

Das österreichische

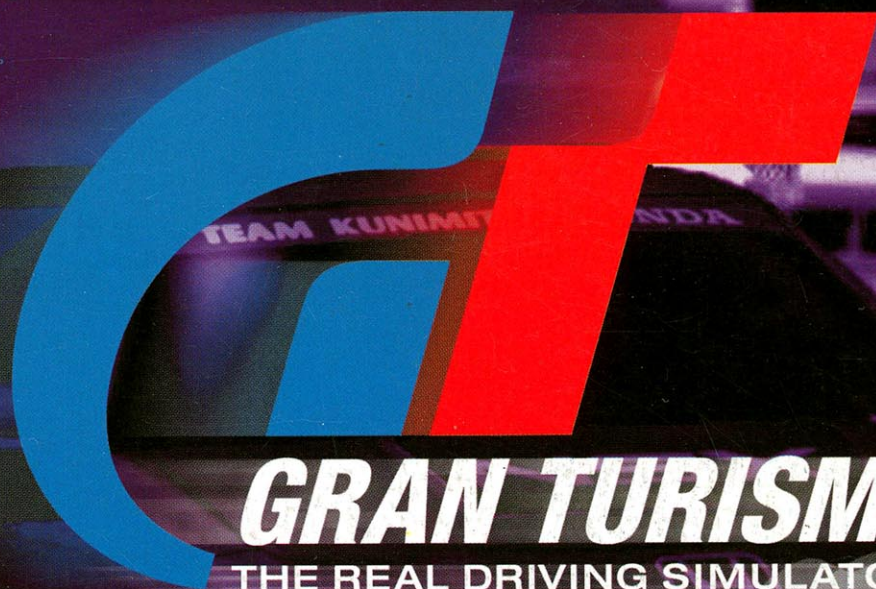
Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

GAME

xpress

öS 25,-
DM 5,-
SFR 5,-
Lux.Fr. 115,-

The Dream Becomes Reality!



GRAN TURISMO™

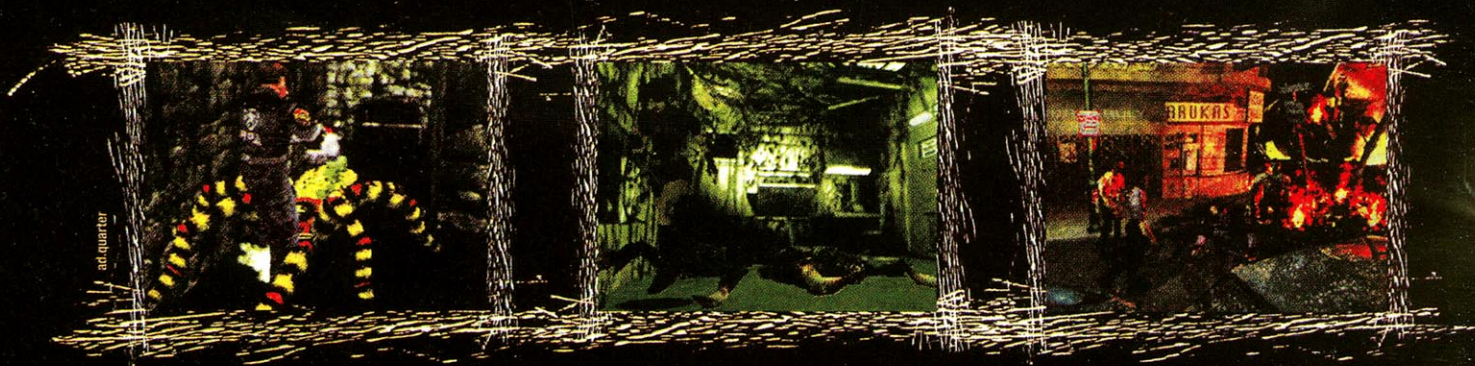
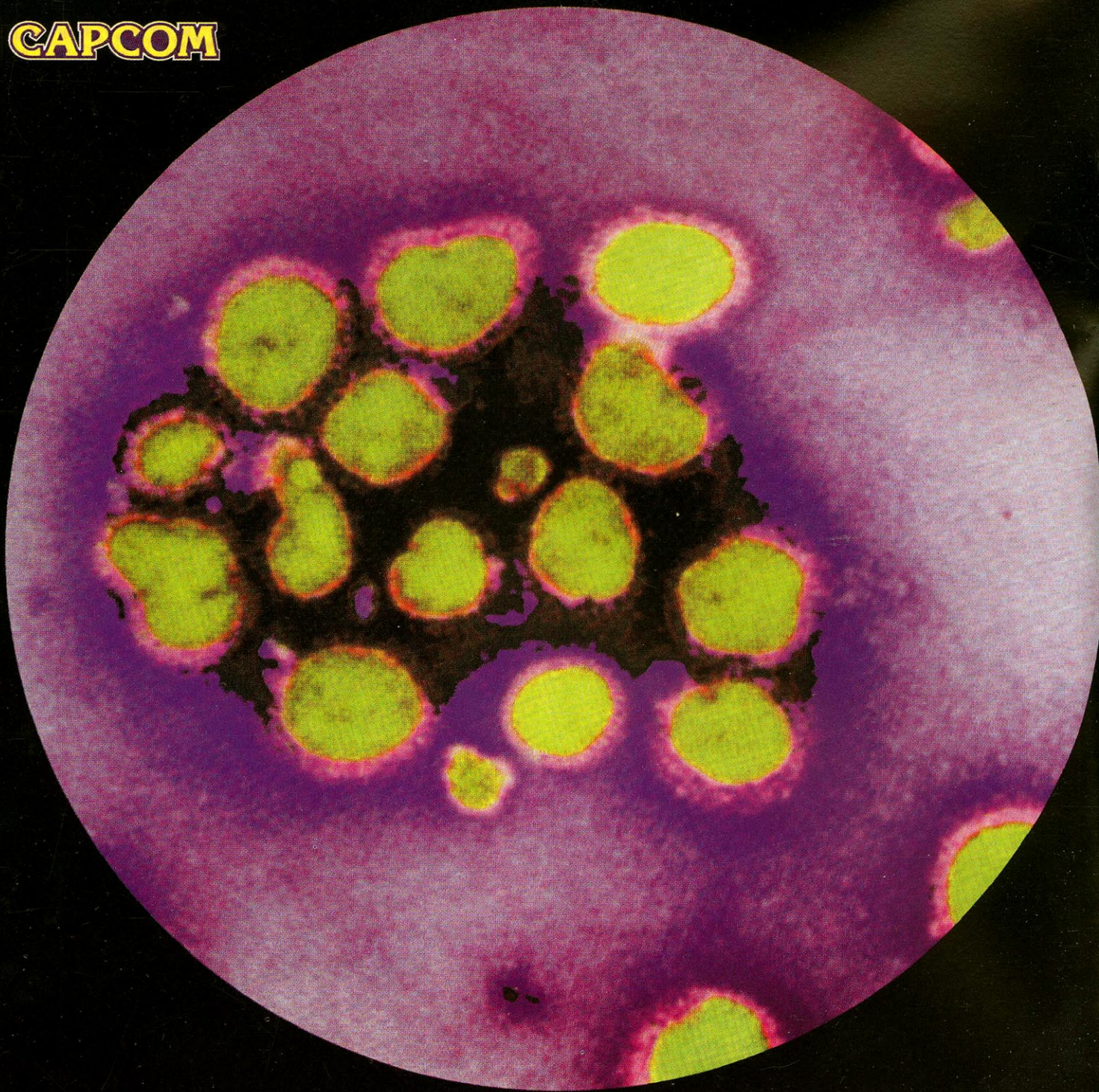
THE REAL DRIVING SIMULATOR

State Of The Art Driving Simulator!
Jetzt exklusiv auf
Sony PlayStation!
Kompatibel mit dem neuen
Dual Shock Controller!
Absolutely Wow!



PC PC SATURN PLAYSTATION NINTENDO 64 GAME xpress 0 öS 25,-

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.



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

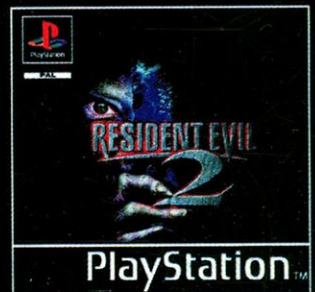
Grauen. Und, bist Du reif für diese Prüfung?



Zwei CDs komplett in deutsch.



Mehr Räume, mehr Bewegungen, mehr Action.



EIN BLICK HINTER DIE KULISSEN VON "ANNO 1602"

Wenn schon mal ein gutes "österreichisches" Spiel auf dem Markt erscheint, haben wir uns vorgenommen, die Häufigsten Fragen den Entwicklern selbst zu stellen.

GE: ANNO 1602 zeichnen die besonders schönen Grafiken und die zahlreichen, aufwendigen Animationen aus. Bedeuten technisch ausgefeilte Spiele wie zum Beispiel ANNO 1602 das Aus für klassische Wirtschafts- und Handelsimulationen?

MAX: Aus unserer Sicht ist nicht anzunehmen, daß klassische Simulationen von einem Tag zum anderen vom Markt verschwinden. Wir denken aber, daß es in Zukunft immer mehr Spiele geben wird, die eine interessante Spielidee mit einer aufwendigen, ansprechenden Grafik verbinden.

GE: Kommen wir zum eigentlichen Spielgeschehen. Was ist das besondere am Endlosspiel in ANNO 1602?

MAX: Das Besondere am Endlosspiel ist, daß die Inselwelt, in der sich der Spieler bewegt, bei jedem Spielstart neu generiert wird. Darum ist kein Spiel wie das andere! Außerdem wird der Spieler im Endlosspiel ganz besonders gefordert, denn er muß sich hier sein Spielziel

ganz nach seinen eigenen Vorlieben stecken. Nimmt er sich vor, die größte Stadt zu bauen oder aber ein Handelsmonopol zu erreichen, muß er seine Strategie so ausrichten, daß er genau dieses Ziel erreicht.

GE: ANNO 1602 bietet dem Spieler außer dem Endlosspiel auch Szenarien. Welche Funktion haben diese und wodurch unterscheidet sie sich vom Endlosspiel?

MAX: Die Szenarien wenden sich an die Spieler, die im Endlosspiel bereits Erfahrung gesammelt haben und neue Herausforderungen suchen. In ANNO 1602 sind im Einzelspieler-Modus 16 Einzelszenarien enthalten, die fest vorgegebenen Missionsziele haben. In einigen Szenarien fangen alle Spieler quasi bei Null an. In anderen Szenarien findet der Spieler bereits eine vorgegebene Struktur vor und muß diese weiterentwickeln, um das Missionsziel zu erreichen. Die Szenarien bauen aufeinander auf und haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Das schwerste Szenario hat beispielsweise 4 Sterne und dauert mindestens 12 Stunden! Darüber hinaus gibt es natürlich auch Szenarien für den Mehrspieler-Modus.



GE: ANNO 1602 kann auch von mehreren Spielern gleichzeitig gespielt werden. Was gibt es zum Mehrspieler-Modus zu sagen?

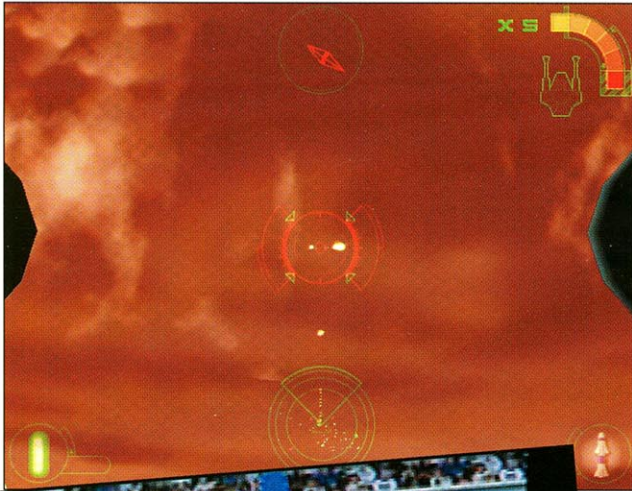
MAX: ANNO 1602 bietet bis zu vier Spieler gleichzeitig die Möglichkeit, über Netzwerk das Endlosspiel oder aber spezielle Mehrspielerszenarien zu spielen. In diesem Fall übernehmen die Mitspieler die Funktion, die ansonst der Computerspieler hat. Wichtig ist, daß im Mehrspieler-Modus nur der Spieler am Server eine ANNO 1602 CD-ROM benötigt. Auf den Rechnern der Mitspieler muß ANNO 1602 lediglich installiert sein. Theoretisch ist auch ein Spiel über das Internet möglich. Dies ist aber nur dann sinnvoll, wenn eine konstante und zugleich hohe Datenübertragung garantiert werden kann.

GE: Bei der Vielfalt an Features stellt sich die Frage, für welche Zielgruppe ANNO 1602 besonders geeignet ist?

MAX: ANNO 1602 ist im Prinzip ein Spiel für die ganze Familie, d.h. es ist für Anfänger und Könner gleichermaßen geeignet. Das ist vor allem darauf zurückzuführen, daß sich der Computerspieler dynamisch der Spielstärke und Erfahrung des Spielers am PC anpaßt. So kommen sowohl Einsteiger als auch absolute Spielefreaks auf ihre Kosten. Darüber hinaus bieten Szenarien auch den Profis immer neue Herausforderungen.

GE: Wir danken für das Interview und hoffen bald neue Produkte von MAX DESIGN bewundern zu können.





In dieser Ausgabe haben wir wieder ein paar Schmanckerln zusammengetragen. Allen voran ist Incoming und Forsaken. Forsaken gibt's auch für die PlayStation, schneidet dort aber grafisch nicht ganz so gut ab.

Generell muß auch gesagt werden, daß die große Anzahl an Spielen für die PlayStation auch sehr viel Schrott mit sich bringt. Die PlayStation ist wohl die meistverkaufte 32-Bit Konsole in Österreich. Es ist ganz klar, daß sich einige Programmierer dranhängen und einfach Masse produzieren, welche mit der Zeit die Lust an der Playstation doch stark beeinträchtigt. Daß es anders geht, zeigen Spiele wie Gran Turismo und Forsaken. Da stimmt fast alles und mit Grand Turismo gibt es ein neues Referenzprodukt in Sachen Autorennen. An ihm müssen sich alle Nachfolger messen.

Für den N64 bleibt zwar die angekündigte Spieleflut aus, aber dafür halten die Games, die auf dem Markt erscheinen, ein gewisses Niveau, welches Hoffnung für die Zukunft macht. Mit dem Mystical Ninja (starring GOEMON) ist ein erstklassiges (typisch japanisches) Rollenspiel-Adventure erschienen, das für langanhaltenden Spaß sorgen wird.

Aber auch in Sachen Sportgames (Frankreich 98 und NBA Courtside) braucht sich der N64 nicht zu verstecken.

Der Sport lockt gar viele Menschen hinter der Ofenbank hervor. Dies nutzt der N64 mit einem Toni Polster Doppelpack aus. Du kriegst einen N64 und ein Fußballspiel dazu (leider nicht Frankreich 98). Sony bietet ein Fußballspiel und kleine Fußballfiguren aus dem Hause Recco HandelsgesmbH an. Diese kleinen Waserköpfe sind sehr gut gemacht und natürlich gibt es die komplette österreichische Nationalmannschaft zum Sammeln.

Wer die Figuren ohne Spiel haben möchte, sollte sich an die Recco HandelsgmbH wenden.

Aufgrund der derzeitigen Hitze ist unsere Post scheinbar etwas überfordert. Wir versprechen Euch aber weiterhin wirklich alle Leserbriefe zu beantworten. Sollte es zu einer kleinen Verzögerung kommen so bitten wir hiermit im Namen der Post um Entschuldigung (Maximale Zusendungsdauer 3 Wochen!!!). Aber scheinbar braucht gut Ding Weile.

Viel Spaß mit dem neuen Heft und den umfangreichen Cheats wünscht euch

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

INHALT

NEWSFLASH

AGE OF EMPIRE 2	10
DUKETIME	10
CONSTRUCTOR	10
F-ZERO X	11
LEGACY OF KAIN 2	11
LUNAR SILVER STAR	11

MAX DESIGN INTERVIEW	12
-------------------------	----

PC-GAMES

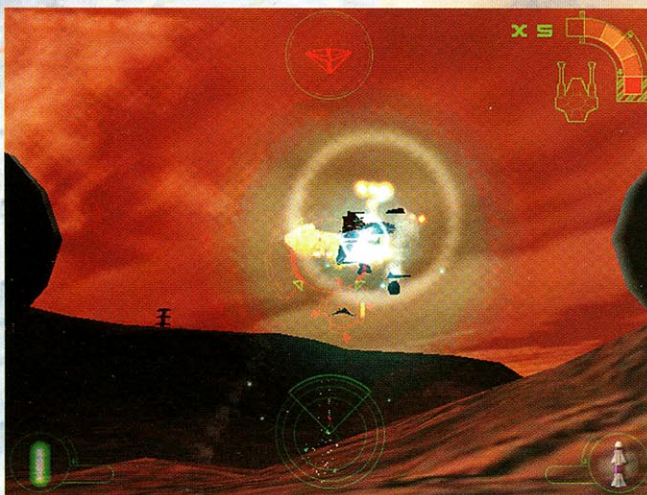
BLACKJACK	14
17+4 =21 ?	
HUGO 3	14
Er ist nicht totzukriegen	
TOMBRAIDER	14
Der Directorscut	
AIRLINER	15
Flieg mal schön...	
MONTY PYTHON'S	15
Der Sinn des Lebens	
POWER BOAT	15
Wasser hat keine Balken	
TENNIS MANAGER	16
Die Gurke des Monats	
KONDOM	16
Der besondere Simulator	
INCUBATION	16
Neue Missionen	
QUEEN THE EYE	17
Musikadventure	
STREETS OF CIM CITY	17
Jetzt gehts los	
TRIPLE PLAY	17
Basball mal anders	
FORSAKEN	18
Wui da glüht der Stick	
LUCKY LUKE	22
I am a lonesome Cowboy...	
STARCRAFT	24
Strategie vom Feinsten	
DIE BY SWORD	26
Ein Hammer	
MOTORHEAD	27
Brumm brumm	
TENDER LOVE	28
Die Versuchung	
STAR SHIP TITANIC	29
Gluck gluck, weg ist sie	
INCOMING	30
Ultracoole 3D Action	

FORSAKEN
ab Seite 18



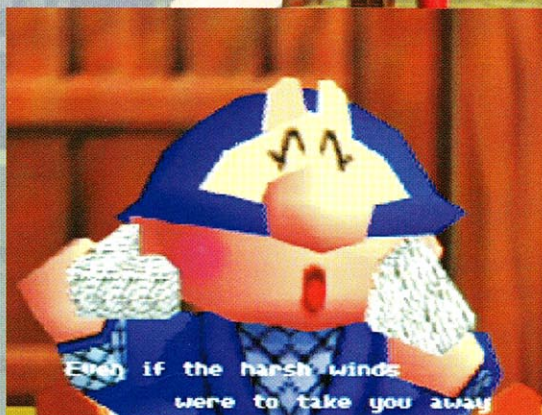
STARCRAFT
ab Seite 24

DIE BY SWORD
ab Seite 26



INCOMING
ab Seite 30

**MYSTICAL
NINJA**
ab Seite 35



HOUSE OF DEAD
ab Seite 38



KONSOLEN

NINTENDO 64	
DUAL HEROES	34
Hau den Roboter	
MYSTICAL NINJA	35
Starring GOEMON	
NBA COURT	36
Super Basketballgame	
FRANKREICH 98	37
Ja das stiiiiiimmt	

SEGA SATURN	
HOUSE OF DEAD	38
Irre gut und brutal	

PLAYSTATION	
ONE	42
Guter Prügler?	
MOTORHEAD	42
Brumm brumm	
LUCKY LUKE	42
Schlechte PC Umsetzung	
VERSUS	43
Kämpfen, kämpfen, kämpfen	
GRAN TURISMO	44
Fast keine Änderung bei der PAL-Version	
DEATHTRAP	
DUNGEON	45
Saugut	
STAR WARS	46
Prügler für Jedi Fans	
FORSAKEN	47
Fast so gut wie auf dem PC	
BUSHIDO BLADE 2	48
Hier gilt der Ehrencodex	



STAR WARS
ab Seite 46

INFOTAINMENT

LIVE ACT	32
Du kommst nicht mehr los	
VIRTUAL CD-ROM	32
Virtuelle CD-Rom's	
KORAN	32
Das ist ganz neu	
WELTALMANACH	33
Kluges zum Nachlesen	
IMMOBILIEN	33
Rechtlich alles klar?	
STEUER	33
Ein Steuerratgeber	

TIPS & TRICKS SPECIAL

TIPS & TRICKS ... ab 26
BRANDHEISS
UND
TOPAKTUELL

SONSTIGES

EDITORIAL	5
VORSCHAU	50
IMPRESSUM	50



10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98
10/10 FUN GENERATION 5/98
90% PC GAMES 5/98
90% MEGA FUN 5/98
1.4 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98



"WOW - WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!"
(PC GAMES 4/98)

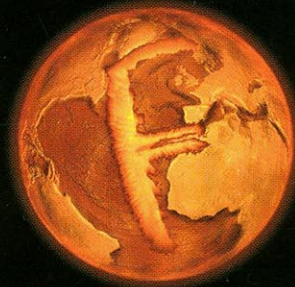
"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT FORSAKEN
AN DIE GENRE-SPITZE."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM
EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL

EXCLUSIV-VERTRIEB IN ÖSTERREICH: DYNAMIC SYSTEMS, 8788 ROTTENMANN
TEL.: 03614-500-50, FAX.: 03614-500-514

AB DEM 4. MAI WIRD ES
DICH VERÄNDERN.



FORSAKEN™

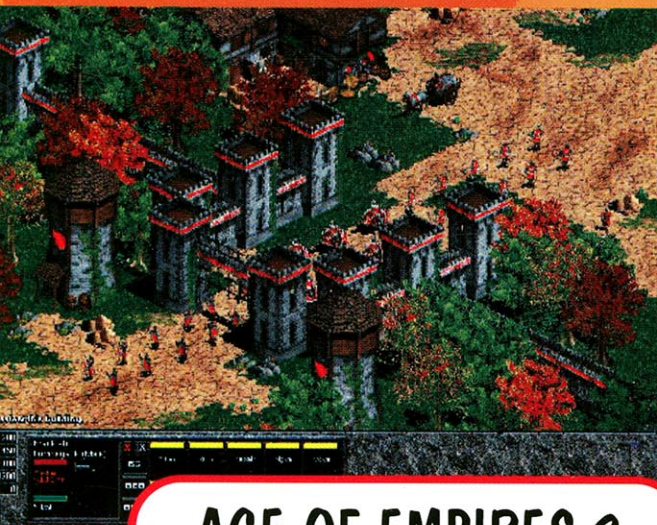


FÜR PC, PLAYSTATION, N64



HOCHSPANNUNG LADEN

AKkaim



Entgegen den Vorankündigungen, das Game werde zu Weihnachten diesen Jahres erscheinen sind nun Gerüchte laut geworden, daß sich die Veröffentlichung auf Frühjahr 1999 verschieben wird. Trotzdem sind wir gespannt was Microsoft diesmal zustande bringt und ob der Erfolg des ersten Teils prolongiert werden kann. Die ersten Screenshots jedenfalls machen Lust auf mehr.

Erscheint im Frühjahr 1999 für PC CD-Rom, Hersteller: Microsoft

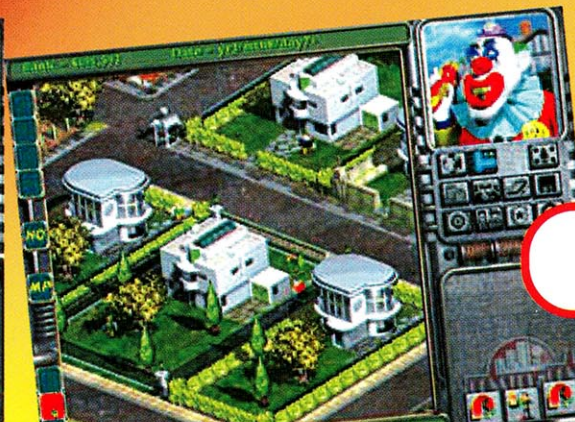
AGE OF EMPIRES 2



DUKETIME

Duketime wird der neue Renner auf dem N64 werden. Diesmal gibt es für jedes Monster sogar mehrere Sterbeszenen. Duke alleine besitzt sechs Möglichkeiten über den Jordan zu gehen. Vier Schwierigkeitsgrade und einen Zweispielermode mit Splitscreen wird es geben. Über die Grafik brauche ich wohl angesichts der ersten Screenshots nichts mehr sagen.

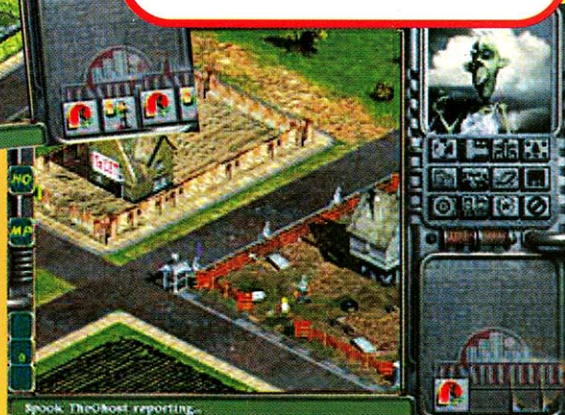
Erscheinung oktober, hersteller GT



CONSTRUCTOR

Auf dem PC zu einem ziemlichem Simulations-Hit geworden, wird das Game aus dem Hause Acclaim nun auch für die PlayStation umgesetzt. Schlüpfe in die Rolle eines Baulöwens, schaffe ein Imperium und baue die entsprechenden Strukturen auf. Dein Gegner wird dir jedoch so oft es geht, das Leben schwer und deine Arbeit zunichte machen. Doch die Materie wird auch dich faszinieren.

Erscheint im Juli 1998 für PSX (PAL) Hersteller: Acclaim/Probe

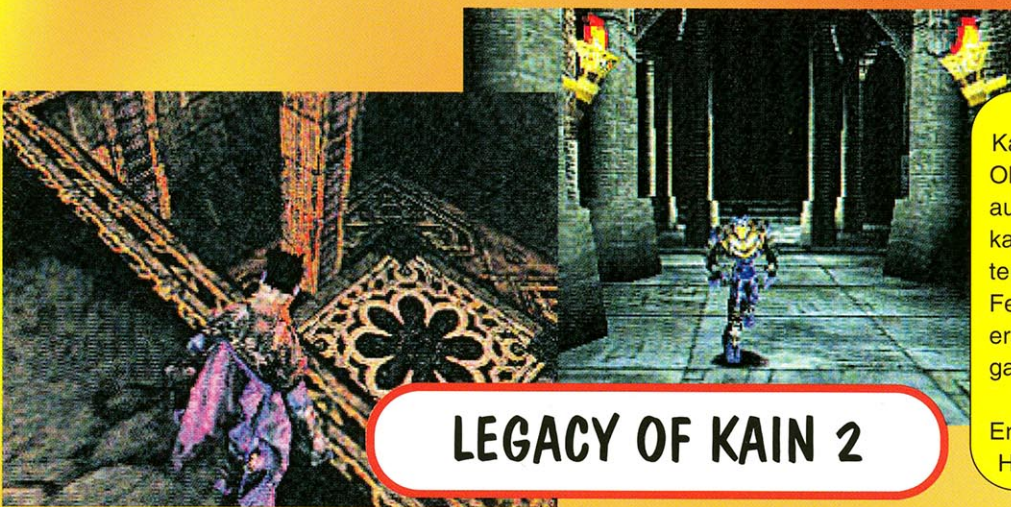


Das klassische Racing Game bekommt einen Nachfolger- und zwar im Herbst diesen Jahres, denn da erscheint F-Zero X. Wer die F-Zero Games mochte, der wird das Spiel lieben, vier verschiedene Rennklassen, der Jack Cup, der Queen Cup, und der King Cup, sowie ein weiterer, der aber nur dann zu spielen ist, wenn die ersten drei gewonnen wurden. 30 verschiedene Fahrzeuge und ein Vierspielermodus laden zum Dahinfetzen ein.

Erscheint im Herbst 1998 für N 64 (PAL) Hersteller: Nintendo



F-ZERO X



LEGACY OF KAIN 2

Der blutige Megahammer Legacy of Kain findet nun doch seine Fortsetzung. Im Oktober diesen Jahres soll nun der zweite Teil auf den Markt kommen und obwohl wenig bekannt wurde, gehen wir doch von verbesserter Grafikengine und zahllosen zusätzlich Features aus. Optisch hat sich, wie man den ersten Bildern entnehmen kann, doch eine ganze Menge verändert.

Erscheint im Oktober 1998 für PlayStation, Hersteller: Crystal Dynamics

LUNAR SILVER STAR

Dem Game, welches in japanischer Version bereits vor dem Sommer heurigen Jahres kommen soll, liegt Lunar: Silver Star aus dem Jahre 1991 zugrunde. Damals wurden nur die Japaner beglückt und die Programmierer haben das Game erst 1996 für den Sega Saturn umgesetzt. Damals wurden bessere Grafiken und effektvollere Sound eingesetzt. Nun bekommt die RPG-Legende ein neues 32-bit Gesicht und wird durch wesentlich mehr Charakteranimationen die Spieler wohl wieder einmal zu Freudenstürmen hinreissen.

Erscheint im August 1998 für PlayStation (PAL) Hersteller: Workin Design/Game Arts



Latest News

Blue Byte hat es geschafft, den Bayrischen Tennisverband (BTV) für das Spiel Game, Net & Match zu gewinnen, wodurch dem Produzenten qualitativ sehr hochwertiger Software die Möglichkeit eröffnet wird, die Firma und das Produkt einer anderen Zielgruppe näherzubringen. Es scheint der Anfang einer langen Zusammenarbeit zu sein.

Raimund Schneider, Geschäftsführer des BTV meinte: "6:0, 6:0 für Blue Byte und Game, Net & Match. Ein wirklich starkes Stück virtuelles Tennis mit nahezu realistischen Bewegungsabläufen, enormer Spieltiefe und hohem Motivationsfaktor durch "echte" Gegner.

Wir freuen uns bereits auf einen Volltest von Game, Net & Match in der nächsten Ausgabe des GAMEexpress

DIESES PAAR KANNST DU GEWINNEN



SNOWRACER GEWINNSPIEL

VON DYNAMIC SYSTEMS

GEWINNE EIN PAAR
CARVING SKI !!!

POSTKARTE EINSENDEN
AN:

GAME EXPRESS
KENNWORT "SNOW RACER"
MARKSTEINERGASSE 13/1/1
1210 WIEN

EINSENDESCHLUSS: 15.06.98
DIE ZIEHUNG ERFOLGT UNTER AUSSCHLUSS
DES RECHTSWEGES. MITARBEITER DER FA.
GAME EXPRESS UND DYNAMIC SYSTEMS
SIND VOM GEWINNSPIEL AUSGESCHLOSSEN.



music & video

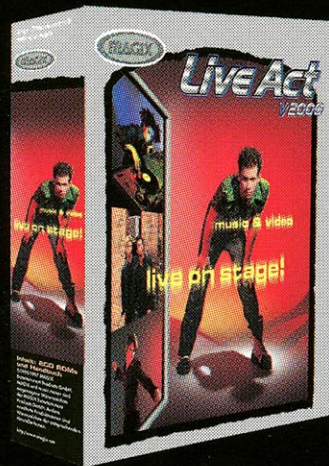
share your dreams



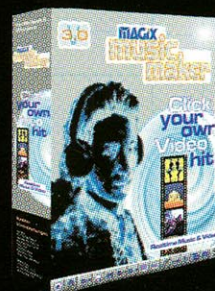
Nach MAGIX music maker, dem ultimativen Musik- und Video-Produktionstool für jeden Multimedia-PC und MAGIX music studio, dem professionellen Digital-Software-Studio, nun Deine eigene Live Performance.



MAGIX music studio verwandelt jeden Multimedia-PC in ein perfektes Profi Home-Studio. Hochleistungs-Sequencer mit 128 MIDI- und 8 Audio-spuren, 8-Spur-Hard-diskrecording mit vielen Effekt- und Editierfunktionen.



MAGIX Live Act macht mit über 700 Musik- und Videodateien Deinen PC zu einem völlig neuartigen pulsierenden Live-Instrument und gleichzeitig zum Lenkrad Deiner Phantasie. In drei Levels erlebst Du Deine eigene audiovisuelle Live-Show. Viele Ergänzungs-CD-ROMs lieferbar.



MAGIX music maker der legendäre Dauersieger. Sound- und Videodesigner mit 1600 Musik-, Grafik-, und Videobausteinen. Viele Ergänzungs-CD-ROMs lieferbar.

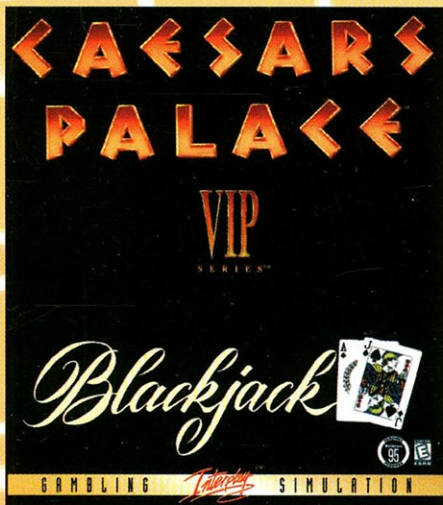
Computer Bild
Qualität sehr gut
Preis/Leistung sehr gut

Beide Artistpool-CDs enthalten je 1200 Musiksamples der berühmten DJ's Dimitri und Lenny D. sowie eine music maker Basic-Version!



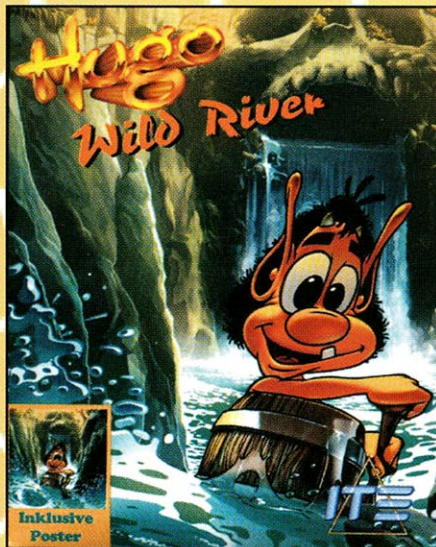
Überall im Handel

Join the **MAGIX** music network <http://www.magix.net>



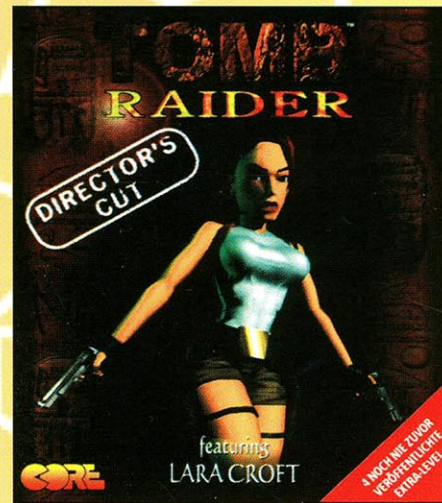
Schon wieder einmal ist Kartenspielen angesagt. Echte Blackjack-Spieler sind ja meist bei einem PC Programm eher skeptisch.

Bei diesem Game handelt es sich um eine Regeltechnisch gut gelungene Ausführung von Blackjack. Die allgemeinen Regeln werden eingehalten und dies ist bei den Spielen dieser Art doch eher sehr selten. Denn wenn ich mich nicht irre, darf z.B. das Casino, wenn es 15 Punkte erreicht, bzw. überschritten hat keine Karte mehr nehmen. Ebenso muß es aber Karten aufnehmen, solange die ominöse 15 Punkte-Grenze nicht überschritten wurde. Grafisch ist das Programm recht gut gemacht, auch der Sound läßt auf ein Casino feeling schließen. Da in der Verpackung nur eine CD ohne Beschreibung enthalten ist, bezeichne ich dieses als DUMMY-Packung. Da hätte es eine kleinere Verpackung auch getan, oder glaubt der User nur eine große Verpackung enthält auch ein großes Game? Fazit: Großes Volumen, wenig Inhalt.



Wer kennt ihn nicht, den herzigen Troll Hugo, der schon eine ganze Reihe an Fernsehauftritten hinter sich hat und dem die Kinderherzen nur so zufliegen. Das kann aber nur am liebenswerten Outfit des Kleinen, sicher nicht am Inhalt der dazugehörigen PC-Games liegen.

Mittels dreier Tasten läßt sich Hugo durch die nicht gerade aufregend designten Levels steuern, ein wenig ausweichen hier, ein wenig springen da und dann noch die Gegenstände aufsammeln und schon ist man im Ziel. Also ein Spiel, das nicht unbedingt vor Motivationsfaktor strotzt, denn bereits Kinder in sehr zartem Alter werden die "Hürden" dieses Games ohne wirkliche Probleme meistern. Der Reiz dieses Spiels liegt wohl an der Popularität von Hugo, denn die Ausführung und der Spielwitz ist nicht gerade vom Feinsten. Aber bitte, es muß wohl auch solche Games geben.



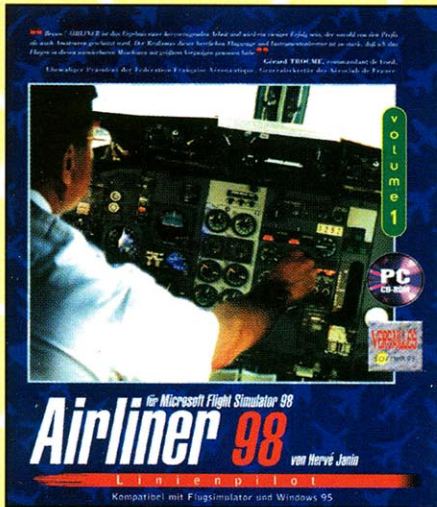
Nach dem überaus erfolgreichen zweiten Teil der Lara Croft Saga brachte Eidos nunmehr Teil 1 neu aufgemotzt heraus. Der Directors Cut wird sogar mit einem (mit Flüssigkeit gefüllten) Lara-Mousepad ausgeliefert. Also ein Muß für alle Fans der kurvenreichen Action-Schönheit.

Neben der Vollversion von Tomb Raider 1 enthält diese Premier-Collection vier zusätzliche Levels und das eben angesprochene Mousepad. Neu ist die Ägyptenmission, die landschaftlich ein absoluter Tophammer ist und das Spielerauge wahrlich verwöhnt, in zwei Levels bekämpft Lara großteils Krokodile und Leoparden und stellt ihre Tauchkenntnisse wieder einmal unter Beweis. Level drei und vier spielen in Atlantis, wo angriffslustige Aliens und gefährliche Lavagruben Lara's Leben verkürzen. Punktgenaues Springen und schnelle Reaktionen beim Abfeuern der Waffen sind wichtig, um nicht immer für Lara's Ableben verantwortlich zu sein. Ein Game, das für alle Fans ein Muß ist, alleine das Mousepad muß man haben!

CAESARS PALACE		
GRAFIK		62 %
SOUND/MUSIK		50 %
SPIELBARKEIT		70 %
MOTIVATION		39 %
STEUERUNG		76 %
HANDBUCH		2 %
GESAMTNOTE:	50%	
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	INTERPLAY	
TESTMUSTER:	DARIUS HANDELSGBH 01-285-86-85-0	
GENRE:	KARTENSPIEL	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 399,-	
HARDWARE:	>PENTIUM 90, MIND.16MB RAM, >15 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1-4 SPIELER, DIREKT X	

HUGO		
GRAFIK		40 %
SOUND/MUSIK		30 %
SPIELBARKEIT		80 %
MOTIVATION		20 %
STEUERUNG		55 %
HANDBUCH		50 %
GESAMTNOTE:	46%	
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	ITE	
TESTMUSTER:	DYNAMIC SYSTEMS 03614-500-50	
GENRE:	ACTION GAME	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 699,-	
HARDWARE:	>PENTIUM 75, MIND.16MB RAM, >60 MB FESTPLATTE, 2X CD, VGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1 SPIELER	

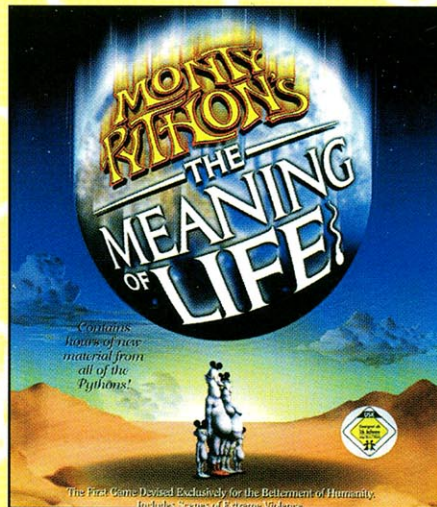
TOMB RAIDER DIRECTORS CUT		
GRAFIK		89 %
SOUND/MUSIK		88 %
SPIELBARKEIT		90 %
MOTIVATION		86 %
STEUERUNG		81 %
HANDBUCH		76 %
GESAMTNOTE:	85%	
GEWALT IM SPIEL		50 %
HERSTELLER:	CORE DESIGN	
TESTMUSTER:	DARIUS HANDELSGBH 01-285-86-85-0	
GENRE:	ACTION ADVENTURE	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 399,-	
HARDWARE:	>PENTIUM 90, >8MB RAM, >40 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN 95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS 1 SPIELER, UNTERSTÜTZT 3DFX UND POWER VR	



Endlich ist zu den Flugsimulatoren MS Flight Simulator 98 und Flugsimulator 98 ein umfangreiches Zusatzwerk erschienen, was die Herzen aller realistischen Flugsimulanten höher schlagen lassen wird.

Unglaubliche Realitätsnähe wird bei dieser Software geboten, was natürlich auch an der fachmännischen Beratung der Programmierer durch Remy Laven und Lionel Dyck, liegt. Man hat hier einen Simulationszusatz produziert, der 6 verschiedene Fluggesellschaften und jede Menge riesiger "Vögel" beinhaltet, nämlich Boeing 727-200, 767-300, 737-300 und 747-400. Noch nie wurden die Instrumentenbretter so realitätskonform dargestellt, noch nie waren so viele Optionen vorhanden mit einem Wort war das Fliegen eines Linienjets schöner. Der Airliner bietet auch zahlreiche Abenteuer, die dir helfen sollen, dich mit den Start- und Landemanövern vertraut zu machen und in weiterer Folge den Vogel sicher zu steuern. Wechselnde Wetterverhältnisse sorgen für zusätzlichen Adrenalinschub.

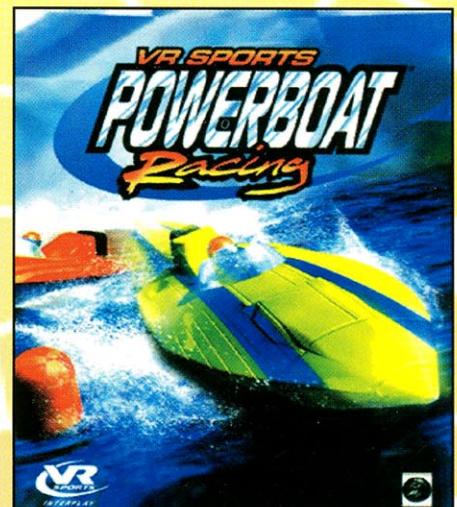
AIRLINER		
GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		68 %
REALITÄTSNÄHE		99 %
MOTIVATION		85 %
STEUERUNG		80 %
HANDBUCH		60 %
GESAMTNOTE:		80 %
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	VERSAILLES	
TESTMUSTER:	DYNAMIC SYSTEMS 03614-500-50	
GENRE:	FLUG-SIMULATOR	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 449,-	
HARDWARE:	>PENTIUM 90, >16MB RAM, >65 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBL. KOMP., MAUS, 1 SPIELER	



Es ist fast müßig über Monty Pythons zu berichten, denn wir haben sie wohl alles gesehen und entweder geliebt oder gehaßt - die Filme der englischen Starkomiker-Truppe. Und nun halten sie auch auf dem PC Einzug. Na das kann ja was werden.

Die Hersteller selbst bezeichnen das Game als eines, das wohl niemand mögen wird und doch ist auch hierzulande die Fangemeinde der abartigen und skurrilen Klamauker riesengroß. The meaning of Life, also der Sinn des Lebens, basiert auf dem gleichnamigen Film und ist doch ein eigenständiges Produkt, welches voll von unglaublichen Pointen und Sketches ist, welche durch die hervorragende englische Sprachausgabe noch viel besser rüberkommen!.. Dieses "Game" ist ein absolutes Muß für alle Freunde des englischen Humors, und jeder der Monty Python mag, ohnehin absolute Pflicht. Laß dir das nur ja nicht entgehen.

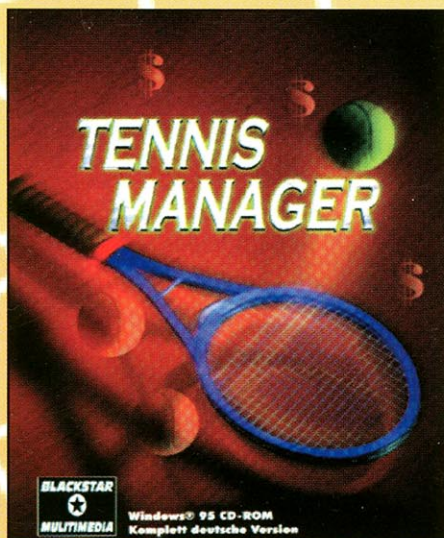
MEANING OF LIFE		
GRAFIK		70 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPIELBARKEIT		80 %
MOTIVATION		80 %
STEUERUNG		85 %
HANDBUCH		70 %
GESAMTNOTE:		79 %
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	TAKE 2/ 7TH LEVEL	
TESTMUSTER:	DYNAMIC SYSTEMS 03614-500-50	
GENRE:	BLÖDEL GAME	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 694,-	
HARDWARE:	>PENTIUM 90, >16MB RAM, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1 SPIELER	



Topspeed in Powerboats, irre Tracks und eine mörderische Steuerung, das sind die Attribute von Power Boat Racing. Ein Spiel bei dem du naß wirst, nämlich schweißnaß in den Handflächen.

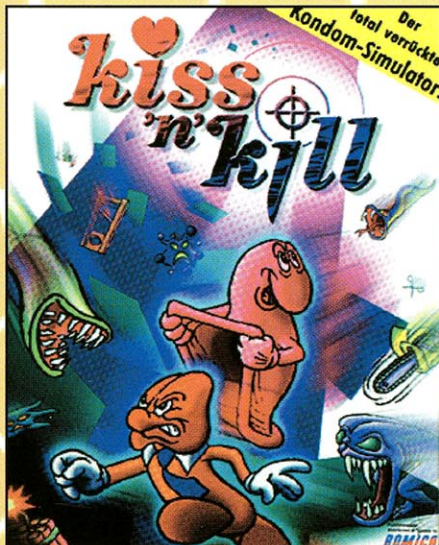
Wähle aus insgesamt 3 Motorenklassen und somit 16 Racing-Boats und 9 Strecken aus und wirf dich in den Kampf, denn deine Gegner beherrschen ihr schnittigen Boot hervorragend und du wirst wohl einige Rennen im Trainingsmodus brauchen, um mit der Steuerung zurande zu kommen und kannst dich erst dann in andere Modi (Slalom, Kopf an Kopf oder Arcade) wagen. Ja, das Game ist schnell, verdammt schnell sogar, wie es sich eben für ein Rennspiel der Oberklasse gehört und bietet auch im 2 oder 4-Spieler Modus (horizontal oder vertikal geteilter Schirm bei 2 Playermode optional) noch genügend Übersicht für die Spieler. Ein hervorragendes Game für Racingfans am PC!

POWERBOAT		
GRAFIK		87 %
SOUND/MUSIK		70 %
SPIELBARKEIT		80 %
MOTIVATION		85 %
STEUERUNG		75 %
HANDBUCH		80 %
GESAMTNOTE:		80 %
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	VR SPORTS/ INTERPLAY	
TESTMUSTER:	DARIUS HANDELSGMBH 01-285-86-85-0	
GENRE:	RACING GAME	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 699,-	
HARDWARE:	>PENTIUM 133, >16MB RAM, >100 MB FESTPLATTE, 2X CD, VGA, WIN 95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1-4 SPIELER (NETZWERK)	



Wenn dieses Programm nicht auf den Markt gekommen wäre, man hätte es direkt erfinden müssen. Einfach nur um zu demonstrieren, wie Games NICHT gemacht sein dürfen und wie man die Spieler um den Verstand bringen kann.

Tja, nachdem es ja eine sehr große Zahl Fußballmanager am Markt gibt, war es nur eine Frage der Zeit, bis die Welt des Tennis auch erschlossen würde. Nur, daß man es so anstellt, das haben wohl auch die größten Pessimisten nicht gedacht. Einfalllos und mit unglaublich dilettantischer Präsentation wird hier die Welt des weißen Sports gezeigt, es geht nur um Prestige und Geld, die Spieler werden trainiert und müssen Turniere bestreiten, aber das Allerwichtigste sind protzige Autos und teure Villen. So kann's aber nicht funktionieren, denn mit einer Managementsimulation hat der Tennismanager absolut nichts zu tun. Ich persönlich brauche dieses Game wie einen Kropf.



Was es nicht so alles gibt im Bereich der PC-Spiele! Jetzt ist das erste "Adventure" zum Thema Freude am Sex erschienen. Der Titel der Software: "Kiss 'n' Kill. Es dreht sich alles um den Bereich der Kondome, wobei es darum geht, den "Feinden" der Kondome (Scheren, Piercings oder Reißverschlüsse) zu entkommen.

Frech und frivol steuerst du den "besten Freund des Mannes" durch unzählige Level, wobei dir Schauplätze wie Bayern, Sibirien, eine Techno-Party und exotische Tracks unterkommen. Die Hauptfiguren von Kiss 'n' sind Condomradin und Archibald und sie machen die Welten unsicher, eine Safer-Sex Galerie, die auch die feröstliche Liebesphilosophie beinhaltet ist ebenso vertreten wie herrlich animierte Puzzles und Memories. Was soll's, Kiss 'n' Kill ist einfach süß und knuddelig und macht immer wieder Lust auf ein Spielchen. Das andere Spiel für den PC mit einem gewissen Aufklärungsfaktor. Bravo!



Blue Bytes Incubation bekommt Nachwuchs, denn nun sind vierzig (!) Zusatzmissions und Levels auf den Markt gekommen, die dieses ohnehin schon hervorragende Game noch interessanter und spannender machen.

Doch das ist noch lange nicht alles, denn Missions alleine würde ja jeder erwarten, aber Blue Byte setzt noch einen drauf. Vier neue Mutantentypen und die gleiche Anzahl an neuen Waffen bringen Leben in die Bude und wenn man dann auch noch die zusätzlichen zehn Multiplayerkarten mit samt dem mächtigen Szenarioeditor miteinbezieht, dann kann man nur eines von sich geben: Diese Zusatz-CD ist wirklich gelungen und jeder der auf Taktikspiele (rundenbasierend) steht und Incubation noch nicht besitzt, dann sollte er JETZT zugreifen. Es ist ein hervorragendes Game mit einer Unzahl an neuen Features, sehr schöner Grafik und tollem Sound.

TENNIS MANAGER

GRAFIK		20 %
SOUND/MUSIK		15 %
SPIELBARKEIT		30 %
MOTIVATION		0 %
STEUERUNG		40 %
HANDBUCH		40 %

GESAMTNOTE:

24 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

BLACKSTAR MULTIMEDIA

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE:

MANAGER ???

RICHTPREIS:

CA.ÖS 499,-

HARDWARE:

>PENTIUM 90, MIND.8MB RAM, >15 MB FESTPLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1 SPIELER,

KISS 'N KILL

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		75 %
SPIELBARKEIT		86 %
MOTIVATION		80 %
STEUERUNG		76 %
HANDBUCH		70 %

GESAMTNOTE:

78 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

KIMEY FUN MEDIA

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE:

KONDOM SIMULATOR

RICHTPREIS:

CA.ÖS 339,-

HARDWARE:

>PC 486/66, MIND.16MB RAM, >15 MB FESTPLATTE, 2X CD, VGA, WIN95+NT, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1 SPIELER
MAC: SYS7.5, 16MB, 2XCD, 256 FARBEN

INCUBATION MISSION PAC

GRAFIK		91 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPIELBARKEIT		85 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		76 %
HANDBUCH		70 %

GESAMTNOTE:

84 %

GEWALT IM SPIEL

50 %

HERSTELLER:

BLUE BYTE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE:

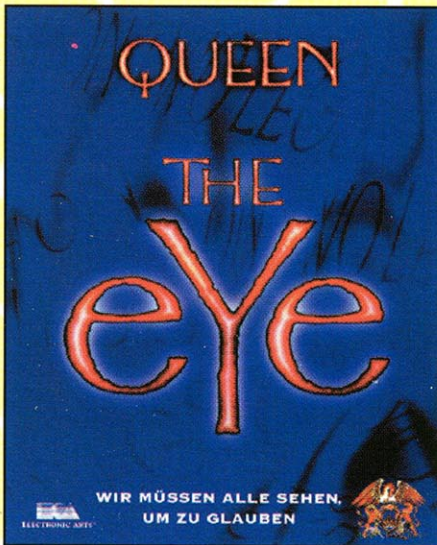
ACTION TAKTIK

RICHTPREIS:

CA.ÖS 299,-

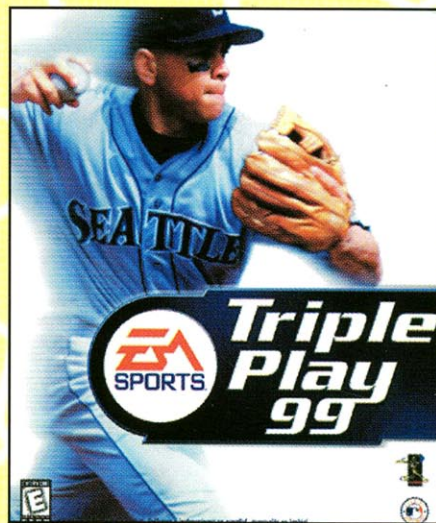
HARDWARE:

>PENTIUM 90, >16MB RAM, >60 MB FESTPLATTE, 2X CD, SVGA, WIN 95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS
1-2 SPIELER(NETZWERK,MODEM), UNTERSTÜTZT 3DFX



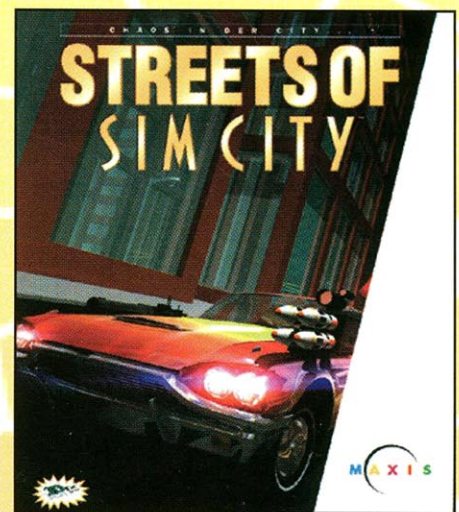
Das geht unter die Haut, ein Action Adventure mit der musikalischen Untermalung von der Rockband Queen, also John Deacon, Brian May, Freddie Mercury und Roger Taylor. Das Motto des Spiels: "Wir müssen alle sehen um zu glauben"

In fünf gerenderten SVGA-Welten geht es bei komplizierten und außergewöhnlichen Rätseln (60 am Stück!) voll zur Sache, über 200 Kampf-Bewegungen werden in Motion-Capture dargestellt. Die 40 Charaktere, mit denen du interaktiv agieren kannst werden durch das MC-System lebendig gemacht und sind hervorragend dargestellt. Und wenn du dann noch die 2 Stunden Soundtrack von Queen in dieses Game miteinbeziehst, dann weißt du, daß du als Adventure- und Musikfreak an "Queen the Eye" nicht vorbeikommen wirst. Hervorragender Sound (liegt auf der Hand) und sehr schöne Grafik machen dieses Game zu einem echten Erlebnis.



Wenn ich nur endlich diese Sportart mit all ihren Facetten und Feinheiten durchschauen könnte, aber der ganz genaue Sinn und Zweck von Baseball ist mir bis dato verborgen geblieben.

Wie auch immer, dieses Game bietet eine unglaubliche Anzahl an Features, denn sowohl Einzelspiel, Play-off, Saison oder Turnier können gespielt werden. Alle Teams der amerikanischen Major League sind mit dabei und erstmals in diesem Genre kannst du auch die Funktion des Managers übernehmen und deine Spieler über Internet gegen die eines anderen Teamchefs antreten lassen. Hervorragende Optionsvielfalt und eine tolle Soundkulisse heben sich gegen die schlichte Grafik (es ist kaum ein Unterschied zwischen "normaler" und beschleunigter Grafik zu erkennen) hervor und alle Fans dieses Sports werden an Triple Play 99 ihre Freude haben und vielleicht kann mir ja doch irgendwann einer den Sinn eines Home-Runs erklären.



Durch die Städte von Sim City 2000 fetzen, die besten Boliden steuern, mit Raketenwerfern oder Maschinengewehren die Hindernisse einfach wegsprengen, all das bietet "Streets of Sim City".

Du kannst entweder die vorgegebenen 50 Städte unsicher machen und dich dort mit deinen Gegnern anlegen, ihnen mit Ölteppichen das Leben schwer machen und sie mit deinen Waffen dem Erdboden gleichmachen. Was immer du tust, es wird dein Konto auffetten und mit der erwirtschafteten Kohle motzt du deinen Boliden auf, kaufst neue Waffen oder läßt dein Auto reparieren. Wähle zwischen 5 verschiedenen Autos oder kreierte deinen eigenen Car bis hin zur Lackierung, ganz nach deinen Wünschen.

Mit dem Rennbahn-Editor kannst du eine unbegrenzte Anzahl städtischer Tracks anlegen und mit dem Mehrspielermodus über Internet oder Modem gegen bis zu sieben Spieler antreten. Spielspaß für Wochen ist mit Streets of Sim City garantiert.

QUEEN THE EYE		
GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		99 %
SPIELBARKEIT		75 %
MOTIVATION		81 %
STEUERUNG		80 %
HANDBUCH		75 %
GESAMTNOTE:	82%	
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	DESTINATION DESIGN	
TESTMUSTER:	EA-AUSTRIA 02236-86-40-75	
GENRE:	ADVENTURE	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 699,-	
HARDWARE:	>PENTIUM 90, MIND.16MB RAM,>100 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, DOS6.0, WIN95, SOUNDBL.KOMP., MAUS, 1 SPIELER	

TRIPPLE PLAY 99		
GRAFIK		70 %
SOUND/MUSIK		85 %
SPIELBARKEIT		75 %
MOTIVATION		67 %
STEUERUNG		80 %
HANDBUCH		65 %
GESAMTNOTE:	74%	
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	EA-SPORTS	
TESTMUSTER:	EA-AUSTRIA 02236-86-40-75	
GENRE:	BASEBALL	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 699,-	
HARDWARE:	>PENTIUM 133 >16MB RAM, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1-8 SPIELER, DIRECT 3D	

STREETS OF SIM CITY		
GRAFIK		75 %
SOUND/MUSIK		79 %
SPIELBARKEIT		85 %
MOTIVATION		80 %
STEUERUNG		70 %
HANDBUCH		76 %
GESAMTNOTE:	80%	
GEWALT IM SPIEL		11 %
HERSTELLER:	MAXIS	
TESTMUSTER:	EA-AUSTRIA 02236-86-40-75	
GENRE:	RACING GAME	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 699,-	
HARDWARE:	>PENTIUM 166, >32MB RAM,>35 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN 95,SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 3DFX, DIRECT 3D 1-8 SPIELER (NETZWERK), LENKRAD	

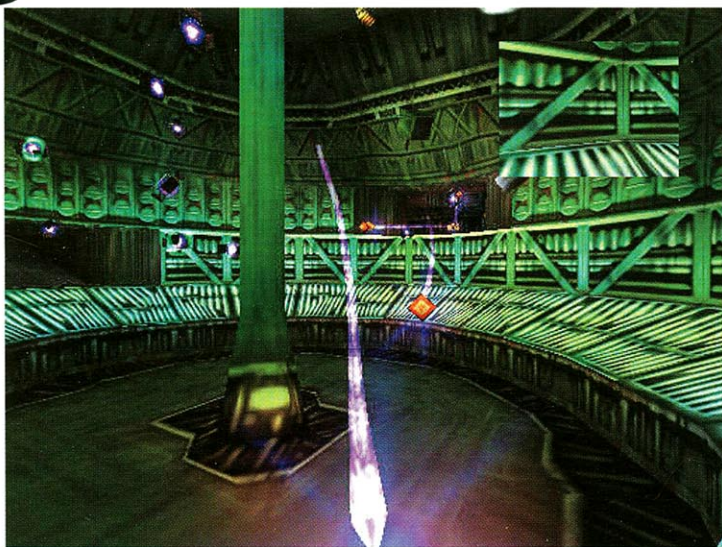
FORSAKEN





Der Descent-Killer ist da! Und er ist besser, schneller und spektakulärer als wir angenommen haben. Die Jagd durch unterirdische Gänge, der Kampf mit übermächtigen Gegnern wird zur Herausforderung für jeden Actionfreak.

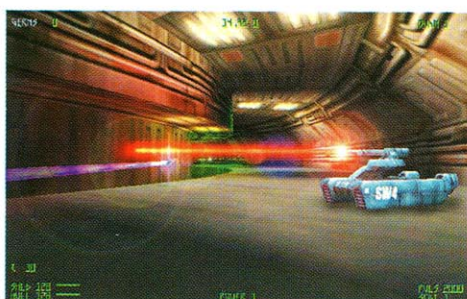
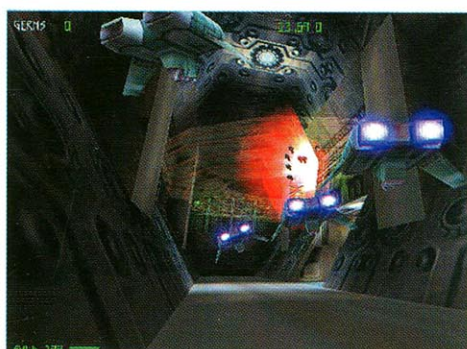
Andres als beim "vergleichbaren" Game Descent (Interplay) nimmst du nicht den Platz eines Helden, der die Welt zu retten versucht, einnimmst, sondern in die Rolle eines skrupellosen Freibeuters schlüpfst, der versucht, möglichst viel Beute vor den anderen Gangstern zu machen. Als Vorgeschichte sei erwähnt, daß die Welt nach einem mißglückten Experiment fast völlig zerstört wurde und die Menschen nun rasch den Planeten zu verlassen haben. Die Regierung hat Sperrgebiete errichtet, die selbstverständlich den gesamten



Abschaum der Galaxie, unter anderem auch dich, magisch anziehen. Jetzt geht es einfach nur noch darum, Beute zu machen und die fiesen Fieslinge abzuknallen. Schließlich muß man ja für Recht und Ordnung sorgen (und nebenbei a b c a s h e n) wenn's schon

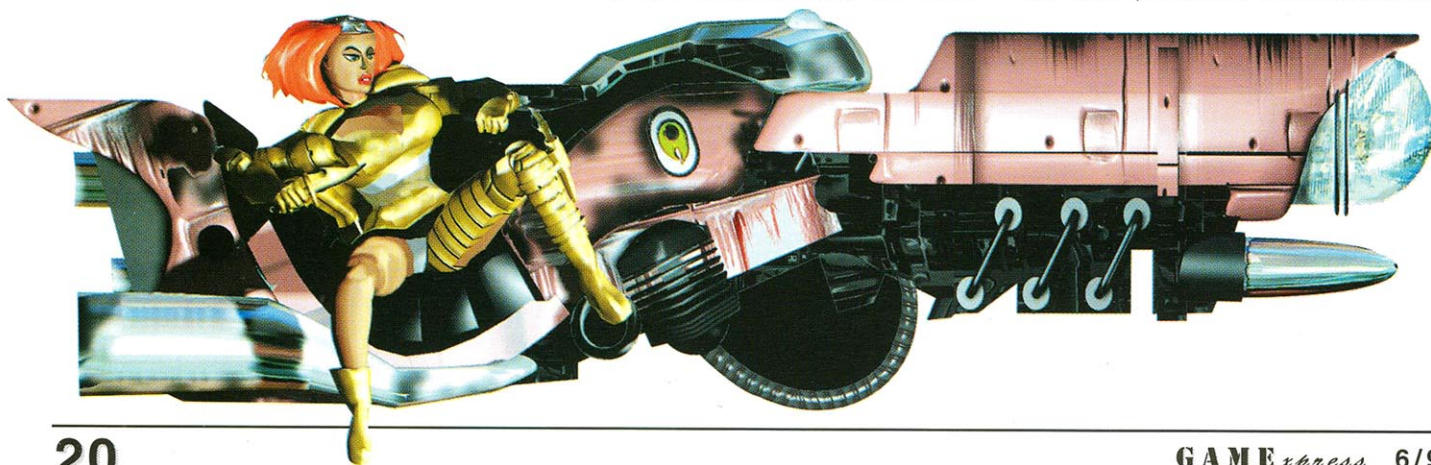
sonst keiner tut. Es stehen dir 16 verschiedene Plünderer zu Auswahl, die sich sowohl in bezug auf Bewaffnung, Schutzschilder, Panzerung, Beschleunigung und Speed von einander unterscheiden und es bleibt dir überlassen, mit welchem der Halsabschneider du die 15 riesengroßen Levels meistern willst. Doch merke dir eines, hier herrscht das Gesetz der Straße, das Gesetz der Gesetzlosen, zuerst schießen, dann fragen. Die Spieler, die die Levels am besten meistern, haben sich folgenden Satz eingeprägt und murmeln ihn während des Kampfes ständig: "Ich bin wie Clint Eastwood, frag nicht - schieß gut".

Ja es herrscht rauher Wind in den dunklen Gängen und Schächten und eine übergroße Anzahl an Gegnern wird dir das Leben schwer machen, doch du hast ja deine Waffen, mit denen du alles, was sich bewegt, alles was auch nur atmet, ohne mit der Wimper zu zucken über den Haufen schießt. Bloß klingt das wesentlich einfacher, als es ist, denn die Unholde haben die unangenehme Eigenschaft, den Schüssen geschickt nach allen Seiten auszuweichen und das Feuer mit einer unglaublichen Treffsicherheit zu erwidern. Ja so sind sie, die gesetzlosen Jäger des Geldes und du mußt eine ganze Menge von den Cyborgs lernen um ihnen Paroli bieten zu können. Speziell das Driften oder Ausweichen nach oben erfordert jede Menge Fingerfertigkeit und vorallem auch Übung, denn nur mit diesen Fähigkeiten wirst du in den Levels länger überleben, als dein Cola braucht um auszurauchen.



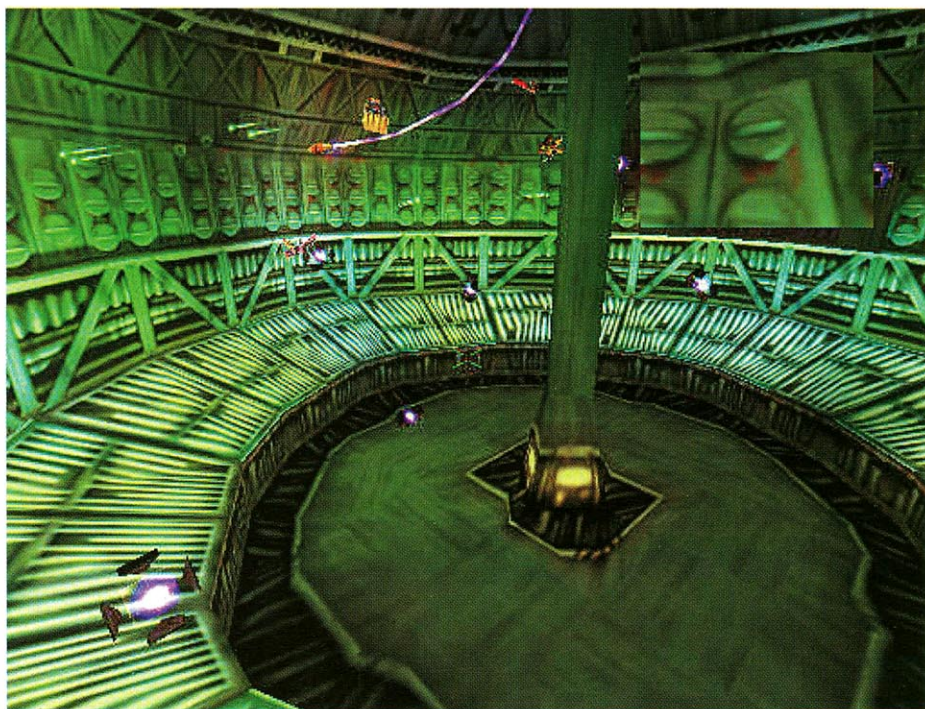
Du siehst bereits jetzt, daß Forsaken kein herkömmliches Ballerspiel ist, bei dem du wildgeworden durch die Gänge hampeln und wie verrückt ein Magazin nach dem anderen leerschießen kannst, ohne in wirkliche Bedrängnis zu kommen. Vielmehr ist hier Taktik, Gefühl und Umsicht angesagt, denn hinter jeder Ecke kann ein neuer Schwarm Gegner auf dich warten, der dich dann geschickt einkreist, von allen Seiten in die Mangel nimmt und wo jeder einzelne von denen deinen Salven geschickt ausweicht und dann wendig das Feuer erwidert. Du wirst erkennen, daß du von deinen computergesteuerten Gegnern jede Menge lernen kannst, denn diese ziehen sich bei Beschuß zurück oder suchen zumindest eine bessere Schußposition um aus dieser dann von neuem Attacken zu reiten. Besonders fies sind die (zwar eher seltenen, aber doch ab und zu vorhandenen) Kamikaze-Aktionen, die dazu

dienen, dich aus der Deckung zu locken um dir dann mit einer Unmenge an Gegnern, gegen die du keine Chance haben kannst, das Lichtlein auszublenden. Wir haben es also mit einer gewaltigen Gegnerintelligenz zu tun und die vom Entwickler eingebauten Levelfallen sind auch nicht von schlechten Eltern. Herabstürzende Felsbrocken, defekte Aufzüge oder auch Turbinen, die dich zu zermatschkern drohen tun eben den unzähligen Gegnern das Ihre zu einem schnellen Spielertod. Nun freut uns aber der Umstand, daß die Programmierer in puncto Leveldesign unglaublich innovativ waren, mit Abwechslung beileibe nicht geizig haben und so der Spieler nie in Verlegenheit kommt, vor Langeweile zu gähnen oder gar einen Schluck des mittlerweile zum "Lack" mutierten Colas zu nehmen. Da hat man sich aus den Klauen dreier Kampfgleiter befreit, hat diese (verbunden mit wirklich sensa-





tionell animierten Explosionen) in die ewigen Jagdgründe geschickt, ist an den Panzern nicht gescheitert und dann das: drei Geschütztürme feuern eine beachtliche Anzahl Lenkraketen auf dein Futurbike ab und du mußt nun schnell reagieren, die Raketen in der Luft mit der Laserkanone abfangen und dann auch noch die Türme zerstören, bevor die nächste Salve auf dich zurast. Ja, es ist Abwechslung geboten und man kommt kaum zum Verschnaufen, das alles ist aber nicht unfair aufgebaut, denn mit et-

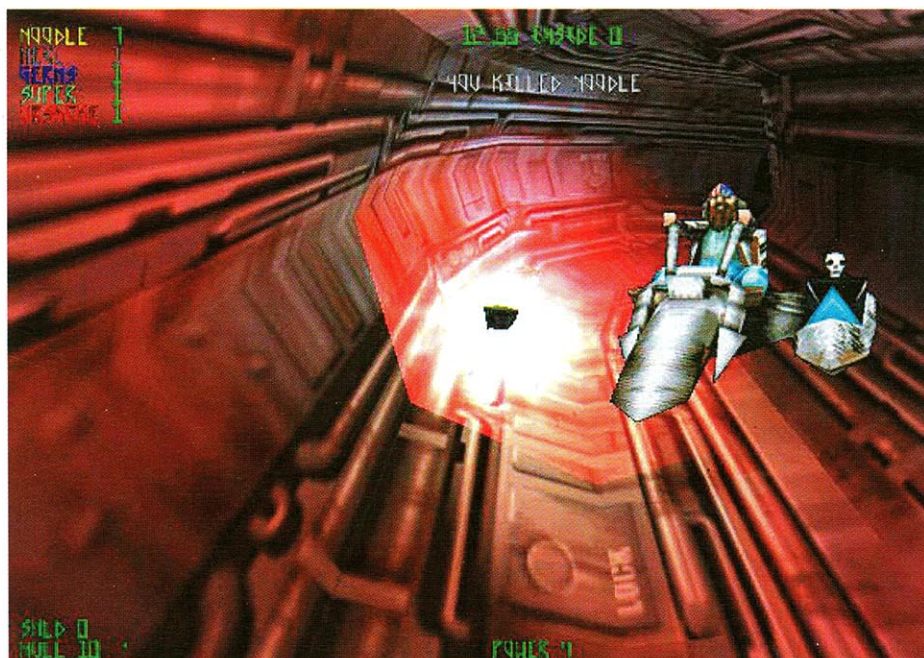


was Umsicht und Aufmerksamkeit kann man die Fallen frühzeitig erkennen und so Beschädigungen am eigenen Fahrzeug vorbeugen oder gar die drohende Zerstörung verhindern. Grafisch kommt das Game hervorragend rüber und wenn die Rechnerleistung inklusive der 3D Grafikbeschleunigerkarte paßt, dann steht einem optisch hervorragenden Kampf Cyborg gegen Freibeuter, Halsabschneider gegen Handtaschenräuber nichts mehr im Wege. Sound und FX sind auch nicht von schlechten Eltern, die Geräuschkulisse ähnelt der von Terminator 2, die Stimmung ist irgendwie bedrückend und die Sprachausgabe gibt die etwas rauhe Umgangsform in gewissen Milieus wider. Hier faßt man sich

nunmal nicht mit Glacéhandschuhen an und fragt nicht höflich: "Entschuldigen Sie bitte, wären Sie so freundlich mir diesen Teil der Beute zu überlassen?". Hier wird geschossen, geplündert und zerstört, denn hier geht es um Macht und Geld und darum das Bestmögliche rauszuholen.

Ein Spiel der absoluten Sonderklasse, das grafisch und soundmäßig jede Menge bietet, das hervorragend designt ist, das Abwechslung pur ist, aber das auch eine verdammt schwer erlernbare Steuerung hat. Ein Game mit ungeheurer intelligenten Gegnern und tollen Grafikeffekten. Ein absolutes Muß-Game. Kaufen!

Thomas Gehring



FORSAKEN

GRAFIK		92 %
SOUND/MUSIK		92 %
SPIELBARKEIT		93 %
MOTIVATION		95 %
STEUERUNG		93 %
HANDBUCH		87 %

GESAMTNOTE:

92%

GEWALT IM SPIEL

48 %

HERSTELLER:

ACCLAIM

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

3D ACTION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 599,-

HARDWARE:

> PENTIUM 166, MIND.32 MB RAM, >100 MB FEST-PLATTE, 8X CD, SVGA, WIN95, DIRECT 3D, MAUS
SOUNDBLASTER KOMP., 1-16 SPIELER (NETZWERK)

LUCKY LUKE

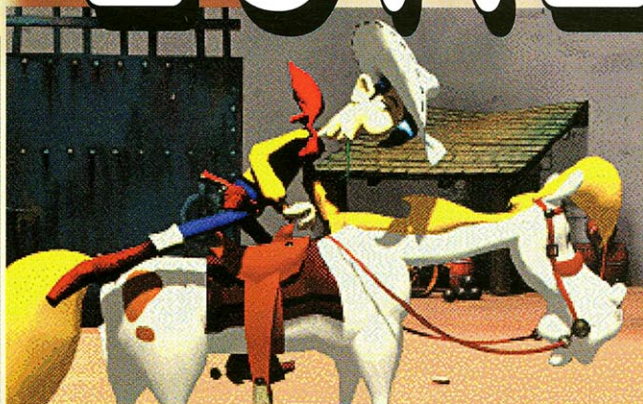


Der Mann, der schneller zieht als sein Schatten, der immer cool und lässig auf seinem Pferd Jolly Jumper dahin trabt, hat auf dem PC Einzug gehalten. Die rede ist, wie könnte es anders sein, von Lucky Luke und seinem ewigen Kampf gegen die gefährlichen und ebenso doofen Daltons.

Ein Jump'n Run, welches aus einer erfolgreichen Comic-Serie entsteht, steht immer unter Erfolgsdruck und so verspricht man sich von Lucky Luke eine ganze Menge. Infogrames hat sich bemüht, den Helden



ganz ohne Ecken und Kanten in die dreidimensionale Welt zu implizieren, den Spielspaß nicht auf der Strecke zu lassen und für Abwechslung zu sorgen. Ja Freunde, das ist gelungen, wenn auch nur bedingt, denn Luke macht sich gleich zu Beginn ans Werk, den vielen Abgesandten der Daltons, die ihm ans Leder wollen, Benehmen beizubringen. Hier müssen unzählige Geschicklichkeitsaufgaben bewältigt werden und der Finger muß ganz locker am Abzug sein, damit immer und überall die Hand des Gesetzes regiert. Nun, das sollte nicht zwingend das Problem sein, vielmehr wird man an zahlreichen, fast unspielbaren Sprungpassagen einige graue Haare bekommen und erst nach vielen Versuchen mühelos diese Stellen meistern. Die Gegner lauern überall: an offenen Fenstern, hinter Ecken oder in Nebengassen und zahlreiche versteckte Schlüssel,



Schalter und andere Items müssen gefunden werden. Was soll's, das Game gehört sicher nicht zur absoluten Oberklasse der Jump 'n Runs aber Spaß macht es allemal. Der Sound kommt gut rüber und auch die Grafik ist nicht so übel, wenn auch ausbaufähig. Es macht dem Spieler Freude, die Dalton-Knaben zu erledigen, neue Dinge zu erkunden und mit dem coolsten aller coolen Cow-boys unzählige Abenteuer zu bestehen. Was sicher störend auffällt ist der unausgeglichene Schwierigkeitsgrad, denn man meistert einen Level spielend leicht und beim nächsten gerät man an den Rande eines Herzinfarktes. Hier hätte man etwas mehr Fingerspitzengefühl beweisen müssen. Lucky Luke Fans werden aber mit Sicherheit ihr Freude an dieser Umsetzung haben.

Thomas Gehringer

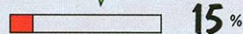
LUCKY LUKE

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		76 %
SPIELBARKEIT		83 %
MOTIVATION		82 %
STEUERUNG		73 %
HANDBUCH		70 %

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL



HERSTELLER:

INFOGRADES

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

JUMP 'N RUN

RICHTPREIS:

CA.ÖS 649,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, MIND.16MB RAM,>75 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

**DIE GRÖSSTEN COMPUTER-SPIELE-MAGAZINE
SIND SICH EINIG:**

„Das Prachtstück fesselt ab der ersten Minute...“

PC GAMES 5/98

„Liebe auf den ersten Klick“

GAMESTAR 5/98

„...gehört ANNO 1602 für mich zu den besten Spielen, die
im deutschsprachigen Raum je entwickelt wurden.“

PC PLAYER 5/98

„...ist dieses Spiel mein ganz persönlicher Tip für alle
Freunde anspruchsvoller PC-Unterhaltung!“

PC JOKER 5/98

„Dank der in dieser Form bislang unerreichten
Kombination von Wirtschaftssimulation und strategischen
Elementen empfiehlt sich ANNO 1602 für eine besonders
breite Zielgruppe...“

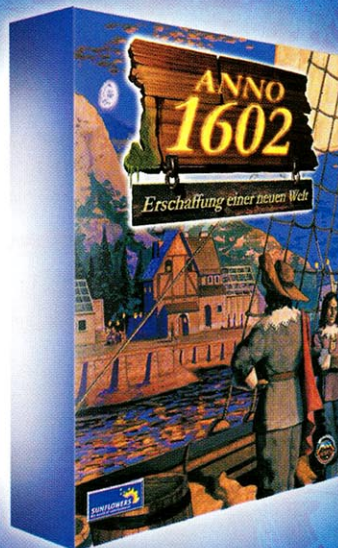
PC ACTION 5/98

WOLLEN SIE MITREDEN?

*Dann müssen Sie jetzt das meistverkaufte
PC-Spiel* des Jahres haben!*

ANNO 1602 bringt Ihnen
eine ganz neue Welt. Ihre Welt!
Entdecken, besiedeln, bauen,
Handel treiben und verteidigen –
in **ANNO 1602** sind Handels-,
Wirtschafts- und Strategie-Elemente
einzigartig miteinander verbunden.
Tauchen Sie ein in eine faszinierende
Welt und starten Sie in Ihr eigenes
Zeitalter!

Das offizielle Strategien- und Lösungsbuch zu
ANNO 1602 ist im Sybex-Verlag erschienen und
jetzt im Handel erhältlich.



- Benutzerfreundliche icon-basierte Bedienerführung
- Animationen übernehmen die Funktion von Statistiken
- Tutorial für einfachen Einstieg
- Stärke des Computer-gegners paßt sich der eigenen Spielstärke an



STARCRRAFT



Wir schreiben das Jahr 1998 und die Warcraft Gemeinde vermißt einen würdigen Nachfolger. Nun mit Starcraft hat Blizzard wieder einmal ein Schäuflin zugelegt.

Es könnte doch so nett im Welt-raum sein. Wären da nicht die bösen Zerg und die bösen Protoss, welche die armen Menschen an den Rand der Vernichtung bringen wollen. Bei diesem Game gibt es drei Völker zu befehlen. Es ist anzuraten, die drei Episoden in ihrer Reihenfolge durchzuspielen, Damit das Galaktische Ziel auch richtig verstanden wird. Wie bei Blizzard üblich muß Du diverse Aufträge für jede Rasse erfüllen um zum Ziel zu kommen. Das bedeutet für Dich bei jeder Rasse, Mineralien und Erdgas sammeln, denn nur mit diesen Dingen kannst Du Dich richtig weiterentwickeln. Die Menschen stellen im Völkertriumvirat, fast wie immer, das durchschnittlichste Volk dar. Keine besonderen Vorteile, aber auch keine gravierenden Nachteile. Die Zerg haben den Vorteil, daß sie sich sehr schnell vermehren und mit Massenan-griffen an ihr Ziel kommen. Bei den Protoss liegt der Vorteil in der hohen Entwicklungsstufe. Sie treten zwar nicht in Massen auf, aber dafür sind sie umso wirkungsvoller.

Die Bedienung ist sehr einfach gestaltet. Mit der linken Maustaste wird eine Einheit ausgewählt und mit der rechten das Ziel angegeben. Ist das Ziel eine gegnerische Einheit, wird sie erbarmungslos angegriffen.

Witzig bei der Sache ist die Tatsache,



daß die Zerg ein Gen-Produkt der Menschen ist. Der Imperator hat sie züchten lassen um seine Feinde aus dem Weg zu räumen. Leider wenden sie sich aber auch gegen den Imperator, welch Ironie. Die Protoss hingegen versuchen sowohl Menschen, als auch Zerg aus dem All zu pusten. Am Ende der dritten Kampagne wird jedoch jedem Spieler klar, daß Krieg kein sehr sinnvolles Mittel ist um Entscheidungen herbeizurufen. Am Ende haben Menschen, Zerg und Protoss zwar überlebt, aber ihre Imperien sind in Schutt und Asche aufgegangen. Na ja, wenigstens kommt ein wenig eine sinnvolle Botschaft rüber. Grafisch ist dieses Game sehr gut gelungen. Die Figuren sind sehr gut animiert und sind eigentlich immer sehr gut zu erkennen. Der Sound

ist recht gut, wäre da nicht ein kleiner bitterer Nachgeschmack. Die Sprachausgabe beschränkt sich für jede Rasse auf wenige Worte. Das fällt Dir als Spieler vielleicht nicht so auf, aber sollte jemand neben Dir sitzen, könnte es sein, daß er Dich vielleicht mit einem Nassen Handtuch erschlägt um endlich Ruhe zu kriegen. Besonders schön ist es, daß Blizzard zum Game gleich einen Leveleditor dazugepackt hat. Damit lassen sich wunderschöne Levels selbst entwerfen, welche Du anschließend mit Deinen Freunden über Modem oder Netzkabel testen kannst. Ach ja noch eine kleine Hilfe für blutige Anfänger. Mit "Operation CWAL" beschleunigt sich Deine Entwicklung rapide und mit "Show me the money" kriegst Du ein Haufen Erz und Gas. Viel Spaß noch.

Heinz Strobel



STARCRAFT

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		72 %
SPIELBARKEIT		85 %
MOTIVATION		95 %
STEUERUNG		93 %
HANDBUCH		93 %

GESAMTNOTE:

88 %

GEWALT IM SPIEL

38 %

HERSTELLER:

BLIZZARD

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE:

STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>PENTIUM 166, MIND.16 MB RAM, >100 MB FEST-
PLATTE, 8X CD, SVGA, WIN95,
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1-8

DIE by the SWORD



Schwertkämpfe vom Feinsten, gruselige Atmosphäre und eine hervorragend gelungenes Leveldesign, all das zeichnet Interplays ame "Die by the Sword" aus. Kaum jemals haben wir spannendere Nahkämpfe gesehen.

Nun, das liegt auch daran, daß bei diesem Game Fernwaffen absolut fehlen und das Glück nunmal im Nahkampf gesucht werden muß. Die Steuerung des edlen Ritters Kunibert, ach nein er heißt ja Erich, der nachdem Kobolde seine Freundin Maya entführen, auszieht, um sie zu finden, ist zwar schwer erlernbar und wirkt anfangs harkelig, ist aber ebenso effizient. Zuerst solltest du die Bewegungen, die Techniken von Erich im Tutorial ein wenig trainieren und erst dann die Suche nach der Geliebten aufnehmen. Ja, man

sprach bei DBTS von einem der chancenreichsten Tomb Raider Kontrahenten und wir stimmen dem zu, denn sowohl die Atmosphäre als auch das überaus detaillierte und leibevoll gestaltete Leveldesign scheinen gemein-

sam mit dem exzellenten Kampfsystem an der Vorreiterrolle von Tomb Raider zu knabbern. Keine Frage, Lara C. ist eine Kultfigur und kann mit ihren Sprungtechniken einiges bewegen, aber Erich ist auch nicht ohne und zerfuzzelt seine Gegner mit dem mächtigen Schwert. Fillettieren, faszieren oder einfach nur mittig teilen, Kraft und Stahl lassen kein Auge trocken. Die trockenen Sprüche, die Erich so von sich gibt, tun das Ihre zu



einem wirklich hervorragenden Gesamteindruck und doch kommen wir immer mehr drauf, daß Die by the Sword zwar ein hervorragendes Action Adventure ist, doch Lara C. wird so nicht vom Thron gestossen. Zu ungenau sind die Kamerablickwinkel, zu wenig detailtreu ist die Grafik. Trotzdem handelt es sich bei diesem Game um das beste Schwertkampfspiel, bei dem es viel auf Taktik, Timing und Gefühl ankommt. Metzeln um jeden Preis ist nicht zielführend, erst mit der Zeit kann sicher Spieler auf die Eigenheiten, die Stärken und Schwächen der Widersacher einstellen und ihnen weit aus leichter den Garaus machen. Ganz, ganz wichtig ist die genaue Abstimmung zwischen Bewegung und Schlag, damit der Hieb auch die gewünschte Wirkung erzielt.

Leute, die ihr zu Hause mit dem Küchenmesser etwas ungeschickt umgeht und so schon einige unerwünschte tranchiervarianten zustande gebracht habt: greift bei Die by the Sword zu, da kann weniger passieren.

Thomas Gehringer

DIE BY THE SWORD

GRAFIK		82 %
SOUND/MUSIK		89 %
SPIELBARKEIT		90 %
MOTIVATION		92 %
STEUERUNG		89 %
HANDBUCH		86 %

GESAMTNOTE:

88 %

GEWALT IM SPIEL

70 %

HERSTELLER:

INTERPLAY

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGMBH
01-285-86-85-0

GENRE:

ACTION ADVENTURE

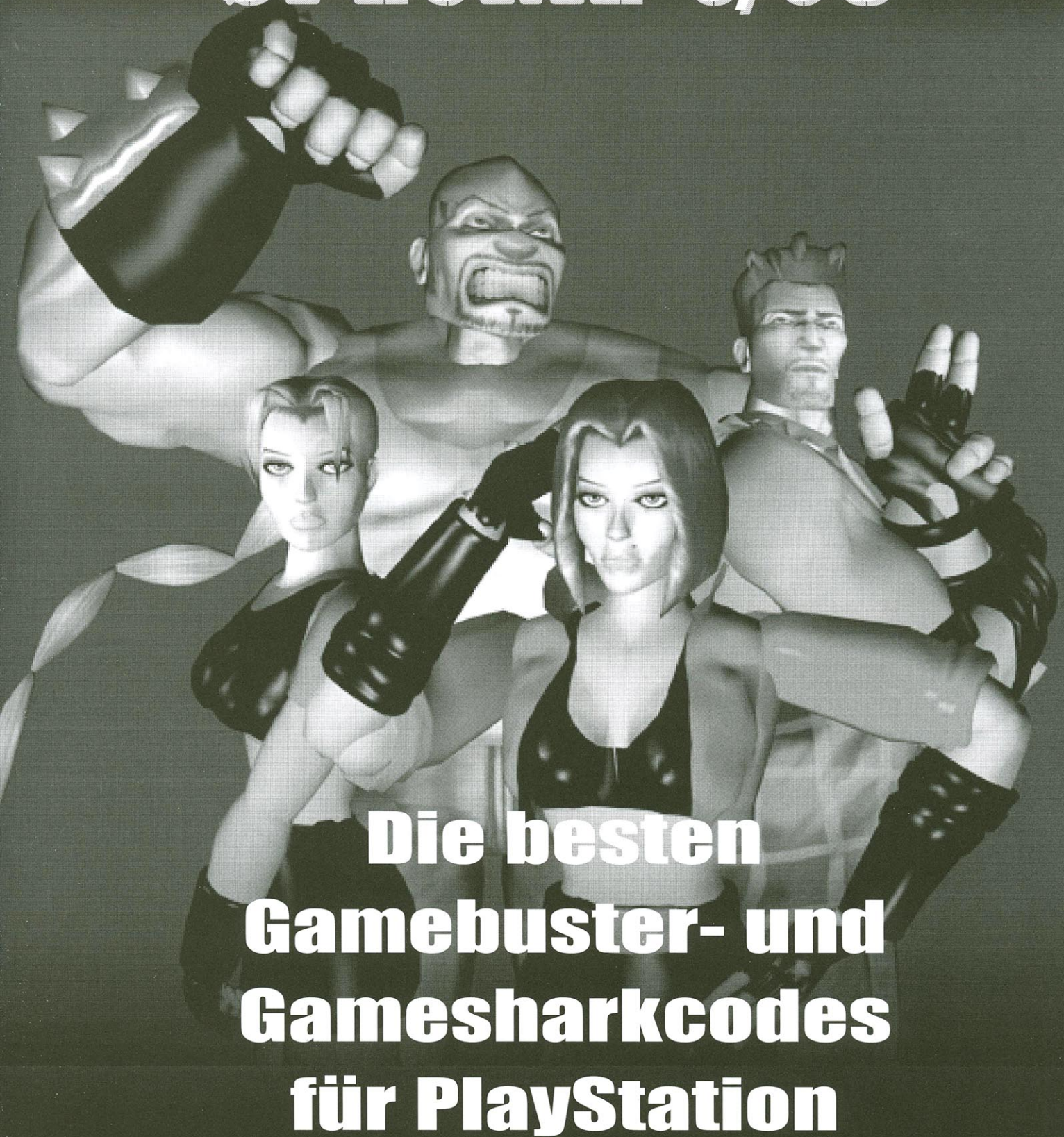
RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

> PENTIUM 100, MIND.16MB RAM,115-232 MB FEST-
PLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 3DFX UND DIRECT 3D
SOUNDBL. KOMP., MAUS, 1-4 SPIELER (NETZWERK)

TIPS & TRICKS SPECIAL 6/98



**Die besten
Gamebuster- und
Gamesharkcodes
für PlayStation**

The Mix of TIPS & TRICKS

In dieser Ausgabe präsentieren wir euch zunächst gemischte Tips, Tricks und Cheats für die Sony PlayStation und im Anschluß eine Zusammenstellung von Gamebuter- bzw Gamemasharkcodes.

Wir konnten aus Zeitgründen nicht alle dieser Codes ausprobieren, daher kann es sein, daß es sich bei dem einen oder anderen um einen Cheat für die entsprechende US Version handelt. Daher lautet das Motto: probieren geht über studieren.

PSX

Deathtrap Dungeon

Levelanwahl

Im Anfangsbildschirm (3 Totelköpfe) folgende Tastenkombination drücken: L1, R1, D, D,Q,K,R1, L1
Dann "load" anwählen (geht auch ohne Memorycard!) und schon hast du Zugang zu allen Levels

PSX

Touringcar Championship

Alle Strecken:
JHAMMO
Underwater-Kurs:
GLDFSH
Empire City:
MCITYZ

Doch Vorsicht, die Codes werden leider nicht gespeichert, man muß sie immer wieder neu eingeben!

PSX

One

Hier einige Passwörter, wobei der Effekt leider nicht überall bekannt ist

HEVYFEET
Waffen
MAXPOWER
???
HEYBUDDY
???

PSX

NeedForSpeed3

Als Spielernamen werden die nun folgenden Codes eingegeben:

SPOILT
Bonusstrecke
Kinderzimmer
PLAYTM
Bonusstrecke Offroad
XCNTY
Bonusstrecke
Zukunft
MNBEAM
Bonusstrecke
Empire City
MCITZ
Bonusstrecke
The Cave
XCAV8
Bonusstrecke
Scorpio Race

PSX

TETRIS Plus (PAL)

Puzzle Modus

Das Passwort zur Auswahl aller 99+1 Levels wird mit folgenden Farbstenen erreicht:

hellblau , Pink , gruen ,
hellblau , pink , gruen

PSX

Gex 3D

Alle Level freigeschalten

Als Passwort eingeben.....
Q,O,R1,D,L1,R1,L1,R1,O
,O,R1,D,O,R1,D,L1,R1,O
,L1,D,O,R1

PSX

Command and Conquer

GDI Level Codes:

Level 2 - 1CU0WUYW8;
Level 3 - C9RoF2AD0;
Level 4 - OXL3NYNNO;
Level 5 - 0LWRH5ZUS;
Level 6 - KVK32VWZP;
Level 7 - AQEBLWURR9;
Level 8 - GTJ2NBE51;
Level 9 - KV7F8SMFH;
Level 10 - UIC2B93N4;
Level 11 - QYQSYS72R;
Level 12 - KDE11ZNAU;
Level 13 - U0PBHR2AQ;
Level 14 - OFCJCQU4U;
Level 15 - C9RO0JST0.

NOD Level Codes:

Level 2 - C99FAXKWB;
Level 3 - 5OUHCRNS4;
Level 4 - SOUY6IB6B;
Level 5 - W15DASRS8;
Level 6 - A8LAPIKV1;
Level 7 - C9R67C7OW;
Level 8 - OX3CSXKE5;
Level 9 - U1XVYLZH1;
Level 10 - FUXYOTM5Y

Zusatzmissionen:

COVERTOPS.

GDI-Sondereinsätze:

Level 1 - 8PHJTYIP1;
Level 2 - KVK33VW2P;
Level 3 - GBSPETAAD.
NOD-Sondereinsätze:
Level 1 - 0LXRXJOY5;
Level 2 - KVKLCJ39T.

Rainer Kanzi, St. Anton.

PSX

Quake II

Wenn Ihr ein neues Spiel begonnen habt und ihr unverwundbar, alle Waffen, alle Objekte (Keycard) usw. haben wollt, dann kann Euch geholfen werden. Die Cheats funktionieren so: Zuerst drückt Ihr die Taste die sich ober dem Tabulator-Button befindet. Anschließend gebt Ihr folgende Kommandos ein: GOD - Good Mode (Unverwundbar), bei nochmaliger Eingabe schaltet Ihr den Modus aus.

GIVE ALL - Allgemein alle Waffen, Keycards, Munition, usw.

GIVE BULLETS - Volle Munition.

GIVE WEAPONS - Alle Waffen.

GIVE HEALTH - Voller Lebensstatus.

GIVE ARMOR - Armor wird aufgetankt.

Natürlich könnt Ihr alle Waffen einzeln wählen:

GIVE SHOTGUN;
GIVE SUPER SHOTGUN;
GIVE MASHINEGUN;
GIVE CHAINGUN;
GIVE GRENADE LAUNCHER;
GIVE ROCKET LAUNCHER;
GIVE HYPER BLASTER;
GIVE RAILGUN;
GIVE BFG10K.

Die einzelnen Munitionsarten könnt Ihr auch auswählen:

GIVE CELLS;
GIVE BULLETS;
GIVE GRENADE;
GIVE SHELLS.

Und hier sind noch ein paar Cheats:

GIVE JACKET ARMOR;
GIVE COMBAT ARMOR;
GIVE ARMOR SHARD;
GIVE QUAD DAMAGE;
GIVE POWER SHIELD;
GIVE INVULNERABILITY;
GIVE SILENCER;
GIVE KEYCARD.

*Rudolf Klammer jun.,
Steindorf.*

PSX FROGGER

Level Select:
Im Pausen-Modus:
Rechts, Viereck, Dreieck,
Viereck, Dreieck, R1, L1,
R1, L1, Kreis.
Darauf erscheint der
Schriftzug
"All Areas Open".
Brecht nun das Spiel ab.
Ihr könnt daraufhin jede
der 8 Welten auswählen.

Unendlich Leben:
Im Pausen-Modus:
Rechts, Viereck, Dreieck,
Viereck, Dreieck, X
drücken.

Markus Hölzl, Wals.

N 64 Wayne Gretzky's 3D

Hockey Aggressive Spieler:
Zuerst müßt Ihr in den
unteren Bereich des Options-
menüs wechseln, dann haltet
Ihr die L-Taste gedrückt und
gebt folgende Kombinationen
auf den gelben C-Tasten ein:

Rechts, Links, Links,
Rechts, Unten, Oben,
Oben, Unten, Links,
Rechts, Rechts, Links,
Rechts, Links.

N 64 Pilotwings 64

Kanonenkugel-Level:
Runde 1 (Legende: Reihen-
folge = Kanone - Vertikal -
Horizontal - Power):

Kanone 1 - 1° bis 2° - NW
50° - voll;
Kanone 2 - 12° SW 70° -
voll;

Kanone 3 - ca. 18° - ca.
NW 30° - voll;
Kanone 4 - 4° - SW 89° -
voll.

Runde 2: Kanone 1 - 10° -
SW 65° - voll;
Kanone 2 - 5° - SW 10° -
weniger als 1/2;

Kanone 3 - 29° - NW 28° -
voll;
Kanone 4 - 18° - SF 49° -
3/4.

Runde 3:
Kanone 1 - 13° - ca. SE
22° - voll;
Kanone 2 - 7° - SW 85° -
1/4;

Kanone 3 - 52° - SW 36°
bis 37° - voll;
Kanone 4 - 45° - SE 54° -
fast voll.

*Christian Hönig,
Kapfenberg.*

N-64 STARWARS Shadows of Empire

Hier ein galaktischer
Trick, wie Ihr in die Rollen
der Gegner, in diesem
atemberaubenden Abenteuer
schlüpft.

Gebt dafür am Anfang fol-
gende Namen ein: "-
WAMPA - - STOMPA".
(Achtet aber auf die Leer-
zeichen und schaltet die
Groß-Kleinbuchstaben
mit L/R (?) um).

Wählt als Schwierigkeits-
stufe "MEDIUM" und pau-
siert das Spiel.

Dadurch kommt Ihr ins
Optionsmenü, wo Ihr die
Controllerbelegung Tradi-
tional auswählt.

Um nun einen AT-ST zu

spielen, müßt Ihr in der 2.
Mission im 1. Level (Battle
Of Hoth) gleichzeitig das
digitale Steuerkreuz (nicht
den Analog-Stick) nach
Links drücken und den
Rechten C-Knopf sowie
anschließend das Steuer-
kreuz nach Oben
drücken. Wechselt solan-
ge die Ansicht bis der AT-
ST erscheint.

Ein Geheimtip: Wenn Ihr
die BESTIE (Wampa-
Stompa) habt, ändert so-
lange die Perspektive, bis
ein Snow-Trooper er-
scheint.
Viel Spaß!

Matthias Stefan, Bregenz.

**(Anmerkung der Redak-
tion: Bitte schreibt uns
Eure Tips NICHT mit
Bleistift! Ist verdammt
schlecht lesbar. Danke).**

PSX-CODES FÜR GAMEBUSTER und GAMESHARK

3D LEMMINGS

D00715B8 322E
Infinite time
80089FB0 003B
Minimum release
801054FE 0001
Need only rescue 1 lem-
ming
80105502 0001
Infinite blockers
3011195C 0001
Infinite turners
3011195D 0001
Infinite bombers
3011195E 0001
Infinite builders
3011195F 0001
Infinite bashers
30111960 0001
Infinite miners
30111961 0001
Infinite diggers
30111962 0001
Infinite climbers
30111963 0001

Infinite floaters
30111964 0001
AIR COMBAT
Infinite guns
800EEB44 0027
Infinite missiles
800EEB40 0041
Infinite fuel
300EEB34 8FFF

ACE COMBAT

Unendlich Missiles
800EDF18 0040
Unendlich Bordkanonen-
munition
300EDF1C 0027
Unendlich Sprit
800EDF0C 8FFF
Abe's ODDYSEE
99 Escapees
80082170 0063
8008216E 0000
Instant
8008213C FFFF

ARC THE LAD

Unendlich Energie und
Leben

801A89FA 000F

Blaue ORBS / Power

801A89FE 0006

ALIEN TRILOGY

Infinite health
8009A5D4 03E7
Infinite charge grenades
8009A5EC 03E7
Infinite pulse grenades
8009A5E4 03E7
Infinite handgun bullets
8009A5DA 03E7
Infinite shotgun shells
8009A5DE 03E7
flame thrower rounds
8009A5E6 03E7
pulse rounds
8009A5E0 03E7
smart gun rounds
8009A5E8 03E7
Infinite batteries
8009A5EE 03E7

Tips&Tricks Mix

Have shotgun
8008F8D2 0001
Have flame thrower
8008F8DE 0001
Have pulse rifle
8008F8D6 0001

Have smart gun
8008F8DA 0001
Fire weapons quicker
8009A5BA 0001

ALONE IN THE DARK II - JACK IS BACK

Unlimited revolver bullets
8010DA5E 0006

Unlimited thompson bullets
8010DA4C 000A

Unlimited energy
8010DA5C 0037

AREA 51

Lives Player 1
8006D970 0005
Health Player 1
8006D968 000A
Credits Player 1
800699BC 0009
Ammo Player 1
8006D944 0008
Grenades Player 1
8006D948 0001
P 1 Auto Shotgun
8006D954 0003
Lives Player 2
8006DA1C 0005
Health Player 2
8006DA14 000A
Credits Player 2
800699BE 0009
Ammo Player 2
8006D9F0 0008
Grenades Player 2
8006D9F4 0001
P 2 Auto Shotgun
8006DA00 0003

BATTLE STATIONS

Energy Player 1
800C36C4 0064

BLACK DAWN

Infinite Armour
8006048C 0064

Fuel
8006048A 0575
Missiles
80060554 0063
3006055E 0005
Rockets
80060556 0063
3006055F 0005
Napalm
80060558 0063
30060560 0005
Nuclear Bombs
8006055A 0063
30060561 0005
Unknown Weapon
30060562 0005
8006055C 0063

BLAM! - MACHINE HEAD

Energy
800BF5C4 00FF
Flame Thrower
800C20D4 00FF
Rockets
800C20D8 00FF
Big Rockets
800C20DC 00FF
Laser
800C20E0 00FF
Small Bombs
800C20E4 00FF
Big Bombs
800C20E8 00FF
Flash Bombs
800C20EC 00FF
BLOOD OMEN
Blood Line
801CAB44 0050
801CAB44 0190
801CAB46 0190
Magic Line
801CAB4A 0190
801CAB4C 0190
Invincible
D00A7DAE 2898
All Objects
300A8599 0001
300E875A 0008
800E8730 0E0D
800E8732 100F
800E8734 1211
800E8736 1413
30089749 0060
8008974A 6060
8008974C 6060
8008974E 6060
30089750 0060
Weapons/
300E875B 000A
300E8743 0020
800E8744 2221

800E8746 2423
800E8748 2625
800E874A 2827
300E874C 0029
Spells
300A8598 0001
300E875C 000D
300E874D 000C
800E874E 0A0B
800E8750 0809
800E8752 0607
800E8754 0405
800E8756 0203
800E8758 0001
Forms
300A859A 0001
80089656 1615
80089658 1817
3008965A 0019

BUBBLE BOBBLE

P 1 Lives
80176B18 0003
P 2 Lives
80176AE8 0003
P 1 Invincibility
80176B1C 0100
30176B30 0000
P 2 Invincibility
80176AEC 0100
30176B00 0000
Credits
80176B80 0009
P 1 Spits fire-balls
80176B1E 011F
P 2 Spits fire-balls
80176AEE 011F
Rainbow Islands Lives
8005DB7C 0015
8005DC3A 0003
BUBSY 3D
Lives
801D9378 0063
Shields
801D937C 0063
Colony Wars
No Heat- up
80118C4C 0000
80119C80 0000
80119CB4 0000
80119CE8 0000
80119D1C 0000

COMMAND & CONQUER

Credits GDI
8011BA10 FFFF
Credits NOD
8011C0F8 FFFF
Credits NOD German
8011C120 FFFF

CONTRA - LEGACY OF WAR

Lives P 1
800DD25C 0009
COLLEGE SLAM
Team 1 gewinnt mit 999
punkten
80065510 03E7
Team 2 gewinnt nie
80065520 0000

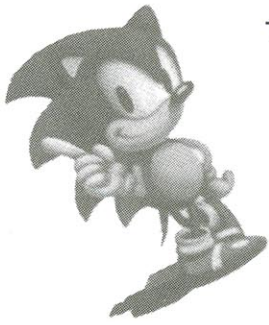
CRASH BANDICOOT

Access any level
80061628 001F
Reset to 99 Lives at Map
800615CE 0063

CROC

999 White Crystals
80074BC0 0FFF
Infinite Lives
80075234 00FF
Six Gobbos Found
80074BC8 0006
Five Coloured Crystals
Found
80074D24 001F
Invincible Croc
8007C486 FFF1
Level 1 - And so the Adventure Begins
8007542C 0000
Level 2 - Underground
Overground
8007542C 0001
Level 3 - Shouting Lava
Lava Lava
8007542C 0002
Level 4 - Lair of the Feeble
8007542C 0003
Level 5 - The Curvy Caverns
8007542C 0004
Level 6 - The Tumbling
Dantini
8007542C 0005
Level 7 - Cave Fear
8007542C 0006
Level 8 - Darkness Descends
8007542C 0007
Level 9 - Fight Night With
Flibby
8007542C 0008
Level 10 - The Twisty
Tunnels
8007542C 0009

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 . .



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, Taborstr. 82

Tel. 214 78 67

1100 Wien, Leibnizg. 32

Tel. 606 59 77

LUGNER CITY

EINKAUFSZENTRUM WIEN 15., GABLENZGASSE 5-13

VORBEISCHAUEN LOHNT SICH!

CROW

Invincible
80087D16 007D

CRYPT KILLER

Lives
800FC02C 0003
Bombs
800FC032 0003

CYBER SLED

missiles
8014A724 0005
shield
8014A73E 1000

D

MASTER CODE
00677E0 0120
Time
80053D20 50EC
80053D60 1036
80053D64 50EC
8006780E 0000
80067806 0016
80067826 E300
8006782A E401
8006782C 0000
8006782E E500
80068BF8 51DC
8007092C 0000
80071360 4522
80072220 00D2
8010C6C4 42E1
mirror hints
80071B24 0303
801326F4 0001

DARK FORCES

MASTER CODE
D0047554 0BAC
Unlimited Shield
800953AC 00C8
Unlimited Health
800953B0 00C8
Unlimited Lives
800952A8 0003
Unlimited Ammo Pistol
8009538C 03E7
Unlimited Ammo Repeater Gun
80095390 03E7
Ammo Assault Cannon
80095394 03E7
Ammo Packered Mortar Gun
8009539C 03E7
Thermal Detonators

80095398 03E7
Im Mines
800953A0 03E7

GOAL STORM

Team 1 have 9 goals
80160EB4 0009
Team 2 cant score
30160EB5 0000
GUNSHIP
Inner Stores
800A2CD2 0014
Outer Stores
800A2CD4 0014
Wing-tip Stores
800A2CD6 0014
Infinite Chaff
800A2CE4 001E
Infinite Flares
800A2CE6 001E
Infinite Cannon Rounds
800A2CD0 07D0
Infinite Fuel
800A2CE2 0064
800A2CE4 0064

**G-Police
PAL Version**

Infinite Cannon
800F5D10 0063
8019BFF4 0106
801AB020 0106

Infinite MIS-IA
800F5D14 0009

Infinite Rockets
800F5D24 0014

HI OCTANE

Unendlich Sprit
80160EEA 27FF
801614BA 27FF
801616AA 27FF
801610DA 27FF
80160CFA 27FF
Unendlich Schild
80160EEE 27FF
801614BE 27FF
801616AE 27FF
801610DE 27FF
80160CFE 27FF
Unendlich Munition
80160EEC 27FF
801614BC 27FF
801616AC 27FF
801610DC 27FF
80160CFC 27FF
Minigun aufgeruestet

8015CDCE 0003
80158FB2 0003
8015958E 0003
8015719E 0003
8015790A 0003
80158B02 0003
801596BA 0003
80159142 0003
Missiles aufgeruestet
8015CD6A 0003
80158F4E 0003
8015713A 0003
801578A6 0003
80158A9E 0003
80159656 0003
801590DE 0003
Boost voll aufgeruestet
8015CD06 0003
80158EEA 0003
801594C6 0003
801570D6 0003
80157842 0003
80158A3A 0003
801595F2 0003

**JOHNNY
BAZOOKATONE**

Infini Lives
800B5A08 0003

JUMPING FLASH

MASTER CODE
D0008510 1000
Infini time
D00B0000 0D18
80102830 8C80
D00B0000 1658
80102C4C 8C80
D00B0000 0DEC
800FF380 8C80
D00B0000 0DF0
80101820 8C80
D00B0000 1664
80107AF4 8C80
D00B0000 1504
800FCA88 8C80
Infini Lives
D00B0000 0D18
80102EF4 0003
D00B0000 1658
80103308 0003
D00B0000 0DEC
800FFA0C 0003
D00B0000 0DF0
80101EEC 0003
D00B0000 1664
80108210 0003
D00B0000 1504
800FD144 0003
Infini Energy
D00B0000 0D18

80138114 00C8
D00B0000 1658
80139840 00C8
D00B0000 0DEC
8013495C 00C8
D00B0000 0DF0
8013AF44 00C8
D00B0000 1664

MACHINE HUNTER

Infini Lives P 1
8011FF50 0009
Infini Energy P 1
800BE510 0063
Infini Shield
800BE50C 00FF
Infini Blue Weapon
8011FF10 0F10
Infini Bombs
8011FF28 0063
Infini Mines
8011FF2C 0063

**MASTERS
OF TERÄS KÄSI**

All Actors
800BEF5E 00FF

Energy P1
800AC274 1000

Energy P2
800AC2BC 1000

Gold Power P1
800AC278 FFFF

Gold Power P2
800AC290 FFFF

LOW Health P2
800AC28C 0000

MECHWARRIOR 2

Unlimited Energy
800D1BB0 0000
800D1BB2 0000
800D1BB4 0000
InfiniWeapon 1
800D1C26 0064
InfiniWeapon 2
800D1C42 0064
InfiniWeapon 3
800D1C42 0064
InfiniWeapon 4
800D1C7A 0064
InfiniWeapon 5
800D1C96 0064
InfiniWeapon 6
800D1CB2 0064

InfiniWeapon 7
800D1CCE 0064
InfiniWeapon 8
800D1CEA 0064
Rapid Fire All Weapons
300D1C24 000A
300D1C40 000A
300D1C5C 000A
300D1C78 000A
300D1C94 000A
300D1CB0 000A
300D1CCC 000A
300D1CE8 000A

MICKEY'S WILD ADVENTURE

Infinite Lives
800B037C 0003
Infinite marbles
800AFFC4 000A
Invincible
800AFBF0 0033
MORTAL KOMBAT 3
Infinite health p 1
801CBE6C 00A6
No health p 2
801CBEC4 0000
Infinite health p 2
801CBEC4 00A6

MOTOR TOON GRAND PRIX 2

Infinite Coins
800DC296 0600

NAMCO MUSEUM VOL. 1

Bosconian Infinite Lives
80157514 0003
Galaga Infinite Lives
801A4144 0103
New Rally X Infinite Lives
800BEF60 0003
Infinite Fuel
800BEF98 3C00
Pacman Infinite Lives
80117A88 0003
Pole Position InfiniteTime
8013196E 5A00
Rally X Infinite Lives
800BDED8 0003
Infinite Time
800BDF14 3C00
Toypop Infinite Lives
800FD518 0003
Infinite Time
800C5DE8 001A

NAMCO MUSEUM VOL. 2

Super Pacman Infini Lives
801E1006 0300
Dragon Buster InfiniVitality
800C9A04 0080
Infinite Smart Bombs
800C99A4 0003
Gaplus Infinite Lives
80151104 0003
Grobda Infinite Lives
800CAFA8 0003
Mappy Infinite Lives
801E4274 0300
Xevious Infinite Lives
8019C760 0003

NAMCO MUSEUM VOL. 3

Dig Dug Infini Lives
8012544C 0003
Phozon Infini Lives
80168D90 0302
Galaxian Infini Lives
8010EC5C 0003
Ms. Pacman Infini Lives
801359A8 0003
Pole Position 2 Infini Time
80135548 7800
The Tower Of Druaga Infini Lives
8016664A 0003
NBA JAM
Your score
8007D4D8 0000
Opponents score
8007D4D4 0000
Player One Always Wins
800A22B0 0000

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

EIGENE PUNKTE
8007D4D8 0000
GEGNERISCHE PUNKTE
8007D4D4 0000
NBA SHOOTOUT
Null Punkte P 2
80096ED4 0000

NEED FOR SPEED II

Extra Location = Hollywood
800E2C90 0006

ODDWORLD

Speed Up In Game Action
8008EB78 0C9F

PANDEMONIUM

Infini Lives
300940DC 0003
Max Hearts Hit Points
300940DD 0008
300940DE 0008
Number of Diamonds = XXXX
800940E0 xxxx
Unlimited Shots
800940E4 0001

PANZER GENERAL

Prestige Points
800EDE18 2000
Turn Counter
80089C98 0A0B

PENNY RACERS

Infini Money
801EC5BC FFFF

PHILOSOMA

Infini Shield
800F0EB0 0004

PORSCHE CHALLENGE

Infini Time
800DA334 0608
Always First
800DA31E 0001

PO'ED

Unverwundbar
8009ABA0 0064
Unendlich BDF90
8009ABA4 001E

RAGE RACER

Infini Money
8019C908 C9FF
8019C90A 3B9A
Always First
8009E834 0001
Super Speed
8009E77C 00FF
8009E7C0 0005
Infini Chances
801E42F2 0005
Infini Time Limit
8009AF9C 3AAA

RAGING SKIES

Infini Time
80083E74 0255
Infini Fuel

801C5D40 0255
Infini AIM-9s
800BF9D4 0020
Infini AIM-120s
800BF9D6 0010
Infini AGM-88s
800BF9D8 0008
Infini AGM-65s
800BF9DA 0016

RAIDEN PROJECT

MASTER CODE

D00FA250 0D00
P 1 Infini Lives
8012F804 0003
P 1 Infini thermonukes
8012F812 0003
P 1 max vulcan
8012F80A 0008
P 1 max lasers
8012F80C 0008
P 1 max nuke missiles
8012F80E 0004
P 1 max homing missiles
8012F810 0004
P 2 Infini Lives
8012F834 0003
P 2 Infini thermonukes
8012F842 0003
P 2 max vulcan
8012F83A 0008
P 2 max lasers
8012F83C 0008
P 2 max nuke missiles
8012F83E 0004
P 2 max homing missiles
8012F840 0004
Infini credits
8004D5F2 0003
Raiden II
P 1 Infini Lives
800ECFA4 0003
P 1 Infini thermonukes
800ECF9C 0101
P 1 Infini cluster bombs
800ECF9C 0202
P 1 max nuke missiles
800ECF94 0004
P 1 max homing missiles
800ECF96 0004
P 1 max vulcan
800ECF8C 0008
P 1 max lasers
800ECF8E 0008
P 1 max plasma
800ECF90 0008
P 2 Infini Lives
800ECFE4 0003
P 2 Infini thermonukes
800ECFDC 0101
P 2 Infini cluster bombs

800ECFDC 0202
P 2 max nuke missiles
800ECFD4 0004
P 2 max homing missiles
800ECFD6 0004
P 2 max vulcan
800ECFCC 0008
P 2 max lasers
800ECFCE 0008
P 2 max plasma
800ECFD0 0008
Infini credits
800FFC88 0003

RAINBOW ISLANDS ENHANCED

Infini Lives
800DA334 0608
Prevent Island Sinking
8005D2E4 00D8
Don't Reset Specials
80024D74 0000
80024D76 0000
80024D84 0000
80024D86 0000
80024D90 0000
80024D92 0000
Easily Obtain All Specials
3005DA4F 0032
Less Fruit Cakes
3005DA51 0002
Permanent Fast Rainbows x3
3005DA36 000E
Permanent Wings
3005DA36 0010
Permanent Fairy
3005DA36 0020
Permanent Invincibility
3005DA36 0040
Wings & Fast Rainbows x3
3005DA36 001E
Wings, Fairy & Fast Rainbows x4
3005DA36 007F
Secret Door Available
3005DA37 0008
Hidden Money Not Fruit
3005DA37 0002
Secret Door & Hidden Money
3005DA37 000A
Wings Fast 2x Rainbows and Secret
8005DA36 081E
All Permanent Powers
8005DA36 081E

RAPID RELOAD

Infini energy
801E3660 0060

Infini power
801BBC64 9080
Infini bombs
801E36B8 00FF
Infini credits
801A82DC 0009

RAVEN PROJECT

Infini Shield
8011390C 0320
Infini Power
80113858 0000
Infini Fuel
8011380E 001C
Infini Laser
80113864 0000
Infini Photon Cannon
80113870 0001
Infini Induction
80113874 012C
Infini Gatling Gun
8011387A 0001
Infini HS3096
8011386C 000A
Infini Plasma Rockets
8011386E 012B
Infini SRL Zero
80113872 0014
Infini EMP-83C
80113876 0014
Infini Flame Cloud
80113878 0001

RAYMAN

MASTER CODE
D003983C 7B37
Infini health
801F8EB0 0002
Infini Lives
801E4230 0003
Infini continues
801E6068 0005

RAY TRACERS

Infini Time
80058378 05DC
Infini Nitro
80057F3C 03B6

REBEL ASSAULT II

Infini Armour
800BE068 1000

RELOADED

Invincible
801A2698 0FFF
Invincible Mamma
801A2698 0FFF

Invincible Bounca
801A2EE8 0FFF
Invincible Magpie
8019E060 0FFF
Invincible Butch
8019DB18 0FFF
Invincible Cap'n Hands
8019E068 0FFF
Invincible Consumer
8019B930 0FFF
Infini Mega Bombs
800ADDE8 0003

RESIDENT EVIL

Infini Health
300C51AC 004C
Have Rocket Launcher At Start
D00C8784 0001
800C8784 630A
Infini Bullets In Hand-Gun
800C878A 0F02
Infini Rockets for Rocket Launcher
800C8784 630A
Infini Ink Ribbons
800C8788 042F
Have Colt Python
800C8786 6404

REVOLUTION X

Invulnerability
8010AD2C 00C0
8010AD3C 00C0
8010D12C 00C0
8010D13C 00C0

RISE OF THE ROBOTS II

Unendlich Energie Player 1
8007D3C6 0078
Keine Energie Player 2
8007D462 0000
Unendlich Zeit
800672EC 0D00
Unendlich Energie Player 2
8007D462 0078

RIDGE RACER

Use black car
800856D2 000C
Infinitime
80136198 099F
More speed
80085770 07FF
More acceleration
80085782 00FF

SAMURAI SHOWDOWN 3

Infinite Energy Player 1
800186B4 0080
Infinite Energy Player 2
800185B4 0080
New Fighter for Player 1
800106C8 030C
New Fighter for Player 2
800106C8 0C02

SHOCKWAVE ASSAULT

UNENDLICH LASER
8006EBDC 2C2B
Unendliche Missiles
8006E7DC 000F
8006EBE0 000F
Unendlich Treibstoff
8006B550 017B
8006B554 002B
8006EBDC 2B2B

SHELLSHOCK

Invulnerable
80087EF4 0600
80087EF6 0600
Infinite money
80085894 C350
Gun never overheats
80087EE4 0000
Max Armour
8008587E 0006
80085880 0030
Max Sams
80085882 0004
Max Air Support
80085888 0001
Max Engine
8008588A 0004
Max Tracks
8008588C 0004
Max Reload Mech
8008588E 0004
Max Targetting Comp
80085890 0004
Max Coolant
80085892 0004

SHELLSHOCK (PAL Version)

Invulnerable
80087F32 0600
Infinite money
80085868 C350
Gun never overheats
80087F20 0000
Max Armour



AUSGEZEICHNET
ZUM BESTEN
VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-
SPEZIAL-VERSAND-
HÄNDLER AUF DER
E3N-MESSE 1997
IN NÜRNBERG.

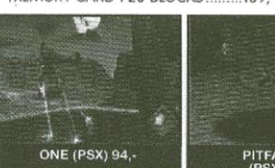
PlayStation

SONY PLAYSTATION 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
KABEL UND DEMO-CD
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR:
SONY PLAYSTATION VALUE PACK 323,-
WIE OBEN, INKL. ORIG. MEMORY CARD
UND ZWEITEM CONTROL PAD
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN 29,-
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 44,-
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,-
LENKRAU MAD CATZ (MIT PED.) 119,-
JOYSTICK DOMINATOR 69,-



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

MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
MEM. CARD 15 BL.-ORIG. (VER. FARB.) 39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,-



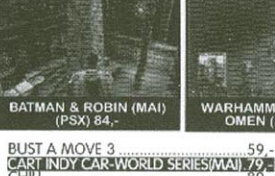
ONE (PSX) 94,-



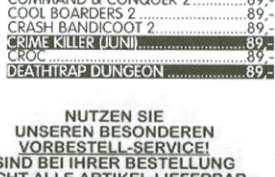
PITFALL 3D
(PSX) 89,-



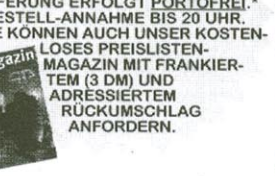
DEATHTRAP DUNGEON
(PSX) 89,-



ACTUA TENNIS (MAI) 89,-



BATMAN & ROBIN (MAI)
(PSX) 84,-



WARHAMMER 2: DARK
OMEN (PSX) 89,-



GEX 3D
(PSX) 89,-



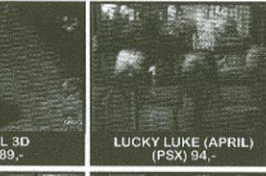
GRAN TURISMO (MAI)
(PSX) 99,-



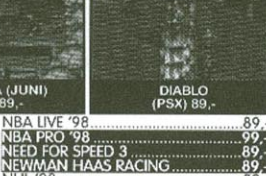
DIABLO
(PSX) 89,-



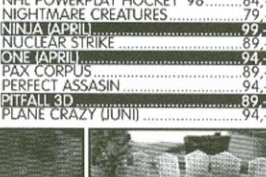
DODGE ARENA (MAI) 89,-



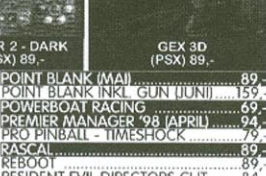
DREAM'S GOLF (JUNI) 79,-



FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,-



FIGHTING FORCE
(PSX) 99,-



FINAL FANTASY VII
(PSX) 109,-



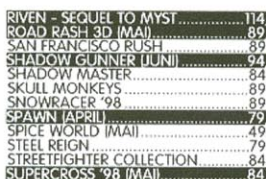
FORMEL 1 97
(PSX) 89,-



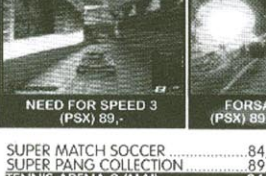
GEX 2 (PSX) 89,-



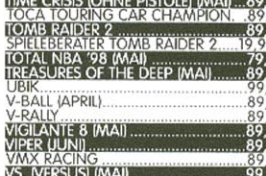
GHOST IN THE SHELL (JUNI) 89,-



RIVEN - SEQUEL TO MYST 114,-



ROAD RASH 3D (MAI) 89,-



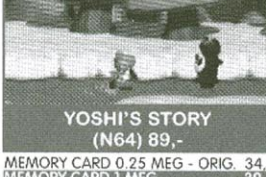
SAN FRANCISCO RUSH 89,-



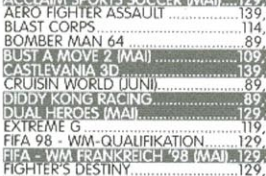
SHADOW GUNNER (JUNI) 89,-



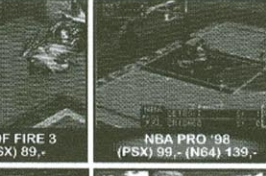
SKULL MONKEYS
(PSX) 89,-



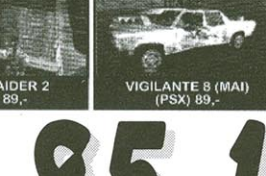
SNOWDRIFT '98
(PSX) 89,-



SPAWN (PSX) 79,-



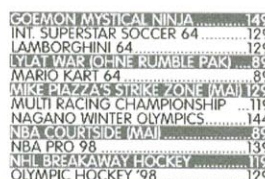
SPICE WORLD (MAI) 49,-



STEEL REIGN
(PSX) 79,-



STREETFIGHTER COLLECTION
(PSX) 84,-



GOEMON MYSTICAL NINJA 149,-



INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-



LAMBORGHINI 64 129,-



MARIO KART 64 89,-



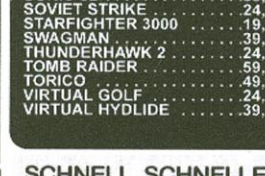
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE (MAI) 89,-



MULTI RACING CHAMPIONSHIP 119,-



NAGANO WINTER OLYMPICS 144,-



NBA LIVE '97 89,-



NBA PRO 98 139,-



NBA COURTSIDE (MAI) 89,-



LASER BLASTER 129,-



DER NR. 1 HIT AUS DEN USA
(MAI) 89,-



HOUSE OF DEAD 120,-



HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) 120,-



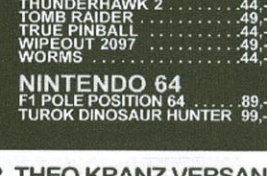
ENEMY ZERO - 4 CDS 99,-



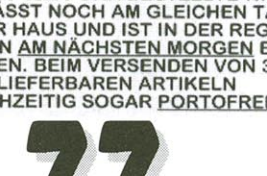
JURASSIC PARK - LOST WORLD 89,-



MARVEL SUPER HEROES 89,-



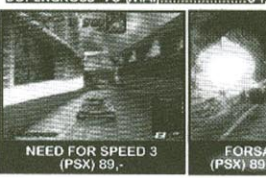
NASCAR '98 89,-



NBA ACTION 98 89,-



NHL '98 89,-



NEED FOR SPEED 3
(PSX) 89,-



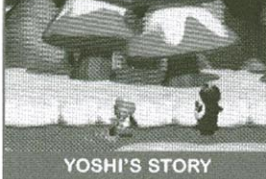
FORSAKEN (MAI)
(PSX) 89,- (N64) 129,-



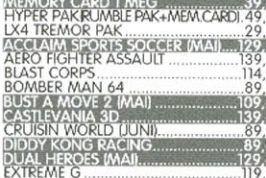
FIFA: WM FRANKREICH '98 (MAI)
(PSX) 89,- (N64) 129,-



SUPER MATCH SOCCER 84,-



SUPER PANG COLLECTION 89,-



TENNIS ARENA 2 (MAI) 94,-



TEST DRIVE 4 89,-



THE HIT SQUAD (MAI) 89,-



TIME CRISIS (MAI) 89,-



RAMPAGE WORLD TOUR (MAI) 129,-



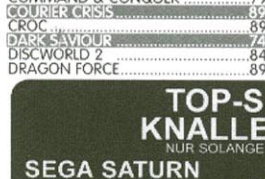
RECKIN' BALLS (MAI) 129,-



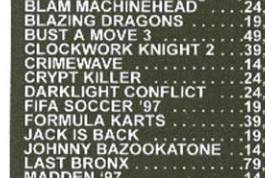
SNOWBOARD KIDS 89,-



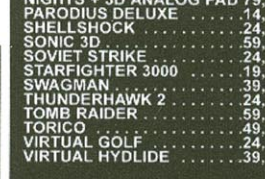
SUPER MARIO 64 89,-



SPIELBERATER SUPER MARIO 64 (MAI) 24,80



TETRISPHERE (MAI) 89,-



WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 (MAI) 129,-



WCW VS. NWO: WORLD TOUR 139,-



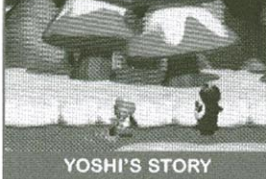
WWF WARZONE (JUNI) 129,-



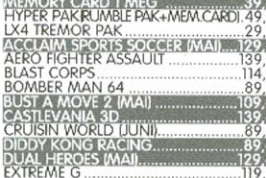
YOSHI'S STORY 89,-



YODA'S STORY
(N64) 89,-



YODA'S STORY
(N64) 89,-



YODA'S STORY
(N64) 89,-



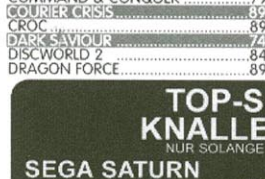
YODA'S STORY
(N64) 89,-



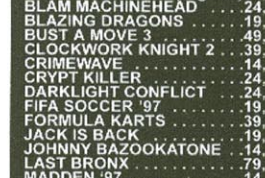
YODA'S STORY
(N64) 89,-



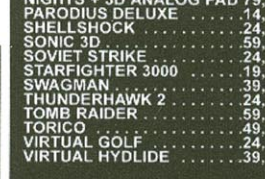
YODA'S STORY
(N64) 89,-



BURNING RANGERS (MAI) 79,-



COMMAND & CONQUER 89,-



COURIER CRISIS (MAI) 89,-



DARK SAVIOUR (MAI) 79,-



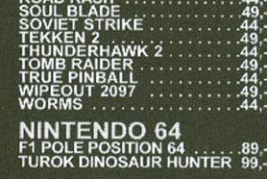
DISC WORLD 2 (MAI) 84,-



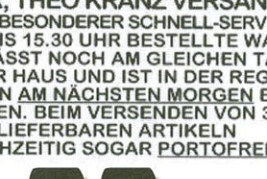
SONIC R (MAI) 99,-



STEEP SLOPE SLIDERS (MAI) 94,-



STREET FIGHTER COLLECTION (MAI) 79,-



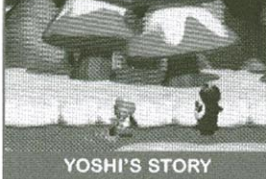
WARCRAFT (MAI) 94,-



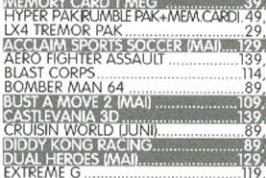
WINNETKA (MAI) 84,-



YOSHI'S STORY
(N64) 89,-



YOSHI'S STORY
(N64) 89,-



YOSHI'S STORY
(N64) 89,-



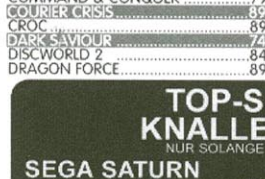
YOSHI'S STORY
(N64) 89,-



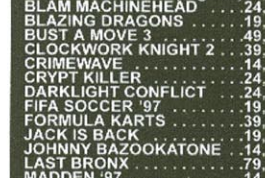
YOSHI'S STORY
(N64) 89,-



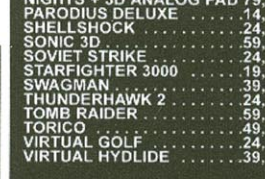
YOSHI'S STORY
(N64) 89,-



BURNING RANGERS (MAI) 79,-



COMMAND & CONQUER 89,-



COURIER CRISIS (MAI) 89,-



DARK SAVIOUR (MAI) 79,-



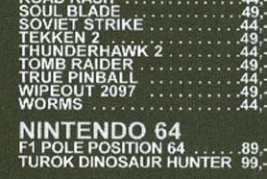
DISC WORLD 2 (MAI) 84,-



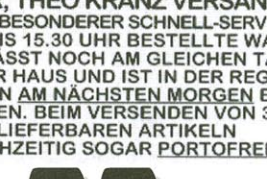
SONIC R (MAI) 99,-



STEEP SLOPE SLIDERS (MAI) 94,-



STREET FIGHTER COLLECTION (MAI) 79,-



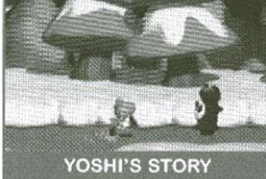
WARCRAFT (MAI) 94,-



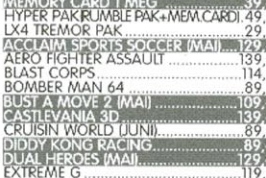
WINNETKA (MAI) 84,-



YOSHI'S STORY
(N64) 89,-



YOSHI'S STORY
(N64) 89,-



YOSHI'S STORY
(N64) 89,-



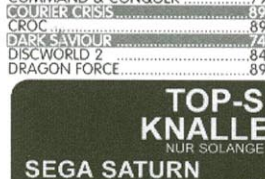
YOSHI'S STORY
(N64) 89,-



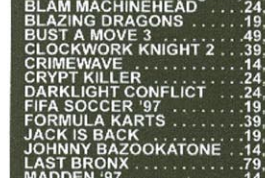
YOSHI'S STORY
(N64) 89,-



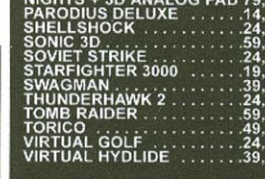
YOSHI'S STORY
(N64) 89,-



BURNING RANGERS (MAI) 79,-



COMMAND & CONQUER 89,-



COURIER CRISIS (MAI) 89,-



DARK SAVIOUR (MAI) 79,-



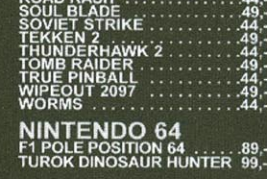
DISC WORLD 2 (MAI) 84,-



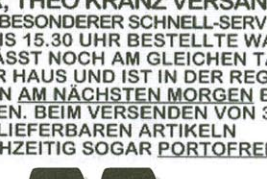
SONIC R (MAI) 99,-



STEEP SLOPE SLIDERS (MAI) 94,-



STREET FIGHTER COLLECTION (MAI) 79,-



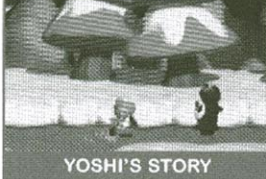
WARCRAFT (MAI) 94,-



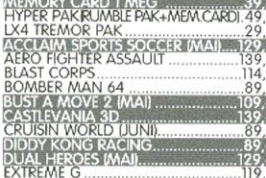
WINNETKA (MAI) 84,-



YOSHI'S STORY
(N64) 89,-



YOSHI'S STORY
(N64) 89,-



YOSHI'S STORY
(N64) 89,-



YOSHI'S STORY
(N64) 89,-



YOSHI

80085852 0006

Max Sams

80085856 0004

Max Air Support

8008585C 0001

Max Engine

8008585E 0004

Max Tracks

80085860 0004

Max Reload Mech

80085862 0004

Max Targetting Comp

80085864 0004

Max Coolant

SOUL BLADE

Player 1 Infinite Energy

800C0006 00F0

800C000A 00F0

Player 2 Infinite Energy

800C2F3E 00F0

800C2F42 00F0

Player 1 Infinite Power
Moves

800C0162 0060

800C0166 0060

Player 2 Infinite Power
Moves

800C309A 0060

800C309E 0060

All Weapons - Mitsurugi

800E9B3C 00FF

800EA38C 00FF

800EA3A0 00FF

All Weapons - Seung
Mina

800E9B3E 00FF

800EA38E 00FF

800EA3A2 00FF

All Weapons - Taki

800E9B40 00FF

800EA390 00FF

800EA3A4 00FF

All Weapons - Li Long

800E9B42 00FF

800EA392 00FF

800EA3A6 00FF

All Weapons - Voldo

800E9B44 00FF

800EA394 00FF

800EA3A8 00FF

All Weapons - Sophitia

800E9B46 00FF

800EA396 00FF

800EA3AA 00FF

All Weapons - Siegried

800E9B48 00FF

800EA398 00FF

800EA3AC 00FF

All Weapons - Rock

800E9B4A 00FF

800EA39A 00FF

800EA3AE 00FF

All Weapons - Hwang

800E9B4C 00FF

800EA39C 00FF

800EA3B0 00FF

All Weapons - Cervantes

800E9B4E 00FF

800EA3B2 00FF

800EA39E 00FF

SOVIET STRIKE

Infinite Rockets

800F5298 0026

Infinite Missiles

800F52B0 0008

Infinite Guns

800F5280 049A

Infinite Fuel

800837F2 6400

Infinite Armour

800836EC 05DC

Infinite Attempts

80074EC8 0002

Infinite ECM

800F52C8 0030

Infinite Sidewinders

800F52C8 0008

Infinite Fuel Pods

800F52C8 0002

Access Campaign X

30074EC9 0000

Infinite Ammo

8004C248 0000

8004C24A 0000

SPEEDSTER

Always First

8010450C 0000

80104524 0000

Infinite Damage

801024DC 1F99

SPACE GRIFFON-

Unendlich Raketenwerfer

801E0032 1090

801E0036 000C

Unendlich Energie

801E0058 1F40

SPIDER

Infinite Energy Level 1

80016472 0002

Infinite Energy For Flame-
thrower

80016478 6400

STARBLADE ALPHA

Infinite Continues

800758DC 0003

Infinite Ships

801E93A0 0005

Invincible

801E93AE 008C

STARFIGHTER 3000

Infinite ATG Missiles

801668D8 000F

Infinite ATA Missiles

801668DC 000F

Infinite ECM Pods

801668F0 0003

High Power Lasers

801668D4 0007

Infinite Mega Bombs

801668E0 0003

Infinite Beam Lasers

801668E4 00FF

Infinite Multi Missiles

801668E8 0003

Infinite Aerial Mines

801668EC 0003

Infinite Lives

80133F54 0003

Infinite Energy

80104F38 0040

STAR GLADIATOR

Player 1 Invincible

801D8210 00C8

Select Extra Characters

801EAE54 0101

801EAE56 0001

Player 1 - Plasma

801BE4FA 7A8D

801BE51A 7A8D

801D7F8C 0000

STARWARS - REBEL ASSAULT 2

Infinite Shields/Health

800BDE24 1000

STREET FIGHTER ALPHA - WARRIORS DREAMS

Normal Codes Infinite
Time

8019638C 6300

Player 1 Infinite Energy

80189204 0090

Player 1 Infinite Auto-
blocks

80189348 3F00

Player 1 Infinite Super-
combos

80189276 00FF

Player 2 Infinite Energy

801894CC 0090

Player 2 Infinite Auto-
blocks

80189610 3F00

Player 2 Infinite Super-
combos

8018953E 00FF

Low Value Codes Infinite
Time (Low)

8019638C 0100

Player 1 Infinite Energy

80189204 0001

Player 1 Infinite Auto-
blocks

80189348 0100

Player 1 Infinite Super-
combos

80189276 0001

Player 2 Infinite Energy

801894CC 0001

Player 2 Infinite Auto-
blocks

80189610 0100

Player 2 Infinite Super-
combos

8018953E 0001

STREET FIGHTER ALPHA 2

Infinite Time

80190954 6302

Player 1 Infinite Energy

80198824 0090

25% Energy P1

D0198824 0090

80198824 0024

50% Energy P1

D0198824 0090

80198824 0048

75% Energy P1

D0198824 0090

80198824 006C

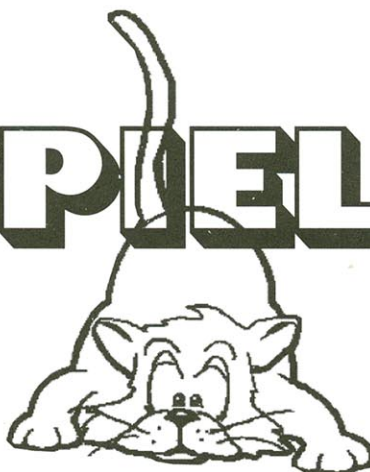
1-Hit Death P1

CATS VIDEOSPIELE

1090 Wien, Nußdorferstraße 77

Tel./Fax: 310 55 62

cats@ping.at



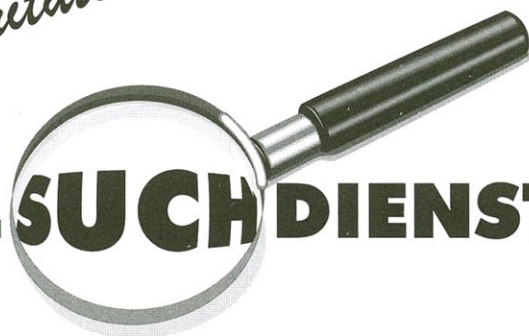
Geschäftszeiten: Mo-Fr 12-18³⁰
Sa 10-17

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**SUCH**DIENTST!



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

D0198824 0000
 80198824 0001
 Player 2 Infinite Energy
 80198BB8 0090
 25% Energy P2
 D0198BB8 0090
 80198BB8 0024
 50% Energy P2
 D0198BB8 0090
 80198BB8 0048
 75% Energy P2
 D0198BB8 0090
 80198BB8 006C
 1-Hit Death P2
 D0198BB8 0090
 80198BB8 0001
 Super Always Powered at
 Level 3 P1
 8019888E 0090
 Super Always Powered at
 Level 2 P1
 8019888E 0060
 Super Always Powered at
 Level 1 P1
 8019888E 0030
 Super Always Powered at
 Empty P1
 8019888E 0000
 Super Always Powered at
 Level 3 P2
 80198C22 0090
 Super Always Powered at
 Level 2 P2
 80198C22 0090
 Super Always Powered at
 Level 1 P2
 80198C22 0090
 Super Always Powered at
 Empty P2
 80198C22 0090
 Use Most Moves in Air
 (Also Supers) P1
 8019880C 0000
 Use Most Moves in Air
 (Also Supers) P2
 801986FA 0000
 Infinite Taunts P1
 8019893E 0100
 Infinite Taunts P2
 80199306 0100
 P1 Attacks Fast
 80198800 0001

STREET FIGHTER MOVIE

Unlimited energy player 1
 801B75D2 0070
 Super hit combo player 1
 801B76EA 3030
 Unlimited energy player 2
 801B7972 0070

STRIKER 96

Player 2 cannot score
 800DE0C4 0000
 SUIKODEN
 Rune Spells
 301B829D 0009
 301B829E 0009
 301B829F 0009
 301B82A0 0009
 Hyper Level-Up
 301B82A3 0003
 Stay at Level 1
 301B82A1 0001
 Stay at Level 99
 301B82A1 0063
 Best Stats From Start
 801B82A4 FFFF
 801B82A6 FFFF
 801B82A8 FFFF
 King Dragon Sword
 801B82B8 104F
 Water Rune Piece X25
 301B82DA 0002
 301B82DC 0019
 Infinite Bits
 301B801E 000E
 Gain Mega Stats (ALL)
 800E9DEC 0004
 800E9DEE 3403
 800E9E08 0004
 800E9E0A 3403
 Double Experience (ALL)
 800E9958 1821
 800E9E0A 3403
 300E996C 0040
 Quad Experience (ALL)
 800E9958 1821
 800E995A 0040
 300E996C 0080
 8x Experience (ALL)
 800E9958 1821
 800E995A 0040
 300E996C 00C0

SYNDICATE WARS

Infinite Money
 800E364C E100
 800E364E 05F5
 TEKKEN
 Infinite Energy player 1
 8012307A 007D
 Infinite Energy player 2
 801240AE 0080
 Select all extra players
 8012716C FFFF
 8012716E 00FF
 Perfect in Galaga - Devil
 Kazuya
 801CB494 0028

TEKKEN 2

Player 1 Invincible
 800D0988 008C
 Player 2 Invincible
 800D0934 008C
 Player 1 can't be hit
 800D0AC6 008C
 Player 2 can't be hit
 800D1CCE 008C
 Select all 25 characters
 800A370C FFFF
 800A370E 00FF
 Player 1 Infinite energy
 800A3742 006E
 800A3744 00C8
 800A3746 00C8
 800A3748 00C8
 800D0AC6 006E

THEME PARK

Infinite cash
 801AF91C 7840
 801AF91E 017D

THUNDERHAWK 2

Infinite weapons
 8007362A 0063
 8007362C 0063
 8007362E 0063
 Infinite energy
 800734B8 00D5
 Mission complete
 80073694 0000
 Negative view
 800736AE 0140

THUNDERHAWK 2 (PAL VERSION)

Infinite weapons
 8007344E 0063
 80073450 0063
 80073452 0063
 Infinite energy

TIME COMMANDO

Infinite Energy
 8009788E 007E
 Infinite Time
 80091B90 57E4
 Infinite ???
 800A42C8 0063
 TOBAL No.1
 Infinite Time
 800CC9BC 07C0
 Infinite Energy P1
 801F07EA 0100
 25% Energy P1
 D01F07EA 0100
 801F07EA 0040

50% Energy P1
 D01F07EA 0100
 801F07EA 0080
 75% Energy P1
 D01F07EA 0100
 801F07EA 00C0
 No Energy P1
 801F07EA 0000
 1-Hit Death P1
 D01F07EA 0100
 801F07EA 0001
 Infinite Energy P2
 801F2632 0100
 25% Energy P2
 D01F2632 0100
 801F2632 0040
 50% Energy P2
 D01F2632 0100
 801F2632 0080
 75% Energy P2
 D01F2632 0100
 801F2632 00C0
 No Energy P2
 D01F2632 0000
 1-Hit Death P2
 D01F2632 0100
 801F2632 0001
 P1 Never Wins
 801F1218 0000
 All Characters Selectable
 800DC656 1F0F
 TOBAL No.2
 Infinite Time (Battle)
 800F7EF4 0F35
 Infinite Energy P1
 80123E70 0100
 Infinite Energy P2
 801260B4 0100
 Infinite Continue Time
 (Battle)
 800F8B84 0393
 Micro Time Stops (Battle)
 800F8B30 0000
 Slow Motion Without Pause
 800F6DCC 2B26
 Stop Timer In Quest
 Mode
 800F8BD8 0000
 Infinite Energy Bar
 80125760 018E

TOMB RAIDER

Infinite Energy
 80176A82 03E8
 Infinite Energy
 801768C6 03E8
 Infinite Energy Level 1-3
 800881D0 03E8
 80194AF6 03E8
 Infinite Energy Level 4
 8017692A 03E8

Infinite Energy Level 5
 800881D0 03E8
 80188656 03E8
 Infinite Energy Level 6
 800881D0 03E8
 8018EE86 03E8
 Infinite Energy Level 7
 800881D0 03E8
 8019D676 03E8
 Infinite Energy Level 8
 800881D0 03E8
 801ABAF2 03E8
 Infinite Energy Level 9
 800881D0 03E8
 801A05CE 03E8
 Infinite Energy Level 10
 801821BA 03E8
 Infinite Energy Level 11
 800881D0 03E8
 80189872 03E8
 Infinite Energy Level 12
 800881D0 03E8
 8018F32A 03E8
 Infinite Energy Level 13
 800881D0 03E8
 8019F0CA 03E8
 Infinite Energy Level 14
 8019C6D6 03E8
 Infinite Energy Level 15
 800881D0 03E8
 801A331A 03E8
 Infinite Shotgun Shells
 801DE2F8 03E8
 Infinite Magnum Rounds
 801DE2E0 03E8
 Infinite Uzi Rounds
 801DE2EC 03E8
 Infinite Shotgun Shells
 801DE258 001E
 Number of Magnum Clips
 XXXX
 800887CA XXXX
 Number of Uzi Clips
 XXXX
 800887CC 0000
 Number of Large Medi
 Kits XXXX
 800887CE 0000
 Number of Shotgun
 Shells XXX
 801DE13C 0000
 Infinite Large Medi Kits
 XXXX
 8002C3D0 0000
 Infinite Shotgun Shells
 8003369C 0000
 Level Select (Note 1)
 80027F38 0000
 800876F8 00FF
 TOMB RAIDER 2
 Infinite Air and Water
 8008C66E 0708
 Infinite Shoots

8008C72C 005F
 Infinite Shoot UZI
 8008C720 00FF
 Infinite Light Candles
 80088C7C 00ff
 Energy Level 1
 8019D322 03E8
 Level 2
 801C1DB6 03E8
 Level 3
 801D10DA 03E8
 Level 4
 801CF62A 03E8
 Level 5
 801BF056 03E8
 Level 6
 801BE172 03E8
 Level 7
 801BB816 03E8
 Level 8
 801D0212 03E8
 Level 9
 801B6D1A 03E8
 Level 10
 801DD0F2 03E8
 Level 11
 801DBA9A03E8
 Level 12
 801E34EA 03E8
 Level 13
 801C5C22 03E8
 Level 14
 801C8816 03E8
 Level 15
 801DB7D6 03E8
 Level 16
 801D21CE 03E8
 Level 17
 801A2E2E 03E8
 Level 18
 801B309E 03E8
 TOP GUN
 Infinite rockets
 801ED646 0063
 Infinite AGM
 801ED648 0063
 Infinite Nukes
 801ED644 0063
 Infinite Surefire
 801ED638 0063
 Infinite U328
 801ED63A 0063
 Infinite MIRV
 801ED63C 0063
 TOSHINDEN
 Infinite health player 1
 801B82D0 00FE
 Infinite time
 801CA81C AB09
 Play as Gaia
 801BC24E 0008
 Play as Sho
 801BC24E 0009

Remove arms
 801BC250 000A
 Remove arms and legs
 801BC250 0005
 Have head only
 801BC250 0001

TOTAL NBA 96

Team 1 starts with 200
 points
 D0092CCC 0000
 80092CCC 00C8
 Team 1 can't score points
 80092CCC 0000
 Team 2 starts with 200
 points
 D0092CD0 0000
 80092CD0 00C8
 Team 2 can't score points
 80092CD0 0000

TUNNEL B1

Infinite Energy
 800C4144 0320
 Infinite Lives
 300C413C 0004
 Infinite Time
 300C41BA 001F
 Infinite Turbo Boost
 800AB790 FFEE
 800C414A 03E8
 Infinite Triple Gun
 300C4197 0003
 Infinite Double Rockets
 300C418C 000A
 300C4198 0002
 Infinite Double Special
 Rockets
 300C418D 000A
 300C4199 0002
 Infinite Double Laser
 300C418E 000A
 300C419A 0002
 Infinite Unknown Weapon
 300C418F 000A
 300C419B 0001
 Infinite Light Balls
 300C4190 000A
 300C419C 0001
 Infinite Mines
 300C4191 000A
 300C419D 0001
 TWISTED METAL
 Infinite Lives
 8018F7FC 0003
 Infinite Energy
 801A2140 0080

TWISTED METAL 2

Player 1

Infinite Armour
 80187C30 0096
 Infinite Turbo
 8018823A 03E0
 Infinite Homing Missiles
 8018821A 0009
 Infinite Napalm
 80188220 0009
 Infinite Lightning
 80188224 0009
 Infinite Remote Bombs
 8018821C 0009
 Infinite Ricochet Bombs
 80188222 0009
 Infinite Power Missiles
 8018821E 0009
 Infinite Fire Missiles
 80188218 0009
 Infinite Specials
 80188216 0009
 Player 2 Infinite Armour
 80188444 0096
 Infinite Turbo
 80188A4E 03E0
 Infinite Homing Missiles
 80188A2E 0009
 Infinite Napalm
 80188A34 0009
 Infinite Lightning
 80188A38 0009
 Infinite Remote Bombs
 80188A30 0009
 Infinite Ricochet Bombs
 80188A36 0009
 Infinite Power Missiles
 80188A32 0009
 Infinite Fire Missiles
 80188A2C 0009
 Infinite Specials
 80188A2A 0009

TWO TENKAKU

Unendlich Credits
 Player 1
 800E6C78 0004
 Unendlich Leben
 Player 1
 801BDE8C 0500

Power Up Player 1
 801BDE8A 0203

Player 1 unverwundbar
 801BDE80 00FF

Player 1 unendlich blaue
 Smartbombs

801BDE92 0101
 801BDE94 0101
 801BDE96 0101

Player 1 unendlich rote Smartbombs 801BDE92 0202 801BDE94 0202 801BDE96 0202	Infinite rockets 801B8C56 0064	80124096 FF09	Player 1 801EB6BC 0005 Infinite Mega-Bombs
Unendlich Leben Player 2 801BDEF4 0500	Infinite lock-ons 801B8C58 000A	Unlimited turbo level 3 C011ED3A FF00 8011ED3A FF09	Player 2 801EBD5C 0005
Power Up Player 2 801BDEF2 0203	Infinite screamers 801B8C5A 0018	WIPEOUT 2097	X-COM
Player 2 unverwundbar 801BDEE8 00FF	Infinite plasma 801B8C5C 0320	Infinite Time 80095814 0BB8 Always have weapons 80111246 0101	Infinite Money 800D0F36 0040
Player 2 unendlich blaue Smartbombs 801BDEFA 0101 801BDEFC 0101 801BDEFD 0101	Infinite doomsday bombs 801B8C60 0001	WORMS	Infinite Moves Soldier 1 80019A12 2850
Player 2 unendlich rote Smartbombs 801BDEFA 0202 801BDEFC 0202 801BDEFE 0202	Infinite flash bombs 801B8C62 0001	Stop The Timer 801454AC 0B89 Infinite Cluster Bombs 80144E5C 0005 Infinite Homing Missiles 80144E54 0002	Infinite Moves Soldier 2 80019A8E 2450
V-RALLY	Machine-gun coolant 801B8C54 0000	Infinite Dynamite 80144E70 0002	Infinite Moves Soldier 3 80019B0A 2850
Infinite Time 800E7F40 0063	WING COMMANDER III	Infinite Mines 80144E74 0002	Infinite Moves Soldier 4 80019B86 1C50
VICTORY BOXING	Unendlich Laser 801DE548 02A8	Infinite Airstrikes 80144E78 0001	Infinite Shoots Soldier 1 8001466C 0020
Infinite Energy Player 1 8007F5E4 FB7F 8007F5F8 FB7F	WING COMMANDER IV	Infinite Teleports 80144E7C 0002	Infinite Shoots Soldier 2 8001467C 0020
Infinite Energy Player 2 8007F8D4 FB74 8007F8E8 FB7F	Infinite Energy 801DD6B0 03FC 801E6A8C 03FC	WRESTLE MANIA	Infinite Shoots Soldier 3 8001468C 0020
WARHAWK	WILLIAMS ARCADE CLASSICS	MASTER CODE D003AD9A 1414 Infinite energy player 1 8006E898 00A7	Infinite Shoots Soldier 4 8001469C 0020
Infinite front shield 801A2D50 0190	Sinistar / Unendlich Sini-bombs 801BA012 0900	No energy player 2 8006E8A8 0000	Infinite Energy Soldier 1 80019A14 5000
Infinite left shield 801A2D52 012C	WIPEOUT	Infinite energy player 2 8006E8A8 00A7	Infinite Energy Soldier 2 80019A90 5000
Infinite right shield 801A2D54 012C	Enable Rapier mode D01F7018 0000 801F7018 0001	X2	Infinite Energy Soldier 3 80019B88 5000
Infinite rear shield 801A2D56 012C	Enable Rapier levels (Note1) D01F7018 0001 801F7042 0101	Invincibility Player 1 801E93AE 008C	Infinite Energy Soldier 4 80019B0C 5000
	Unlimited race re-starts (Note2) D01F7014 0802 801F7014 0803	Invincibility Player 2 801E954E 008C	ZERO DIVIDE
	Unlimited turbo level 1 (Note2) C013CB42 FF00 8013CB42 FF09	Infinite Lives Player 1 801E93A0 0005	Master Code D00CA9FC 2400
	Unlimited turbo level 2 C0124096 FF00	Infinite Lives Player 2 801E9540 0005	Player 1 Invulnerable 80110D64 00D0
		Infinite Mega-Bombs	Player 2 Invulnerable 80111AE8 00D0
			Timer Stop at 59sec 800E8B90 0700

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:

GAMExpress

Kennwort: "Meine Tips und Tricks"

Marksteinergasse 13/1

1210 Wien

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

NAME:

ADRESSE:

PLZ:

ALTER:

WUNSCHSPIEL:

Meine persnlichen Cheats zum Spiel

auf dem System

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

TEXT

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

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

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

Danke
Das GAMExpress-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 799,-	TOP GEAR RALLY 1090,-
W. GRETZKY HOCK. 999,-	MISCHIEF MAKERS 799,-
MADDEN FOOTBALL 1090,-	F1 POLE POS. 899,-
BLAST CORPS 999,-	BOMBERMAN 64 799,-
NBA HANG TIME 999,-	NAGANO W. Olymp. 1190,-
FIGHTERS DESTINY 1190,-	NHL BREAKAWAY 98 1090,-
TETRISPHERE 799,-	DUAL HEROES 1090,-

SONY PLAYSTATION 1.990,-

GRAND TURISMO 799,-	THEME HOSPITAL 799,-
DIABLO 799,-	FORSAKEN 799,-
LUCKY LUKE 799,-	PREMIERE MANAGER 799,-
SNOW RACER 799,-	NEWM. HAAS RACING 799,-
JET RIDER 2 799,-	RESIDENT EVIL 2 899,-
FIFA SOCCER 98 799,-	RESIDENT EVIL 2 -
MOTORHEAD 799,-	Special Edition 1090,-
ONE 799,-	DUAL SHOCK CONTR. 599,-

**ANKAUF
VERKAUF
TAUSCH**

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

**ACHTUNG !
NEUE ADRESSE**

**SIMMERINGER HAUPTSTR. 107
1110 WIEN**

TEL . 01 / 748 15 40 FAX : 01 / 743 40 70

MOTORHEAD

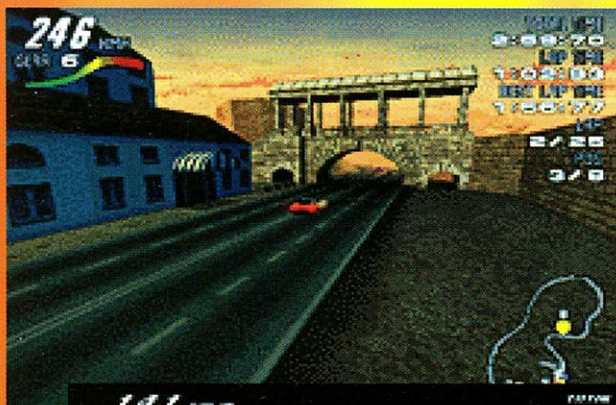
Autorennen der Zukunft.....warum kommt mir das nur so bekannt vor? Irgendwie ist dieses Thema schon hundertfach aufgearbeitet worden und doch kann Motorhead mit einigen Besonderheiten aufwarten.

Es spielt also alles wie gesagt in der Zukunft, wo waghalsige Driver um den Aufstieg in eine höhere Racingklasse kämpfen. Skrupellos, brutal und ohne Rücksicht auf Verluste brettelst du anfangs (nur drei Fahrzeuge und nur zwei Strecken!) durch die Ge-

gend, versuchst die Vorzüge deines Renners zu ermitteln (Speed, Beschleunigung und Grip) und machst dich bereit für den Ligamodus. Hier erwarten dich sieben Gegner und wenn du dein Gefährt mit Erfolg durch die engen Kurven manövriert und den Widersachsen die nötigen Zehntel abnimmt, dann steigst du weiter auf und hast dann mehr Boliden und eine höhere Anzahl (leider aber doch nur acht!) an Kursen zur Verfügung. Hier hätte man sich doch ein wenig mehr einfallen lassen müssen

und auch das Verhalten der Racer ist nicht unbedingt vom Feinsten, prallen sie von den Wänden doch ab wie Flumis und ein feines Driften wie bei "Ultimate Race" ist leider auch nicht möglich.

Sehr gut gelungen ist die grafische Aufmachung, denn solch hervorragende Lichteffekte habe ich in diesem Genre noch nie gesehen. Die Tracks sind mit unglaublich viel Liebe zum Detail gestaltet und versetzen den Spieler in die richtige Stimmung, der Aufbau der Gebäude erfolgt so schnell wie noch bei keinem anderen Game dieser



Art. Weiters ist die simple Steuerung der Wagen (selbst mit der Tastatur kein Problem) ein Positivum, wenn auch zu unkompliziert und auch der Multiplayer-Modus kommt gut rüber, besonders weil hier 20 verschiedene Geräusche anwählbar sind und ein mörderischer Kampf gegen die menschlichen Widersacher entbrennen wird.

Hätten sich die Herrschaften von Gremlin in puncto Umfang des Games, Steuerungsvielfalt und fahrphysik ein wenig mehr einfallen lassen, Motorhead hätte die Konkurrenz in Grund und Boden gefahren. So aber reicht es "nur" zu einem überdurchschnittlichen Wert.

Wer allerdings Rennen zwischendurch mit exzellenter Grafik und einfachster Bedienung sucht, der ist bei Motorhead an der richtigen Adresse. Das Game bietet viel, aber leider nicht alles.

Thomas Gehringer

MOTORHEAD

GRAFIK		93 %
SOUND/MUSIK		76 %
SPIELBARKEIT		80 %
MOTIVATION		82 %
STEUERUNG		80 %
HANDBUCH		70 %

GESAMTNOTE:

80 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

GREMLIN

TESTMUSTER:

ABC GROßHANDELSGMBH
05523-56-510

GENRE:

RACING GAME

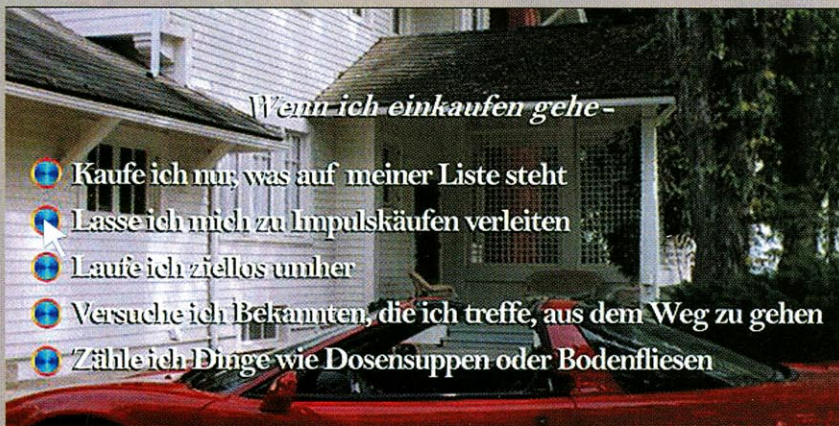
RICHTPREIS:

CA.ÖS 599,-

HARDWARE:

>PENTIUM 166, MIND.16MB RAM, >125 MB FEST-
PLATTE, 8X CD, SVGA, WIN95, DIRECT 3D U. 3DFXUND
POWER VR,SOUNDBL., MAUS, 1-8 SPIELER

TENDER LOVING CARE DIE VERSUCHUNG



- Kaufe ich nur, was auf meiner Liste steht
- Lasse ich mich zu Impulskäufen verleiten
- Laufe ich ziellos umher
- Versuche ich Bekannten, die ich treffe, aus dem Weg zu gehen
- Zähle ich Dinge wie Dosensuppen oder Bodenfliesen

Schon wieder ein Game, welches einem Film nachempfunden ist.

Doch diesmal ist alles anders. Als Handlungsfaden hält zwar der Film her, es wird aber von Deinen Aktionen bestimmt, wie der Film zu Ende geht. Dies passiert auf sehr unkonventionelle Weise. Du wirst bei Verschiedenen Punkten mit Fragen bombardiert, welche scheinbar mit dem Filmgeschehen nichts zu tun haben. Ob man schon einmal sein eige-

nes Blut gekostet hat ..., oder aber die Interpretation von vorgegeben Bildern. Zwischen den Befragungen kannst Du Dich im Haus umsehen und überall herumstöbern. Dabei stehen Dir auch die meisten Filmpersonen mit Rat und Tat zur Seite. Es gilt die unglaublichen Geschehnisse herauszufinden. Was sich so kompliziert anhört ist es aber nicht. Ganz im Gegenteil. Dieses Game wird fesselnder, je länger man es spielt. Auch die Stimmung, die in diesem Hause herrscht, kommt recht gut rüber. Grafisch ist es auch recht gut gelungen, aber beim Sound darf man sich nicht allzuviel erwarten.

Dieses Game besticht durch sein neues Spieldesign und vor allem der unglaublichen Spannung, die einem beim spielen befällt. Falls Du einen DVD Player hast, wirst Du noch bessere Grafik erleben.

Heinz Strobel



DIE VERSUCHUNG

GRAFIK	83 %
SOUND/MUSIK	52 %
SPIELBARKEIT	83 %
MOTIVATION	96 %
STEUERUNG	80 %
HANDBUCH	72 %

GESAMTNOTE:

78 %

GEWALT IM SPIEL

10 %

HERSTELLER:

FUNSOFT

TESTMUSTER:

ABC GROßHANDELSGMBH

05523-56-510

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 7K99,-

HARDWARE:

>PENTIUM 60, MIND.8MB RAM, >5 MB FESTPLATTE,
>2X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBL. KOMP.,
MAUS, 1 SPIELER (NETZWERK)

STARSHIP TITANIC

Die Konversation steht bei diesem Programm im Vordergrund, denn nur so erfährt man die wichtigsten Details, um in der Folge hinter das Geheimnis von Starship Titanic zu kommen.

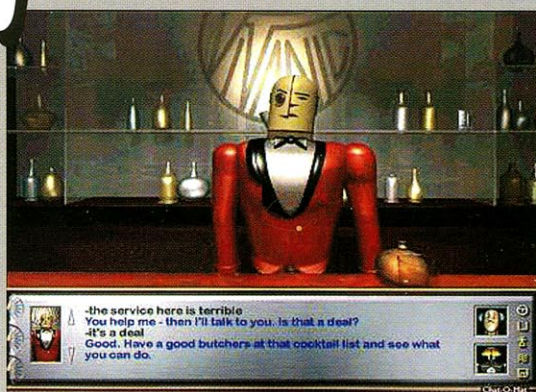
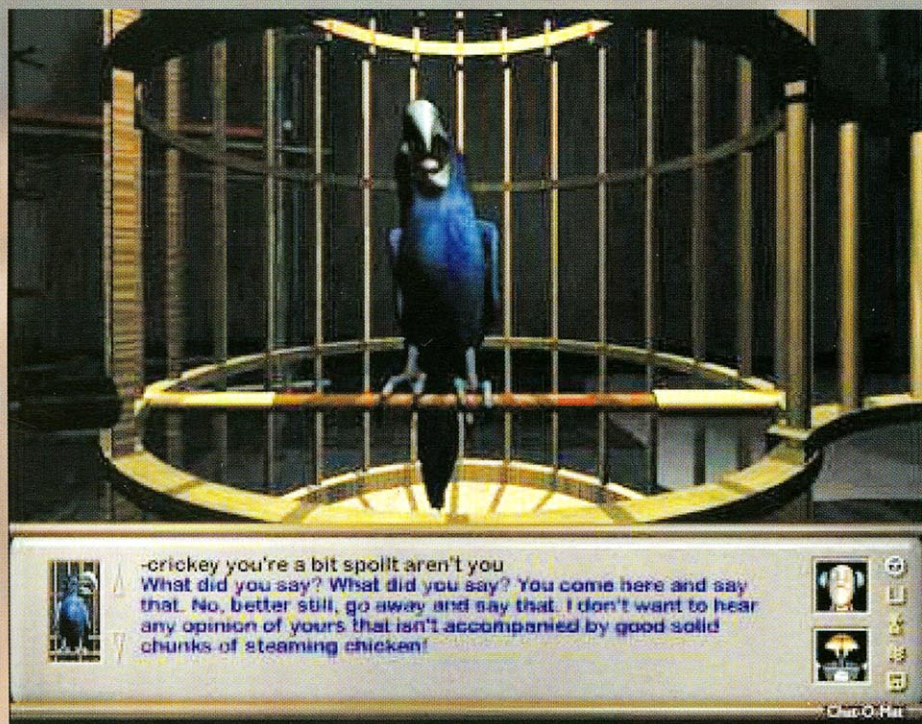
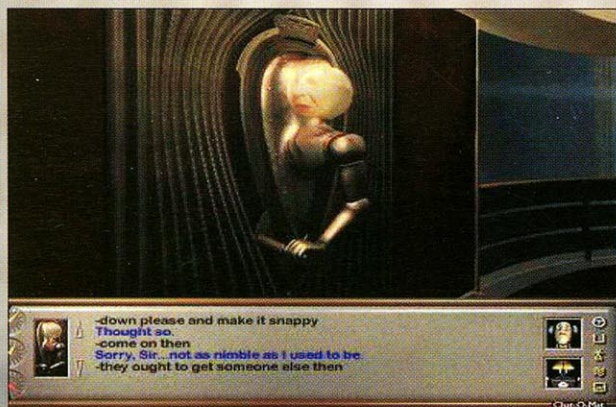
Der verantwortliche Mann für die Storyline in diesem Game ist kein Geringerer als Schriftsteller Douglas Adams ("Per Anhalter durch die Galaxis") und so baut dieses Adventure vorwiegend auf dem Prinzip der Kommunikation auf. Du kommst auf ein abgeschmiertes Raumschiff, "Starship Tita-

nic" und muß den Rätseln auf den Grund gehen. Die Gesprächspartner sind vorwiegend Roboter und so ist es meist nicht ganz einfach, den Humor dieser Blechbüchsen zu verstehen und nähere Infos aus ihnen herauszuholen. Du wirst zu Beginn von der Empfangsdame als Passagier dritter Klasse eingestuft, was die Erforschung des Schiffes erschwert, da so nicht einmal alle Räume betreten werden dürfen. Es muß also ein höherer Status her. Sprich einfach mit allen Robotern (mittels Tastatureingabe, also etwas ungewöhnlich), lies anhand des Stimmungs-

barometers ab, wie gut das Gegenüber drauf ist und bring so ein wenig Schwung in die doch sehr sterile Atmosphäre. Nun, wenn du dich langsam mit den Gegebenheiten im Raumschiff vertraut gemacht hast, mit vielen Robotern gesprochen hast, dann kannst du dich an das Lösen der ersten Rätsel machen, die zwar

durchwegs logisch, aber ungeheuer schwer ausgefallen sind. Es erinnert alles ein klein wenig an "Riven" und doch hat es seine eigenen Gesetze, auch wenn diese nicht immer ganz nachvollziehbar sind. So kommt es beispielsweise zu einem Kuriosum, daß du durch Erreichen des Status 1.Klasse die Räumlichkeiten der 2. oder 3. nicht mehr betreten kannst und wichtige Gegenstände einfach unerreichbar sind. Durch die nicht gerade fulminante Anzahl an 5 (!) Speichermöglichkeiten sollte man mit dem Sichern sehr, sehr vorsichtig umgehen, sonst wird es zu einem grandiosen nervlichen Desaster des Spielers kommen. Ein Adventure mit Stimmung, Humor und Sinn, aber mit Schwächen in der Logik und dem Motivationsfaktor. Aber ein Probespiel lohnt sich in jedem Fall, denn besonders die Kommentare der Blechkollegen machen ungeheuren Spaß. Getestet wurde die englische Version, an der deutschen wird gearbeitet.

Thomas Gehringer



STARSHIP TITANIC

GRAFIK	74 %
SOUND/MUSIK	86 %
SPIELBARKEIT	80 %
MOTIVATION	76 %
STEUERUNG	89 %
HANDBUCH	70 %

GESAMTNOTE:

79 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

NBG

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE:

ADVENTURE

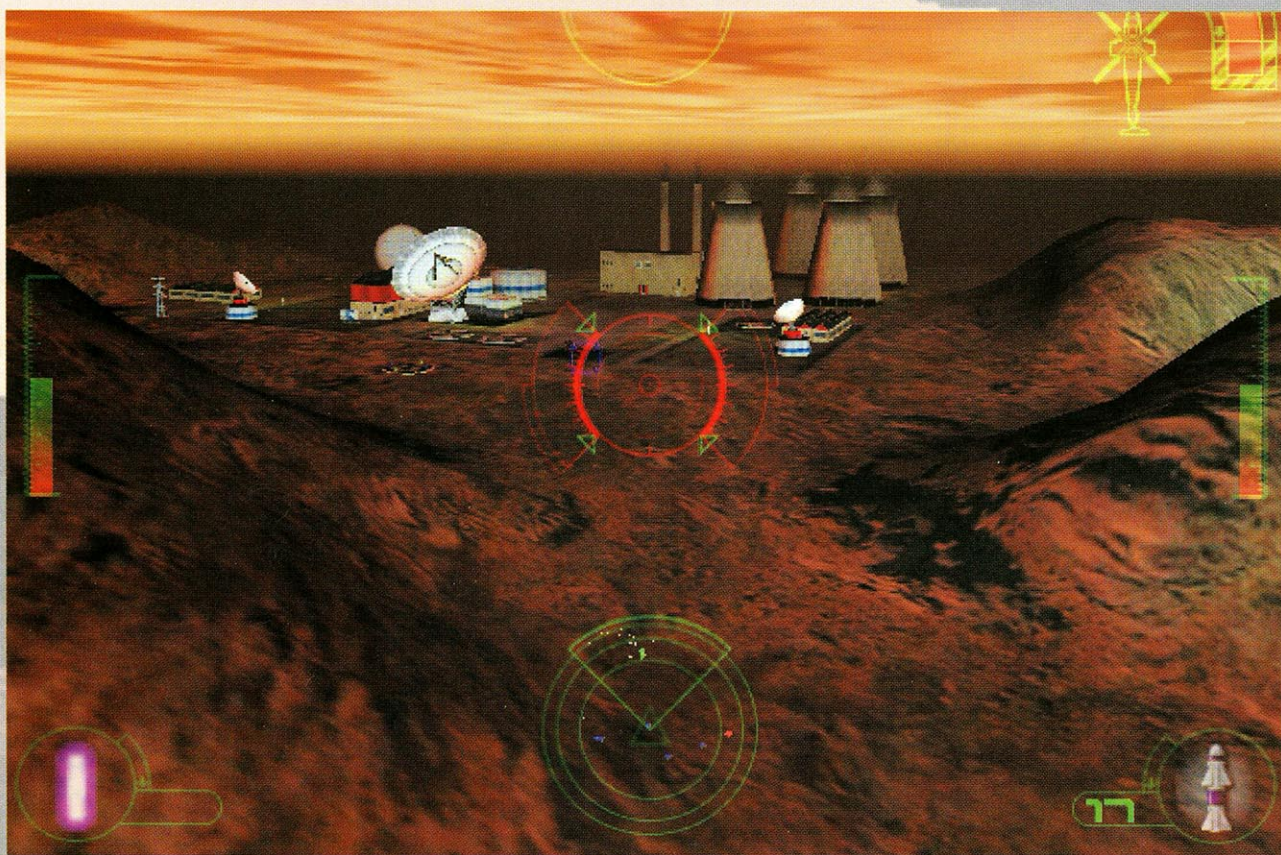
RICHTPREIS:

CA. ÖS 699,-

HARDWARE:

>PENTIUM 100, MIND.16MB RAM, >65 MB
FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBL, MAUS,
1 SPIELER

INCOMING





Die Ufos sind da! Du bist die letzte Rettung für die Menschheit. Kämpfe zu Lande, zu Wasser und in der Luft, für die Freiheit der Menschheit.

Irgendwo auf dem Mond sind Aliens gelandet und versuchen von dort aus, die Menschheit zu vernichten. Deine Aufgabe ist es Stage per Stage dies zu verhindern. So damit wäre genug zur Hintergrundgeschichte gesagt. Nun zum Spiel.

Du steuerst, manchmal auf sehr einfache Weise, Deine Einheit so, daß Du alle auftretenden Aliens vernichten kannst. Am Anfang sitzt Du hinr einer Flak und versuchst Die Anfliegenden Feindverbände zu vernichten. Auf der leichten Schwierigkeitsstufe sind die Aliens solche Dödeln, daß sie immer den gleichen

Weg beschreiben. Du brauchst nur Deine Gun auf den richtigen Punkt halten und warten, bis sie Dir vor das Rohr fliegen (Galaga-Effekt). Auf der schweren Stufe kommen so viele gemeine Aliens auf Dich zu, daß man sich am liebsten irgendo eingraben möchte um der Vernichtung zu entgehen.

Als nächstes kriegst Du einen Panzer zur verfügung gestellt, mit dem Du Jagd auf Aliens machen mußt. Paß immer auf Dein Radar auf und wenn es piept stehst Du unter Beschuß. Als nächstes setzt man Dich in einen Hubschrauber um den Luftraum zu klären und allenfalls Gegenstände von Punkt A nach Punkt B zu bringen.

Auf dem Taktikschir, der Dich als nächstes erwartet, mußt Du die Einheiten wie auf einem Schachbrett befehligen, um alle Angreifer abzuwehren.

Dies geht durch mehrere Leveln (Stages) in Verschiedenen Landschaften, wobei mir die See am besten gefallen



hat.

Das klingt doch alles recht einfach und nicht umwerfend oder? Aber dieses Game ist DAS Action Game schlecht hin. So eine schöne Grafik habe ich schon lange nicht mehr gesehen. Da können sich alle Flugsimulationen brausen gehen. Da die 3DFx Engine scheinbar voll ausgereizt wird gehen Dir beim spielen die Augen über. Du bist so gefesselt, daß Du einfach nicht mehr aufhören kannst. Alleine die Rauchentwicklung bei der Flak ist supergeimigturbo. Der Sound fetzt Dir um die Ohren, daß das Adrenalin bei den Ohren rauskommt. Die Steuerung ist so einfach, daß jedes Anfängerbaby damit zurecht kommt. Hier kann man sich voll auf die Action konzentrieren und braucht nicht lange das Flugverhalten eines Düsenjägers zu studieren. Action pur. Als zugabe kannst Du mit den diversen Fliegern auf fast allen Leveln nach gutdünken herumballern. Wer dieses Game nicht kauft ist selber schuld.

Heinz Strobel



INCOMING

GRAFIK	99 %
SOUND/MUSIK	99 %
SPIELBARKEIT	94 %
MOTIVATION	100 %
STEUERUNG	93 %
HANDBUCH	78 %

GESAMTNOTE:

94 %

GEWALT IM SPIEL

65 %

HERSTELLER:

RAGE SOFTWARE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

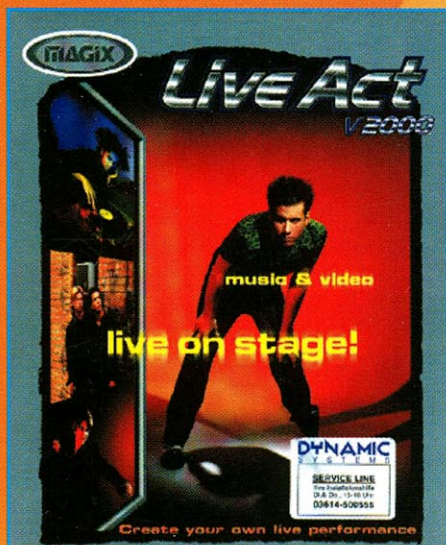
ACTION PUR

RICHTPREIS:

CA.ÖS 899,-

HARDWARE:

> PENTIUM 133, MIND.16 MB RAM, >50 MB FESTPLATTE, 2X CD, 4MB 3D BESCHLEUNIGERKARTE (OD. AGP), SVGA, WIN95, SOUNDBL., MAUS, 1-2 SPIELER



Musikbegeisterte User sperrt eure Augen und Ohren auf, denn jetzt kommt ein Programm, das in diesem Bereich keine Wünsche offenläßt und dem Music-Freak alles bietet, was das Herz begehrt.

Live Act, so der Titel der CD-ROM aus dem Hause Magix (Music Maker und Music Studio sind bereits die besten und meistverkauften Musik- und Videokreativprogramme) stellt die Welt des Sounds für den PC zu Hause völlig auf den Kopf. Anhand der Tastatur und der Maus ist es möglich Musik- und Videodateien zu steuern und abzuspielen, wobei es egal ist, ob dies nun Soundloops oder einzelne Klänge sind. All das läßt sich über die selben Tasten - in Echtzeit und gleichzeitig mit den passenden Videoclips abspielen, wodurch eine perfekte Liveshow inszeniert werden kann. Anhalten des Music-Fun-Erlebnis durch über 700 Sound- und Videodateien auf der Basis-CD ROM. Zusatzprogramme erhältlich.

Hersteller: Magix
Testmuster: Dynamic Systems
03614-500-50
Richtpreis: Ca. öS 699,-
Hardware:
>P 133, >16MB RAM, >8x CD Rom,
mind. 130 MB freier Festplattenspeicher,
Win 95 od. Win NT, Maus, 16 Bit Soundkarte

FAZIT: SEHR GUT



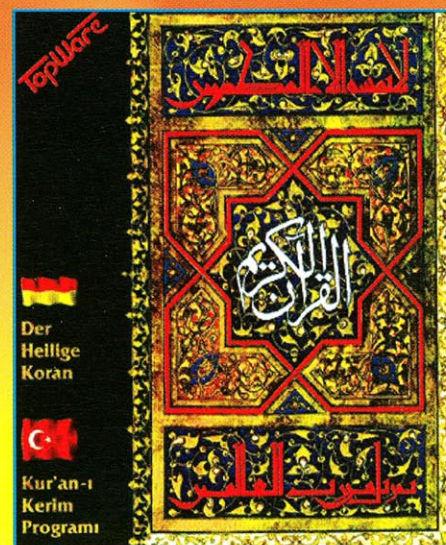
Ein hervorragendes Anwendungsprogramm ist uns vom Hersteller Microtest (Exklusivvertrieb Dynamic Systems) zur Verfügung gestellt worden. Virtual CD-ROM macht das gleichzeitige Zugreifen auf bis zu 24 CD-ROMs möglich. Wie das geht?

Nun die technischen Hintergründe sind mir bis dato auch verborgen geblieben, aber das Programm schafft es tatsächlich, die Festplatte als Datenquelle anstelle des CD-ROM Laufwerks zu verwenden, womit bei Notebooks eine Stromspareffekt auftritt, der nicht zu vernachlässigen ist. Die Medien werden für den Betrieb nicht mehr benötigt!. Bei entsprechender Konfiguration ist der Betrieb von (wie oben erwähnt) bis zu 24 Silberscheiben gleichzeitig möglich. Es werden einfach virtuelle Laufwerke auf dem Desktop eingerichtet und so ist der Zugriff auf die Lieblings CD-ROM ohne Medienwechsel jederzeit möglich.

Eine hervorragende Idee, die noch dazu simpel auszuführen ist und womit die CD-ROM Kopien als einzelne Dateien geladen oder verschickt werden können.

Hersteller: Microtest
Testmuster: Dynamic Systems
03614-500-50
Richtpreis: Ca. öS 699,-
Hardware: >486/DX4, >2x CD Rom, Win 95, Maus

FAZIT: SEHR GUT



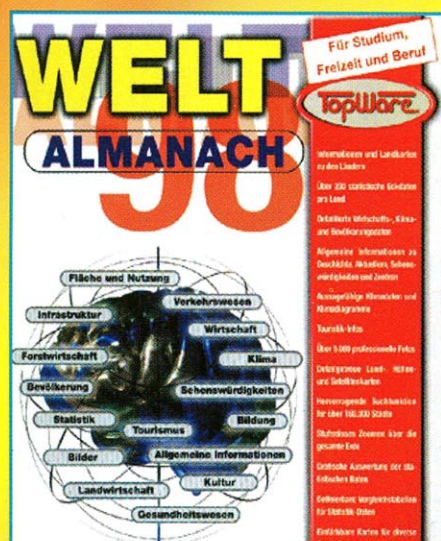
Wer hätte das gedacht, daß sich ein Softwareproduzent über die heikle Thematik des heiligen Koran drübertraut? Topware hat diesen Schritt gewagt und eine CD-ROM zu diesem Bereich veröffentlicht.

Das Programm enthält eine Darstellung des Heiligen Korans mit diakritischen Zeichen und einer Übersetzung in die deutsche und türkische Sprache. Ein eigener Übungsteil läßt dich deine Korankenntnisse überprüfen und schult dein Verständnis für die Reziationsregeln. Die besonders schwer verständlichen Bezeichnungen werden dir explizit erklärt und es besteht die Möglichkeit, die einzelnen Erläuterungen der Verse zu vergleichen. Eine umfangreiche Suchfunktion mit insgesamt 14 Hauptthemen (in Summe sind es sage und schreibe 2.000 Themen!) steht zur Verfügung und bietet einen hervorragenden Überblick über dieses komplexe Themengebiet. Weiters kannst du zwischen einer deutsch- oder türkisch sprachigen Benutzeroberfläche wählen und auch umschalten.

Hersteller: Topware
Testmuster: Dynamic Systems
03614-500-50
Richtpreis: Ca. öS 499,-
Hardware: >486/DX4, >8 MB RAM, >2x CD Rom, DOS 3.3, Win 3.1 und Win 95, Maus, Soundblaster od. komp., Lautsprecher und Mikrofon.

FAZIT: SEHR GUT

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



Zahlen, Fakten, Statistiken und Informationen in Hülle und Fülle. Für Büro, Schule und Freizeit brachte Top Ware den Weltalmanach '98 auf den Markt und es ist ein unglaublich umfangreiches Werk geworden.

Von der abspielbaren Nationalhymne und übersichtlichen Kartenwerken, über Angaben zu dem jeweiligen Land (Fläche, Einwohnerzahl, Einwohnerzahl und auch Einreisebedingungen) und Sehenswürdigkeiten bis zu Bildung und Kultur bietet der Almanach alles was das Herz des wißbegierigen Menschen begehrt. Ich hätte mir gewünscht, ein solches Werk in der Schule gehabt zu haben, denn dann wäre wohl die gesamte Geographie übersichtlicher und visuell hervorragend aufgearbeitet gewesen. Weg mit Atlanten und Büchern, der Welt Almanach bietet wesentlich detailliertere und vorallem auch wissenschaftlich exakt recherchierte Informationen Auch für Urlauber eignet sich diese Software hervorragend, da die Einreisebedingungen, Infrastruktur und auch allgemeine touristische Daten abgerufen werden können.

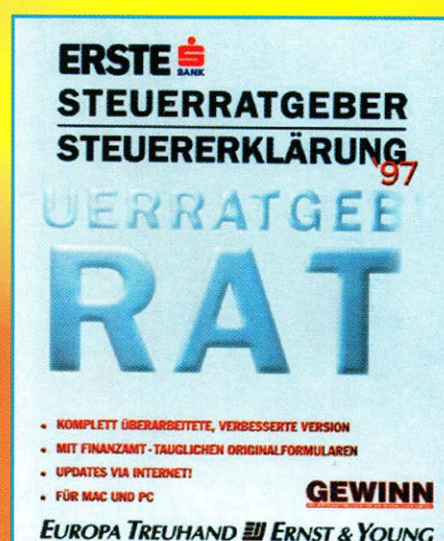
Hersteller: Topware
Testmuster: Dynamic Systems
03614-500-50
Richtpreis: Ca. öS 399,-
Hardware: >486/33, >16 MB
Ram, >4x CD Rom, 7 MB freier Festplattenspeicher, Win 95, Maus, Soundblaster od. komp



Eine weitere, hochinteressante Software aus dem Hause Chocolate Multimedia Production ist in Form des Immobilienratgebers auf unsere Redaktionstische geflattert. Und auch dieses Programm kann man über Internet updaten.

In leicht verständlicher Art und Weise werden dem User die Themengebiete Miet- und Eigentumsrecht erläutert sowie Fragen zu den Bereichen Finanzierung, Versicherungen und Steuer beantwortet. Der Immobilienratgeber wurde in Zusammenarbeit mit dem Konsumentenschutz, sowie Fachleuten aus dem Immobilien- und Steuerrecht und Finanzexperten erarbeitet und bietet einen hervorragenden Überblick über dieses doch sehr komplexe und für Laien unübersichtliche Gebiet. Weiters enthält die CD-ROM alle relevanten Gesetze, Musterverträge- und Briefe, sowie ein Lexikon, einen Einrichtungsplaner und die wichtigsten Adressen der relevanten Organisationen Mehr kann man nun wirklich nicht erwarten, noch dazu ist der Immobilienratgeber ist ein Hammer in puncto Preis-Leistungsverhältnis!

Hersteller: Chocolate Prod.
Testmuster: Darius
01-285-86-85-0
Richtpreis: Ca. öS 499,-
Hardware: >486/DX4, >8 MB
Ram, >2x CD Rom, Win 95, Maus, Soundblaster od. komp.



Steuererklärungen selbst und auch noch richtig gemacht? Mit dem Steuerratgeber kein Problem mehr, denn diese Software aus dem Hause Chocolate Multimedia Production (Mathe Trainer) bietet alles, was man zu diesem Thema wissen muß.

Ganz besonders hervorzuheben ist die Tatsache, daß die Daten auf der CD-Rom jederzeit über das Internet upgedatet werden können. Somit ist man in diesem besonders sensiblen Bereich immer auf dem neuesten Stand. Erbschaftssteuer, Umsatzsteuer, Körperschaftssteuer, Einkommens- und Schenkungssteuer, Kapital- und Grunderwerbssteuer, all diese Themenbereiche wurden von einem Expertenteam praxisnahe und exakt aufgearbeitet. Weiters beinhaltet diese CD-Rom eine Einnahmen- und Ausgabenrechnung, die spezielle für kleinere Unternehmen von großem Interesse ist, sowie die aktuellsten Infos zur Werkvertragsregelung und Sozialversicherung. Mit einem Wort sollte diese Software in keinem Hause fehlen, denn mehr kann man für seinen Steuervorteil nicht tun.

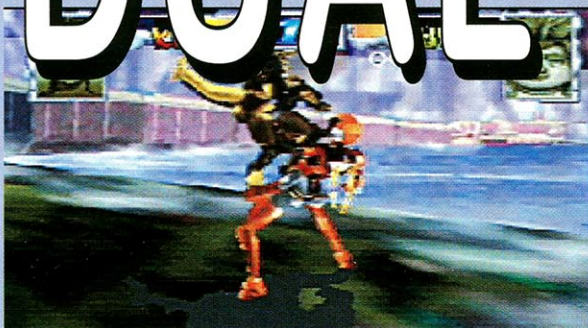
Hersteller: Chocolate Prod.
Testmuster: Darius
01-285-86-85
Richtpreis: Ca. öS 499,-
Hardware: >486/33, >8 MB
Ram, >2x CD, Win 3.1 oder Win 95, Maus, Soundblaster od. komp.

FAZIT: GUT

FAZIT: GUT

FAZIT: GUT

DUAL HEROES



Ein Prügelspiel der etwas anderen Art haben wir auf unsere Redaktionstische bekommen und es sogleich einem Test unterzogen. Ja, so manche Games hätten sich solche Innovationen wie in Dual Heroes gewünscht. Und doch ist nicht alles Gold, was glänzt.

Grundsätzlich ist Dual Heroes ein Prügelspiel Mann gegen Mann, ein Fight in unterschiedlichen Arenen mit verschiedensten Special Attacks und Blocks, mit Ring-Outs und anderen Feinheiten. Nun wirst du mit Recht sagen, daß all dies schon unzählige Male auf dem Tablett war und nun wirklich nichts Neues darstellt. Ich gebe dir recht, doch die Besonderheiten kommen mit der Möglichkeit, einen Roboter die Bewegungen deines Kämpfers machen zu lassen, gewonnene Medaillen in Wetten einzusetzen und so einen höheren Status zu erlangen oder eben alles wieder zu verlieren. Das mit dem Robo-



mechanischen Freundes und die Kampfstilanzeige wirft aus, welchen Stil der Roboter bevorzugt verwenden wird. Hast du ihn erst einmal ordentlich unter deine Fittiche genommen, so steht einem Einsatz in der brutalen Realität nichts mehr im Wege.

Setze ihn entweder gegen einen anderen Blechtrottel, einen virtuellen Spieler (CPU) oder auch gegen einen Freund im 2-Player-Mode ein. Du wirst dann sehen, wieweit dein Training kampfprobt ist und in welchen Bereichen du noch mit ihm arbeiten mußt. Selbstverständlich kannst du alle Aufgaben des Roboters auch selbst erledigen, was speziell im VS Mode sehr viel Spaß macht. Sowie zu den Möglichkeiten im Spiel selbst und nun zur Grafik und zum Sound, die in diesem Game leider nicht so ganz optimal ausgefallen sind. Man hätte sich in puncto Detailreue und Hintergrundgrafiken



ter ist eine ganz ausgefeilte Sache, denn du kannst und mußt ihn trainieren, so daß er auch reelle Chancen im Kampf hat. Du gehst also in den Robot-Mode und beginnst mit dem Training, der Roboter "merkt" sich jede einzelne Aktion, jeden Block und jeden Combo, die Trainingsrate zeigt dir den Fortschritt des



ein wenig mehr einfallen lassen können und auch der Sound kommt an vergleichbare N 64-Prügler nicht wirklich heran, Aufgrund des innovativen Gameplays kann man über diese beiden Mankos (schlecht ist die Grafik bei weitem nicht, es wäre einfach nur mehr herauszuholen gewesen) fast hinweg sehen und dieses Game jedem Prügelfreak, der auch auf neue Options steht, bedenkenlos empfehlen.

Thomas Gehringer

DUAL HEROES

GRAFIK		70 %
SOUND/MUSIK		68 %
SPASS		86 %
GAMEPLAY		90 %

GESAMTNOTE:

79 %

GEWALT IM SPIEL

40 %

HERSTELLER:

HUDSON SOFT

TESTMUSTER:

STADLBAUER

0662-88921-0

GENRE:

PRÜGLER

RICHTPREIS:

CA. ÖS 999,-

SYSTEM:

N 64 (PAL)/1-2SP/CONTROLLERPACK

MYSTICAL NINJA GOEMON



Ähnlich Mario 64 bewegt sich der kleine Ninja völlig frei durch hervorragend designte Levels (wenn auch vom Stil her sicher nicht jedermanns Sache) und kämpft gegen die in Japan gelandeten Außerirdischen. Ein kleiner Fox Mulder also.

Der Vergleich mit dem Installateur hinkt allerdings gewaltig, denn Mario besitzt Charme und Humor, was man von Goemon, dem kleinen Ninja nicht gerade behaupten kann. Gut, das ganze Game ist naturgemäß japanisch angehaucht und so ist auch das Design der Häuser, Dörfer und Gegner nicht unbedingt für das europäische Auge geschaffen und man tut sich schon etwas schwer diese Tatsache zu akzeptieren. Aber was soll's, das habe doch eine ganze Reihe an Action-RPGs so an sich und man wird damit leben müssen, oder es lassen. Die Story von Mystical Ninja, starring Goemon knüpft an die Alien-Hysterie á la Akte X an und so muß sich unser kleiner Freund damit be-



schäftigen, mittels Pfeife (allerdings nur in Ausnahmen ein fried-

liche welche) die Außerirdischen zu bekämpfen, Items aufzusammeln, Dinge zu kaufen und vorallem mit dem freundlichen Stadtvolk Konversation zu betreiben, denn nur das wird ihn weiterbringen. Nun steht bei diesem Game nicht nur der putzige Goemon, sondern weiter 3 Helden wahlweise zur Verfügung. Diese sind "Sasuke", ein edler Blechtrottel, also Roboter, der mit seinen Feuer- und Eisattacken so manche Feindesgruppe aufmischen kann. Die Problematik an diesem Gesellen ist, daß



hat und an den Aliens kein gutes Haar läßt. Im Laufe des Spiels lernt sie sich in eine Nixe zu verwandeln und mit Faustfeuerwaffen umzugehen. Ein typischer Vertreter des schwachen Geschlechts eben. Bei Mystical Ninja geht es allerdings nicht nur um Kämpfen, nein die Akteure erhalten außergewöhnliche Aufgaben, die es zu lösen gilt um das eine oder andere Abenteuer zu bestehen. Alles in allem ein knifflige Geschichte, die des Spielers Hirn fordern, die optisch sicher nicht den Geschmack aller treffen und in puncto Sound die Spielergemeinde in zwei Lager spalten wird. Die einen werden ihn lieben, die anderen werden sich eine Packung Ohropax neben die Konsole legen.

Thomas Gehringer

er ständig Batterien braucht, die man erst mal finden muß. Ein weiterer Kampfgenosse ist der immer verfressene "Ebisumaru", der eigentlich ein friedliches Leben geplant hatte, durch den Alienangriff jetzt doch selbst zu Hammer und Zauberspruch greifen muß, um seine Landsmänner von der Plage zu befreien. Last, but not least haben wir die Möglichkeit, "Yae" anzuwählen, eine geheime Ninja-Agentin, die es faustdick hinter den Ohren



MYSTICAL NINJA GOEMON

GRAFIK		79 %
SOUND/MUSIK		65 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		89 %

GESAMTNOTE:

72 %

GEWALT IM SPIEL

5 %

HERSTELLER:

KONAMI

TESTMUSTER:

STADLBAUER

0662-88921-0

GENRE:

3D ACTION ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 999,-

SYSTEM:

N 64 (PAL)/ISP/RUMBLE- MEMORYPACK

NBA COURT



Was damals Konami mit seinem International Super Star Soccer für den N 64 geschafft hat, das ist jetzt NBA Courtside im Bereich der Korbwerferi. Solch geniales Gameplay und solch opulente Optionen habe ich selten gesehen.

Präsentiert wird dieses Game unter dem eigentlichen Namen "Kobe Bryant in NBA Court Side", der Lakers Jungstar ist quasi der Namensgeber und er hat diesen für ein wirklich hervorragendes Game hergegeben. Es sticht sowohl die hervorragende Spiele-

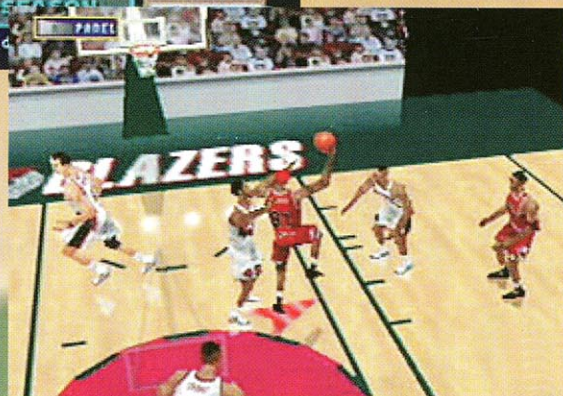
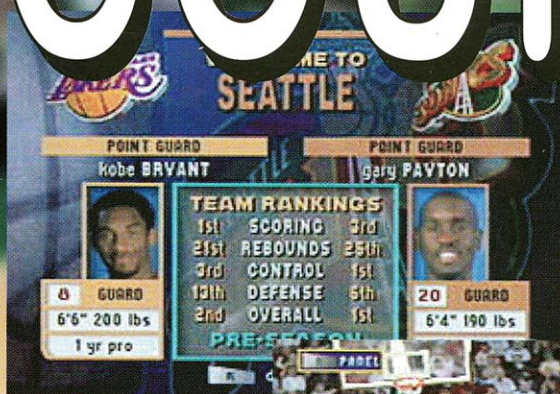
ders schnell auf Situationen zu reagieren und das meiste Kapital daraus zu schlagen. Das Paßverhalten zum Mitspieler funktioniert übrigens hervorragend und die Spielgeschwindigkeit ist derart hoch, daß zwar traumhafte Spielzüge zustande kommen, der Spieler aber sehr schnell reagieren muß, um den Ball nicht unfreiwillig zu verlieren. Unzählige Dunkvarianten, schnelle Dribblings und ausgefallene Passes machen das Spiel zum absoluten Genuß, auch wenn die Grafik und der Sound ein wenig hinterher hinken, was in diesem Fall eigentlich kaum stört.

Der Zoom ist eigenhändig einstellbar, die Kamerapositionen ausreichend und übersichtlich. Die Statistikabteilung kann einiges, denn hier kann per Spieler-Card jede nur erdenkliche Info abgerufen und mittels Spielereitor kann der virtuelle Air Jordan ins Leben gerufen werden. Aufgrund der ungemeinen Kom-



plexität ist der Einstieg in NBA Courtside nicht gerade der schnellste und einfachste, aufgrund der unzähligen Einstellungsmöglichkeiten und der Optionsvielfalt erscheint dies allerdings in der Natur der Sache zu liegen. Eines aber steht mit absoluter Sicherheit fest: Diese Basketballsimulation stellt alles bisher Dagewesene in jedem Bereich in den Schatten, denn sowohl NBA Pro '98, NBA Live '98, NBA Fastbreak und auch Total NBA '98 können dieser Software nicht einmal das Wasser reichen. Die Latte für die nachfolgenden Konkurrenzprodukte ist somit verdammt hoch angelegt.

rintelligenz (sowohl die des Gegners als auch die eigenen, die gerade nicht am Ball sind) als auch das phänomenale Gameplay positiv hervor. Per Knopfdruck lassen sich die Spieler auf "aggressives Blocken" umstellen und auch der am besten postierte Mitspieler kann auf diese einfache Art und Weise ins Spiel gebracht werden. So hat der Benutzer die Möglichkeit, beson-



Thomas Gehringer

NBA COURT

GRAFIK		86 %
SOUND/MUSIK		70 %
SPASS		95 %
GAMEPLAY		95 %

GESAMTNOTE: **87 %**

GEWALT IM SPIEL 0 %

HERSTELLER: HUDSON SOFT

TESTMUSTER: STADLBAUER

0662-88921-0

GENRE: BASKETBALL

RICHTPREIS: CA. ÖS 799,-

SYSTEM: N 64 (PAL)/1-4SP

FRANKREICH 98



Kann sich jemand der Faszination des Fußballs entziehen, speziell vor einem Großereignis wie der WM in Frankreich? Mit dem Game Frankreich '98: Die Fußball-WM wird dies sicher nur verdammt schwer möglich sein.

Ja, EA hat in dem Bereich viel drauf, sehr viel, besonders im Bereich des Marketing hüpfen die Mannen der Konkurrenz einiges vor, denn wir sind überzeugt, daß die technischen Features dieses Games bereits bei FIFA '98 möglich gewesen wären, doch man hat sich die Effekte für dieses Megaspield aufgespart. Sowohl in grafischer Hinsicht als auch in Bezug auf die Intelligenz der CPU-Gegner hat sich im Vergleich zum vergleichbaren FIFA-

Game eine ganze Menge verändert und das Einbeziehen eines History-Modus (erst nach dem Gewinn der WM anwählbar, dann aber die Finali von 1930, 38, 50, 54, 66, 70, 74 und 1982 nachspielbar!!) macht das Ding zu einem wahren Tophammer. Da hat sich EA wirklich ins Zeug gelegt und ein Spiel der Sonderklasse produziert, bei dem wie immer

turing wurde neu überarbeitet, wodurch die Bewegungen der Spieler noch realistischer wirken und die Compression-Touch-Technik erlaubt nun öfter den Einsatz von besonders spektakulären Aktionen wie Fallrückzieher oder Flugkopfball.

Das Maskottchen der Weltmeisterschaft in Frankreich, Footix, der Hahn ist immer und überall zu sehen und schön langsam habe ich mich auch an das etwas unförmige Tierchen gewöhnt. Wenn ich mir das Game nun also im Gesamten ansehe, kann ich nur jedem Fan raten hier ohne Reue zuzuschlagen, denn durch das Einbeziehen der Nationalhymnen und Fangesängen wird der ohnehin schon hervorragende Eindruck perfekt abgerundet und Frankreich '98; Die Fußball WM zu einem absoluten Muß-Spiel für jeden Kicker.

Thomas Gehringer



auch ein Freundschaftsspielchen drin ist, aber auch bestehende WM Gruppen auswählbar sind oder die Karten neu zu mischen und der Pokal ganz neu auszuspielen ist. Die Grafik wurde noch im einen Deut schöner, die Trikots flattern im Wind und verschmutzen im Laufe des Spiels sogar. Das Motion Cap-

FRANKREICH 98

GRAFIK		92 %
SOUND/MUSIK		86 %
SPASS		93 %
GAMEPLAY		94 %

GESAMTNOTE:

91%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

EA

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662-88921-0

GENRE:

FUßBALL

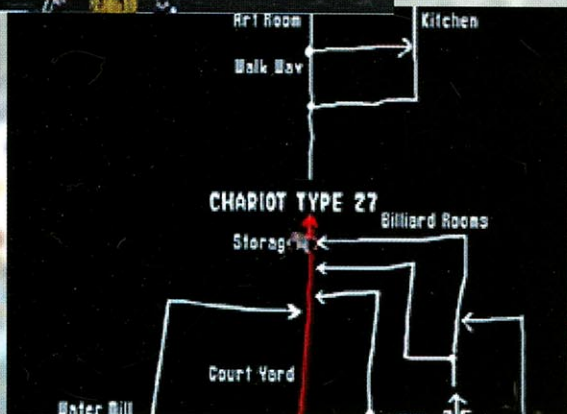
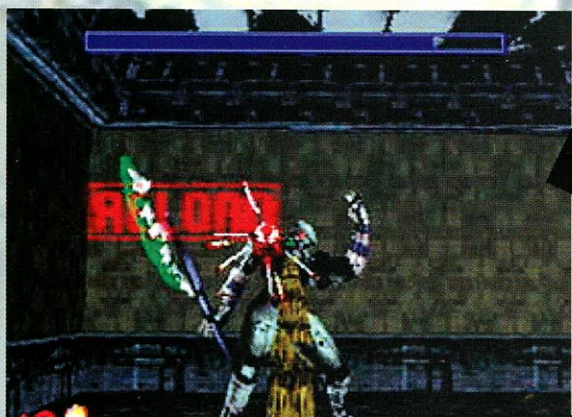
RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM:

N 64 (PAL)/1-8 SPIELER

HOUSE OF D



HEAD



Wieviele Zehner habe ich schon in den Automaten geworfen um den Aliens, den Monstern und den Untoten mit der Gun die Birne wegzublasen? Und jetzt gibt es den Mega-Shooter endlich als beschauliche Heimversion. Die Rede ist von "House of Dead"

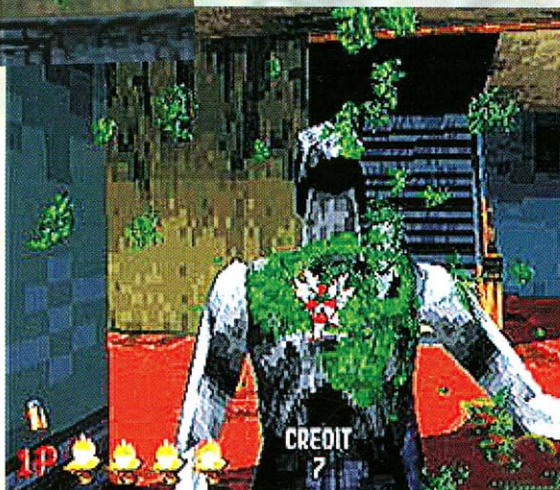
Ich schlüpfe in die Rolle eines Spezialagenten, der in einem riesigen Anwesen das mysteriöse Verschwinden eines Wissenschaftlers zu untersuchen hat. Tja, wo ist der Knabe nur hingekommen? Als die ersten Monster mit Grölen und Schmatzen auf mich zukommen, ist mir klar: der Herr Professor wird wohl nicht mehr zur Nachspeise erscheinen,

er dürfte wohl eher diese gewesen sein.

Ich greife mir also die Lightgun, lade kräftig durch und stürze mich ins Gewühl. Ja, die gewaltige Anzahl an hungrigen Zombies bin ich schon vom Automaten gewohnt und doch überrascht sie mich immer wieder. Da kommt man kaum zum Nachladen, so schnell will mich ein Viech nach dem anderen verspeisen. Ich versalze ihnen die Suppe mit gezielten Feuerstößen zwischen die Augenbrauen, was sie zu einem ziemlich häßlichen Abgang in das endgültige Reich des Todes veranlaßt. Und doch kommen immer wieder ganze Scharen diese gräßlichen Kreaturen nach, wollen mir den Körper zerfetzen und doch schieße ich ihnen die Gliedmaßen vom Körper und lasse sie den Staub des Anwesens schmecken. Ein Ballgame der allerübelsten Sorte spiele ich hier und wenn ich ganz ehrlich bin, die Grafik haut mich nicht gerade vom Hocker, denn wenn ich da an andere Automatenumsetzungen denke..... Aber das Game macht Spaß! Nach einem harten Arbeitstag den Saturn anwerfen und so 1

oder 2 Stunden in das Haus des Todes wandern und Ausschau nach ein paar wilden Zombies halten - ja das schafft Ruhe in den Körper, läßt so manche Aggression heraus und entspannt gewaltig. Mit meine Gun kann ich sogar Schlösser oder Türen aufschließen und mir so Zugang zu Secret-Rooms verschaffen, wo allerdings nur noch mehr Gegner auf mich warten. Im Saturn-Mode stehen mir sogar mehrere Kampfcharaktere zur Verfügung, die wiederum unterschiedliche Waffen und verschieden starke Abwehrkräfte besitzen. Ja, was soll's, auch wenn mich viele Leser nun eidesstattlich für verrückt erklären lassen wollen, das Game ist gut, wenn auch kurzweilig, aber es macht verdammt noch mal Spaß, die Zombies niederzumachen, ihnen die grindigen grünen Köpfe von den Schultern zu ballern und weiter in das Herrenhaus vorzudringen. Kindern unter 16 Jahren würde ich allerdings den Zugriff auf diese Software verweigern, denn die Brutalität bei "House of dead" ist nicht gerade von schlechten Eltern.

Thomas Gehringer



HOUSE OF DEAD

GRAFIK		65 %
SOUND/MUSIK		75 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		85 %

GESAMTNOTE:

85%

GEWALT IM SPIEL

100 %

HERSTELLER:

SEGA

TESTMUSTER:

SEGA UK

GENRE:

BALLEREI

RICHTPREIS:

CA. ÖS 999,-

SYSTEM:

SATURN (PAL)/1-2 SPIELER



new

Jet-Skiing zählt mittlerweile zu den interessantesten Trendsportarten, doch verglichen mit den futuristischen Turbo-Boliden in „Jet Rider 2“ sind die wassertauglichen Motorbikes von heute ein „laues Lüftchen“. Die Hovercraftboliden der fernen Zukunft schweben knapp über dem Boden mit Irrsinnsgeschwindigkeit dahin und kommen natürlich auch bei Action-Wettkämpfen zum Einsatz. Zu Spielbeginn schlüpft man in die Rolle eines Jet-Riding-Profis und legt damit schon einmal fest,

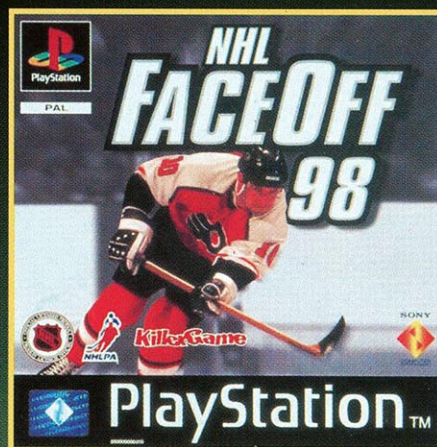


mit welchem Gefühl man auf zehn atemberaubenden Kursen mit engen Kurven, wilden Sprüngen, Hindernissen und Loopings in den hyperschnellen Mann-gegen-Mann-Kampf eingreift. Die düsengetriebenen Hover-Bikes unterscheiden sich in Gewicht, Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und Fahrverhalten. Schnelle JetRider neigen zu trägen Lenkmanövern, wendigen Boliden fehlt es an Top-Speed.

Extreme Schräglagen sind keine Seltenheit, der Nervenkitzel ist ein allgegenwärtiger Beifahrer. Als Joypad-Pilot schwebt man bedingt durch tückische Hindernisse und aggressive Gegner permanent in akuter Crash-Gefahr. Da werden Biker weggerempelt, ausgehebelt, geschnitten und ausgebremst, daß es eine wahre Freude ist. Dazu kommen noch die vibrierende Soundkulisse (ähnlich eine MotoCross-Rennen), ein schweißtreibender Zwei-Player-Splitscreen-Modus und irrwitzige Strecken, z.B. Los Angeles nach einem Monster-Erdbeben, die dem Spieler außer Fingerspitzengefühl auch ein gewisses Maß an Coolness abverlangen. Für Rennspiel-Fans mit Hang zur Future-Action ist dieses Game ein „Muß“.

Entwickler: Sony Computer Entertainment
Genre: 3D-Action-Rennspiel
Spieler: 1 - 2
Zubehör: Memory Card
Erhältlich im Handel

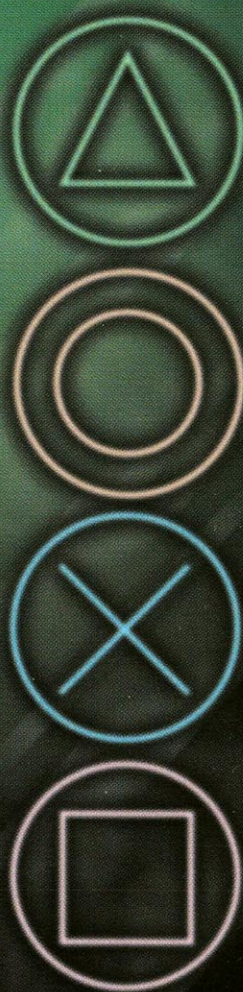
Sportspiel-Fans werden Augen machen, wenn sie in die Neuauflage des Playstation-Eishockey-Klassikers eintauchen. Die 3D-Bitmap-Grafik ist einer hochauflösenden Polygonoptik gewichen, die Spieler bewegen sich jetzt noch realistischer über die Eisfläche und mit



Gags und Showeinlagen geizt die aktuelle „Face Off“-Version schon gar nicht. Bestes Beispiel: Ein knallharter Bodycheck am Spielfeldrand läßt umgehend die Plexiglasbande erzittern - da zuckt man

sogar als Wohnzimmer-Gretzky am Joypad unwillkürlich zusammen. Die Mischung aus Action und Realitätsnähe ist in der neuen Fassung besonders prächtig gelungen, was wohl daran liegen dürfte, daß die typischen Lauf- und Schußtechniken der Hockeycracks direkt auf dem Eis per „Motion Capturing“ aufgezeichnet und ins Spiel übernommen wurden. Dank NHL- und NHLPA-Lizenz stehen alle 26 Teams, 650 Spieler und Eishallen der „National Hockey League“ zur Verfügung. Das bedeutet Optionsvielfalt ohne Ende, vier Spielmodi (Übungsmodus, Exhibition, Season, Playoffs), tolle Spieler-Porträts, alle NHL-Klubs - inklusive der Newcomer Carolina Hurricanes und Vancouver Canucks -, sowie Originaldressen, Klub-Logos und NHL-Stadionatmosphäre. Bei drei Schwierigkeitsgraden und variablem Spieltempo (0 bis 100) haben Grennhorns wie Profis ihren Spaß, wobei letztere die Fülle an Paßvarianten, Fouls und stocktechnischen Kabinettstückchen bald für ihre Zwecke nutzen werden. Der Adrenalinspiegel steigt garantiert, unabhängig vom Spielniveau ...

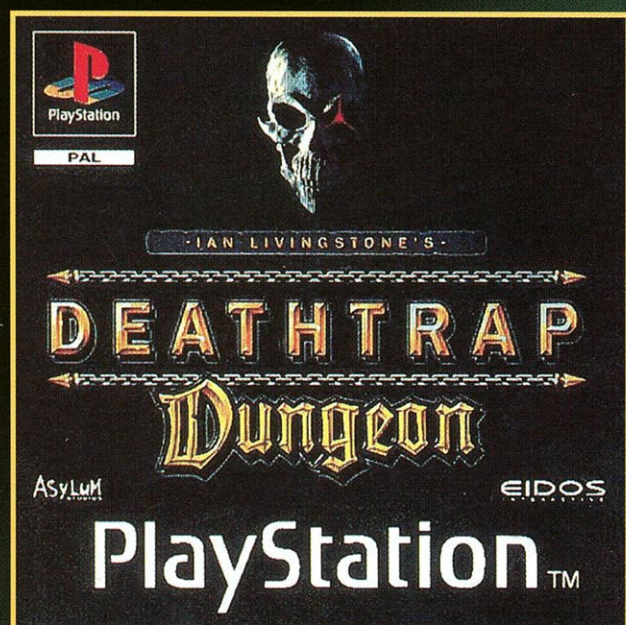
Entwickler: Sony Computer Entertainment
Genre: Sportspiel
Spieler: 1 bis 2
Zubehör: Memory Card
Erhältlich: im Handel





new

Die alptraumhaften Fantasy-Bücher von Ian Livingstone zählen zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Als Vorlage für das spektakuläre Action-Adventure „Deathtrap Dungeon“ wählten die Entwickler von Eidos den Bestseller „Labyrinth des Todes“, in dem ein selbsternannter, dekadenter Herrscher die Stadt Fang in Angst und Schrecken versetzt. Zwei Abenteurer bekommen die Chance, in einem Spiel auf Leben und Tod die Stadt vom Tyrannen zu befreien und selbst zu Reichtum zu kommen: Lotus, die rothaarige, kampfprobierte Sexbombe und Chaindog (Kettenhund), der



hünenhafte Muskelprotz. Als Spieler steuert man wahlweise eine der zwei Figuren durch ein Labyrinth, in dem allerlei mordgeile Kreaturen und ein furchterregender Endgegner - Melkor, der rote Drache - ihr Unwesen treiben. Wer den Drachen tötet und lebend den Ausgang erreicht, hat das Todespiel für sich entschieden. Unterwegs muß man Amulette, Zaubersprüche und Spezialwaffen (Flammenwerfer, Granatwerfer, etc) einsammeln, um überhaupt gegen die Monsterhorden bestehen zu können. Simple Steuerung und tolle Kameraperspektiven erleichtern das Unterfangen, während die 3D-Grafik mit herrlich düsterer Atmosphäre und schnellen, geschmeidigen Fighter-Animationen Fantasy-Flair vom Feinsten vermittelt. Den Machern von „Tomb Raider“ ist mit diesem Horror-Adventure ein weiterer großer Wurf gelungen - und die Reize der aufregenden Lotus können sich mit denen einer Lara Croft mühelos messen.

Entwickler: Eidos
Genrel 3D-Action-Adventure
Spieler: 1
Zubehör: Memory Card
Erhältlich: Im Handel

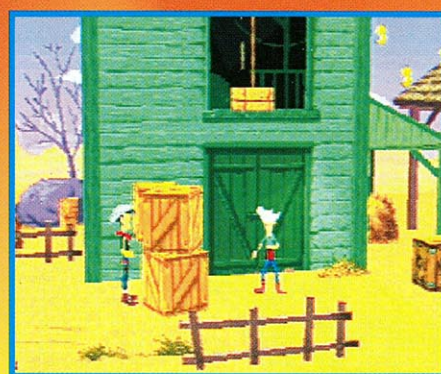
Achtung, Kugelhagel! Schon am PC hat das mehrfach ausgezeichnete „Pro Pinball: Timeshock“ hartgesottene Pinball Wizards zu nächtelangen FlipperSessions inspiriert. Die Playstation-Version steht dem Original um nichts nach: Der Nachfolger des berühmten „Pro Pinball: The Web“ glänzt mit authentischem Flipper-Feeling und geschickt eingestreuten Multimedia-Effekten, vom Video-Mode bis hin zu kleinen Extra-Spielchen auf dem Display. Die Ballphysik moderner



Automaten wurde für das Game perfekt ausgelotet, der Sound wirkt enorm motivierend und die Rampen, Bumper und Ball-Locker lassen nichts zu wünschen übrig. Als Hintergrundstory dient eine Reise durch verschiedene Epochen der Zeitgeschichte. Von der Gegenwart aus beamt man sich nach geglückten Missionen, Multiball- und Jackpot-Abenteuern in andere Zeitzonen (Zukunft, Altes Rom, Steinzeit, etc.). Bonus-Spielchen bringen Extrapunkte und Sorgen auf der langen Reise für genügend Kurzweil. Die Entwickler haben aus „nur“ einem Tisch ein Maximum an Spielspaß herausgeholt, an dem dank „Novice“-Modus (120 Sekunden Ball-Saver) auch Anfänger teilhaben können. Routinierte Flipper-Experten werden freilich sofort in die „Regular“-Variante einsteigen und sämtliche Highscores brechen. Das geniale Gameplay und die tolle Grafik (vier Tischperspektiven) lassen jede andere Flipper-Simulation verblassen. Keine Frage: „Timeshock“ ist zur Zeit das Nonplusultra des Genres.

Entwickler: Empire
Genre: Flipper-Simulation
Spieler: 1 bis 4
Zubehör: Memory Card
Erhältlich: Im Handel





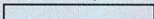
Was braucht ein wirklich gutes Rennspiel? Realismus, gute Steuerung, schnelle Grafikengine und hervorragenden Sound.

Punkt eins fällt bei diesem Game völlig unter den Tisch, denn Motorhead ist alles andere denn realistisch, bolzen um jeden Preis ohne fahrtechnisch irgendetwas was draufzuhaben. Eine gute Steuerung kann man dem Game sehr wohl zugestehen, wenn sie auch nicht das Gelbe vom Ei ist, wäre sie bei besserem Gameplay doch ausreichend. Nun aber kommen wir zur Grafikengine, die bei diesem Game vom Feinsten ausgefallen ist (komischerweise ist der N64-typische Nebel allgegenwärtig) , schnell bis zum Abwinken und auch in den Details hervorragend ausgeführt. Aber was nützt das alles, wenn das Gameplay zu wünschen übrig läßt, so fährt du wie ein Irrer Runde um Runde, überholst alle Widersacher, um dann nach einem klitzekleinen Fehler (hoppala, ein Hindernis bei Tempo 250 übersehen) erst wieder als Letzter durchs Ziel zu kurken.

Lucky Luke, der schneller zieht als sein Schatten mit seinem Pferd Jolly Jumper, ja es ist ein Bild für Götter. Doch kann der coolste Cowboy des Wilden Westens auch die Gambler der PlayStation überzeugen?

1 4 verschiedene turbulente Gebiete sind von den Dalton-Gesandten (die Brüder sind natürlich wieder einmal aus dem Häf'n ausgebrochen) zu "säubern", was aufgrund der vielen Verstecke und Hinterhalte gar nicht mal so einfach ist. Aber Luke wird das Kind schon schaukeln. Tja, es handelt sich bei diesem Game einfach um ein Jump'n Run mit einigen witzigen Einlagen (Schlägerei im Saloon oder der Holzhack-Wettbewerb), aber aufgrund der nicht ganz zeitgemäßen Grafik (zwar 3D, aber nicht fein genug und pixelig) wird das Game wohl nur die eingefleischtesten Lucky Luke Freaks hinterm Ofen hervorholen, für einen Spitzenplatz in diesem Genre ist es allerdings bei weitem zuwenig. Das haben andere schon weit besser vor-exerziert.

ONE		
GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		85 %
GAMEPLAY		80 %
GESAMTNOTE: 86 %		
GEWALT IM SPIEL		55 %
HERSTELLER:	TAKE 2/ASC GAMES	
TESTMUSTER:	ABC SOFTWARE	
	05523-56-510	
GENRE:	SHOOT'EM UP	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 799,-	
SYSTEM:	PSX (PAL) / 1 SPIELER	

MOTORHEAD		
GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPASS		65 %
GAMEPLAY		55 %
GESAMTNOTE: 		73 %
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	GREMLIN	
TESTMUSTER:	ABC SOFTWARE	
	05523-56-510	
GENRE:	AUTORENNEN	
RICHTPREIS:	CA. ØS 799,-	
SYSTEM:	PSX (PAL)/ 1-2 SPIELER	

LUCKY LUKE

GRAFIK		74 %
SOUND/MUSIK		73 %
SPASS		80 %
GAMEPLAY		70 %

GESAMTNOTE: 74 %

GEWALT IM SPIEL**20 %**

HERSTELLER: INFOGRAMES

TESTMUSTER: DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE: JUMP 'N RUN

RICHTPREIS: CA. ÖS 799,-

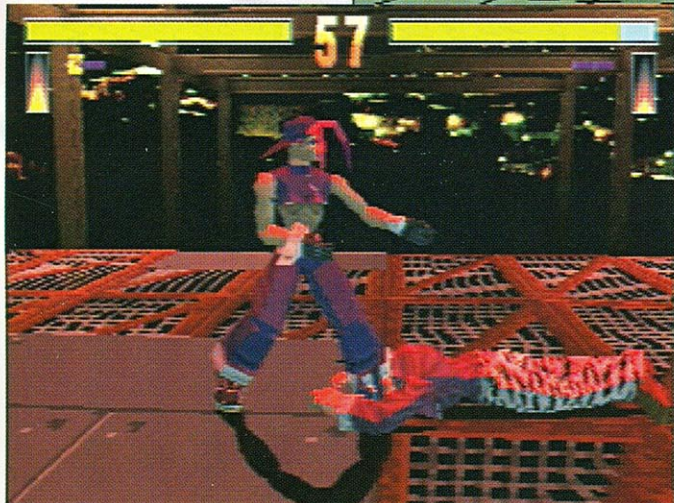
SYSTEM: PSX (PAL) / 1 SPIELER

VERSUS



Wie nennt man im Englischen den Ausdruck, wenn Mann gegen Mann fightet? Richtig, vs (versus) und ebenso hat THQ seinen neuesten 3D Prügler benannt: VS

Seit der Veröffentlichung von Tekken 3 wird jeder Prügler immer an diesem Referenzgame gemessen und bis dato schauten alle Konkurrenten sehr alt dagegen aus. Bei VS ist die Geschichte nicht viel anders, auch wenn in grafischer Hinsicht kaum Unterschiede zu bemerken waren und auch die Spielgeschwindigkeit eine ganz gewaltig



hohe ist. Die Schwachpunkte kommen dann in den Special-Moves, die zwar allesamt spektakulär und äußerst wirkungsvoll sind und trotzdem in ihrer Feinheit und der Action an die des Megaprüglers nicht herankommen. Ein zweiter Schwachpunkt (wenn man in diesem Fall überhaupt davon sprechen kann) kristallisiert sich bei der Spieltiefe, der Kämpferanzahl und den Stages hervor, denn bei VS gibt es vier Hauptlevel

(Streets, Wood, Campus und Beach), die in sich selbst wieder in 3 Unterwelten (Disco, freier Platz und Construction Side) splitbar sind. Pro Level können dann 4 Kämpfer ausgewählt werden und die Modi Challenge, Exhibition, Survival oder Rumble mit harten Fights mit enormer Power und maxi-



malem Speed durchgespielt werden. Besonders der Rumble Modus hat es mir angetan, denn da kämpfen zwei Teams (à vier Fighter) gegeneinander und immer wenn ein Fighter eines Teams verliert, steht er (logischerweise) für weitere Kämpfe nicht mehr zur Verfügung. Ja, es macht Spaß das Team seines besten Freundes aufzumischen und ihm so richtig seine Grenzen aufzuzeigen.

Es gibt verdammt schnelle und wendige Gegner, die allerdings von der Schlagkraft her nicht ganz überzeugen können, die starken Fighter dagegen machen mit einem Hieb ganz schön Mist, sind aber recht behäbig und müssen so immer wieder kleinere Treffer einstecken. Das Besondere an VS ist der hervorragende Sound und die Kampfgeräusche, die in diesem Genre selten zu finden sind. Das Game kommt mit Sicherheit bis dato am nächsten an Tekken 3 heran, ohne dieses Megagame jedoch ernsthaft zu gefährden.

Thomas Gehringer

VERSUS

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

GESAMTNOTE: **89%**

GEWALT IM SPIEL 50 %

HERSTELLER: THQ INC.

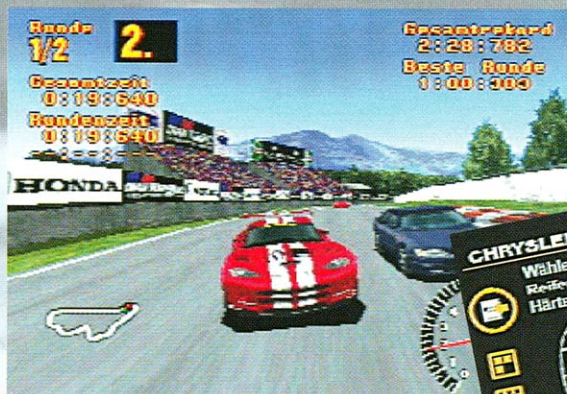
TESTMUSTER: EIGENIMPORT

GENRE: 3D PRÜGLER

RICHTPREIS: CA. ÖS 999,-

SYSTEM: PSX (NTSC)/1-2 SPIELER

GRAN TURISMO

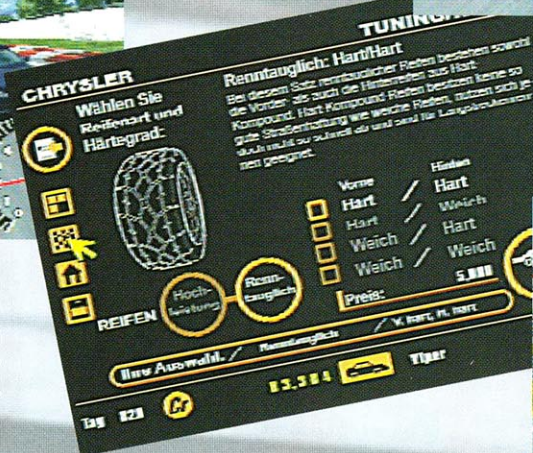
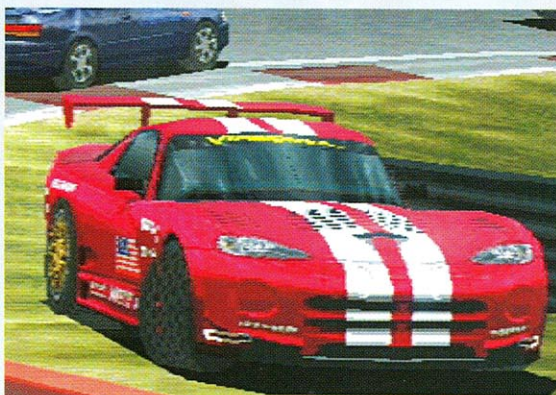


Da wartet man auf die PAL Version des besten Rennspiels aller Zeiten, geifert nach den europäischen Autos und freut sich generell auf die angekündigten Änderungen zur NTSC-Ausgabe und was passiert? Nicht alles wird eingehalten und doch ist und bleibt das Game No 1!

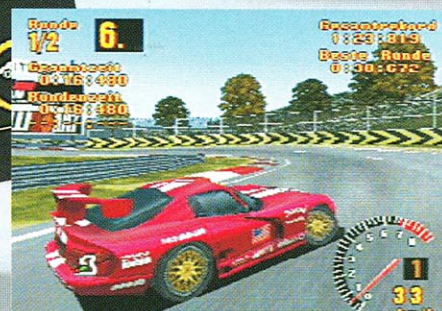
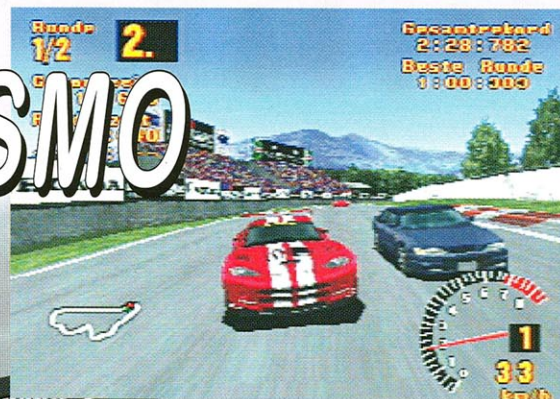
Ja, nix ist es geworden mit den europäischen Boliden, kein BMW, kein Mercedes ist wählbar, aber wer braucht diese Gurken schon, wenn man Vipers, Aston Martins oder Corvettes zur Verfügung hat und diese dann



auch noch nach Lust und Laune (mit der entsprechenden Marie natürlich) tunen und aufmotzen kann. Ich behaupte mal, daß die oft beschriebene Geschwindigkeitserhöhung gegenüber der NTSC-Version nicht wirklich erkennbar ist und daß die Boliden ebenso schnell über die japanische wie über die europäische PSX wetzen. Ja Leute, was soll ich sagen, es liegt ein Referenz-



spiel vor, welches eigentlich keine Schwächen aufweist. Perfekte Steuerung mit der Möglichkeit zu driften, hervorragender Sound und klasse Motorengeräusche sind ebenso vorhanden wie das detailreiche Tuning der Renner bis ins letzte Detail. Voraussetzung ist allerdings, daß man möglichst viele Rennen mit dem ersten Gebrauchten gewinnt, um dann in der Folge aufzumotzen oder auch einen Neuwagen zu kaufen. Der Arcade-Modus alleine stellt bereits ein eigenes Spiel dar, denn da geht es beinahart um Siege, um dann die Möglichkeit zu erhalten, andere Hersteller anwählen zu können und deren Autos zu fahren. Im Gran Turismo-Modus geht's dann aber erst so richtig zur Sache, denn da muß man



die entsprechenden Lizenzen erst mal schaffen (acht Prüfungen pro Liga und die sind nicht von schlechten Eltern) und erst dann fightet man um Bonuscars und jede menge Kohle. Das Spiel macht süchtig, nicht zuletzt aufgrund der Tatsache, daß es den Dual Shock Controller (ähnlich dem N64 Rumble Pak) unterstützt und der Fahrer so alle Aktionen hautnah erfährt.

Ja Sony, da ist euch ein absoluter Toptitel gelungen und ich als Racingfreak ziehe meinen (wenn auch nur virtuellen Hut) vor euch!!

Thomas Gehringer

GRAN TURISMO

GRAFIK		99 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		98 %
GAMEPLAY		100 %
GESAMTNOTE:		97 %
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	SONY COMPUTER ENT.	
TESTMUSTER:	HERSTELLER	
	01-610-510	
GENRE:	ARCADE RACER	
RICHTIGPREIS:	CA. ÖS 799,-	
SYSTEM:	PSX (PAL)/1-2 SPIELER	

DEATHTRAP DUNGEON



Na endlich halten wir es in Händen, das lange erwartete 3D Action Adventure Deathtrap Dungeon aus der Feder von Ian Livingstone. Und es übertrifft die Erwartungen in puncto Gameplay bei weitem.

Die Story: Du schlüpfst wahlweise in die Rolle eines Kriegers oder der Abenteurerin Roter Lotos und mußt die Dunkelheit des Dungeons durchkämmen, den Fallen, die sich massenweise auftun ausweichen und den Kampf gegen die Kreaturen der Unterwelt bestehen. Schließlich willst du ja das große Geld im alljährlichen



Turnier machen und da bleibt dir nichts anderes übrig, als gegen Trolle, Monster, Schlangenmenschen oder Orks anzutreten und sie mit deinen Waffen niederzumachen. Anfangs sieht es in diesem Punkt so gar nicht gut für dich aus, denn du besitzt nur ein Schwert und deinen Mut. In weiterer Folge bekommst du dann bessere Waffen, findest Lebensenergie und wirst nach unzähligen Versuchen (der Schwierigkeitsgrad ist enorm hoch!) die insgesamt 38 Level

und deinen Mut. In weiterer Folge bekommst du dann bessere Waffen, findest Lebensenergie und wirst nach unzähligen Versuchen (der Schwierigkeitsgrad ist enorm hoch!) die insgesamt 38 Level

destep wird dieser sichtbar und eben dieser Bruchteil einer Sekunde kann schon den Tod bedeuten. Du kannst aber auch in den Ego-Mode schalten und aus der Ich-Perspektive die Umgebung betrachten und nach Items suchen. Dies ist überhaupt eine sehr wichtige Tätigkeit, denn Deathtrap Dungeon ist bei Gott kein Game für zwischendurch, sondern es stellt dich vor sehr komplexe Aufgaben, die viel Zeit erfordern. Mit dem hervorragenden Sound und den herrlichen Spielgeräuschen allerdings, wird sie dir wie im Flug vergehen.

Mit Deathtrap Dungeon, das seine Ähnlichkeit mit Tomb Raider in einigen Punkten nicht ganz leugnen kann, ist Eidos wohl wieder einmal ein großer Wurf gelungen, denn das Game ist wahrlich genial und überzeugt in den Punkten Grafik, Sound, Gameplay und Spieltiefe. Die Mankos des überhöhten Schwierigkeitsgrad und der Kameraführung werden dann wohl in Deathtrap Dungeon 2 ausgemerzt.

Thomas Gehringer

nach und nach meistern. Natürlich nur, wenn du mit den manchmal störenden Blickwinkeln, die auf ein nicht ganz ausgereiftes Kamerasystem schließen lassen, zurecht kommst. In vielen Fällen siehst du deine Spielfigur (Ansicht von schräg hinten), nicht aber deinen Gegner und erst durch einen Si-

DEATHTRAP DUNGEON

GRAFIK		91 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		79 %
GAMEPLAY		86 %

GESAMTNOTE: **87 %**

GEWALT IM SPIEL **60 %**

HERSTELLER: EIDOS

TESTMUSTER: DARIUS
001-285-86-85-0
GENRE: 3D ACTION ADVENTURE
RICHTPREIS: CA. ÖS 799,-
SYSTEM: PSX (PAL)/1 SPIELER

STAR WARS

Masters of Teräs Käsi



Ich habe mich bei dem Titel "Masters of Teräs Käsi" immer schon gefragt, ob nun eine neuer Streichkäse auf den Markt kommt und wurde dann belehrt, daß es sich um die Selbstverteidigungskunst der frühen Jediritter handelt. Na ja, nur verteidigen ist aber auch nicht!

Wenn der Name "Star Wars" genannt wird bekommen Millionen Menschen auf der ganzen Welt feuchte Augen und freuen sich auf einen neuen Film oder eine Fortsetzung der Jedi-Saga aus dem Hause Lucas Arts. Bei der Veröffentlichung von "Star Wars Masters of Teräs Käsi" werden wohl viele Spieler nicht schlecht geschaut haben, als sich Luke Skywalker mit Han Solo oder Prinzessin Leila mit Chewbacca die Birne einschlagen und sich im Kampf nichts schenken. Sind die Leute gar zerstitten, oder einfach nur übergeschnappt!? Nein, es handelt sich um ein klassisches 3D Prügelspiel mit den Kollegen aus der Galaxie, die sich im Kampfe messen. Die Figuren sind aus Polygone zusammengesetzt, wodurch die Konturen recht weich und auch die Bewegungen relativ realistisch anmuten. Jeder Fighter besitzt eine Waffe, die er je nach Fähigkeit des Gamblers mehr oder weniger effektiv einsetzen kann. Solange man



mit den freundlichen Gesellen spielt und diese natürlich auch zum Gegner hat, ist die Sache halb so schlimm, denn da scheinen die Siege abonniert zu sein, gegen das Sandmonster oder gar Darth Vader wird's dann so richtig heftig, denn letzterer drischt mit seinem Lichtschwert derart schnell auf seine Gegner ein, daß man kaum die Chance hat auszuweichen, oder gar ihn zu treffen. Mit Übung und der richtigen Taktik sollte es allerdings nach einer Unmenge an verlorenen Fights gelingen, den Herrscher der dunklen Macht zu besiegen.

Recht ansprechende Grafik, die allerdings an die Referenzprodukte des Genres nicht heranreicht, sehr gut gelungener Sound und ein zwar nicht neuartiges,



aber sehr funktionales Gameplay runden die ganze Sache zu einem überdurchschnittlichen Prügler ab. Lucas Arts hat somit bewiesen, daß sie auch in dieses, von Produkten absolut überfüllten Genre mit einem sehr guten Game eindringen können.

Möge die Macht bei den harten Fights mit dir sein!

Thomas Gehringer



MASTER OF TERÄS KÄSI

GRAFIK		70 %
SOUND/MUSIK		82 %
SPASS		89 %
GAMEPLAY		77 %

GESAMTNOTE: **80 %**

GEWALT IM SPIEL 45 %

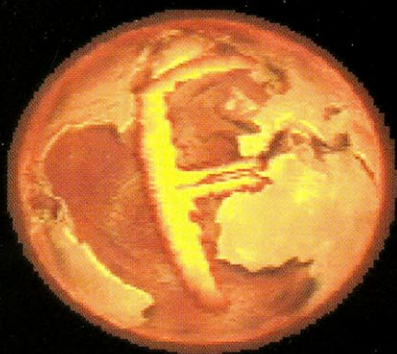
HERSTELLER: LUKAS ARTS

TESTMUSTER: AVALON
01-600-4-600

GENRE: 3D PRÜGLER

RICHTPREIS: CA. ÖS 799,-

SYSTEM: PSX (PAL)/1-2 SPIELER



FORSAKEN



Gleichzeitig mit der PC Version ist auch die Ausgabe für die PlayStation des Edel-Shooters Forsaken von Acclaim auf den Markt gekommen und bis auf die grafische Feinheit konnten wir eigentlich keine besonderen Unterschiede erkennen.

Ein langer und genial aufgemachter Vorspann stimmt uns hervorragend auf das Spiel ein und wir freuen uns auf den futuristisch anmutenden Kampf der skrupellosen Freibeuter untereinander um die letzten Schätze der beinahe zerstörten Welt. Es stehen dir 16 der



teuflischen Gesellen

zur Auswahl, sie unterscheiden sich sowohl in der Bewaffnung, der Schutzschilder, Panzerung, Beschleunigung und Speed von einander und so bleibt es dir überlassen, mit welchem Halsabschneider du die 14 Level meistern willst.

Hervorragend gelungenes Gameplay mit einer überaus direkten und komplexen Steuerung machen es dem Spieler möglich, die dichten Kanäle und Tunnels mit dem Futurebike zu durchfliegen, die Gegner gleich abzuschießen, denn viel Zeit bleibt nicht, die Unzahl an Cyborgs und



auch fest verankerten Widersacher (z.B. Geschütztürme) zu zerfetzen, es herrscht einfach das Gesetz der Straße: zuerst schießen, dann fragen.

Die Gegnerintelligenz bei Forsaken ist enorm hoch, weichen die Kampfgleiter doch geschickt aus, bringen sich immer wieder in eine besse-

re Schußposition und versuchen sich bei Treffern zurückzuziehen. Man kann von den CPU-Gegnern jede Menge lernen, denn nur mit ausgefeilter Taktik und unglaublicher Fingerfertigkeit ist es möglich, die Lenkraketen der Geschütztürme in der Luft zu treffen um dann mit dem nächsten Feuerstoß den Kontrahenten endgültig zu zerstören. Hinter jeder Ecke kann sich eine ganze Armada an feindlichen Gleitern befinden, die dann manchmal in einer Kamikazeaktion über dich herfallen und deine Energie auf ein Minimum zusammenstutzen. Nur durch seitliches Wegdriften, Schwanks in alle Richtungen und ganz gezielte Feuerstöße wirst du überleben, denn die Energie-Goodies sind zwar in den Levels vorhanden, verlassen solltest du dich allerdings nicht darauf.

Forsaken ist ein gelungener Ego-Shooter im Futuredesign, die Grafik kommt hervorragend rüber, der Sound läßt Chancen auf Verbesserungen in Teil 2 offen und das Gameplay sucht ihresgleichen in diesem Genre. Alle Achtung, das Game stellt die Ego-Shooter-Szene ziemlich auf den Kopf.

Thomas Gehringer

FORSAKEN

GRAFIK		85 %
SOUND/MUSIK		87 %
SPASS		84 %
GAMEPLAY		91 %

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL

44 %

HERSTELLER:

ACCLAIM

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

3D ACTION

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM:

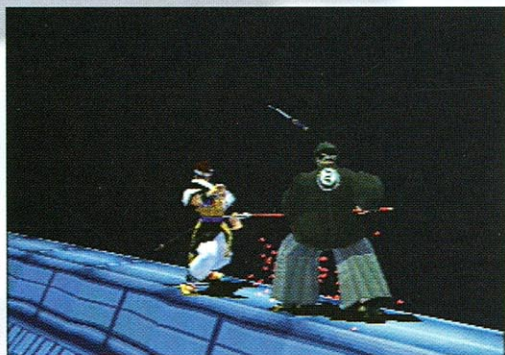
PSX (PAL)/1-2 SPIELER

BUSHIDO BLADE 2



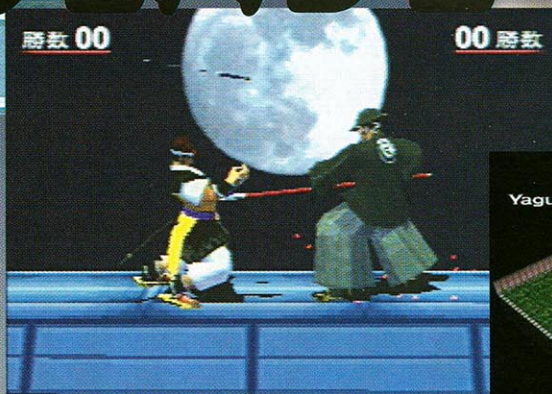
Der japanische Ehrenkodex hat wieder Saison, denn Square hat mittlerweile Teil 2 des Schwertkampfspektafels "Bushido Blade" in der NTSC-Version veröffentlicht. Und es ist besser, schneller und schöner als sein berühmter Vorgänger.

Wieder gilt der Grundsatz des Fairneß, das bedeutet keine Angriffe in den Rücken und auf dem Boden liegenden Gegnern, kein Schleudern von Wurfmessern gegen den Widersacher. Hält sich der Spieler nicht an diesen Ehrenkodex, so sinken seine Chancen, den Fight zu gewinnen



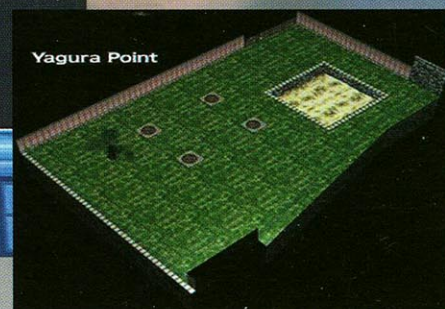
ganz enorm.

Zu Beginn wählst du zwischen zwei verfeindeten Fürstentümern und kannst drei verschiedene Kämpfer anwählen, in weiterem Verlauf schließen sich dir bis zu zwölf wagemutige Fighter an, wobei darauf zu achten ist, daß es unter diesen zwei heimtückische Halunken gibt, die sich einen Dreck um den Ehrenkodex ohne ähnlichen Firlefanz scheeren und mit Pistole und Maschinengewehr auf dich feuern. Die Kämpfer



unterscheiden sich wie immer in Schnelligkeit, Kraft und auch Geschicklichkeit und haben allesamt Special-Moves der Sonderklasse auf Lager. Nach der Wahl des Kriegers geht es an das Aussuchen der Waffe, wobei die Palette vom kurzen Rapier bis hin zum langen Speer und natürlich hat jede Waffe Vor- und Nachteile. Nun geht es an den Kampf und du beginnst dich den Oberhäuptern der diversen Clans zu stellen, zieht von einem Anwesen zum anderen und muß auch darauf achten, daß so manche Länderei von bezahlten und brandgefährlichen Ninjas bewacht werden.

Mit diversen Tastenkombinationen kannst du die normalen Schläge (hoher und tiefer Hieb, Schlag von der Seite etc.) zu Specials und Combos machen und so natürlich auch die



Schwächung des Gegners forcieren.

Alles in allem ist Teil 2 von Bushido Blade schneller, grafisch feiner und auch umfangreicher als der Vorgänger. Ein hervorragend gelungenes und äußerst brutales Intro stimmt wunderschön auf aufregende und spannende Kämpfe ein und auch im Spiel selbst wird mit der Menge des spritzenden Blutes nicht wirklich gespart.

Ein gelungenes Meisterwerk aus dem Hause Square, welches erst gegen Ende des Jahres in der PAL-Version erhältlich sein wird.

Thomas Gehringer

BUSHIDO BLADE 2

GRAFIK		84 %
SOUND/MUSIK		79 %
SPASS		86 %
GAMEPLAY		89 %

GESAMTNOTE: **85 %**

GEWALT IM SPIEL 65 %

HERSTELLER: SQUARESOFT

TESTMUSTER: EIGENIMPORT

GENRE: SCHWERTKAMPF

RICHTPREIS: CA. ÖS 999,-

SYSTEM: PSX (NTSC)/1-2 SPIELER

24 Stunden Vollgas!



Vom **29.5.** ab 20^h - **30.5.98** bis 20^h im Studio 44,
der Österreichischen Lotterien, Rennweg 44, 1030 Wien

Check Dein Team - 5 Freaks - Meldet Euch an - Gewinnt bei der PlayStation
Competition der Superlative:

1. Preis 1 Renn-Wochenende LE MANS für das ganze Team!

2. Preis: Besuch eines Rallye-
Meisterschaftsrennens, inkl. Hotel!

3. Preis: Besuch eines 24-Stunden
Kart-Rennens, inkl. Hotel!

24 Stunden Game-Play
Rahmenprogramm • Buffet
Unter den Besuchern wird eine
KTM 640 LCC verlost!
Antenne Wien berichtet LIVE!
Prominenten-Team
Moderation Flo Winkler

Und so seid Ihr dabei:

Füllt die nebenstehende Anmeldung aus, steckt sie in ein ausreichend frankiertes Kuvert und sendet sie an: Sony Computer Entertainment, Laxenburgerstraße 254, 1230 Wien. Unter allen Einsendungen werden durch Los 10 Teams zu je 5 Personen aus allen Bundesländern ermittelt und von uns schriftlich verständigt.



Anmeldung

Yeah! Wir sind am 29.+30.5.98 beim 24 Stunden
„Gran Turismo“ dabei und das ist unser Team:

Name/Team-Captain:

Adresse:

Geburts-Datum:

Tel:

Name/Driver 2:

Name/Driver 3:

Name/Driver 4:

Name/Driver 5:

Unterschrift des Team-Captains

Die Preise sind nicht in bar ablösbar. Von der Teilnahme ausgeschlossen sind alle Mitarbeiter von Sony Computer Entertainment, Mitarbeiter der Händler, sowie deren Angehörige. Personen die unter das Jugendschutzgesetz fallen, ist die Teilnahme nur in Begleitung eines Erwachsenen gestattet. Alle Teilnehmer werden von uns schriftlich verständigt.

SONY



DUAL SHOCK



ab JUNI

im Kiosk

LIBRO
MEDIA MARKT
SATURN
TOY'S R US

7/98

N.I.C.E.

DER RENNER VON MAGIC BYTES

SATURN

PANZER DRAGOON SAGA

Jetzt aber wirklich:

15 LENKRÄDER für alle Systeme im DAUERTEST

PLAYSTATION

NEWS AND FACTS

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. Das Abo verlängert sich automatisch um ein Jahr, wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Raiffeisen Bank Wien BLZ: 32000 Konto Nr: 7.904.006

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

Verlagsort:

A-1210 Wien, Markteinerergasse 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-Pressevertrieb Ges.m.b.H., Wien 1140

Für den Inhalt der Anzeigen haftet ausschließlich der Inserent.

Eine Prüfung unsererseits erfolgt nicht und es besteht auch keine

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.



N.G.E. 2

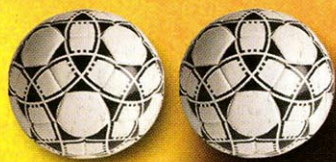
SYNETIC

Exklusiv-Vertrieb in Österreich:

ABC Software

Vorarlberger Wirtschaftspark 6840 Götzis

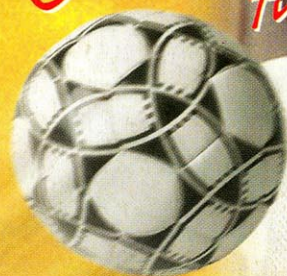
Tel.: 0043 (0)5523-56510-0 Fax.: 0043 (0)5523-64794



WM Doppel-pack



jetzt für



[Signature]



NINTENDO 64

oder

GAME BOY™ pocket