumble-Paks (Dunks, Blocks und Fouls werden angesprochen, das Annehmen eines Passes verspürt man jedoch leider nicht) begeistern kann und bei der Folgeversion '99 einer ganz eklatanten Verbesserung zugeführt werden muß.

Thomas Gehring



NBA PRO 98

GRAFIK		70 %
SOUND/MUSIK		89 %
SPASS		72 %
GAMEPLAY		70 %

GESAMTNOTE:

85%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

KONAMI

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662-88921-0

GENRE:

BASKETBALL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 1.199,-

SYSTEM:

N 64 (PAL)/1-4SP/RUMBLE/MEMORY

OLYMPIC HOCKEY 98



Willkommen in der Vergangenheit. Et was verspätet, aber doch noch vor Winterende und vor allem NACH Nagano erscheint Olympic Hockey 98.

Mit diversen Olympischen Spielen wurde der Markt ja bisweilen sehr schnell überschwemmt. Und gerade bei den Eishockey Games (ähnlich wie beim Basketball) gibt es schon unzählige Versionen für alle Systeme. In den nächsten Tagen erwarten wir das Game von Wayne Gretzky. Doch nun zurück zu der Nagano Version. Ganz besonders erwähnenswert, ist die Möglichkeit, auch die Österreichische Mannschaft an dem Olympischen Turnier teilnehmen zu lassen. Das hätten sich unsere Cracks wohl nicht erwartet. Na ja, diese Chance sollte man sich nicht entgehen lassen. Das erste Team, daß sich den Österreichern stellt ist Frankreich. Schon nach kurzer Zeit steht es 1:0 für Österreich. Eh klar oder? Jedoch kurz darauf, nachdem der Schiedsrichter, der Tomaten auf den Augen hat, einen Össi ausgeschlossen hat, steht schon 1:1. Das Match wogt hin und her und die Österreicher kassieren die erste

Niederlage. Ja ich weiß schon, Feldkirch wäre das nicht passiert. Der Schiedsrichter agiert überhaupt sehr einseitig. Brutale Fouls der Franzosen werden nicht geahndet und schon ein Blick eines Österreichers genügt



und er darf sich für 2 Minuten auf die Bank setzen. Wahrscheinlich glaubt der Schiedsrichter er braucht eine Erholungspause. Grafisch ist dieses Game recht gut gelungen, den Puck verliert man aber in der Hektik sehr oft aus den



Augen. Dagegen ist die Spielersteuerung erstklassig. Auch das Umschalten zu dem Spieler, der am nächsten zum Puck steht funktioniert einwandfrei. Der Sound ist eine gute Mischung und fällt sehr angenehm auf. Auch die Verschiedenen Kameraperspektiven sind gut gelungen, da ist wirklich für jeden Spieler etwas dabei. Es können bis zu 4 Spieler gleichzeitig kämpfen, wobei diese Spielvariante durch den Splitscreen als fast unspielbar zu bezeichnen ist.

Heinz Strobel

OLYMPIC HOCKEY 98

GRAFIK		68 %
SOUND/MUSIK		70 %
SPASS		82 %
GAMEPLAY		68 %

GESAMTNOTE: **72%**

GEWALT IM SPIEL 0 %

HERSTELLER: VIDEO SYSTEM

TESTMUSTER: STADLBAUER

0662-88921-0

GENRE: ACTION FLUSI

RICHTPREIS: CA. ÖS 999,-

SYSTEM: N 64 (PAL)/1-2SPIELER/RUMBLE

YOSHIS STORY



Der Friede auf der Insel der Yoshis scheint grenzenlos zu sein, denn das kleine Völkchen ist von herrlichen Landschaften umgeben und hat Spaß an seinem Dasein. Doch das Unheil naht.....

Der mißmutige und böse Bowser sitzt in seinem Schloß, umgeben von grauen Wänden und farblosen Räumen und fragt sich, wieso er denn eigentlich keine Farbe in seinem Leben hat. Nun ja, aufgrund seines Verhaltens würde Farbe ja eigentlich gar nicht zu ihm passen und doch macht er sich auf, um den Yoshis die Fröhlichkeit zu nehmen. Dazu verwendet er einen Zauberspruch, mit dem es ihm gelingt, die Yoshis nicht nur traurig zu machen, sondern sie auch noch von der Insel zu verbannen.

Bowser hat allerdings das Spiel ohne die Baby-Yoshis gemacht, die gerade frisch geschlüpft und so seinem Zauber entgangen sind. Sie machen sich nun auf, den Happy-Baum zu finden, der die fröhlichmachenden Früchte trägt und ihnen so die gute Laune wieder zurückgeben kann. Auf ihrem Weg finden sie jede Menge andere Früchte, die sie ebenfalls lebenslustiger machen, aber auch jede Menge Widersacher, die ihnen nach dem Leben trachten. Die Shy Guys sind für die Yoshies eine echte Delikatesse und sie verwandeln sich, wenn verschluckt, in Wurfgeschosse, die andere Gegner dem Erdboden gleichmachen.

Mit einer Stampfattacke kann einer der kleinen Freunde einen der Killer-Kapuziner von Bowser in seine Farbe umfärben, so daß er ihm noch besser schmeckt und noch mehr Punkte bringt. Der Spieler bewegt sich durch schön animierte Landschaften und muß versuchen, so viele Früchte und andere Items zu erwischen, wie möglich. Dazu muß er gewandt und flink sein, muß die neue Fähigkeit der Yoshis, das "Schnüffeln" (so können versteckte Köstlichkeiten gefunden werden) beherrschen und natür-

lich auch mit der lange Zunge der kleinen Freunde umgehen können. Diese dient sowohl dem Verschlucken diverser Leckereien als auch als Hilfe, um höher gelegene Plattformen und somit auch versteckte Früchte zu erreichen.

Ach ja: im Yoshi-Land wachsen sogenannte Eiertulpen, nach deren Genuß sich der Yoshi in eine Art Gummi-Ei verwandelt und durch die erlangte Sprungkraft an Stellen gelangt, die er auf normalem Wege nicht hätte erreichen können. Eine weitere Möglichkeit, um Hin-



ernisse zu überwinden ist das "Flat-tren", wobei der Dino mit den Händen rudert und so Abgründe überwinden oder auf höhergelegene Plattformen gelangen kann. Aber Achtung: der Dino ist kein geborener Flugsaurier und so kann er über breite Schluchten nicht drüberflattern!!

Die Welten in Yoshi's Story: "Der Auftakt" ist ein Level, der in klassischem Jump'n Run Stil abläuft und bei dem der Spieler die Steuerung trainieren und die exakte Kollisionsabfrage erstmals bewundern kann. Vorsicht nur bei r Spinnen und Raupen.

"Die Höhle" verlangt dem kleinen Dino wirklich schon sehr viel ab, denn sowohl die Knochendrachen als auch die Schleimbeisser und Lavamonster bringen ihn schwer in Bedrängnis. Geh in dieser Welt taktisch klug vor, sonst hast Du keine Chance zu überleben.

"Der Himmel" ist eine Welt, die rein optisch völlig abgefahren ist, denn Yoshi benutzt ein Dinge, die aussehen wie bunte Zuckerstangen und er muß über Wippen balancieren, was vom Spieler viel Gefühl erfordert.

"In der Welt der "Tropen", ein optisch wieder sehr abgefahrenes Level-Konglomerat, warten auf den kleinen Dino jede Menge fieser Gegner, wie z.B. Wasser-



schlangen, Spinnen oder Wespen. Also Vorsicht!

In der "Tiefe" stellt Yoshi unter Beweis, daß er auch hervorragend tauchen kann und kämpft im Quallensee und im Fischtümpel gegen böse "Vielarme".

Das "Finale" ist eine Welt, in der es auf vier Wegen zum Ziel geht. Geschicklichkeit, Fingerfertigkeit und Mut gehören dazu, um Baby Bowser zu finden, ihn zu besiegen und den Happy-Baum als Lohn für die harte Arbeit zu erreichen. So kann der Fluch des Bowsers gelöst werden und die Yoshis weiter glücklich auf ihrer Insel leben.

Das Game strahlt eine unglaubliche Freude aus, die sich sowohl in der grafischen Aufarbeitung, im Sound und auch in den Animationen widerspiegelt. Ein absolutes Spitzengame in diesem Genre.

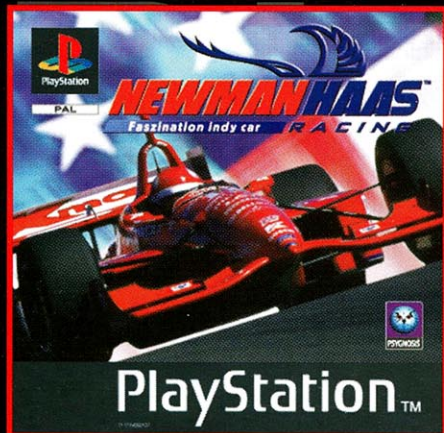
Thomas Gehring



YOSHI'S STORY		
GRAFIK		92 %
SOUND/MUSIK		96 %
SPASS		100 %
GAMEPLAY		92 %
GESAMTNOTE:		95 %
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	NINTENDO	
TESTMUSTER:	STADLBAUER 0662-88921-0	
GENRE:	3D JUMP & RUN	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 990,-	
SYSTEM:	N 64 (PAL)/RUMBLE PACK	

PLAYSTATION

something new!



Die neugegründete CART-Serie in den USA steht der europäischen Formel 1 um nichts nach. CART steht für „Champion-

onship Auto Racing Teams“ und ist der Nachfolger der aufgelösten Indy-Car-Liga. Als prominentester Rennstall gilt das Erfolgsteam Newman/Haas, an dem auch Hollywood-Star Paul Newman beteiligt ist.

Das ultraschnelle Psygnosis-Spiel wird den bis zu 400 km/h schnellen CART-Boliden mehr als gerecht und glänzt mit einer hochauflösenden Darstellung der Originalkurse, einer schier unglaublichen Vielfalt an „Car Setup“-Tuningvarianten (Reifenmischung, Reifendruck, Federung, Front- und Heckspoiler-Stellung, etc.) und einem enorm spannenden Herausforderungs-Modus. Dieser innovative Spielmodus erstreckt sich über zehn Etappen, wobei dem Spieler für jeweils vier kurze Rennen ein Auto mit vorgegebenem Set-Up zugewiesen wird. In den letzten Rennen fehlen Hilfestellungen fast völlig, während sich die Autos immer authentischer verhalten. Realistisch geht's aber auch bei den anderen Spielmodi zu: Auf der Teststrecke „Firebird“ kann man die schnellste US-Motorsportliga kennenlernen und sich mit der Steuerung vertraut machen. Danach entscheidet man sich entweder für ein Einzelrennen oder für eine komplette Meisterschaft. Beide Varianten laufen streng nach den US-Rennsportregeln mit freiem Trasining ind Qualifikationsrunden ab, und hat man sich für einen Rennen in Originallänge entschieden sind Boxenstops mit Reifenwechsel, nachtanken und technischen Veränderungen am Boliden nicht zu vermeiden. Insgesamt stehen 15 Strecken (inklusive drei Hochgeschwindigkeitsovale), 16 Fahrer und fünf Kameraperspektiven zur Verfügung. Und wer lieber gegen menschliche Gegner antritt, kann jederzeit in den Zweispieler-Split-screen-Modus wechseln.

Entwickler: Psygnosis
Genre: Rennspiel
Spieler: 1 bis 2
Zubehör: Memory Card

Die Originalversion des besten Formel-1-Rennspiels aller Zeiten ist heute schon ein Klassiker. In mühevoller Kleinarbeit haben die Entwickler von Psygnosis im Computer Polygon-Modelle aller berühmten GP-Strecken von Adelaide über Hockenheim bis zum berühmten Stadtkurs von Monaco erschaffen. Dank ausgeklügelter, feiner Steuerung kommt das Fahrgefühl sehr nahe an die echten Formel-1-Autos heran: bremst man zu spät, schlittert man unweigerlich über Streckenbegrenzungen oder Grünstreifen; steckt man mit abgewürgtem Motor im Kiesbett, kommt man nur schwer wieder raus. Das heißt, jeder Fahrfehler kann den Joypad-Piloten um den Sieg bringen.



„Formel 1“ ist ein unglaublich realistisches Rennspiel, das sowohl die Optik der TV-Übertragungen, als auch den Sound dröhnender Motoren perfekt einfängt. Sogar Anfänger können sich dank „Lenkhilfe-Option“ leicht in das Fahrverhalten der Boliden und in

die hektische Renn-Atmosphäre einfinden. Nach einigen Proberunden kann man dann im „Grand-Prix-Modus“ eine komplette Formel-1-Saison bestreiten – mit allen Rennställen und Fahrern der 95er-GP-Saison. Im „Rangliste-Modus“ hingegen kämpft man gegen den in der WM-Wertung besser platzierten Piloten. Man kann freilich auch nur einen einzelnen GP fahren und ein gutes Ergebnis zu Hause mit Champagner begießen, doch Hardcore-Fans der schnellsten Motorsport-Liga werden sich lieber in tagelanger (Speicher)-Arbeit zum Weltmeister küren und vom „Free Practice“ über das harte „Qualifying“ (12 Runden) bis zum großen Rennen alle Stationen eines Rennwochenendes durchlaufen. Sogar eine komplette WM-Saison mit Rennen in Originallänge (also bis zu 2 Stunden) ist bei dieser ultimativen Formel-1-Simulation möglich.

Entwickler: Psygnosis
Genre: Rennspiel
Spieler: 1
Zubehör: Memory Card, Link-Option

PLAYSTATION

something new!

PLAYSTATION

something new!

Die härtesten Fäuste des Universums bitten zum Tanz. Schon beim sensationellen JPEG-Intro bekommt man einen Vorgeschmack auf die hohe technische Qualität dieses Vorzeige-Prüglers: Hier werden die Stars des Tekken-Sequels in Full Motion Video samt Minenspiel und typischen Posen vorgestellt. Neben Veteranen wie „Heihachi“, „Paul“, „Nina“, „Law“ oder Löwenschädel „King“ tauchen unter den Turnier-Kämpfern auch neue Gesichter auf – z.B. der Karate-Bulle „Lei“, der an Eastern-Altmeister Jackie Chan erinnert, die mädchenhafte „Jun“, Teakwondo-Star „Baek“ oder Kickboxer „Bruce“.

Zu Beginn sind zehn Standardkämpfer anwählbar, im Verlauf der hochkarätigen Prügelei kommen aber nicht weniger als 15 Charaktere dazu, vorausgesetzt man prügelt sich mit jedem Fighter bis zum finalen Fight gegen Endgegner Devil durch (Arcade-Modus). Unter den neuen Recken findet man auch animalische Kampfkolosse wie den Bären Kuma und das Kampf-Känguruh Roger oder die skurrilen Alter-Egos von Standardkämpfern (z.B. „P-Jack“ für den Cyborg „Jack-2“, „Angel“ für „Devil“). Die Kampftechniken und Unmengen an Special Moves darf man im Practice-Modus on-screen, also mit Einblendung der Tastenkombinationen, an einem wehrlosen CPU-Recken trainieren. Wenn's dann richtig losgeht, können Beat'em-Up-Fans auf eine beeindruckende Optionsvielfalt mit Arcade-, Survival-, Time-Attack-, Team-Battle-Modus zurückgreifen.

Entwickler: Namco
Genre: Beat'em-Up
Spieler: 1 bis 2
Zubehör: Memory Card



Übermut tut selten gut. Das wird auch Zauberlehrling Nikki und Hofnarr Fargus, den ausgeflippten Helden dieses edlen 3D-Hüpfspiels, schlagartig bewußt,

als sie in ausgelassener Stimmung Zaubersprüche ausprobieren und das gesamte Königreich einem riesenhaften Monster ausliefern. Den heilsamen Gegenzauber müssen sich die beiden Abenteuerer mit den akrobatischen Fähigkeiten und Zauberkraften erst erarbeiten, indem sie sich Level für Level zu einem mystischen Ort vorarbeiten, schwere Prüfungen bestehen, Gegner aus dem Weg räumen und die gefährlichsten Abgründe mit gewagten Sprüngen meistern.

Je nach Lust und Laune steuert der Spieler wahlweise die schöne Nikki oder Witzbold Fargus durch die dreidimensional gestalteten, mittelalterlichen Fantasy-Gefilde. Durch schönschaurig gestylte Katakomben, Ritterburgen, Zaubewälder und bizarre Wüstenlandschaften führt die Reise, wobei sich die Protagonisten dank ihrer Morphing-Power in einigen Levels z.B. in ein gigantisches Rhinoceros oder eine gut gepanzerte Schildkröte verwandeln. Widersacher werden mit spektakulären Doppelsprüngen (Nikki), Rad-Attacken (Fargus), herkömmlichen Sprungattacken oder Extras (Feuerbälle, Gefrierschüsse) erledigt.

Den besonderen Zauber der 18 „Pandemonium“-Levels machen allerdings nicht so sehr die Jump'n'Run-Einlagen, sondern die gewitzten Hauptakteure und das spannende Leveldesign aus. Nie zuvor hat ein Hüpfspiel so viele überraschende Gags, optische Feinheiten und choreographische Details geboten.

Entwickler: Crystal Dynamics
Genre: Jump'n'Run
Spieler: 1
Zubehör: Memory Card



PLAYSTATION

something new!

TEKKEN 3



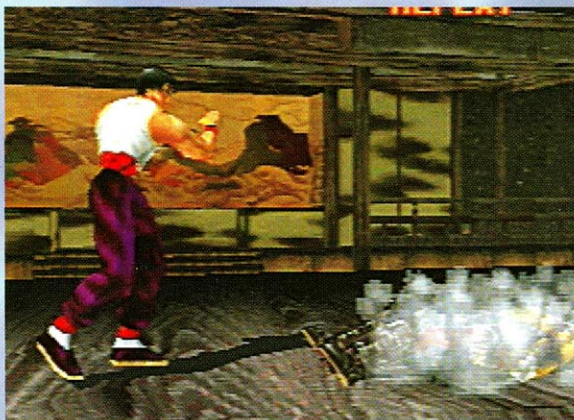
Als japanisches Importspiel mußten wir in dieser Ausgabe Namcos Edelprügler Tekken 3 auf den Prüfstand stellen und zollen den Programmierern jede nur erdenkliche Hochachtung, denn dieses Game, das nach Resident Evil 2 zu den am meisten erwarteten Sequels zählt, ist wirklich vom Allerfeinsten.

Kein Prügelspiel konnte sich so gut auf der PlayStation etablieren wie Tekken 2, kein Game dieses Genres hatte in kürzester Zeit so viele fanatische Anhänger und machte so viel Lust auf Fortsetzung. Nun war es endlich soweit, die Japanversion wurde in unser Testgerät einbetoniert und sollte von dort auch nicht mehr so schnell wieder entfernt werden. Was sich in diesem, wohl bislang besten 32-Bit Prügler in 3D abspielt, das kann hier leider auch nur ansatzweise beschrieben werden, denn nur wer es SPIELT, wird mich VERSTEHEN.

Ich will hier gar nicht auf die Hintergrundstory eingehen, sondern vielmehr die technische Weiterentwicklung, die unglaubliche Spielgeschwindigkeit (Vorsicht, in der PAL-Version ist das Game ein wenig langsamer, da dieses unter 50 Hertz läuft), die implementierten Specials (Goodies und Energie Pick Ups am Szenenrand) oder auch diese unwahrscheinlich hohe Anzahl an effektiven Moves, Specials, Blocks oder Combos einge-



hen. Insgesamt 17 Fighter sind anwählbar und der Speed, den sie in ihren Bewegungen haben, diese Choreographie der Kampfszenen und auch die Realitätsnähe so mancher Moves lassen meine Augen glänzen und mein Herz höherschlagen. Kaum zu glauben, was Namco hier auf die Beine gestellt hat, wie weich die Figuren designt wurden und welche herrliche Licht-Schatten-Effekte zusätzlichen optischen Reiz bieten. Wenn man dann auch noch bedenkt, daß bei diesem PlayStation Highlight die dreidimensionalen Hintergründe der Automatenversion fast 1:1 übernommen wurden und (auch wenn betreffend hoher Framerate am Detail ein wenig gespart wurde) trotzdem, entgegen zahlrei-



cher Gerüchte, kein Hardwareaufsatz auf Sonys Konsole notwendig ist, dann kann man vor Namcos Supertruppe tatsächlich nur den Hut ziehen, sich das Joypad krallen und für lange, lange Zeit in die Tiefen der dreidimensionalen Gefechte versinken. Eh! Ein absolutes Spitzengame!

Thomas Gehringer

TEKKEN 3

GRAFIK		92 %
SOUND/MUSIK		86 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		99 %

GESAMTNOTE:

92%

GEWALT IM SPIEL
HERSTELLER:

60%
NAMCO

TESTMUSTER:

EIGENIMPORT

GENRE:

3D PRÜGLER

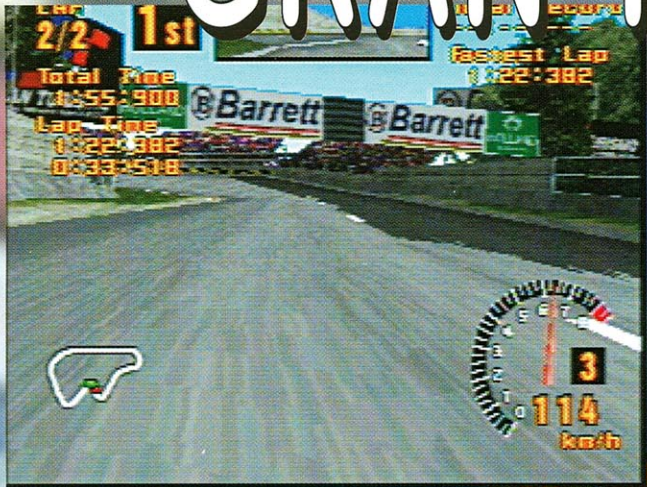
RICHTPREIS:

CA. ÖS 999,-

SYSTEM:

PSX (NTSC)/1-2 SPIELER

GRAN TURISMO



Was bis vor kurzem noch die Ridge Racer Serie von Namco für alle Arcadefreaks war, das ist ab sofort Gran Turismo, denn dieses Game ist an Realitätsnähe, grafischer Detailtreue und Highspeed nicht zu überbieten.

So hat also tatsächlich Sony Computer Entertainment ihm self den Meister vom Thron gestoßen und auch The Need for Speed 3 klar hinter sich gelassen. Natürlich können wir hier nur von der NTSC Version dieses Megahammers sprechen, denn die PAL Ausgabe wird doch ein wenig auf sich warten lassen. Einfacher Einstieg in den Arcademodus hebt sofort nach Beginn die Freude auf mehr, dann noch die 6 unterschiedlichen Automarken (verschiedene Modelle verfügbar), die sich zwar durch spezielle Fahreigenschaften von einander unterscheiden, allesamt jedoch wahnwitzige Realitätsnähe an den Tag legen. Also gleich mal rein in den Arcade Modus, einen der Boliden auswählen (Toyota, Mitsubishi, Mazda, etc.), Farbe, Schaltung und Fahrwerkseinstellungen checken und dann auf der Strecke die Steuerung kennenlernen, um dann in weiterer Folge in den Gran Turismo Modus umzusteigen, der erst die ganze Bandbreite des Spiels offenbart. Sage und schreibe 140 Typen sind dann zu haben, wenn man das



nötige Kleingeld hat, was durch Siege und Palzierungen zu verdienen ist. Um in diesem Modus erst einmal fahren zu können, mußt Du eine Lizenz haben, deren Erwerb wieder von acht, ziemlich harten Tests abhängt.

Danach kann's allerdings wirklich losgehen und Du wirst vom Gameplay, vom gesamten Flair von GT restlos begeistert sein. Erst die nachträgliche Ansicht der eignen Fahrt im Replay zeigt, wie unglaublich echt die Boliden reagieren, wie sie sich in den harten Kurven neigen und wie sie bei Vollbremsung in die Knie

gehen. Eine absolute Augenweide!

Natürlich hat auch ein Game wie Gran Turismo seine Schwachstellen, man muß nur lange genug suchen. In puncto Physik stimmt ausnahmsweise etwas nicht, denn der Frontalcrash wirkt sich

mit einem Auseinanderprallen der Fahrzeuge aus, anstatt Totalschäden zu verursachen und auch manche seitliche Kollision mit einem Kontrahenten wird nur mit einem "tock" und leichter Abweichung von der Ideallinie bestraft. Und doch werden diese "Mängel" geradezu lächerlich wirken im Vergleich zum hervorragenden Gesamteindruck dieses Games. Ich habe noch nichts Besseres auf der Konsole gespielt. Wow!!

Heinz Strobel



GRAN TURISMO

GRAFIK		99 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		98 %
GAMEPLAY		100 %

GESAMTNOTE:

97 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

SONY COMPUTER ENT.

TESTMUSTER:

EIGENIMPORT

GENRE:

ARCADE RACER

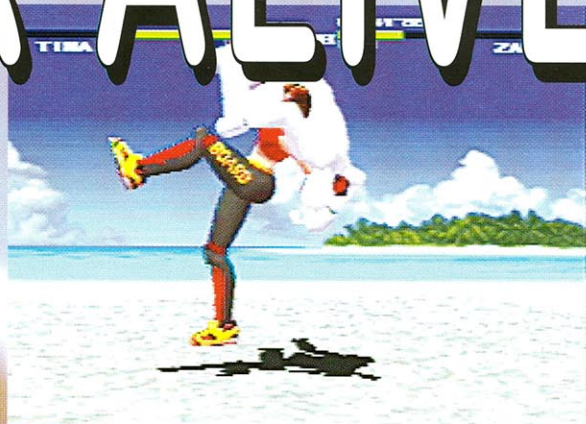
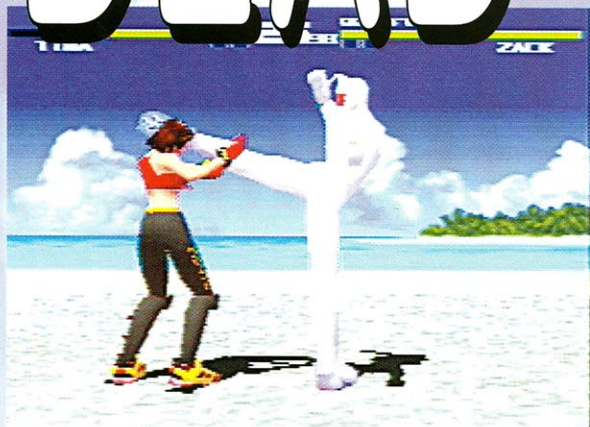
RICHTPREIS:

CA. ÖS 999,-

SYSTEM:

PSX (NTSC)/1-2SPIELER

DEAD OR ALIVE



Dead or alive, diese Frage wird bei Temcos 3D Prügler gleichen Namens sehr oft gestellt, denn man hat sich von Programmierseite einige ganz fiese Features einfallen lassen. Optisch jedenfalls weiß das Game durch phantastische Lichteffekte und realistische Bewegungen der Kämpfer zu beeindrucken.

Ähnlich wie bei Bloody Roar benötigt der Spieler nur drei Buttons, um seinen Fighter gekonnt in Szene zu setzen: Punch, Kick und Hold, wobei letzterer wieder für die variantenreichsten Wurftechniken in Frage kommt. Die L und R-Tasten kombinieren Schlag- und Trittkombinationen und durch die ohnehin hinlänglich bekannten Viertel- und Halbkreisdrehungen werden dann die Special-Moves angebracht. Du siehst, das Handling ist einfach und erlaubt auch Einsteigern schnelles Zurechtkommen und frühen Prügelspaß mit den insgesamt elf Kämpfern aller Arten und Stärken.

Grafisch haben die Damen und Herren aus dem Hause Temco die Latte sehr hoch gelegt, wurden doch mittels True-Motion-System die Fighter unglaublich realitätsnahe auf den Screen gebracht. Wo ein Plus- das allerdings auch ein Minus-punkt, denn die 3D Hintergründe aus der Spielhalle hat man in der Heimversion (wohl um die Framerate oben zu halten) durch einfache

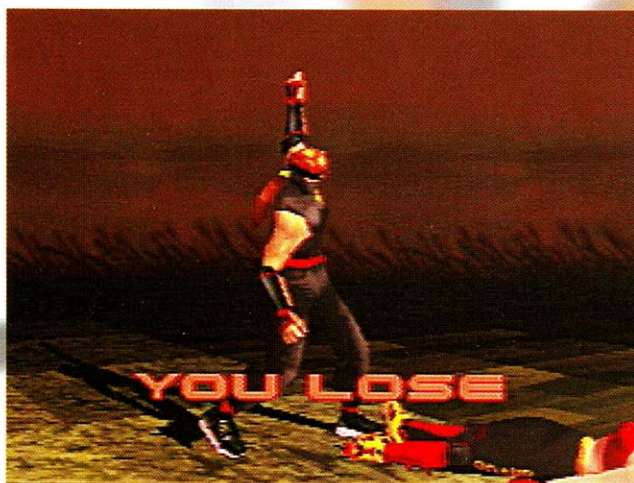


Bitmaps ersetzt, die zwar nicht störend, aber leider auch nicht so schön anzusehen sind.

Obwohl dieses Genre schon beachtlich ausgelutscht ist und bereits in zahllosen, mehr oder minder erfolgreichen Games dem Spieler nähergebracht wurde, hat sich Temco bei "Dead or Alive" doch etwas Innovatives einfallen lassen, was dieses Spiel aus der Masse der Prügler

heraushebt. Es wurde eine Art Danger-Zone um, die Kampfarena gezogen, also quasi der Bereich außerhalb der Matte (um es mit Judo oder Ringen zu vergleichen). Die Kontrahenten können diesen Bereich ohne weiteres betreten, sobald aber einer der beiden zu Boden geht, gibt es eine Explosion, die eine Menge Energie kostet. Nun kommt aber der fieseste Effekt: springt man nämlich auf den am Boden liegenden Kämpfer noch einmal drauf, so entsteht eine weitere Detonation, die den Energiebalken ganz schön in den roten Bereich treibt. Alles in allem ein hervorragender 3D Prügler, der das Zeug zum absoluten Topspiel hat.

Thomas Gehringer



DEAD OR ALIVE

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		81 %
SPASS		89 %
GAMEPLAY		92 %

GESAMTNOTE: **92%**

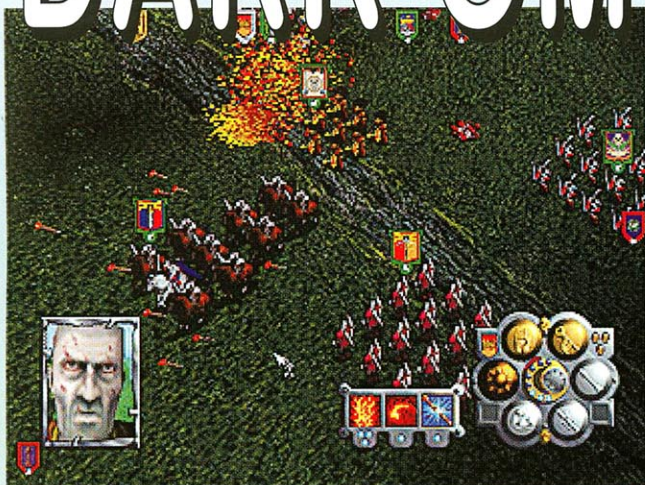
GEWALT IM SPIEL 56 %

HERSTELLER: TEMCO

TESTMUSTER: EIGENIMPORT

GENRE: 3D PRÜGLER
RICHTPREIS: CA. ÖS 999,-
SYSTEM: PSX (NTSC)/1-2 SPIELER

DARK OMEN



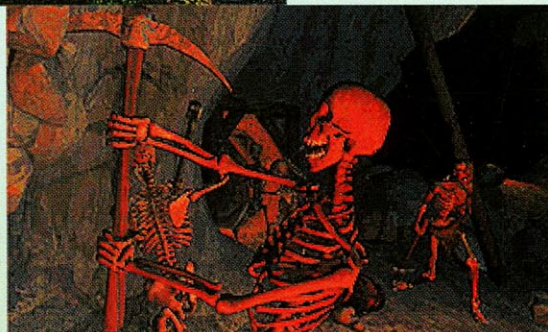
Sollte Electronic Arts (in Zusammenarbeit mit Games Workshop) doch tatsächlich mit dem Game Dark Omen den Vorreitern in dieser Branche Paroli bieten können? Das Zeug dazu hat es.

Die Story ist ebenso banal wie bekannt. Das Land wird von einer Magiewelle des untoten Dread King überrollt und mittels seiner Skelettarmee und den bössartigen Goblins will er die Macht im Imperium übernehmen. Der Spieler schlüpft nunmehr in die Rolle des Söldners Bernhard und versucht mit List und Geschick die Bedrohung abzuwenden und Dread King in die Schranken zu weisen.

Wir haben zum ersten das Schlachtfeld, welches durch Hügel und Täler strategische Schachzüge vom Feinsten ermöglicht, das ideale Positionierung der Kanonen und Geschütze zulässt und auch Flankenbewegungen der eigenen Truppen unbedingt erfordert. Nun so kann der Spieler die computergesteuerten Goblins und Skelettsoldaten zurückdrängen und sie in einem Talkessel völlig aufreiben.

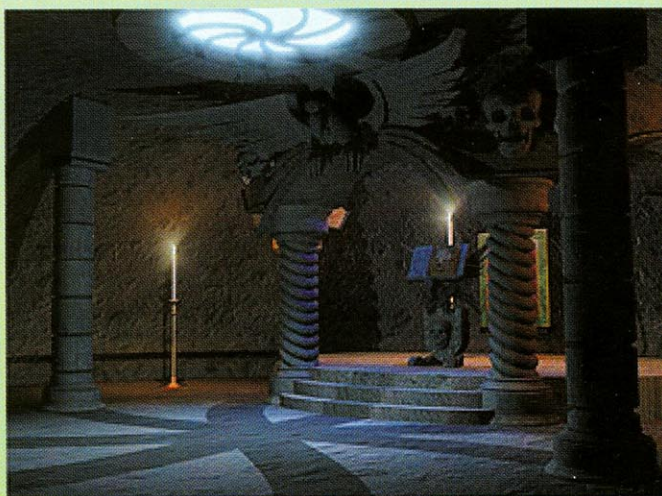
Der Gefechtsbildschirm, der nach jeder geschlagenen Schlacht die wichtigsten Informationen über Verluste und Erfolge der eigenen Armee anzeigt, dient auch dazu die Solda-

ten neu auszurüsten und gegebenenfalls die Truppen aufzufüllen. Von besonderem Interesse im Spiel Dark Omen ist der nichtlineare Spielverlauf, der die Geschichte des Feldherrns, also des Spielers in die Story einbettet und so immer den Verlauf der Missions verändert. Der Schwierigkeitsgrad in diesem Game ist somit relativ hoch und doch motiviert das Speie immer wieder durch neue Missionszüge und Aufgaben. Grafisch kommt das Game an C&C leider nicht ganz heran, der Sound hingegen kann sich ganz gewaltig sehen lassen, was auch von der Spielbarkeit und der Spieltiefe gesagt werden kann. Doch Vorsicht, wer keine Maus sein eigen nennt wird an diesem Game verzweifeln,



denn das Scrolling mit dem Joypad läuft derart unpräzise, daß schlachtentscheidende Situationen einfach verpaßt werden. Also Leute, mit einer Maus ist Dark Omen eine wirkliche Alternative zu anderen Strategiegames und schafft es alleine durch seine Atmosphäre, die Spieler zu begeistern.

Gerald Amon



DARK OMEN

GRAFIK		84 %
SOUND/MUSIK		89 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		88 %

GESAMTNOTE:

83 %

GEWALT IM SPIEL

35 %

HERSTELLER:

GAMES WORKSHOP

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA
02236-86-40-75

GENRE:

ECHTZEITSTRATEGIE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM:

PSX (PAL)/1 SPIELER

NEED FOR SPEED III

Der virtuelle Geschwindigkeitsrausch von Electronic Arts geht in die dritte Runde und wieder werden tausende und abertausende Gambler den Bleifinger bekommen und die Boliden bei The Need for Speed III über den Asphalt jagen.

Anfangs sind wieder einmal nur wenige PS Ungetüme verfügbar, deren Namen allerdings wie Öl runtergehen und das Herz eines jeden Rennspielfreaks höher schlagen lassen: Lamborghini Countach, Corvette und Ferrari 355 F1. Ebenfalls eingeschränkt ist zu Beginn die Anzahl der Kurse, es sind nämlich nur vier anwählbar und alle anderen und auch die weiteren PS Monster erhält der Spieler nach erfolgreicher Beendigung der Meisterschaft und des Ausscheidungsrennens.

So beginnt man zunächst im Trainingsmodus mit dem Erlernen der wahrlich anspruchsvollen und sehr gewöhnungsbedürftigen Steuerung mit Hilfe des Bremsassistentens, der Traktionskontrolle und auch den helfenden

Aussagen des virtuellen Beifahrers. So wird man dem Lenkungsproblem schnell Herr und kann sich nunmehr auf die Straße wagen, wo jede Menge Action und Spaß wartet und später ganz besonders heiße Boliden zu "gewinnen" sind.

Herzhafte Duelle mit nicht gerade zimperlichen Kontrahenten werden genauso zum Driveralltag gehören wie die optische Offenbarung herrlich designer Strecken und traumhafter Hintergründe. Neu an NFS 3 ist der Hot Pursuit-Mode, bei dem nicht nur der Kampf gegen die Uhr und die Gegner, sondern auch der

gegen wildgewordene Polizeistreifen im Vordergrund steht, die Jagd auf alles machen, was sich nicht an die Geschwindigkeit hält. So wird der Spieler von bis zu vier Polizeiautos in die Mangel genommen, die sich einen Dreck um den Lack des neuen Ferrari scheren und nur darauf aus sind, ein Strafmandat wegen Schnelfahrens

loszuwerden. Auch Straßensperren mit Nagelbretterm sind keine Seltenheit und nach dreimaligem Erwischen geht's ab in den Knast, was sich auf die fahrerische Laufbahn nicht unbedingt günstig auswirkt.

Der Eindruck des Spiels ist im Gesamten hervorragend, herrlich flüssige Grafik, tolle Geräuschkulisse und ein überaus realistisches Fahrverhalten, bei dem der Spieler in jeder Phase das Heft in der Hand hat, auch wenn ein großes Maß an Gefühl für Gas und Bremse vorhanden sein muß. Splitscreen obligatorisch.

Thomas Gehringer



NEED FOR SPEED III

GRAFIK		94 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		92 %

GESAMTNOTE: **92%**

GEWALT IM SPIEL 100 %

HERSTELLER: EA

TESTMUSTER: EA AUSTRIA
02236/86-40-75
GENRE: RENN Spiel
RICHTPREIS: CA. ÖS 799,-
SYSTEM: PSX (PAL)/1-2 SPIELER

GEX 3D



Nach *Crash Bandicoot 2*, *Croc* und *Pandemonium 2* läßt nun auch Crystal Dynamics eine allseits bekannte und beliebte Spielfigur wieder auf die User los. Gex 3D nennt sich das Game und erinnert in seinem Spielaufbau verdammt an Super Mario 64.

Wie auch immer, man muß den Programmierern (sie haben auch für *Pandemonium 2* verantwortlich gezeichnet) ein Riesenlob aussprechen, denn das Spiel mit dem kleinen grünen Kriecher hat's wirklich in sich. Absolut uneingeschränkte Bewegungsfreiheit und Steuerung des Gex in perfekter Dreidimensionalität durch wahrlich grandios designte Levels. Es geht durch Ruinen, Spukschlösser, eine Toon-Welt (Roger Rabbit läßt grüßen) und auch durch das ferne China, wobei in jeder Welt wie immer eine ganze Reihe von Goodies einzusammeln gilt. Das alleine ist allerdings noch nicht der Garant für ein Weiterkommen, denn es müssen in diesem Game auch diverse Missions erledigt werden. Erst wenn ein Auftrag erfüllt ist, erhält die Echse eine rote Fernbedienung, mit Hilfe dieser (insgesamt 3 pro Level sind zu holen) sich das Tor zur nächsten Welt öffnet. Weiße Fernbedienungen bedeuten den Zugang zu Bonuslevel

und es sind pro Level zwei davon gut versteckt. In den Zusatzwelten geht es schließlich darum, in drei Minuten eine bestimmte Anzahl an Objekten zu finden. Eine beileibe nicht leichte Aufgabe, die allerdings für das gesamte Spiel einen zusätzlichen Motivationschub bringt.

Gex 3D ist mit Sicherheit ein (sagen wir leichter) Mario 64-Klon, der sich vom Spielprinzip doch gewaltig an den Herrn Installateur anlehnt, aber doch seine eigenen Features bietet und vorallem durch die kolossale Geräuschkulisse (ganz starke Sprüche von Gex!!) und die hardwareausreizende Grafik, die bombastische Effekte auf das 32-Bit Gerät zaubert, zu beeindrucken weiß. Bei 3D Jump 'n Runs ist die für mich größte Problematik die hektisch umschaltenden Kameraperspektiven, die dann immer wieder zu Problemen im Spiel führen. Bei Gex 3D ist man dem Problem, ohne es natürlich 100% ig zu

beseitigen, an die Pelle gerückt: die Kamera kann manuell, automatisch oder halbautomatisch geführt werden und vorallem die Halbautomatik bringt den Vorteil, daß im Prinzip fast immer der richtige Blickwinkel eingestellt ist, man aber trotzdem nachstellen kann. Besonders die ersten Level haben einen relativ niedrigen Schwierigkeitsgrad, wodurch man problemlos der Steuerung Herr werden kann und für die nächsten Stages gerüstet ist.

Gerald Amon



GEX 3D

GRAFIK		95 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		90 %

GESAMTNOTE:

93 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

CRYSTAL DYNAMICS

TESTMUSTER:

ABC SOFTWARE

GENRE:

3D JUMP 'N RUN

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM:

PSX (PAL)/1 SPIELER



Ja, da hat sich einiges getan im Vergleich zum Vorgängerspiel, das gravierende Steuerungsprobleme hatte und für meine Begriffe fast unspielbar war. Teil 2 von Ayrton Sennas Kartduel ist erschienen.

Wenn man bei der Steuerung noch ein wenig mehr auf die Bedürfnisse der Spieler Rücksicht genommen hätte, so wäre aus Reboot doch tatsächlich ein echter Hammer geworden. So quält man sich doch lange mit der Steuerung ab und bis man diese intus hat, hat der Frustlevel bereits ein Höchstmaß erreicht.

Grafisch kann das Game bei weitem noch nicht überzeugen, zu wenige Details sind am Pistenrand zu erkennen und zu pixelig ist das gesamte Spielgeschehen. Darüber kann man zwar nicht völlig hinwegsehen, denn nunmal gehört annehmbare Grafik zu jedem Spiel dazu, aufgrund der exzellent gelungenen Steuerung macht das Fahren in den 4 verschiedenen Karts (2 versteckte kommen dazu) auf anfangs drei Kursen doch mächtig Spaß. Der Schwierigkeitsgrad des Games hält sich allerdings sehr in Grenzen und so ist Ayrton Sennas Kartduel ein Spiel für zwischendurch ohne viel wenn und aber. Hätte sich Sunsoft mit dem Sound (die Hintergrundmusik an und für sich ist ok) noch etwas mehr Mühe gegeben (die kleinen Flitzer klingen wie ein Moped bei 45 km/h im ersten Gang), das Game wäre doch glatt ein Erfolg geworden.

AYRTON SENNA KART DUELL		
GRAFIK		60 %
SOUND/MUSIK		55 %
SPASS		81 %
GAMEPLAY		76 %
GESAMTNOTE:		68 %
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	SUNSOFT	
TESTMUSTER:	DYNAMIC SYSTEMS	
	03614-500-50	
GENRE:	KART RACING	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 849,-	
SYSTEM:	PSX (PAL)/ 1-2 SPIELER	



Nach dem Game "Theme Park" hat sich Bullfrog nun entschlossen, die Wirtschaftssimulation auf den Bereich der Krankenhäuser auszudehnen.

Kann man in eine an und für sich eher trockene Wirtschaftssimulation abgedrehte Effekte einbauen, kann man durch eine witzige Storyline und komische Features den Spieler erheitern? Theme Hospital gibt die Antwort und zeigt, daß dieses Genre nicht immer knochentrocken, sondern auch unterhaltsam und witzig sein kann. Es brechen Epidemien aus, der Spieler wird permanent mit mehr oder minder wichtigen Sachen traktiert und muß auch selbstverständlich auf genügend Betten, neue Stationen und auch den richtigen Behandlungstarif achten. Die Ärzte müssen gut und schnell arbeiten und auch die Sauberkeit der sanitären Anlagen gewährleistet werden. Nur so und mit viel Geschick und wirtschaftlichem Verständnis kann dem Krankenhaus und dem Betreiber (Spieler) ein langes Leben prophezeit werden. Theme Hospital ist eine grenzgeniale Wirtschaftssimulation mit guter Grafik und respektabler Geräuschkulisse aber leider ohne Hintergrundmusik. Kaufen!



Der Hersteller verspricht mehr als nur einen feuchten Traum, traumhafte Grafiken und absoluten Toppspeed auf variantenreichen Strecken. Ganz so ist es in der Realität nun wieder doch nicht, aber ein Genregame der Oberklasse hat schon dabei rausgeschaut.

Zahlreiche Spielmodi laden vorerst zum Gustieren ein (Training, Herausforderung, Kopf an Kopf, Slalom, Arcade) und nachdem man sich für eines von acht Booten und einen der neun Kurse entschieden und den Schwierigkeitsgrad gewählt hat kann die Jagd nach dem Sieg und dem folgenden Paßwort am Ende beginnen. Sofort wird die schwer einzuschätzende Steuerung bemerkt, die man erst nach zahlreichen Rennen im Griff hat und ebenso schnell erkennt man die mit viel Liebe zum Detail designten grafischen Feinheiten und Goodies (Abkürzungen werden plötzlich freigegeben, Schiffe versperren den Weg). Im 2-Spieler Splitscreen (wahlweise vertikal oder horizontal) wird leider ohne Computergegner, dafür mit hoher Framerate gespielt. Power Boat Racing ist verdammt schnell, schlägt Rapid Racer um Längen, wird sich im Genre seinen Platz unter den Besten sichern können und ist sein Geld wert.



Action pur bietet sich dem Spieler bei Snow Racer '98 aus dem Hause Info-frames, fährt mit schöner Hintergrundgrafiken auf und zeigt sich in puncto Sprüngen und Spins von der besten Seite.

Eine gelungene Kombination aus skifahren (oder besser pistenbolzen) und snowboarden wird hier in recht eindrucksvoller Art und Weise demonstriert, ob nun auf der Hochgeschwindigkeitsstrecke mit zwei Brettern oder im Freestyle-Bewerb mit dem Board, Action und Fun stehen absolut im Vordergrund. Besonderes Feature am Rande: bei den spektakulären Sprüngen schaltet die Kamera automatisch auf Seitenansicht um, so daß die Jumps noch wahnwitziger und gefährlich aussehen.

Die fein designten Hintergrundgrafiken kommen gut rüber, bloß im Bereich des Sounds und der Hintergrundgeräusche hätten sich die Programmierer mehr einfallen können. Der Screen im 2-Spielermodus wird zwar nicht ideal, aber zweckdienlich vertikal geteilt. Wer auf Action und Fun in diesem Bereich steht und die Tiefschneeglides von CB2 nicht unbedingt braucht, der sollte zugreifen.

THEME HOSPITAL		
GRAFIK		82 %
SOUND/MUSIK		93 %
SPASS		91 %
GAMEPLAY		88 %
GESAMTNOTE:	89%	
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	EA	
TESTMUSTER:	EA AUSTRIA 02236-86-40-75	
GENRE:	WIRTSCHAFTSSIMULATION	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 799,-	
SYSTEM:	PSX (PAL)	

POWERBOAT RACING		
GRAFIK		86 %
SOUND/MUSIK		72 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		80 %
GESAMTNOTE:	82%	
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	VR SPORTS/ INTERPLAY	
TESTMUSTER:	DARIUS HANDELSGBH 01-285-86-850	
GENRE:	RACINGGAME	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 799,-	
SYSTEM:	PSX (PAL)/ 1-2 SPIELER	

SNOW RACER 98		
GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		72 %
SPASS		89 %
GAMEPLAY		90 %
GESAMTNOTE:	83%	
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	OCEAN	
TESTMUSTER:	DYNAMIC SYSTEMS 03614-500-50	
GENRE:	SPORTSPIEL	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 849,-	
SYSTEM:	PSX (PAL)/ 1-2 SPIELER	

6/98

ab **MAI**
im Kiosk
LIBRO
MEDIA MARKT
SATURN
TOY'S R US

DEATHTRAP DUNGEON
IAN LIVINGSTONE'S MEISTERWERK

SATURN
HOUSE OF DEAD

Jetzt aber wirklich:

11 LENKRÄDER für alle Systeme im DAUERTEST

PLAYSTATION
BUSHIDO BLADE 2

NINTENDO 64
RAMPAGE WORLD TOUR

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 Überweiskopie 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.

Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels



STAR CRAFT



„die nächste
Echtzeit-Dimension“

— PC Games

- 3 EINZIGARTIGE ALIEN-SPEZIES
- VERSCHIEDENSTE SCHLACHTFELDER
- SPANNENDE INTERNET-DUELLE
- UNERREICHTER KAMPAGNEN-EDITOR
- REVOLUTIONÄRE SPEZIAL-EFFEKTE



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

www.blizzard.com

NINTENDO⁶⁴

The new dimension of fun

News



Nintendo

the
ultimate
power