

Das österreichische

Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

GAME

xpress

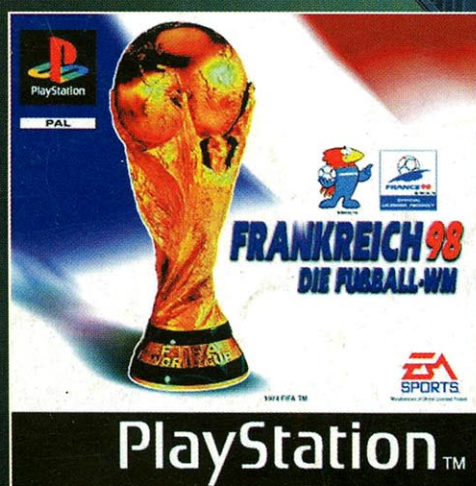
öS 25,-
DM 5,-
SFR 5,-
Lux.Fr. 115,-

HEIMSPIEL!

Das aktuelle WM-Pack.
Jetzt im Handel!

Inhalt:

- 1 PlayStation
- 1 Controller
- 1 Game
Frankreich 98
- 11 Spieler-Figuren des ÖFB Teams
- 1 Demo Disc



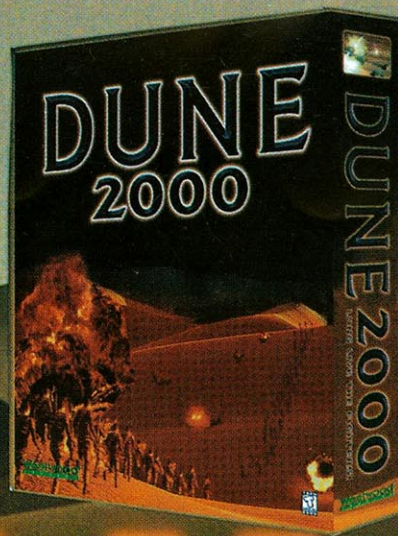
Jetzt nur **öS 2.990,-**
~~statt öS 3.488,-~~
Sie sparen **öS 498,-**



GAMEXPRESS ONLINE: WWW.GAMEXPRESS.AT

GROSSER LENKRÄDERTEST





DUNE 2000

SCHICKT
DIE KONKURRENZ
IN DIE
WÜSTE

erhältlich ab
Juli '98



DAS SPIEL

ENDLICH IST SIE DA: DIE NEUAUFLAGE DES KLASSIKERS DUNE 2, DEM URVATER VON COMMAND & CONQUER. WESTWOOD, DIE ERFOLGREICHSTEN SPIELE-DESIGNER DER WELT, ERÖFFNEN MIT DUNE 2000 WIEDER EINE NEUE DIMENSION IM MARKT DER ECHTZEIT-STRATEGIE-SPIELE. SF- UND STRATEGIE-FANATIKER AUF DER GANZEN WELT WERDEN IN DER WÜSTE UMS ÜBERLEBEN KÄMPFEN.

DAS SCRIPT

WIR SCHREIBEN DAS JAHR 10191 IM UNIVERSUM TOBT EIN ERBITTERTER KRIEG UM SPICE. SEINE MAGISCHEN KRÄFTE VERSPRECHEN EWIGES LEBEN UND DIE FÄHIGKEIT ZUM INTERSTELLAREN ÜBERLICHTGESCHWINDIGKEITSFLUG. UM DEN ABBAU DES KOSTBAREN ROHSTOFFS ENTBRENNT AUF DEM WÜSTENPLANETEN DUNE EIN ERBITTERTER KAMPF ZWISCHEN GUT UND BÖSE.

DENN WER DAS SPICE BESITZT, BEHRRSCHT DAS ALL...



- Neuauflage des Klassikers Dune 2, dem Urvater von Command & Conquer
- Echtzeit-Strategie-Spiel
- Fortsetzung der Story von Dune 2 mit neuem Script
- Videosequenzen in Kino-Qualität & dramatische, neukomponierte Filmmusik
- jetzt mit Multispieler Modus
- Drei Herrscherhäuser zur Wahl:
 - I. Das Geschlecht der noblen Atreiden
 - II. Die Böartige Harkonnen
 - III. Die strategisch denkenden Ordos
- Taktische Unterstützung von dem Mentaten oder den wilden Fremen-Kriegern
- neue Missionen, neue Waffensysteme, neues Benutzerinterface
- 16 bit- Grafik
- SVGA-Grafik für größere Farbtiefe
- Kopierschutz schützt vor "Raubkopien"
- mit der Lizenz des Films "DUNE - DER WÜSTENPLANET"

FEATURES

- transparente Lichtpartikel- und Raucheffekte
- LAN und Internetmodus
- komplett überarbeitete

N.I.C.E. 2



SYNETIC

Exklusiv-Vertrieb in Österreich:

ABC Software

Vorarlberger Wirtschaftspark 6840 Götzis

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



WIR SUCHEN DICH

Der GAMEexpress baut eine 24 Stunden Telefonhotline für alle Systeme auf und sucht Dich als Mitarbeiter. Du solltest Dich mit Spielen gut auskennen und eine angenehme Telefonstimme haben. Wenn Du Dir nebenbei etwas dazu verdienen möchtest, dann ruf an:

Tel.: 01/502 66 066.

Um Dir die Zeit vor den GAMEexpress-Testberichten der folgenden Seiten zu vertreiben, hier würde einmal ein köstliches Mundartgedicht von Günther.

Sommer Gschichten

Im Sommer ist es ganz schön heiss
 Drum rinnt dir runter fest der Schweiss.
 Es ist so schwül, man kanns kaum pocken
 Drehst die klima auf und tuast di vorm Computer hocken
 Doch willst ein Spielchen du dir laden,
 eins der guten, eins der faden
 wirst du selbst dir öfters denken
 und die gedanken dorthin lenken
 welches nun so cool doch ist
 daß du nicht gleich wieder schwitzt
 Vielleicht ein Blood Game, was zu denken,
 oder einen Jet zu lenken.
 Doch du willst sicher keinen Trug
 Doch leider gibt's den oft genug.
 Tolle Packung, schlechtes Spiel,
 ich glaube nicht, daß das wer will.
 Dir kann das aber nicht passieren
 Tust du Zeitschriften studieren.
 Der GAMEexpress liegt oben auf
 Wo du vom Spiel siehst den Verlauf.
 Tust du entscheiden was dir g'fällt,
 ist gleich heil die ganze Welt.
 Die besten Games im Monatstest
 Ja, die sind gut, vergiß den Rest!
 Ist anderen vom Spieletauschen schon ganz schlecht,
 klopfst auf den GAMEX und fragst: "wer hat nun recht?"

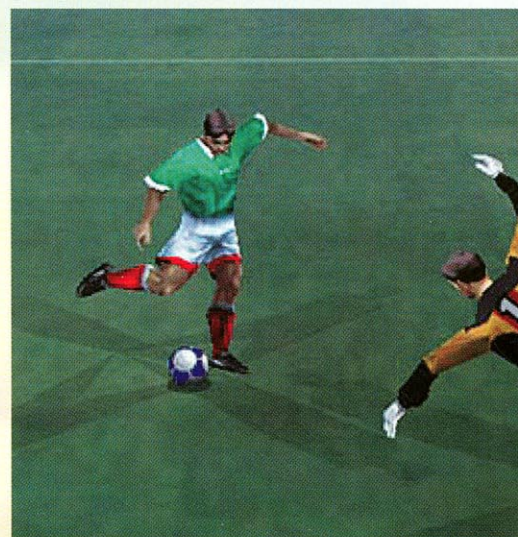
Copyright by Günther

Mit diesen witzigen Zeilen hoffen wir Dich gut unterhalten zu haben und wünschen viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe..

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

INHALT

FRANKREICH 98
ab Seite 16



NEWSFLASH

DUNGEONKEEPER 2 08
HEART OF DARKNESS08

METAL GEAR SOLID09

SEGA DREAMCAST ..10

PC-GAMES

INDUSTRIEGIGANT GOLD12

Noch besser
IF 22 V 512

Realistischer Kampffluss
BEST OF VODOO12

Drei Games
PROST GP 9813

Gurkerl des Monats
M-METALIZER13

Kampfroboter on Tour
PLANER GOLD13

Noch immer ein Fiasko
REDNECK RAMPAGE

RIDES AGAIN14
Skuril und abgedreht

FRANKREICH 9816
Das Beste von EA

EMERGENCY18
Notsituationen

DSF FUSSBALL
MANAGER 9819

Check it out
GAME NET & MATCH 20

Besser als Grat Court?
UNREAL22

Saugut
XENOCRACY24

Strategie
ADDICTION PINBALL 26

Super Flipper
GEX 3D28

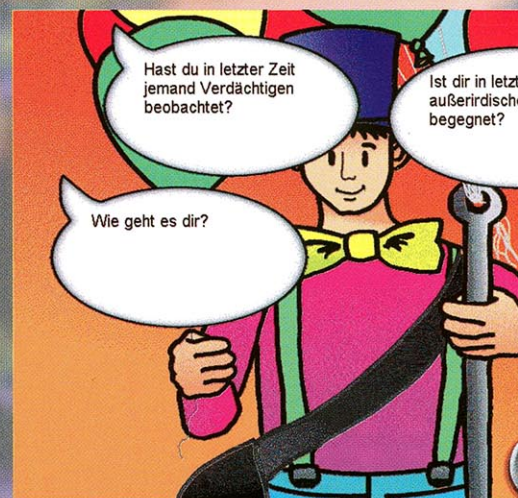
Nun auch für PC
EVIL ATTACKS

JOHN SINCLAIR29
Geisterjäger unterwegs



UNREAL
ab Seite 22

DIE SUCHE NACH LORK
ab Seite 32



CARDIN
ab Seite 42

INFOTAINMENT

ERNÄHRUNGS- BERATER	30
Hunger!!!	
LIVING E-MAIL	30
Bring Leben in Deine E-Mails	
FISHER PRICE	
AUF D. BAUERHOF	30
Ideal für Kinder ab 4J.	
X-FILES	31
Alles über Scully und Mulder	
DIE SUCHE N. LORK	32
Lernprogramm für Kinder	

KONSOLEN

PLAYSTATION

FRANKREICH 98	36
Schnell und gut	
POY POY	37
Na wui	
KLONOA	38
Gar nicht so schlecht	
TOTAL NBA 98	39
Basketball, was sonst	
TREASURES OF THE DEEP	40
Blubber blubber	
M.I.B.	41
Here comes the Man in Black	
CARDINAL SYN	42
Sauguter Prügler	
EVERYBODY'S GOLF	43
Typisch Japanisch	
GOLDEN GOAL	44
Frankreich läßt grüßen	
VS	45
Fast keine Änderung bei der PAL-Version	

NINTENDO 64

ROBOTRON 64	46
Au Backe	
RAMPAGE WORLD TOUR	47
Die Monster sind loß	
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	48
Nicht schon wieder	
FORSAKEN	49
Kämpfen, kämpfen, kämpfen	

ZUBEHÖR SPECIAL

15 Lenkräder ab 26

SONSTIGES

EDITORIAL	5
VORSCHAU	50
IMPRESSUM	50

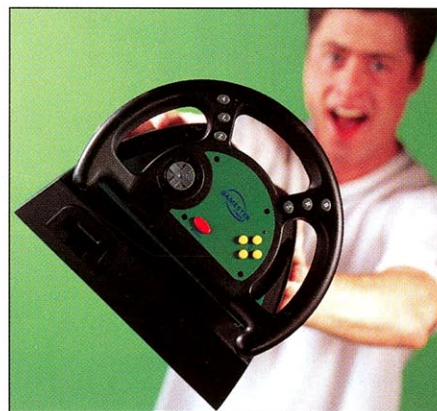
RACE on all Systems!



F1 Sim Compact

Optisch hervorragendes Racing Wheel für den PC
Vollmetallausführung garantiert lange Lebensdauer
Exzellente Pedalerie
Befestigung auf einer Kunststoffplatte, die durch das
Gewicht des Monitors fixiert wird
Bestes Fahrfeeling in allen Belangen

Preis: öS 1.790,- bis 1.990,-



PSX Wheel MK11

Extrem griffiges Lenkrad für die PlayStation
Rutschfeste Pedale, 9 Actionbuttons, Steuerkreuz
und Gangschaltung direkt am Lenkrad, Exzellentes Spielfeeling

Preis: öS 990,- bis 1.290,-



LX4 Steering Wheel

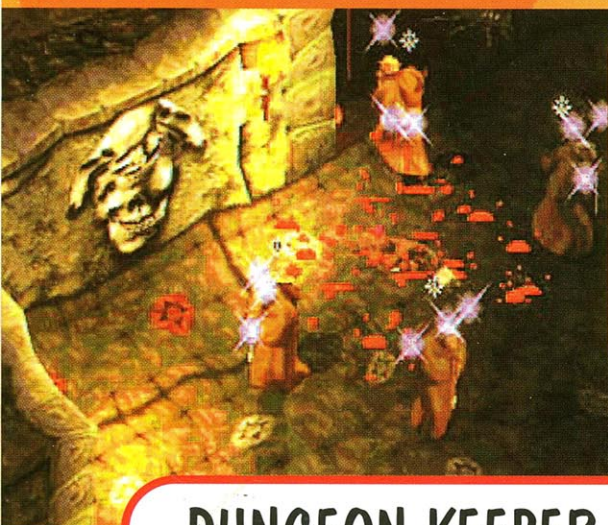
inkl. Rumble Effekt für N 64

Griffiges Lenkrad, Spitzenoptik
Hervorragend verarbeitet, sehr
gute Befestigung mit Saugknöpfen,
Spitzenpedalerie
13 Actionbuttons, Steuerkreuz,
Schalthebel - Rumblemodus!

Preis:
öS 999,- bis 1.290,-

Die Lenkräder sind im gut sortierten Fachhandel erhältlich

Generalvertrieb für Österreich:
Hornbacher Electronic Handels-ges.m.b.H.
1170 Wien, Klopstockgasse 42
Tel.: 01-489 57 44
Fax: 01-489 57 45

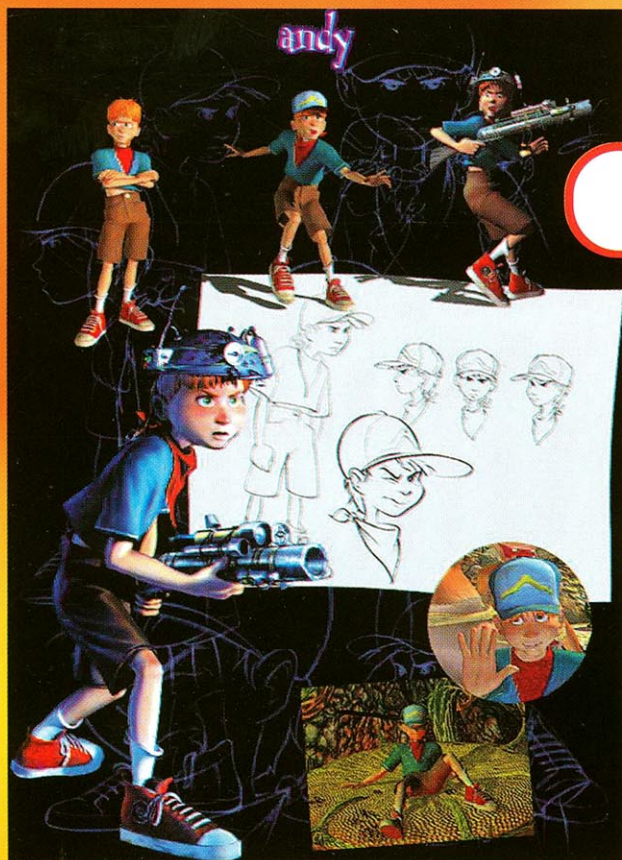
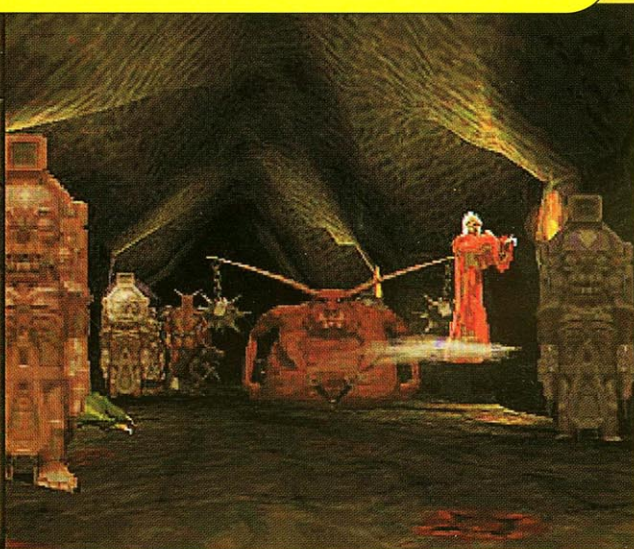


In 3D Umgebung soll bereits im Herbst diesen Jahres Teil 2 des Megahammers Dungeon Keeper aus dem Hause Bullfrog erscheinen. Vorerst nur für den PC, weitere Umsetzungen sind u.a. für die Sony PlayStation geplant.

Noch härtere Gegner, gräßlichere Monster aber auch effektivere Sprüche und noch schönere und größere Räume sollen den Spieler erwarten. Unter anderem soll man Dungeon Keeper 2 auch aus der Ego-Perspektive spielen, und Multisessions im Internet veranstalten können. Wir meinen, daß die gezeigten Bilder wirklich Lust auf mehr machen und Erscheint im Spätherbst auf PC-CD ROM

Hersteller: Bullfrog

DUNGEON KEEPER 2



HEART OF DARKNESS

Filmreiches Comic-Action-Adventure, das eigentlich mehr ein Jump 'n Run ist, sich bereits seit Jahren in der Mache befindet und schon einmal den Publisher gewechselt hat? Na, dämmerts? Richtig, die Rede ist von Heart of Darkness, dem seit Urzeiten angekündigten Megaspektakel, dem schon beinahe die Luft ausgegangen wäre. Jetzt aber scheint es sich tatsächlich in der Endfertigung befinden und fährt (obwohl aus technischen Gründen nur in VGA) mit bombastischer Grafik und einem Spielsystem á la Oddworld auf. Na wir sind gespannt, ob sich da ein von langer Hand und mit viel Zeit vorbereiteter Megaknüller oder ein zeit- und geldfressender Oberflop ansagt.

Erscheint im Sommer auf PC-CD ROM

Hersteller: Infogrames

METAL GEAR SOLID



Der Releasetermin für eines der am sehnlichsten erwarteten Spiele des Jahres für die Konsole wurde nun doch um einige Monate nach hinten verschoben und dürfte nun etwa bei Oktober oder November liegen. Die Rede ist von Konamis Megaspktakel Metal Gear Solid.

Die Verantwortlichen des Softwarehauses lassen also doch den Helden von damals (Riesenerfolg 1987 und ein Remake 1988, allerdings nie in Europa), den Agenten Solid Snake auferstehen. Er soll nun im technisch wirklich beeindruckenden und von der Steuerung genialen Game des Jahres 1998 eine Gruppe Terroristen, die der Weltbevölkerung mit einem atomaren Schlag bedrohen, zerschlagen. Der erste Eindruck des Spiels erinnert irgendwie an Resident Evil, denn auch hier sieht man den Helden aus der Third Person Perspektive, wobei bei MGS auch die Ego-Sicht wählbar ist, die aber nur in sehr seltenen Fällen auch nützlich ist.

Taktische Feinheiten wie das Umgehen von Kameras, das Anlocken von Gegnern, das Verhindern von Fußspuren im Schnee und unzählige weitere extrem durchdachte Features werden wohl einen Großteil der Genre-Spieler in Freudenstürme versetzen. Man spricht sogar davon, daß möglicherweise der Dual-Shock Controller angesprochen werden könnte!

Die bis jetzt bekannten Details in Richtung Gameplay und Stimmung machen wirklich Lust auf mehr und die gezeigten Screenshots lassen Resident Evil schon fast alt aussehen. Ich betone: fast, denn wie das Game Metal Solid Gear dann in der Vollversion aussehen wird, weiß bisher wohl noch niemand.

Hersteller	Konami
Erscheinung:	Spätherbst 98
Gerne	3D Action Ballerei

System/Spieler	PlayStation 1 Spieler
----------------	-----------------------

SEGA-DREAMCAST

SEGA Enterprises Ltd, Tokyo, das Mutterunternehmen von SEGA Europe Ltd., stellte am 21. Mai 98 die neue 128-Bit Konsole Dreamcast vor, die weltweit alle derzeit auf dem Markt befindlichen Spielekonsolen für den Home-Entertainment Bereich in technischer Leistung und grafischer Performance übertrifft. Segas Dreamcast wird in Japan ab November 1998 erhältlich sein. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft 1999 wird Dreamcast in Europa und in den USA auf dem Markt eingeführt.

Dreamcast verfügt über Schlüsseltechnologien weltweit führender innovativer Unternehmen wie Hitachi, Microsoft, NEC, VideoLogic und Yamaha gleichermaßen wie über die neuesten bahnbrechenden Entwicklungen von SEGA Enterprises Ltd.

Dreamcast erreicht seine 128-Bit Leistung durch eine RISC Prozessoreinheit (CPU) und einer unabhängigen 3D Grafik-Engine. Zusätzlich versorgt ein 3D-Sound-Chip-Prozessor den Spieler mit 64 Kanälen für Musik, Sprache und Gameplay-Sound-Effekten auf dem Qualitätsniveau einer professionellen Audioausstattung. Diese Technologie ermöglicht die Kalkulation und Darstellung von drei Millionen Polygonen pro Sekunde, womit sich für Spiele revolutionäre neue Möglichkeiten der realistischen Darstellung von 3D Computer-Grafiken ergeben. So erscheinen beispielsweise menschliche Bewegungen, Nebel- und Wassereffekte sowie Schattierungen nahezu photorealistisch. Mit dieser grafischen Leistung kann unter anderem der Übergang von Tag und Nacht auf natürliche Weise in Echtzeit dargestellt werden.

Eines der revolutionären Features von Dreamcast ist die standardisierte Netzwerkfähigkeit. Neu ist auch das Visual

Memory System (VMS). VMS ist Memory-Karte und kleinstes portables Spielsystem der Welt mit LCD-Bildschirm in einem. Die VMS-Karte kann bis zu 4 Megabyte an Daten speichern. In das Control Pad gesteckt, kann der Spieler über den LCD-Screen der Karte unter anderem geheime "Moves" gegen seine Mitspieler entwerfen. Losgelöst von der Spielekonsole wird die VMS-Karte zu einer tragbaren elektronischen Spiele-Plattform, die nicht größer als eine Visitenkarte ist.

"Unser Ziel ist es, unseren europäischen

Kunden noch nie dagewesenen Spielspaß zu ermöglichen. Mit Dreamcast werden wir dies erreichen. Sämtliche wichtigen Publisher und Spieleentwickler unterstützen Dreamcast bereits jetzt, so daß wir das größte Start-Line-Up an Software garantieren können, das je zur Einführung einer neuen Konsole zur Verfügung stand", kommentierte Kazutoshi Miyake, Chief Executive Officer von SEGA Europe.

Quelle: SEGA Infoservice
Postfach 30 55 68
20317 Hamburg

Technische Spezifikationen

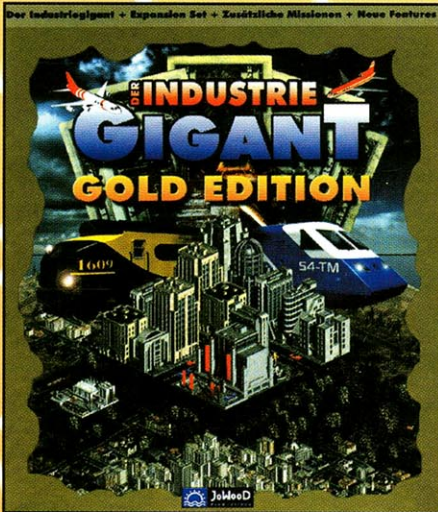
CPU	SH-4 RISC CPU mit 128-bit Grafik-Engine (200 Mhz / 360 MIPS / 1.4 GFLOPS)	
Grafik-Engine	Power VR Second-Generation Chip (über 3 Millionen Polygone pro Sekunde)	
Sound-Prozessor	3D - Soundchip - RISC - Prozessor (32-Bit) (64 Kanäle - ADPCM, 2MB Audio Ram)	
Hauptspeicher	16 M byte (64M-bit SDRAM x 2) zzgl. Hardware Kompression.	
Modem (optional)	V34 (33.6 Kbps) V42 und MNP5 Unterstützung	
Betriebssystem	modifiziertes Microsoft Windows CE Operation System	
CD-ROM Laufwerk	12 fache Geschwindigkeit	
Farben	16,7 Millionen Farben	
Grafik-Features	Bump Mapping, Fog, Alpha-Blending, Mip Mapping, Tri Linear Filtering, Anti-Aliasing, Environment Mapping, Specular Effects	
Datenspeicherung	VMS (Visual Memory System)	
Sonstiges	Uhr	
Maße	190 mm (B) x 195 mm (H) x 78 mm (T)	
Gewicht	2.0 kg	
VMS	CPU	Stromsparende 8-bit CPU
	Speicher	128 Kbyte (1024 KBit)
	Display (LCD)	48 (B) x 32 (H) Pixel monochrome
	Display größe	37 mm (B) x 26 mm (H)
	Größe	47 mm (B) x 80 mm (H) x 16 mm (T)
	Power	Knopfbatterie x 2, automatisches abschalten
	Sound	PWM 1 Kanal Sound
	Gewicht	45 g

ST



Dreamcast™





Letztes Jahr hat sich das österreichische Unternehmen JoWood mit dem Industriegiganten einen hervorragenden Namen geschaffen. Nun ist die Goldedition des Mega-Sellers erschienen.

Beim Industriegiganten wurde eine exzellente Mischung aus Transport Tycoon, Sim City und A-Train gefunden und durch die liebevolle Präsentation und schöne Grafik perfekt umgesetzt. Du mußt sowohl Geschäfte errichten, diese mit den entsprechenden Rohstoffen versorgen, was wieder nur mit dem richtigen Transportwesen funktioniert. Und mit der Gold Edition kannst du nunmehr auch Schiffe und Flugzeuge in deine Überlegungen einbeziehen und mußt nicht mehr nur mit LKW und Zügen vorlieb nehmen. Steig einfach in eine der zahlreichen Branchen ein, bau dein Imperium auf scheffle ordentlich Kohle, denn jetzt ist der Industriegigant vollständig und macht noch mal so viel Spaß, was nicht zuletzt an der leicht überarbeiteten Steuerung liegt. Bravo JoWood!

INDUSTRIE GIGANT GOLD EDITION

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		65 %
SPIELBARKEIT		92 %
MOTIVATION		77 %
STEUERUNG		84 %
HANDBUCH		72 %

GESAMTNOTE:

80 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

JOWOOD

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

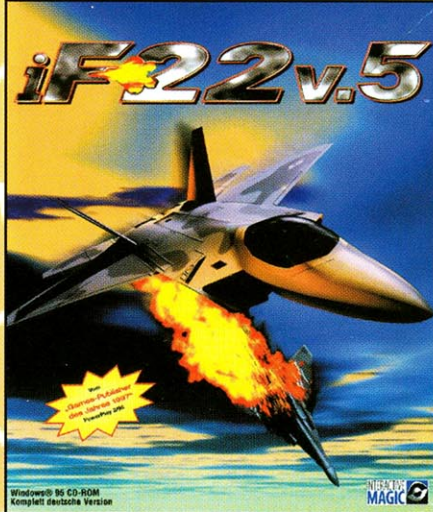
WIRTSCHAFTSIM.

RICHTPREIS:

CA.ÖS 499,-

HARDWARE:

>PENTIUM 75, 8-16MB RAM, >30 MB FESTPLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS NETZWERK, INTERNET



Ein weiterer, hervorragender und actiongeladener Kampf-Flugi ist von Interactive Magic auf dem Markt. Es handelt sich um iF 22 v.5 mit fotorealistischen Texturen und sehr guten Flugfeeling.

Die Einsatzgebiete Bosnien, Ukraine und der Persische Golf stehen dem User zur Verfügung und sorgen so für brisanten politischen Hintergrund. Das authentische Flugverhalten der F22 wurde durch Verwendung neuer Avionic-Daten der US Regierung ermöglicht. Der automatische Mission- und Campaign-Generator TALON (Total Air und Land Operations Network) sorgt für ständig neue Missionen und so gleicht kein Auftrag dem anderen. Noch bessere Special Effects, wie transparente Rauchfahnen und Explosionen machen das Spielen unter 3Dfx zu einer Augenweide. Das Game ist in der Tat eines der besten seines Genres und durch das "virtuelle" Cockpit wird auch Einsteigern das Spielen erleichtert. Profis werden mit dem sogenannten "Padlock View", der Dogfights noch realistischer macht, ihre Freude haben.

IF 22 V.5

GRAFIK		89 %
SOUND/MUSIK		81 %
SPIELBARKEIT		86 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		76 %

GESAMTNOTE:

85 %

GEWALT IM SPIEL

14 %

HERSTELLER:

INTERACTIVE MAGIC

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

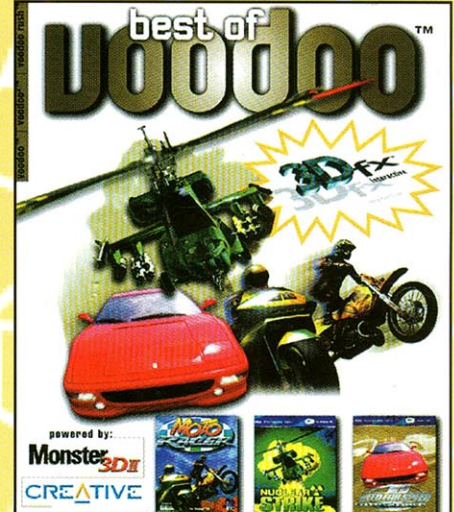
FLUGSIM.

RICHTPREIS:

CA.ÖS 649,-

HARDWARE:

PENTIUM >166, MIND.16MB RAM, >130 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP. MAUS, 1 SPIELER, 3DFX, DIRECT 3D



Electronic Arts hat ein Package der ganz besonderen Art geschnürt, nämlich drei Games, durch 3Dfx beschleunigt in einem Stück. Need for Speed 2 SE, Moto Racer und Nuclear Strike!

Ja da haben sie wieder einmal Sinn für hervorragendes Marketing gezeigt, die Herrschaften von EA, denn man bringt der Kundschaft so drei sehr gute und noch dazu recht aktuelle Games am Stück näher und versucht nicht, so wie manch anderer, durch Masse zu brillieren. Hier spricht die Qualität eine eindeutige Sprache, denn sowohl NFS 2 (SE ist die Special Edition mit dem Ford Mustang Mach 3 und einem Bonus-Track), als eines der besten Autorennen am PC, Nuclear Strike, als das Actionspiel mit den unbegrenzten Möglichkeiten als auch Moto Racer, das zwar optisch nicht mehr ganz tafrisch wirkt, aber dennoch ungeheuren Spaß macht, sind hervorragende Spiele.

Relativ aktuelle Games zum absoluten Sparpreis, ein sogenanntes Schnäppchen für jeden! Electronic Arts, solche Pakete könnt ihr öfter schnüren!

BEST OF VOODOO

NFS 2SE		85 %
MOTO RACER		80 %
NUCLEAR STRIKE		80 %

GESAMTNOTE:

82 %

GEWALT IM SPIEL

7 %

HERSTELLER:

EA

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA

02236-86-40-75

GENRE:

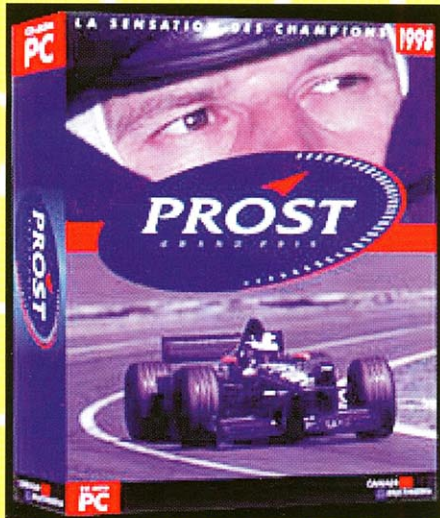
3DFX COMPILATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 499,-

HARDWARE:

>PENTIUM 90, >16MB RAM, >60 MB FESTPLATTE, 2X CD, SVGA, WIN 95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS LENKRADE, JOYPAD, UNTERSTÜTZT 3DFX



Schuster bleib bei deinen Leisten, ein Spruch, der auf den französischen Fernsehsender Canal plus mehr als nur zutrifft, denn besagtes Unternehmen hat sich mal so nebenbei an die Produktion einer Formel 1 Simulation gemacht. Wie die es geschafft haben, daß Alain Prost, einer der besten Rennfahrer aller Zeiten, seinen Namen dafür hergegeben hat, ist mir absolut schleierhaft.

Ganz schwache Grafik, wobei die 3Dfx-Version von der unbeschleunigten mit freiem Auge kaum zu unterscheiden ist, eine Steuerung, die jeder Beschreibung spottet und nur mittels Lenkrad wirklich annehmbar ist und eine schier mittelalterliche Präsentation machen dieses Game zur eindeutigen "Gurke des Monats". Prost Grand Prix 98 hinkt der Konkurrenz um Lichtjahre hinterher und es kommt in keiner Phase des Spiels wirklich Freude auf. Einzig die Kräfteverhältnisse im Fahrerfeld (keine Lizenz, daher bis auf das Prost-Team Phantasienamen) kommen der Realität recht nahe.

PROST GP 98

GRAFIK		50 %
SOUND/MUSIK		61 %
SPIELBARKEIT		40 %
MOTIVATION		31 %
STEUERUNG		35 %
HANDBUCH		65 %

GESAMTNOTE:

47 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

CANAL PLUS / BOMICO

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

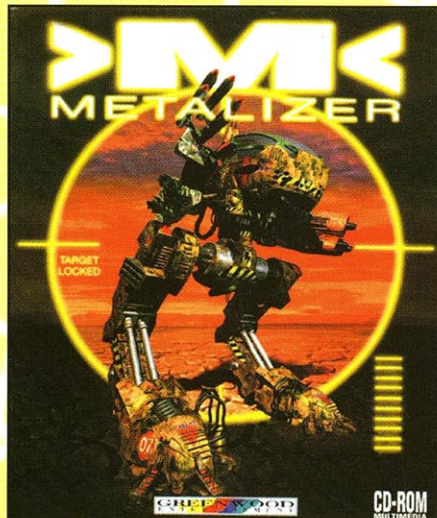
FORMEL 1 SIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 759,-

HARDWARE:

> PENTIUM 90, MIND. 16MB RAM, 2-80 MB FESTPLATTE, > 2X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBL. KOMP., MAUS, 1-8 SPIELER (NETZWERK, MODEM, INTERNET), 3DFX



Metalizer, das sind mörderisch große und mächtige Kampfroter, ähnlich den Mechs und um diese Monster geht es bei dem vorliegenden Spiel. Steuere die Blechbüchsen auf unzähligen Hexagonalfeldern und mach deinen Gegnern mit der Kraft deiner Maschinen den Garaus.

Wie Roboter nunmal so sind, bewegen sie sich dementsprechend langsam über das Schlachtfeld, was bereits den ersten großen Kritikpunkt bedeutet, denn manchmal schlafen einem bei einer Aktion die Füße ein. Nicht nur Kampf und Taktik sind vonnöten, sondern auch der richtige Umgang mit Credits, das richtige Engagieren neuer Piloten, Anschaffung guter neuer Metalizer, Aufrüsten der bestehenden und die Wahl der richtigen Waffen im Kampf selbst. All das ist wichtig, um den Kampf zu gewinnen. Grafisch weiß das Game nicht unbedingt zu überzeugen und auch von wirklicher Innovation auf diesem Sektor ist wenig zu spüren, aber Einsteigern kann ich Metalizer aufgrund der einfach zu erlernenden Steuerung unbedingt empfehlen.

M - METALIZER

GRAFIK		79 %
SOUND/MUSIK		83 %
SPIELBARKEIT		76 %
MOTIVATION		71 %
STEUERUNG		80 %
HANDBUCH		73 %

GESAMTNOTE:

77 %

GEWALT IM SPIEL

24 %

HERSTELLER:

GREENWOOD

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA

02236-86-40-75

GENRE:

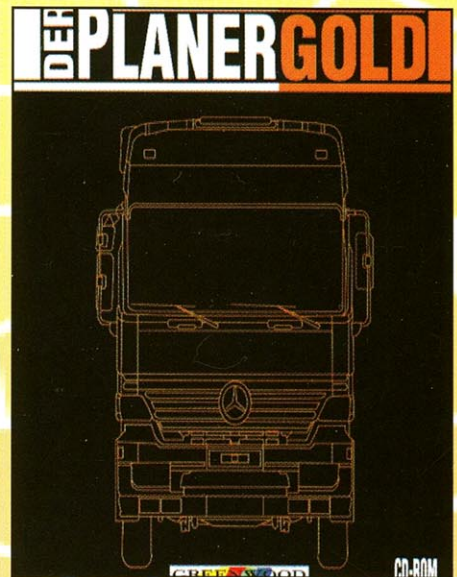
STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

> 486/DX100 > 16MB RAM, 30-120MB FESTPLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1-2 SPIELER (NETZWERK)



Was soll ich sagen, ich war nie ein "Planer-Fan", das Ding war mir einfach grafisch zu schwach und zu trocken aufgebaut. Nun versucht man mit dem "Planer Gold" eine, an die heutigen Betriebssysteme angepaßte Version unter die Leute zu bringen.

Man muß schon sagen, daß dies recht ordentlich gelungen ist, auch wenn das Game grafisch immer noch eine Katastrophe ist und die Aufmachung noch immer überaus spröde ist. Das Ding hat jetzt einfach mehr Möglichkeiten und es macht doch auch Spaß in der Transportbranche zu managen, die Fäden in der Hand zu haben, in den 20 Missionen Kohle zu machen, zu kaufen und zu verkaufen. Der Planer Gold ist bei Gott nicht der Weisheit letzter Schluß und kommt an vergleichbare Produkte nicht heran, ist aber als Alternative für Einsteiger zu bezeichnen.

DER PLANER GOLD

GRAFIK		35 %
SOUND/MUSIK		60 %
SPIELBARKEIT		76 %
MOTIVATION		46 %
STEUERUNG		68 %
HANDBUCH		63 %

GESAMTNOTE:

58 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

GREENWOOD

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGMBH

01-285-86-85-0

GENRE:

WIRTSCHAFTSSIMULATION

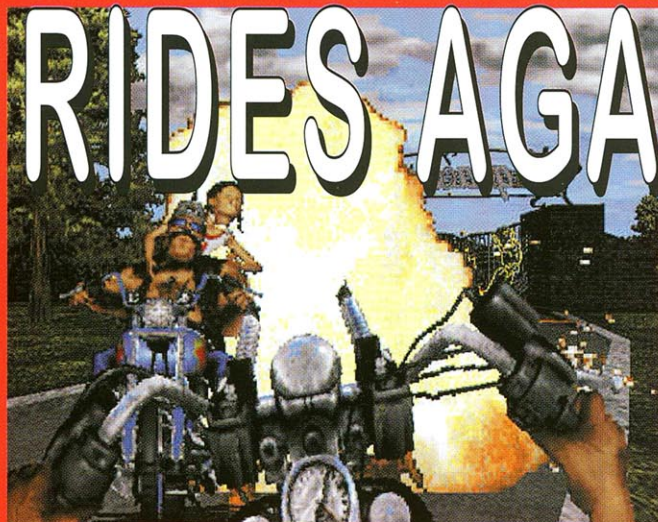
RICHTPREIS:

CA.ÖS 399,-

HARDWARE:

> 486DX2/66, > 8MB RAM, > 21 MB FESTPLATTE, 2X CD, SVGA, WIN 95, DOS5.0, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1 SPIELER

REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN



sehr
ähnliche
Grafikengig-
n e
verwen-

Abartig, grenzenlos pervers, ausgestattet mit kolossalen Sprüchen und bluttriefend, das sind wohl die wichtigsten Attribute des grafisch einwandfreien und schnellen Games "Redneck Rampage Rides Again". Wie auch schon Teil eins fährt das Spiel voll in die Richtung von Duke Nukem, übertrifft es aber sicher in puncto Gags.

Mach dich auf eine abgedrehte Reise durch amerikanische Kleinstädte gefaßt, die allesamt von Aliens bedroht werden. Deine Aufgabe ist wohl klar: nimm deine Waffe in die Hand und schieße auf alles, was sich bewegt. Ob das nun Hasen, Menschen oder Aliens sind, alles und jeder kann gefährlich sein und du solltest mit deiner Gesundheit sorgsam umgehen. Die Programmierer von Interplay haben für Redneck Rampage Rides Again eine

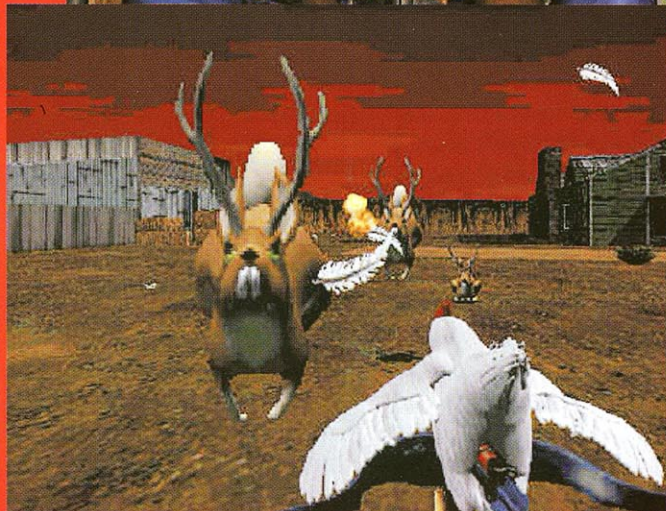
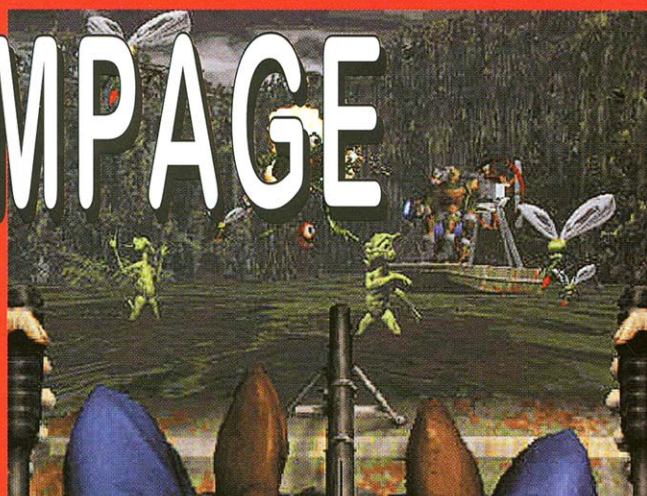
det, die auch Duke Nukem zugrunde liegt, verwendet. Die Hintergründe bauen extrem schnell auf und die gesamte Umgebung wirkt, obwohl keine 3D Unterstützung angesprochen wird glatt und pixelt nur wenig aus.

Der Speed bei diesem Game, das man Kindern nicht zugänglich machen sollte (obwohl der Blutfaktor komplett ausgeschaltet werden kann), ist beeindruckend, geht aber dementsprechend auf die Hardwareanforderungen. Unter einem Pentium 133 und 32 MB RAM (!) spielt sich eigentlich nicht sehr viel ab, wer aber eine schnelle Performance sein eigen nennt, der wird mit dem Game hochzufrieden sein.

Die Storyline bei Redneck Rampage Rides Again ist ebenso geradlinig wie banal, aber das sind wir von Ego-Shootern

ja gewohnt, wobei hier die wirklich guten und spritzigen Meldungen Leben in die Bude bringen und so manchen Lachmuskel schwer in Anspruch nehmen.

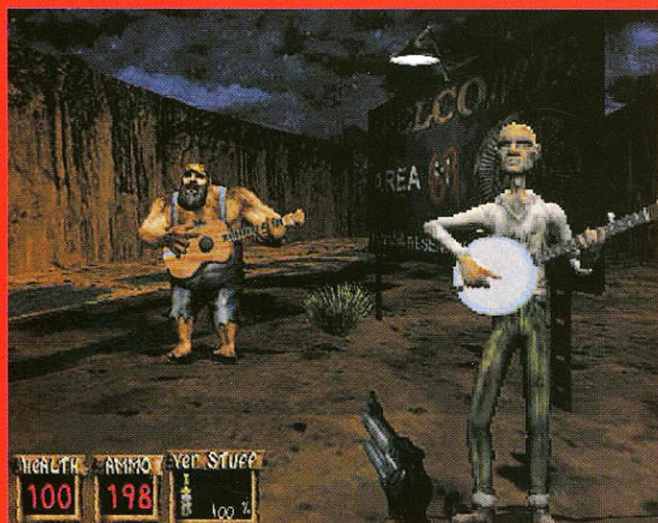
Wer sich zwischendurch mal den Frust oder den Arbeitsstreß von der Seele ballern oder im Netzwerk den Geschäftspartner und/oder Freund vielleicht mit der neuartigen Hühnerkanone (ja, da wird ein Huhn in eine



Art Armbrust eingespannt und abgefeuert!!) alle machen will, der ist mit Redneck Rampage Rides Again bestens bedient. Die Steuerung kennen wir ja alle bereits von Spielen wie Doom, Quake oder Duke und so kann nur gesagt werden, daß das Game allemal Spaß macht und besonders durch hervorragenden Sound begeistert.

An "Unreal", das in einem ähnlichen Bereich beheimatet ist kommt es aber nicht heran.

Heinz Strobel



REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

GRAFIK	91 %
SOUND/MUSIK	88 %
SPIELBARKEIT	91 %
MOTIVATION	94 %
STEUERUNG	88 %
HANDBUCH	80 %

GESAMTNOTE:

89 %

GEWALT IM SPIEL

90 %

HERSTELLER:

INTERPLAY

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGBH

01-285-86-85

GENRE:

3D EGO SHOOTER

RICHTPREIS:

CA.ÖS 649,-

HARDWARE:

>PENTIUM 90 (133), MIND.32MB RAM, >270 MB

FESTPLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95 (DOS5.0), 1-8 SPIELER, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

DIE DICKSTE KANONE ALLER ZEITEN...

ROBORUMBLE

...IST AUF DICH GERICHTET...

Die ferne Zukunft - der Planet Mars. Der größte Rüstungsauftrag in der Geschichte des Planeten soll vergeben werden. Die stärksten Prototypen treten gegeneinander an. Der Sieger macht das Geschäft seines Lebens und schlägt die finale Schlacht gegen die außerirdische Bedrohung. Wirst Du der Glückliche sein?

Wie viele Fabriken mußt Du bauen, wieviel Erzminen leerbuddeln und wie viele Wälder abholzen, um den Gegner umzupusten? Keine! Setze Deine strategischen Fähigkeiten dort ein, wo es darauf ankommt: In der direkten Konfrontation mit den Kampfmaschinen des Gegners.

Erschaffe Deinen optimalen Kampfroboter aus mächtigen Einzelteilen, wie Fahrwerken, Waffen und Boostern. Los geht's! Und Du bist mittendrin - durch frei wählbare Kameraperspektive, spektakuläre Effekte, stufenloses Zoomen, farbige Lichtquellen, Terrainmorphing und 3D-Sound. Action pur!

- Taktisches 3D-Echtzeitstrategiespiel abseits der genreüblichen Konventionen
- Frei kombinierbare Robos
- Bauen Sie Ihren optimalen Kampfroboter aus Fahrwerken, Waffen und Boostern
- Frei variierbare Kameraperspektive
- Gelände und Einheiten in vollständiger 3D-Darstellung
- Die KI der Roboter paßt sich sowohl dem Terrain wie auch den eigenen Stärken und Schwächen an
- Grafische Finessen: Farbige Lichtquellen, Terrainmorphing, Alpha-Transparenzen, Hintergrundanimationen
- Nativer 3Dfx-Modus und Direct3D-Unterstützung für die gängigsten 3D-Beschleuniger
- Auch ohne 3D-Karte lauffähig
- Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler
- Für Windows 95

Exklusiv-Vertrieb in Österreich:
DYNAMIC SYSTEMS, 8786 Rottenmann
Tel.: 03614-5005-0; Fax.: 03614-500514

AB MAI'98 ... READY TO RUMBLE!

TopWare
INTERACTIVE

METROPOLIS
SOFTWARE HOUSE

www.roborumble.com

www.topware.com



FRANKREICH 98

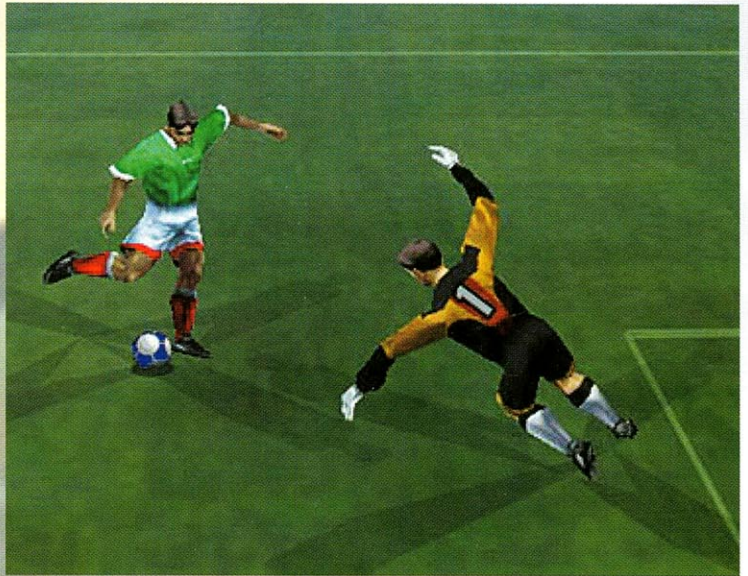


Nun kannst du dir die Spiele der Fußballweltmeisterschaft nicht nur im Fernsehen ansehen, sondern auch am PC unglaublich realistisch nachspielen. EA's Frankreich 98-Die Fußball WM macht's möglich und die Spiele zu Hause stehen den echten Partien in Lyon oder Bordeaux um nichts nach.

Leider ist sich der Test dieses Games für die letzte Ausgabe nicht mehr so ganz ausgegangen, dafür können wir zum jetzigen Zeitpunkt, gepusht durch die ersten hervorragenden Partien bei der WM, mit noch mehr Enthusiasmus an die Sache herangehen. Nun haben wir bereits den Test der PSX und der N64 Version hinter uns, aber was sich da auf dem PC (allerdings nur mit 3Dfx Beschleunigung) abspielt, das schlägt grafisch alles bisher Dagewesene. Klar, das Ding ist auch unbeschleunigt überaus ansehnlich, aber halt doch nur die Suppe ohne Salz. Die Engine wurde von FIFA 98 übernommen (grenzt ja fast ans Perfekte) und die Programmierer haben in der relativ kurzen Zeit unter anderem die Originalstadien gerendert, die Trikots der Spieler bis ins letzte Detail angepaßt und auch die Bandenwerbung originalgetreu hingekriegt. Wer sich ein ordentliches Joypad (Gravis, Logitech oder Microsoft) kauft, der hat rein steuertechnisch schon die halbe Miete, denn ab einem 8-Knopf-Pad sind die Spieler in der Lage, jeden nur erdenklichen Schmäh (Fersler, Gaberln, eine Schwalbe, etc..) auszuführen und so die Mannschaft von Sieg zu Sieg zu

treiben. Ja verdammt, es macht Höllenspaß die WM auf seinem eigenen PC nachzuspielen, die eigenen Ideen von einem Weltmeistertitel in die Tat umzusetzen und jeden einzelnen Paß so anzubringen, wie man es vor dem Fernseher den Spielern immer zuschreit. Es fühlt sich bei

diesem Game alles so unglaublich echt an, die Kicker gestikulieren, schimpfen und rangeln so, als würde man direkt im Stadion sitzen. Einfach unglaublich, was die Programmierer von Electronic Arts da auf die Beine gestellt haben. Setzt euch zu viert an den PC, und spielt euch den Titel aus, laßt die Brasilianer auf dem Rasen tanzen, die Italiener ihr Cat-tenaccio spielen und die Norweger ihr hochklassiges Kopfballspiel demonstrieren. Dramatik, Spannung und echtes Fußballfieber ist garantiert. Wie es sich für ein klassisches WM-Spiel so gehört, kann man sich nur eines von den 32 qualifizierten Teams schnappen und in die Vorrunde schreiten. Sollte man allerdings wider Erwarten den Titel holen, dann tun sich noch weitere Möglichkeiten auf, beginnend mit dem Finalspiel 1930 (in authentischem Schwarz-



weiß gehalten), welches es nachzuspielen gilt. Gewinnt man auch dieses Finale kommt man in das Jahr 1934 und in der Folge weiter bis zum Finale vor 4 Jahren. Hierbei sind die Trikots und auch das gesamte Aussehen der Spieler der jeweiligen Zeit angepaßt. EA hat also wieder einmal in fast allen Punkten ganze Arbeit geleistet. Die grafische Aufmachung des Games, die Stimmung, die übergebracht wird, die Steuerung alles präsentiert sich erstklassig und machen dieses Game zur besten Fußballumsetzung für den PC (ja ich meine, daß es besser als FIFA 98 gelungen ist!). Was mir fehlt ist die Möglichkeit, die Joypad-Buttons frei zu belegen, genau das funktioniert nämlich nicht. Aber über dieses Manko läßt sich problemlos hinwegsehen.

Thomas Gehringer



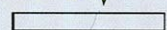
FRANKREICH 98

GRAFIK		96 %
SOUND/MUSIK		92 %
SPIELBARKEIT		90 %
MOTIVATION		89 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		70 %

GESAMTNOTE:

88 %

GEWALT IM SPIEL



0 %

HERSTELLER:

EA SPORTS

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA

02236-686-40-75

GENRE:

FUßBALLSIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 549,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, MIND.16MB RAM,10-180 MB FEST-
PLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, JOYPAD, 1-4 SPIELER
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 3DFX UNTERST.

EMERGENCY

Hast du nicht auch schon immer davon geträumt, als Koordinator bei Katastrophen eingesetzt zu werden, Brände zu löschen, Ertrinkende zu retten und hilflose Menschen vor dem sicheren Tod zu bewahren. Mit Emergency geht dieser Wunsch in Erfüllung und du kannst so richtig zu packen.

Dieses Game aus dem Hause Topware zeigt in über 30 Missionen das "Schlachtfeld" oder besser den Einsatzort aus isometrischer Sicht (von schräg oben) und es ist deine Aufgabe, unter Bedachtnahme des immer knappen Budgets, die Einsatzkräfte zu koordinieren, die richtigen Fahrzeuge und Mannschaften an den richtigen Platz zu beordern und dann möglichst fix an Ort und Stelle die Tätigkeiten zu koordinieren.

Und da beginnt die Sache wirklich mühsam zu werden, denn es ist schon klar, daß man zu einem Gebäudebrand Löschfahrzeuge und eine Mannschaft abstellen muß, nur wenn man die einzelnen Mannen (die sich ob der etwas mißlungenen Grafik als einzelne Pixel darstellen) erst mal mit der Maus irgendwo hervorlocken muß, dann stellt es einem

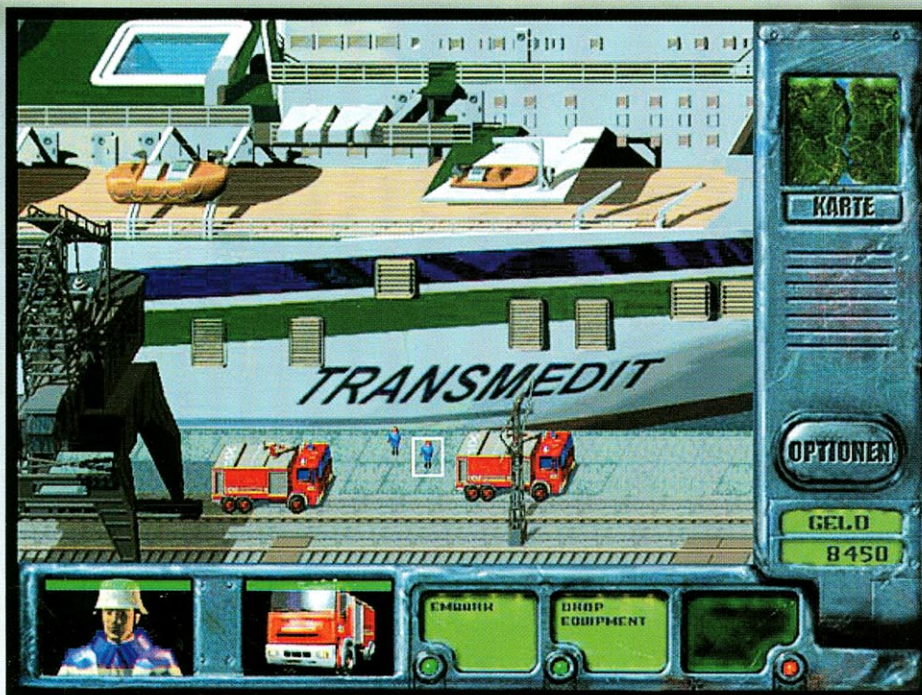
schon mal die Haare auf. Da hätten sich die Programmierer wohl wesentlich mehr einfallen lassen müssen, denn die Spielidee ist derart gut und was meines Wissens noch nie da, daß es wirklich Spaß macht, die Auswirkungen von diversen Katastrophen in Grenzen zu halten, Menschen virtuell das Leben zu retten und echt immer am koordinieren und helfen zu sein.

Die Einsätze gestalten sich spannend und mit Fortdauer des Spiels steigt auch der Schwierigkeitsgrad enorm an, was schon mal die Schweißperlen auf die Stirn treibt. Der eigene Fuhrpark wird größer, die Mannschaften von Polizei,



Rettung und Feuerwehr lernen ebenfalls dazu und so können dann schon wesentlich komplexere Aufgaben gelöst werden. Hektisch wird's aber allemal. Klar, irgendwann wird es dann auch langweilig, wenn man immer nur reagieren muß, das wäre das Gleiche, würde man bei einer Kriegssimulation immer nur angegriffen und könnte nie selbst die Initiative ergreifen. Aber trotzdem, wenn da die Grafik ein wenig ausgefeilter und vorallem die Steuerung brauchbarer ausgefallen wäre, man hätte von einem wirklich hervorragenden Spiel des Strategiegenres sprechen können. So kommt das Game über die Mittelmäßigkeit nur wenig hinaus.

Thomas Gehring



EMERGENCY

GRAFIK	69 %
SOUND/MUSIK	72 %
SPIELBARKEIT	70 %
MOTIVATION	80 %
STEUERUNG	43 %
HANDBUCH	73 %

GESAMTNOTE:

68%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

TOPWARE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 599,-

HARDWARE:

>PENTIUM 120, MIND.16MB RAM,>150 MB FEST-
PLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, 1 SPIELER
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

DSF FUSSBALL MANAGER 98



Sierra bezeichnet dieses Game als den komplettesten Fußballmanager mit einer gigantischen Anzahl an Spielern auf dem Transfermarkt und einer gewaltigen Portion Realismus. Gerade recht zur WM in Frankreich war es mir ein besonderes Vergnügen, diese Aussagen auf ihren Wahrheitsgehalt zu testen.

Es bieten sich dem Spieler zwei Möglichkeiten in das Game einzusteigen: als Manager (alle wirtschaftlichen Angelegenheiten werden selbst erledigt) oder als Trainer (Wirtschaft durch CPU). Ich entschied mich für den Trainer, schnappte mir AS Roma, ackerte Menü für Menü durch (Training, Aufstellung, Transfermarkt, etc...) und startete zu ersten Spiel: 6:2 für den Gegner. Komisch. Neuerliches Checken aller Daten, besseres Training. Nächstes Spiel 5:3 für

den Gegner. Jetzt wurde es irgendwie seltsam, ich schaute mir nochmals alles an und bemerkte, daß ich keinen Torhüter in der Mannschaft hatte. Die Positionen der Spieler (die Namen sind zwar editierbar, aber anfangs die reinsten Fragmente) sind durch absolut dämliche Kürzel bezeichnet, so daß eine Erkennen unmöglich war. Also auf in den Transfermarkt und bei 5 Clubs Angebote gelegt. Das Ganze dauert natürlich einige Zeit und so mußte ich zwei weitere Spiele ohne Goalie auskommen. Und es setzte natürlich zwei Niederlagen. Und dann die niederschmetternde Antwort der Clubs: kein Torwart verfügbar. Frustriert beendete ich das Programm (es kann sich ja bitte nur um einen Bug handeln, oder??) startete mit Bayern München neu und siehe da: zwei Torleute in der Mannschaft. Neues Spiel, neues Glück und wieder dasselbe Prozedere.

Und wieder Niederlagen über Niederlagen, egal wie ich das Training steuerte, welche Leute ich in die Elf holte....alles nur Frust. Und bevor mein PC vor Wut daran glauben muß, ab in den Managersessel. Da müssen nun die Eintrittspreise, die Preise für Fanartikel und auch Verpflegung für die Besucher kalku-

liert und festgelegt werden und man wird am finanziellen Erfolg gemessen. Habe ich jedenfalls geglaubt, das Programm war da allerdings anderer Meinung, denn der Präsident machte mich für die Mannschaftsaufstellung verantwortlich und nach kurzer Zeit war ich gefeuert. Von dem besten Manager ist hier nichts zu bemerken, unrealistische Namen (das Editieren dauert Stunden!!), unlogische Abfolgen, Grafikfehler, hirnrissige Kommentare während des Spiels und offensichtlich Bugs dürfen in so einer Konzentration nicht vorkommen. Nein meine Herrschaften, so kann ein Fußballmanager nicht aussehen!

Thomas Gehringer



DSF FUßBALLMANAGER 98

GRAFIK	51 %
SOUND/MUSIK	63 %
SPIELBARKEIT	50 %
MOTIVATION	21 %
STEUERUNG	63 %
HANDBUCH	62 %

GESAMTNOTE:

52 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

SIERRA

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

FUßBALLMANAGER

RICHTPREIS:

CA.ÖS 489,-

HARDWARE:

>PENTIUM 90, MIND.16MB RAM, >65 MB FEST-
PLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1-8 SPIELER

GAME NET & MATCH

Lange haben die Programmierer an Game, Net & Match gebastelt, viel Tam Tam wurde betrieben und nun ist es endlich verfügbar. Viele Jahre nach Great Court 2, welches in puncto Spielbarkeit nie übertroffen wurde, gibt es wieder neuen Stoff für kleine Musters.

Mittels der Grafik-Engine vom Topseller Incubation hat man im Hause Media Games/Blue Byte versucht, hochentwickeltes Äußeres zu schaffen, ein Augenschmaus aus dem virtuellen weißen Sport zu machen. Na da kann man ja direkt froh sein, daß Grafik besonders in diesem Genre nicht das Um und Auf ist, sondern es vielmehr auf Steuerung und Motivation ankommt, denn optisch kann das Game nicht wirklich viel. Etwas lieblose Präsentation, in der Nahaufnahme der Spieler grobe Darstellung und unrealistische, ja starksige Bewegungen der Cracks, zeigen wenig von der großartigen Engine.

Als alter Tennishase und Fan von Sampras Extreme Tennis habe ich mir natürlich sofort die Steuerung der Spieler und die Authentizität der einzelnen Schlagvarianten angesehen. Ja, ich kam eigentlich sofort sowohl mittels Tastatur (!!) als auch mittels

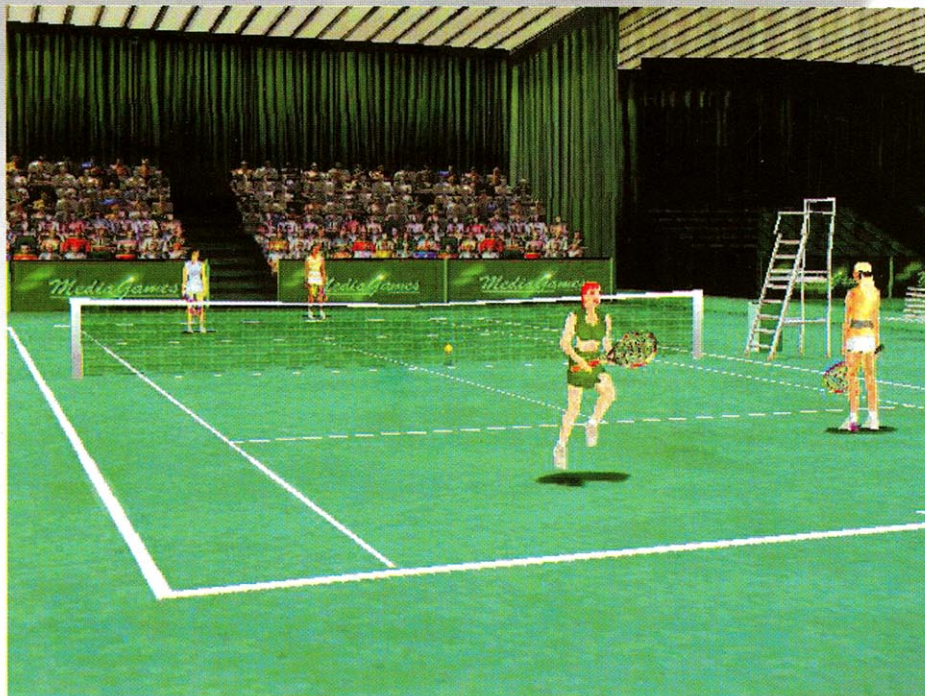
Joypad mit der Steuerung zurecht und konnte nach einigen Trainingsschlägen in mein erstes Einzel ziehen. Der Aufschlag wird mittels Cursor in die gegnerische Hälfte gebracht, die Grundschnitte wie Drive, Slice, Topspin und Volley funktionieren gut, die Platzierung der Schläge an die Seiten geht mir persönlich zu zäh. Die Stärke des Schläges (und damit auch seine Länge) hängen davon ab, wie lange man den Schlagbutton (oder die entsprechende Taste) vor dem eigentlichen Treffer gedrückt hält. Ja, die Geschichte läuft flüssig und gut ab, für ausgefeilte Aktionen



und wirklich schöne und durchdachte Spielzüge fehlt mit die Präzision in den Schlägen.

Schade, daß die Gegner einfach zu schwach sind und mit einiger Spielpraxis mühelos vom Platz geschossen werden. Für Spiele im Netzwerk, für schnelle Games zwischendurch oder für aufregende Internet-Matches ist Game, Net & Match allemal hervorragend geeignet. Und die meist sehr überflüssigen Kommentare kann man ja wegschalten, die Musik ist da nämlich um einiges besser ausgefallen. Schade, daß man bei der gesamten Präsentation und der grafischen Aufmachung nicht mehr herausgeholt hat, das Spiel hätte es sich verdient.

Thomas Gehringer



GAME NET & MATCH

GRAFIK		65 %
SOUND/MUSIK		79 %
SPIELBARKEIT		86 %
MOTIVATION		89 %
STEUERUNG		85 %
HANDBUCH		75 %

GESAMTNOTE:

80 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

BLUE BYTE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

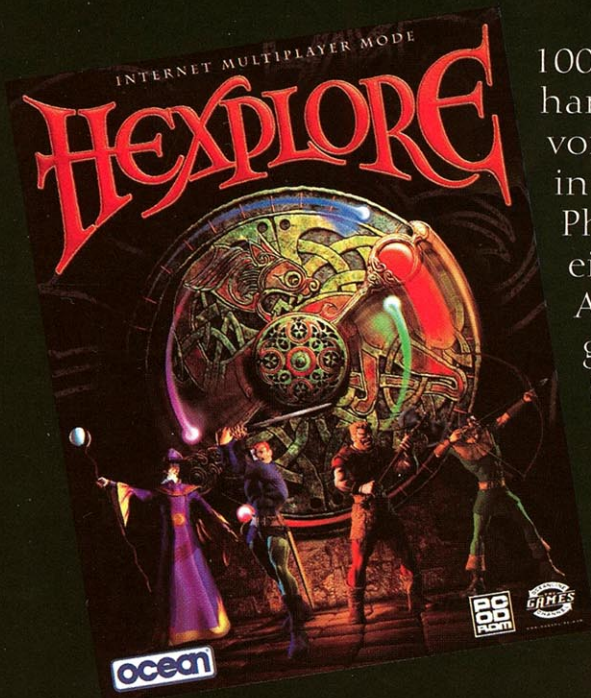
TENNIS SIMULATION

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, MIND.16MB RAM,>72-224 MB FEST-PLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, 1-4 SPIELER (NETZ-IN-TERNET), SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, JOYPAD



1000 n. Chr. Der mächtige Hexenmeister Garkham setzt all seine Macht ein, um das Buch von Hexplore, den Schlüssel zum Garten Eden, in seinen Besitz zu bringen. Mit Geschick und Phantasie gilt es, ein Quartett (bestehend aus einem Bogenschützen, einem Magier, einem Abenteurer und einem Krieger) durch die gewaltigen Level zu führen - immer auf der Suche nach besseren Waffen, Hinweisen zur Lösung der Rätsel, Geheimgängen und natürlich... Garkham.

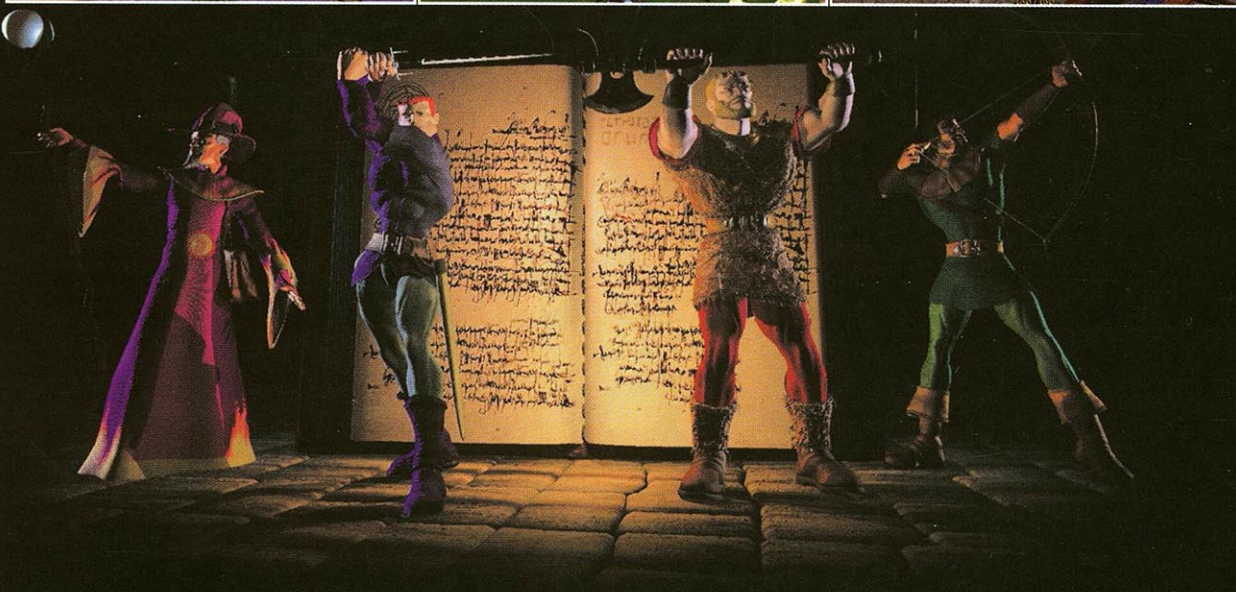
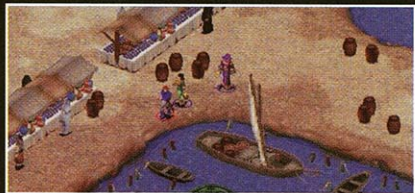
HEXPLORE - ein Action-Rollenspiel mit hohem Suchtfaktor.

PC Action 6/98
80% Einzelspieler
82% Multiplayer

Power Play Award 6/98:
"Volltreffer"!
85% Einzelspieler
87% Multiplayer

-  **Rollenspiel-Elemente und Echtzeit-Action.**
-  **Um 360° drehbare, in alle Richtungen verschiebbare 3D-Voxelgrafik-Landschaften.**
-  **10 gewaltige Level führen über 200 Karten quer durch die Wälder Europas bis in die Wüstenregionen des Orients.**
-  **Über 6000 Gegner aus 100 Gattungen – blutrünstige Monster, heimtückische Goblins, brandgefährliche Drachen...**

-  **Multiplayer-Modus für bis zu 4 Spieler im Netzwerk, per Modem/Nullmodem, über TCP/IP oder IPX (Internet/LAN).**
-  **Die Mitglieder des Quartetts können unabhängig voneinander auf verschiedenen Karten gesteuert werden.**
-  **Zoom-in/-out-Funktion.**



Exklusivvertrieb in Österreich: DYNAMIC SYSTEMS: A-8786 Rottenmann Tel.: 03614-500-50; Fax.: 03614-500-514

Komplett in deutsch.
Anfang Juni im Handel.

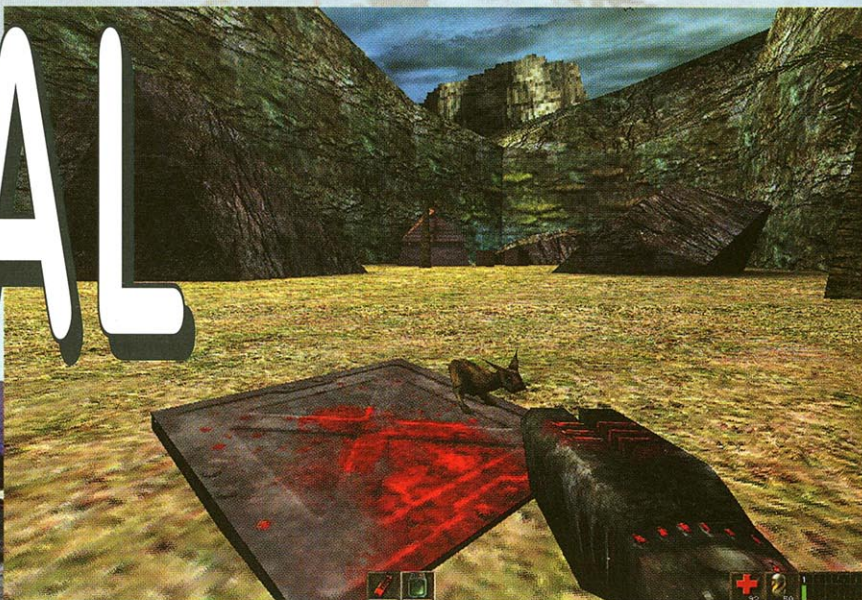


Im Exklusiv-Vertrieb von:



<http://www.bomico.de>

UNREAL



Eines der am längsten erwarteten 3D Action Games ist nun endlich da. Zwar "nur" in englischer Sprache, aber dafür mit all den Features, die so heftig promoted wurden, mit revolutionärer Grafik-Engine hochentwickelter Gegnerintelligenz und sensationellem Leveldesign.

Unreal, so der Name des 3D-Shooters aus dem Hause Epic, beanspruchte unglaubliche 4 Jahre Entwicklungszeit und so mancher Kritiker stempelte das Game bereits als nie fertig werdend ab. Nach der Veröffentlichung der ersten Versionen verstummten diese Kommentare recht bald, denn bereits da war klar zu erkennen, welch sensationeller Release da ins Haus stehen würde.

Epic setzt mit Unreal tatsächlich neue Maßstäbe in diesem Genre, auch wenn die bombastische Grafik eine ganze Menge schneller Hardware voraussetzt, nur sieht und spürt man beim Spielen dieses Games, daß diese Anforderung in jeder Phase absolut gerechtfertigt ist. Die imposanten Szenerien, die hervorragend gelungenen Lichteffekte und auch die Animationen der Monster kratzen gewaltig an der Hardware, aber man weiß wenigstens warum sich der Prozessor gar so anstrengt.

Nun aber zum Spiel selbst, zur Hintergrundstory (die ist zwar da, aber nicht gerade sehr einfallsreich, eben echt Ego-Shooter) und zur Stimmung, die in bei Unreal in einer ganz speziellen Art und Weise zu einem besonderen Flair führt.

Du schlüpfst bei diesem Game in die Rolle eines Strafgefangenen, dessen Gefängnisraumschiff auf dem fernen Planeten Gryphon eine Bruchlandung hinlegt. Der Planet wird von den brutalen und skrupellosen Skaarj-Aliens beherrscht und auf deinem Kampf gegen diese Untiere stehen dir nur die Nali, das sind Wesen mit vier Armen, zur Seite, die ihrerseits von den Skaarj's bestialisch unterdrückt werden. Du hast nun die Aufgabe, erst einmal aus dem Wrack zu entkommen und gegen eine Unzahl hochintelligenter Monster deine Haut zu retten. Doch das ist nicht alles, denn auf deinem Weg nach draußen mußt du noch möglichst viele Nali zu befreien, was dir logischer Weise ihre Sympathie einbringt. So helfen dir die niedlichen Wesen weiter, führen dich zu Munition oder Medizin und schützen dich auch vor so manchem fiesen Angriff der brutalen Skaarj's. Du mußt dich also durch insgesamt 25 Level kämpfen, wobei das Design in der Tat vom Allerfeinsten ist. Da gibt es idyllische Dörfer, eingebettet in mächtige Felswände, grafisch hervorragend präsentierte Wasserfälle und Seen sowie wunderschön anzusehende Ebenen. Du wirst dir jetzt denken, ich spreche hier mit Sicherheit nicht von einem knallharten, actiongeladenen 3D Ego-Shooter, sondern von einem Grafikad-

venture. Weit gefehlt, denn die Idylle in den Außenweltleveln von Unreal trägt selbstverständlich, wenn sie auch relativ friedlich ausgefallen sind. Sie dienen eigentlich nur als Verbindung zwischen den unterirdischen Stages, wo es dann schon ganz anders zugeht. In düsteren Kata-

komben herrscht gruselige Stimmung und immer wieder werden Angriffe der gräßlichen Untiere geritten und nur durch sehr viel taktisches Geschick, Beherrschung der körperlichen Stärken und Einsatz der richtigen Waffen wird es gelingen, die hinterlistigen Skaarj's zu besiegen. Diese Lümmel drängen ihr Opfer nämlich zunächst in eine Ecke, um es dann mit ihren Stahlkrallen zu traktieren und schließlich zu töten. Sie nehmen auch mal den Aufzug eine Etage höher, um dann von einer anderen Seite einen weiteren Angriff zu fahren. Intelligent sind die Viecher allemal, aber trotzdem bleibt der Schwierigkeitsgrad in fairen Grenzen und man fühlt sich in keiner Phase des Spiels von den Programmierern verarscht. Das Waffenarsenal ist ebenso üppig wie die Anzahl an feindlichen Aliens und jede Waffe hat noch



dazu 2 verschiedene Schußmodi, was den Umgang mit der richtigen Wumme erheblich erleichtert.

Wer genug hat von übermäßiger Brutalität und Blutrünstigkeit eines Quake 2, wer intelligent geplante Levels á la Jedi Knight liebt und gescheit agierende Gegner sucht, vielleicht gerne auch mal ein Deathmatch im lokalen Netzwerk (TCP/IP Protokoll) spielt oder aber richtig heiße Partien über das Internet sucht, der sollte (vorausgesetzt die Hardware hat die entsprechende Power) unbedingt bei Unreal zuschlagen. Action statt übermäßiger Gewalt und Intelligenz statt permanent umherfliegenden Körperteilen, das ist Unreal. Ein hervorragendes Game in allen Belangen, es hat eine neue Ära des 3D-Egoshooters eingeläutet!

Thomas Gehringer



UNREAL

GRAFIK	97 %
SOUND/MUSIK	88 %
SPIELBARKEIT	92 %
MOTIVATION	90 %
STEUERUNG	90 %
HANDBUCH	86 %

GESAMTNOTE:

91 %

GEWALT IM SPIEL

47 %

HERSTELLER:

EPIC MEGA GAMES

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

3D ACTION GAME

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

> PENTIUM 133, MIND.32MB RAM,50-360 MB FEST-
PLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, JOYPAD, 1-16 SPIELER
SOUNDBLASTER KOMP. , MAUS, POWER VR

XENOCRACY

Ja wenn Supermächte streiten, dann muß es einen geben, der die Übersicht behält. So wie das zur Zeit die UNO macht, wird diese Aufgabe irgendwann die UPN übernehmen. Jedenfalls wenn man den Visionen von Xenocracy, Grolier Interactivs neuem Weltraumgame Glauben schenken darf.

Mars, Erde, Merkur und Venus oder besser deren Bewohner streiten einander tagtäglich um Rohstoffe und Handelslinien. Du übernimmst in diesem Game die Friedenserhaltungsabteilung bei der o.a. Organisation UPN (United Planet Nations). Wie bei Wing Commander 4 fliegst du jede Menge Weltraumeinsätze, kannst dir vor Beginn einer Mission den Bombertyp, die Konfiguration des Cockpits und die Nebenleute aussuchen, wobei die falsche Wahl bereits das Mißlingen eines Auftrages bedeuten kann. Nun ist es aber so, daß du bei deinen Aufgaben natürlich auch extrem diplomatisch vorgehen mußt, da die einzelnen Supermächte auf Benachteiligungen recht sauer rea-

gieren und der UPN die Mittel streichen könnten. Es ist also nicht nur fliegerisches Können im Kampf b o m b e r selbst, sondern auch richtige Planung der Einsätze



und exakte Koordination der Forschung ist vonnöten, um die Missionen erfolgreich zu beenden. Die politische Situation sollte vor jeder Entscheidung genau gecheckt werden, um nicht die falsche Nation zu verärgern, denn das geschieht natürlich bei jedem Einsatz, ist doch



immer eine Partei von deiner Ansicht nicht vollends überzeugt.

Ja, Xenocracy kommt vom Genre schon an Wing Commander 4 heran, ist auch von den Details her sehr ähnlich und geht sogar noch ein wenig mehr in Richtung strategisches Denken, aber trotzdem weiß das Spiel nicht so ganz zu überzeugen. Grafisch wäre sicher mehr möglich gewesen und auch in puncto Sound hat man nicht das Maximum herausgeholt. Der Vorteil gegenüber dem Genrekönig WC 4 ist aber, daß der Spieler wesentlich mehr Einflußmöglichkeit auf den Ausgang eines Auftrages hat.

Hinweggerissen hat mich Xenocracy nicht, eine Alternative besonders für strategische "Kampfpiloten" stellt das Game allemal dar.

Thomas Gehringer

XENOCRACY

GRAFIK		79 %
SOUND/MUSIK		76 %
SPIELBARKEIT		80 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		79 %

GESAMTNOTE:

82 %

GEWALT IM SPIEL

15 %

HERSTELLER:

GROLIER INTERACTIVE

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELS&MBH

01-285-86-85-0

GENRE:

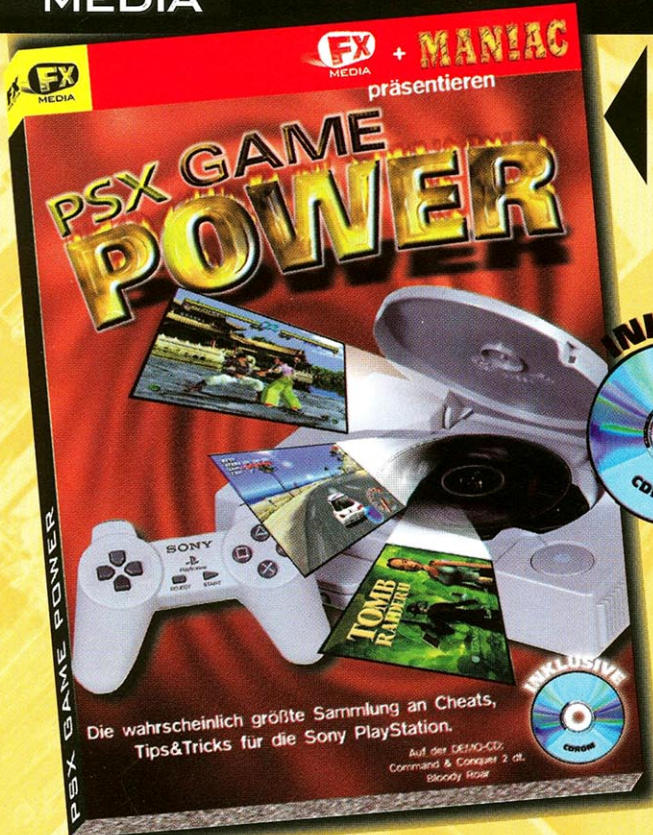
BALLERSTRATEGIE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 749,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, MIND.16MB
RAM,>75-300 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95,
1-8 SPIELER (NETZ-INTERNET), SOUNDBLASTER KOMP.
, MAUS, JOYPAD, 3 DFX UNTERSTÜTZUNG



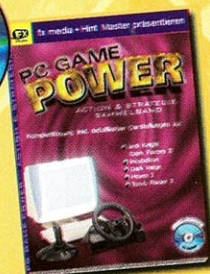
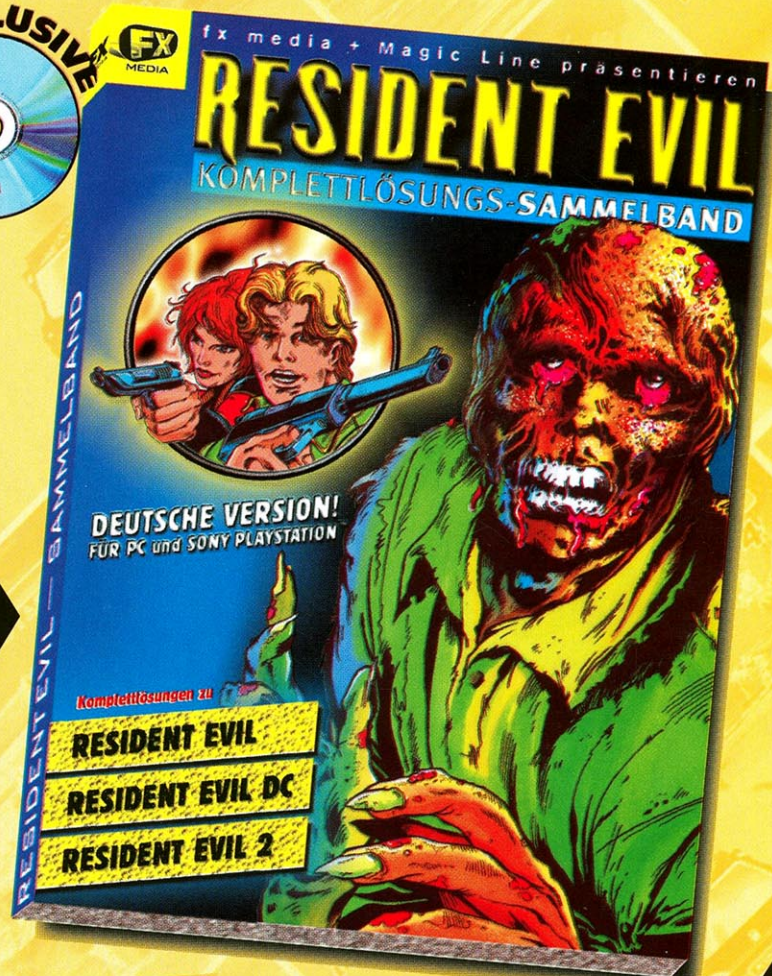
PSX GAME POWER

Jede Menge Cheats und Tips & Tricks zu aktuellen Spielen für die Sony PlayStation.

Auf der CD ROM befinden sich spielbare Demo-Versionen von Command & Conquer 2 dt. und Bloody Roar.

RESIDENT EVIL-SAMMELBAND

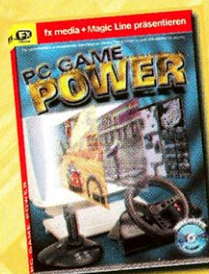
Komplettlösungen zu RESIDENT EVIL, RESIDENT EVIL DC und RESIDENT EVIL 2 inkl. Karten und Abbildungen. DEUTSCHE VERSION für PC und PSX!



PC GAME POWER

ACTION & STRATEGIE SAMMELBAND

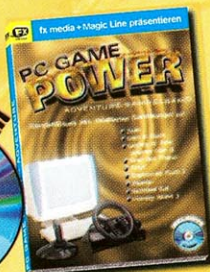
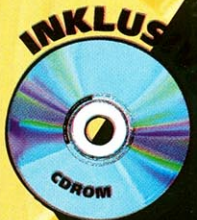
Komplettlösungen inkl. detaillierten Darstellungen zu Jedi Knight (Dark Forces 2), Incubation, Dark Reign, Hexen 2 und Tomb Raider 2. Inkl. PC-CD ROM.



PC GAME POWER

Die wahrscheinlich umfangreichste Sammlung von Cheats sowie Tips&Tricks zu über 300 PC-Spielen. Inkl. PC-CD ROM.

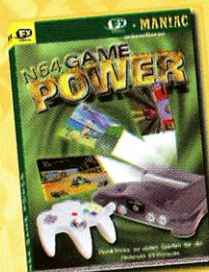
Auf der CD ROM sind verschiedene HEX-Editoren sowie spielbare DEMO-Versionen von AGE OF EMPIRE, RESIDENT EVIL, MYTH...u.v.a.



PC GAME POWER

ADVENTURE SAMMELBAND

Komplettlösungen inkl. detaillierten Darstellungen zu Zork, Men in Black, Legacy of Time (Journey Man 3), Grab des Pharao, Floyd, Baphomets Fluch 2, Atlantis, Resident Evil und Money Island 3. Inkl. PC-CD ROM.



N64 GAME POWER

Jede Menge Cheats und Tips & Tricks zu aktuellen Spielen für die Nintendo 64-Spielkonsole.

MANIAC

ADDICTION PINBALL

Man könnte meinen, das Wochenende sei zum Entspannen da. Doch dem ist nicht so. Auf der einen Seite muß die neue Homepage termingerecht fertig werden, auf der anderen Seite gibt es da noch einen tollen Pinball zum testen. War ja schon einige Zeit her, seit dem ich den letzten Bericht schrieb. Doch an Addiction Pinball konnte ich nicht einfach ohne Reaktion vorbei gehen. Und das verregnene Wochenende kam wie gerufen.

Nach kurzer Installation der 130 MB konnte man nun das Setup durchführen. Hier werden die Optionen für Sound, CD und Spielsteuerung festgelegt. Sobald diese Einstellungen vorgenommen wurden kann man dem Ruf der Spielhalle endlich folgen. Es stehen zwei grafisch wirklich gute Tables zu Verfügung. WORMS und WORLD RALLY FEVER. Weiters sind

sie ganz toll mit Soundeffekten ausgestattet. So gibt es beim WORMS-Table Sequenzen die einem Worms-Spieler nur allzu bekannt sind. Beide Tables kann man in verschiedenen Perspektiven darstellen. Schräg, Vollbild, usw. Die Tables sind mit unzähligen genialen Features gespickt. Man benötigt so einige Übung, um alle wirklich gut beherrschen zu können. Qualitativ sehr guter Sound, der sich beim Spielen über die Stereoanlage derart ins Ohr einbrennt, daß man die Melodien kaum noch rausbekommt und abends die Lieder immer noch mitpfeift.

Ein weiterer Pluspunkt ist, daß man sich endlich mit Spielern aus aller Welt messen kann. Besitzt man einen Internetzugang, so hat man die Möglichkeit, sich die Bestenliste von Addiction Pinball zu laden. Es gibt in diesem Spiel nur einen kleinen Minuspunkt, der in der Geschwindigkeit. Trotz der hohen Rechnerleistung bleibt beim Rempeln des Tisches die Kugel hängen. Das müßte bei

den heutigen technischen Möglichkeiten nicht mehr vorkommen. Bei all den grafischen Feinheiten und auch der ungeheuer realen Ballphysik von Addiction Pinball kann ich über dieses Manko glatt hinwegsehen.

Da ich schon so manche Flipper getestet habe, kann ich mit guten Gewissen sagen, daß man mit Addiction Pinball wieder mal einen guten Treffer gelandet hat.

Michael Marold



ADDICTION PINBALL

GRAFIK		86 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPIELBARKEIT		80 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		79 %

GESAMTNOTE:

86 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

TEAM 17

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

FLIPPER

RICHTPREIS:

CA.ÖS 799,-

HARDWARE:

>PENTIUM 200, MIND.16MB RAM, >75-200 MB FEST-
PLATTE, 6X CD, SVGA, WIN95, 1-8 SPIELER, SOUND-
BLASTER KOMP., MAUS, TASTATUR

ZUBEHÖR SPECIAL 7/98



14 LENKRÄDER IM DAUERTEST

14 Lenkräder für alle Systeme

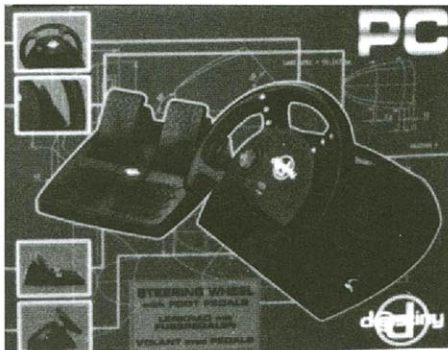
In dieser Ausgabe haben wir den gesamten Mittelteil des Heftes für den Dauertest von 14 Lenkrädern für alle Systeme verwendet.

Wir hoffen dir damit einen idealen Überblick über die Zubehörszene zu verschaffen.

Viel Spaß beim Schmökern!



Destiny Steering Wheel für PC



Diese PC-Formel 1 Lenkrad wurde uns von der Hornbacher Electronic zur Verfügung gestellt.

Optik:

Kühle, trockene Optik, die allerdings doch einen gewissen Reiz ausstrahlt

Ausführung:

Relativ griffiger Belag, der im Intensivtest keine Probleme verursachte. Sauber ausgeführte Action-Buttons reagieren sensibel auf Druck, wodurch das Spielen ohne Pedale-

rie sehr gut funktioniert. "Schalt-hebel" oder besser Schalttaste an der rechten unteren Seite sehr wackelig ausgefallen. Halbmetallausführung für lange Lebensdauer.

Die Pedale, die bis auf die Rückzugsfeder in Vollkunststoff ausgeführt sind, haben Kerben für die Schuhsohlen, soda0 die Füße immer dort bleiben, wo sie hingehören, doch mehr als 42 er Schuhe sollten es nicht sein, denn dann wird die Sache eng. Zwei breite Gummistreifen an der Unterseite kompensieren das mangelnde Gewicht und die Pedalerie haftet quasi auf jedem Untergrund.

Befestigung:

Das Destiny Steering Wheel kann mit vier Saugknöpfen auf der

Tischplatte befestigt werden, doch auch die 10 (!) Gummipoppen fixieren das Lenkrad hervorragend. Die Möglichkeit, das Ding einfach auf die Knie zu legen scheidet durch das relativ geringe Gewicht beinahe aus. Die Pedale haften, wie bereits beschrieben hervorragend am Boden.

Specials:

8 Steuer- und Actionbuttons, ein zusätzliches Steuerkreuz und 1 (leider sehr wackeliger) Schalt-hebel sind vorhanden und so hat der Spieler auch die Möglichkeit, ohne Pedal zu fahren. Umstellbar von analog auf digital.

Spielfeeling:

Das Destiny Steering Wheel liegt mit seinem Lenkverhalten und der Realitätsnähe im guten Mittelfeld der getesteten Produkte, etwas zu hektisch lenkt das Ding ein und man kann nicht mit

äußerster Präzision steuern.

Nach einigen Trainingsrunden kommt der Spieler mit dieser Eigenart zurecht und stellt das Fahrverhalten darauf ein.

Das Gelbe vom Ei ist es jedoch nicht.

Gesamteindruck:

Recht gute Verarbeitung, hervorragende Befestigung des Lenkrades und enormer Halt der Pedalerie sind die Vorzüge des Destiny Steering Wheels, etwas ungenaue Steuerung lassen jedoch den riesigen Spielspaß nicht so ganz aufkommen. Man bekommt aber doch ein ordentliches Gerät für sein Geld.

DESTINY STEERING WHEEL

OPTIK	80 %
VERARBEITUNG	85 %
SPIELFEELING	80 %
PREIS-LEISTUNG	90 %

GESAMTNOTE:

85 %

HERSTELLER:

LEDA MEDIA PRODUCTS

TESTMUSTER:

HORNbacher

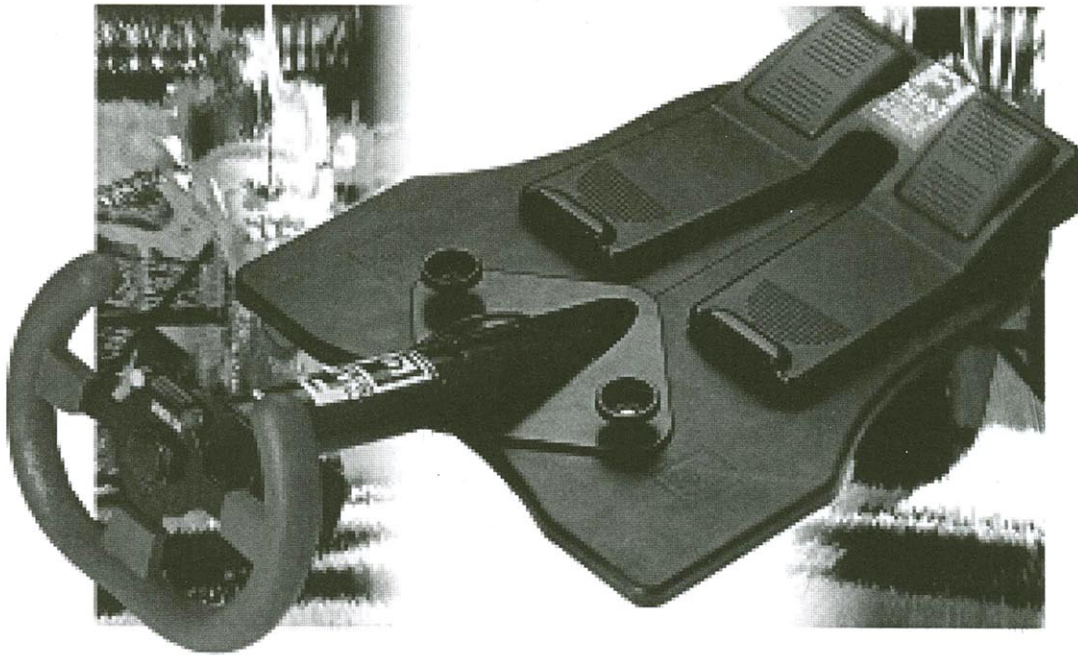
01-489 57 44

RICHTPREIS:

CA. ÖS 1.100,-

SYSTEM:

PC



F1 Sim Compact für PC

Dieses Lenkrad für PC wurde uns ebenfalls von der Fa. Hornbacher Electronic zur Verfügung gestellt

Optik:

Fetziges und futuristisches Outfit im Metalllook machen das F1 Sim Compact aus dem Hause Digital Edge trotz weniger Buttons zu einem der schönsten PC Lenkräder auf dem Markt.

Eine Augenweide!

Ausführung:

Hervorragende Verarbeitung des Lenkrades und der Lenksäule in Vollmetall, griffiger Belag macht dem Spieler das Lenken leicht und die intelligente Konstruktion der Pedale (sie sind zwar in Vollplastik ausgeführt, viel zu leicht und ohne Gummipoppen) lassen kaum Wünsche offen.

Die Pedale haben an der "Unterseite", also beim

Absatz eine Erhöhung, die den Schuh immer direkt am Pedal hält und so ein Wegrutschen annähernd total verhindert.

Die beiden frei programmierbaren Actionbuttons sind von exzellenter Qualität und schlagen fast alles auf dem Markt befindliche. Die LED Anzeige tut das Ihre zum fast perfekten Gesamteindruck.

Befestigung:

Um das Lenkrad samt seiner Befestigung am Tisch erst einmal zusammenbauen zu können, sollte man ein Studium einer technischen Richtung schon beinahe abgeschlossen haben, denn ohne Schraubenzieher und Mutternschlüssel tut sich gar nichts.

Man hat zu Beginn den Eindruck, Selbstbaumöbel irgendwie auf die Reihe kriegen zu wollen. Klar, so schlimm ist es

auch nicht und außerdem macht man es ja nur einmal zu Beginn.

Die Befestigung des Wheels am Tisch ist überaus intelligent gelöst worden, denn die Grundplatte (Vollkunststoff) wird unter den Monitor geschoben und hält das Lenkrad (es wird mit zwei Schrauben daran befestigt) nur durch dessen Gewicht.

Specials:

2 frei programmierbare Steuer- und Actionbuttons, kein Steuerkreuz und auch kein echter Schalthebel.

Spielfeeling:

Ein wenig zu direkt lenkt das F1 Sim Compact ein, was auch durch Feineinstellung und Kalibrierung nicht zu verhindern ist. Das Kurvenfeeling wird erst nach einigen

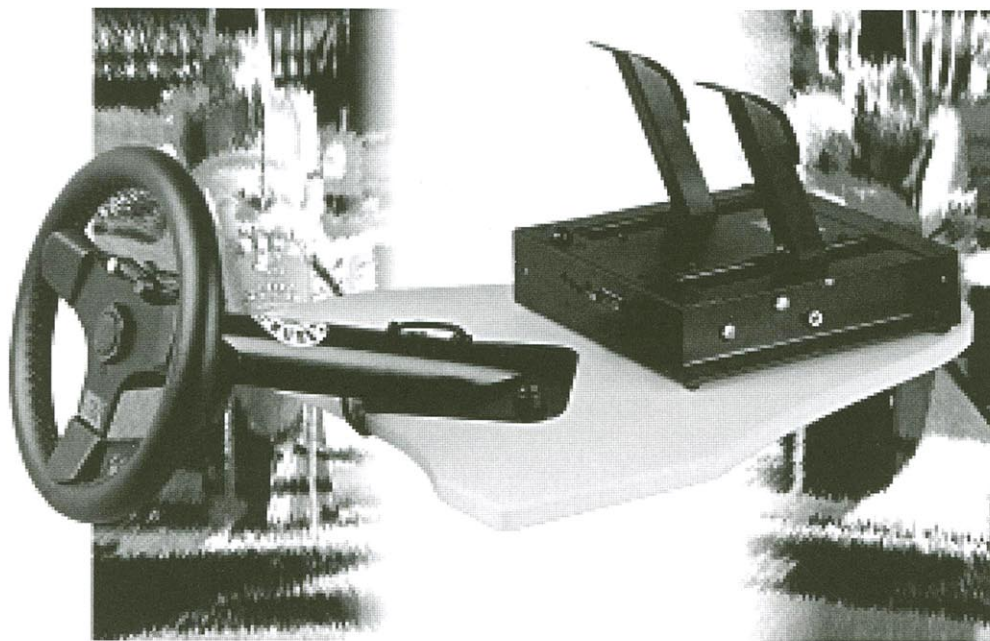
Runden exzellent und danach steht spitzenmäßigem Spielspaß nichts mehr im Wege.

Gesamteindruck:

Beeindruckende Verarbeitung hochwertiger Materialien, futuristisches Design, eigenwilliges und gewohnungsbedürftiges Einlenkverhalten, sicher zu verbessernde Pedalerie und gewaltiger Spielspaß nach einigen Trainingsminuten

F1 SIM COMPACT		
OPTIK	██████████	90 %
VERARBEITUNG	██████████	95 %
SPIELFEELING	██████████	90 %
PREIS-LEISTUNG	██████████	95 %
GESAMTNOTE:	93 %	
HERSTELLER:	DIGITAL EDGE	
TESTMUSTER:	HORNbacher	
	01-489 57 44	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 1.890,--	
SYSTEM:	PC	

F1 Racing Simulator für PC



Dieses Lenkrad aus dem Hause Digital Edge für den PC wurde uns von der Fa. Hornbacher Electronic zur Verfügung gestellt.

Optik:

Optisch dem F1 Sim Compact sehr ähnlich, jedoch durch Lederbezug ein wenig exklusiver. Wirkt futuristisch und doch gediegen. Eine Augenweide, wenn auch nicht ganz so schön wie Thrustmasters Formula 1.

Ausführung:

Ein Punkt, den dieses Lenkrad ganz eindeutig für sich entscheiden konnte, denn von der Vollmetallverarbeitung, über extrem hohe Button-Qualität bis hin zum Lederbezug ist da wirklich alles vom Allerfeinsten. Wenn man von der Pedalerie einmal absieht, die bei Thrustmasters Formula 1 noch eine Nuance besser verarbeitet und auch um eine Nummer größer aus-

gefallen ist. Bei den Pedalen des F1 Racing Simulators ist auch wesentlich zuviel "Spiel" vorhanden, so daß nach einiger Zeit der eine oder andere Wadenkrampf nicht ganz zu vermeiden sein wird.

Das Ding ist ganz einfach solide und perfekt verarbeitet, zeigt keine Mängel und garantiert extrem hohe Lebensdauer. Die Verbindungsstecker sind von sehr hoher Qualität, da ist nichts mit Kunststoff - alles aus Metall und sie erinnern mehr an das Innere eines PC's denn an ein Zubehörteil. Mehr können wir zu diesem Punkt nicht anmerken, der F1 Racing Simulator ist der klare Sieger in dieser Kategorie.

Befestigung:

Wie beim Produkt F1 Sim Compact aus gleichem Hause muß erstmal der Handwerker ran, um die Bodenplatte zusammenzuschrauben, ein Schräublein hier, eine Mutter da, aber dann ist

es auch schon geschehen. Die Platte wird unter den Monitor geschoben und bleibt dort auch und nur das Lenkrad wird mit zwei Metallschrauben an ihr befestigt. Keine Frage, wirklich userfreundlich ist diese Methode sicher nicht (Schrauben reindrehen wenn man fahren will, na ja!) aber zumindest ist sie qualitativ hervorragend gelöst.

Die Pedale krallen sich durch 4 Gummipoppen an jeden Bodenbelag fest, geben keinen Millimeter nach und vermitteln den Eindruck absoluter Realitätsnähe.

Specials:

Die beiden, direkt am Lenkrad angebrachten Buttons strotzen nur so vor Qualität und zeigen durch die angeschlossene LED Anzeige was sie können. Schalthebel oder Steuerkreuz sind nicht vorhan-

den, gehen dem echten Racingfreak aber auch nicht ab.

Spieleffeling: Das beste Spieleffeling, das auf dem PC zu beobachten was, extreme Realitätsnähe, wenn auch ein klein wenig schwammig. Ja, es macht einfach Spaß mit diesem Ding die Formel 1 Strecken zu bewältigen, denn Besseres haben wir nicht unter die Redakteursfinger bekommen.

Weiches (wie gesagt vielleicht eine Spur zu schwammiges) Einlenken in die Kurven, sofortige und auch spürbare Verminderung der Geschwindigkeit durch Weggehen vom Gas lassen echten Spielspaß aufkommen.

Gesamteindruck:

Schönes Ding mit noblelem Lederbezug, hervorragende Verarbeitung, Spitzen-Spielspaß, was will man mehr? Der F1 Racing Simulator aus dem Hause Digital Edge ist klarer Testsieger bei den PC-Lenkrädern.

F1 RACING SIMULATOR

OPTIK	90 %
VERARBEITUNG	95 %
SPIELEFFELING	95 %
PREIS-LEISTUNG	85 %

GESAMTNOTE:



HERSTELLER: DIGITAL EDGE

TESTMUSTER: HORNbacher

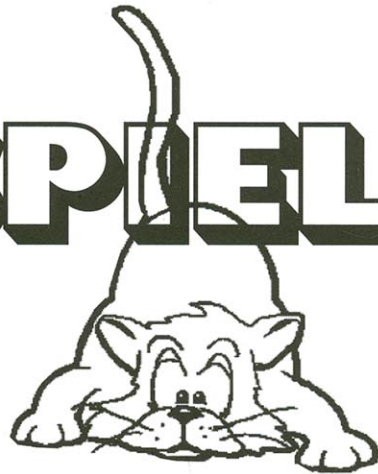
01-489 57 44

RICHTPREIS: CA. ÖS 3.990,-

SYSTEM: PC

CATS VIDEOSPIELE

1090 Wien, Nußdorferstraße 77
Tel./Fax: 310 55 62
cats@ping.at



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

NEUE UND GEBRAUCHTE SPIELE FÜR:

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

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

SPIEL DIENST!

Tauschgebühren:

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

Sie erreichen uns:

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

WANTED:

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

ANKAUF • VERKAUF • TAUSCH

Formula 1 für PC

Diese Steering Wheel von Thrustmaster für den PC wurde uns von der Fa. Darius HandelsgmbH. zur Verfügung gestellt.

Optik:

Ein schönes Stück aus dem Hause Thrustmaster ist uns da in die Finger gekommen, die Konsole wölbt sich an beiden Seiten zum Fahrer, wobei nur der rechte Bereich durch den Schalthebel ausgenutzt wird.

Ausführung:

Wie von Thrustmaster-Produkten gewöhnt, herrlich griffig und massiv verarbeitet. Exzellente Buttons direkt am Lenkrad, ein zwar sicher noch zu verbessernder, aber gut verarbeiteter Schalthebel nimmt die Gänge gut an und hat auch sonst zu keinerlei Problemen geführt. Massive Halbmietallverarbeitung des Lenkrades hätte man sich auch für die Befestigungsmechanik (Hartplastik!) gewünscht. Besonders stark waren wir von der Ausführung der Pedale beeindruckt, denn die sind schon in der absoluten Oberklasse anzusiedeln. Schwer und aus Metall lassen sie (vier Gummipoppen verhindern das Wegrutschen!) kaum Wünsche offen. Ein Kritikpunkt sei jedoch auch hier angebracht, denn das Gaspedal reagiert auf Nachlassen des Druckes zu träge, wodurch man immer wieder zum Bremsen genötigt wird, obwohl Wegnehmen von Gas auch gereicht hätte. Verarbeitung der Befestigungsmechanik mangel-

haft.

Befestigung:

Wir haben uns bereits vor dem Öffnen der Verpackung auf einige Zeit des Zusammenbauens eingestellt, denn auch hier ist Umständlichkeit Trumpf. Das Lenkrad wird mittel Hartplastikklemmen (ihkl. Plastikschräuben!!) an der Tischplatte montiert und wir hatten bereits zu Beginn den Eindruck, daß die Dinger nicht sehr lange überleben werden. Es knirschte und krachte die Mechanik und unter größter Vorsicht gelang die Montage. Schade, daß der Hersteller gerade an dieser Stelle gespart hat, Metallschrauben wären ja wohl nicht das Problem gewesen. Die Geschichte wirkt einfach (so wie auch beim Formula T2 und beim Grand Prix 1) viel zu umständlich und lädt nicht wirklich zu ein paar Runden so zwischendurch ein)

Specials:

Die beiden 2 Steuer- und Actionbuttons, die direkt am Lenkrad angebracht sind, haben hohe Qualität und sind sehr gut verarbeitet. Der Schalthebel ist das Beste, was uns von Thrustmaster untergekommen ist, könnte sich besser "einrasten", macht aber in der Praxis keine Probleme. Die Buttons selbst dienen nicht dazu, ohne Pedale zu fahren, auch wenn man in der Konfiguration diese Belegung wählen kann.



Spielfeeling:

Ähnliche Lenkung wie bei den beiden anderen Thrustmaster-Produkten, ein wenig zu zäh, aber nach einigen Proberunden absolut in Ordnung. Stellt ein wenig zu abrupt auf Geradeauslauf und läßt dem Spieler somit kaum Chance zum Verschnaufen, denn man muß immer darauf achten, den Boliden (auch in leichten Kurven oder nicht ganz exakten Geraden) im Griff zu haben. Den Spielspaß selbst beeinträchtigt diese Eigenart nur ganz am Anfang.

Gesamteindruck:

Geniale Optik, solide und exakte Verarbeitung, die beste Pedalerie aller PC-Wheels, wieder zu umständliche und teilweise schlecht verarbeitete Befestigungsmechanik, aber fast grenzenlosen Spielspaß bietet das Formula 1 Lenkrad aus dem Hause Thrustmaster.

Grand Prix 1 für PC

Dieses PC-Formel 1 Lenkrad wurde uns von der Fa. Darius HandelsgmbH & Co KG zur Verfügung gestellt.

Optik:

Für unseren Geschmack eine etwas zu schlichte Optik, die etwas an Karttracing erinnert. Das Lenkrad aus dem Hause Thrustmaster hätte sich optisch mehr Innovation verdient.

Ausführung:

Extrem griffiger Gummibelag wie beim Thrustmaster Formula T2, das Ding entgleitet einem praktisch nie und liegt hervorragend in der Hand. Die beiden Actionbuttons am Lenkrad selbst, sowie die Schalthebel an der Unterseite sind technisch ausgereift, super verarbeitet und reagieren auf geringsten Druck. Das müssen sie auch, denn Pedale sind bei diesem Wheel nicht dabei. Die zwei Knöpfe an der Lenksäule kommen qualitativ an den rest bei weitem nicht heran und wirken einfach filigran. Das Lenkrad selbst ist abnehmbar und wird durch ein Spiralkabel mit

FORMULA 1		
OPTIK		95 %
VERARBEITUNG		85 %
SPIELFEELING		85 %
PREIS-LEISTUNG		85 %
GESAMTNOTE:	88%	
HERSTELLER:	THRUSTMASTER	
TESTMUSTER:	DARIUS	
RICHTIGKEIT:	01-285 86 85-0	
SYSTEM:	CA. ÖS 2.190,--	
	PC	



der Lenksäule verbunden. Die gesamte Ausführung und Verarbeitung (Halbmetall) läßt auf lange Lebensdauer schließen und hat sich in unserem Härtestest sehr gut bewährt.

Befestigung:

Die Befestigung ist wieder so eine Sache und einfach typisch für Thrustmaster. Umständlich muß das Ding mit (Hartplastik!)-Klemmen an der Tischplatte montiert werden, denn ohne dieser Methode läuft gar nichts. Keine Gumminoppen und auch keine Möglichkeit, das Lenkrad auf die Oberschenkel zu legen und einfach so zu steuern. Wir meinen, daß die Verantwortlichen bei Thrustmaster zu der hervorragenden Verbreitung eine userfreundlichere Befestigungsmethode entwickeln sollten.

Specials:

4 Steuer- und Actionbuttons (die beiden am Lenkrad selbst qualitativ hochwertig, die beiden an der Lenksäule etwas filigran), zwei massive Schalterhebel aber leider kein zusätzliches Steuerkreuz vorhanden. Keine Pedalerie, aber sehr gute sehr gute Steuerung mittels Buttons.

Wird mit drei Games (Power F1, Rally X-Miles Add on und Rally Champion) ausgeliefert!

Spielfeeling:

Etwas zähe Lenkung, die zwar nicht hektisch und unvermittelt manövriert, aber doch gewöhnungsbedürftig ist. Durch die exzellente Griffigkeit des Lenkrades hat man die Situationen immer im Griff und auch die Buttons (Gas und Bremse ja nicht über Pedale möglich) reagieren sehr gut. Schaltung hervorragend, Gänge werden exakt angenommen.

Gesamteindruck:

Verarbeitung des Lenkrades sehr gut, wenn auch mit Problemen bei 2 Buttons. Gutes Spielfeeling trotz gewöhnungsbedürftiger Steuerung. Optisch sicher nicht das Gelbe vom Ei und wegen fehlender Pedalerie nur Außen-seiter. Mitgelieferte Spiele sind nicht vom Feinsten.

GRAND PRIX 1			
OPTIK			65 %
VERARBEITUNG			90 %
SPIELFEELING			85 %
PREIS-LEISTUNG			80 %
GESAMTNOTE:	80 %		
HERSTELLER:	THRUSTMASTER		
TESTMUSTER:	DARIUS		
	01-285 86 85-0		
RICHTPREIS:	CA. ÖS 990,-		
SYSTEM:	PC		

Performer Turbo Wheel für PC

Diese PC-Formel 1 Lenkrad wurde uns von der Fa. Electronic Land zur Verfügung gestellt.

Optik:

Schlicht und irgendwie farblos wirkt dieses Lenkrad aus dem Hause SC&T, es vermag einfach nicht zu gefallen.

Ausführung:

Mäßig griffige Oberfläche, Vollkunststoffausführung und filigran wirkende Actionbuttons reihen das Per4mer Turbo Wheel an das Ende der Rangliste. Kein einziger Punkt vermochte uns zu überzeugen und auch die Pedale haben eine zu glatte Oberfläche, so daß man (obwohl groß genug konzipiert) einfach viel zu oft nach "oben" wegrutscht. Die Pedale selbst haben wieder an der Unterseite Gumminoppen, so daß sie als ganzer nie den Grip verlieren. Die Pedale sind im Inneren (bist auf die Zugfeder) aus Vollkunststoff, was bei extremerer und längerer Belastung durchaus zu Abnützungserscheinungen führen könnte.

Befestigung:

Das Per4mer Turbo Wheel wird mit 4 Saugknöpfen am Tisch befestigt und hält dort auch bombenfest. Die Pedale halten (wie oben beschrieben) durch die Gumminoppen immer die Stellung, wenn auch ihr Gewicht wieder einmal wesentlich

zu gering ausgefallen ist. Die Befestigung also ist zweckdienlich und wirkungsvoll und mit Sicherheit auch der herausragendste Punkt an diesem Lenkrad.

Specials:

8 Steuer- und Actionbuttons, leider kein und kein zusätzliches Steuerkreuz vorhanden, somit nicht ohne Pedale spielbar.

Spielfeeling:

Sehr direktes aber viel zu hektisches Einlenkverhalten des Wheels, man bekommt kaum Kurvenfeeling, zu "eckig" wirkt das Ganze und konnte auch durch Justierung nicht in den Griff bekommen werden. Schnelles (fast zu schnelles) Rückstellen in den Geradeauslauf.

Gesamteindruck:

Schwache Optik, mäßige Verarbeitung, sehr gute Befestigung aber sehr schwaches Spielfeeling. Das Per4mer Turbo Wheel sollte vom Hersteller wohl nochmal überdacht werden, denn bei diesem Lenkrad sind einige Verbesserungen unbedingt nötig.

PER4MER TURBO WHEEL			
OPTIK			50 %
VERARBEITUNG			60 %
SPIELFEELING			55 %
PREIS-LEISTUNG			65 %
GESAMTNOTE:	58 %		
HERSTELLER:	SC&T		
TESTMUSTER:	ELECTRONIC LAND		
	01-505 76 35-0		
RICHTPREIS:	CA. ÖS 1.199,-		
SYSTEM:	PC		

RACE LEADER 3D für PC



Diese PC-Formel 1 Lenkrad wurde uns von der Fa. Darius Software Großhandels GmbH zur Verfügung gestellt.

Optik:

Geprägt von relativer Schlichtheit kann das vorliegende Lenkrad zwar gefallen, zur Begeisterung fehlt jedoch innovatives Design

Ausführung:

Der Belag am Lenkrad ist wenig griffig und wenn erst mal das Adrenalin in einem Grand Prix ausgestossen wird und die Hände leicht feucht werden, dann ist es beim Race Leader 3 D vorbei mit dem Grip.

Halbmetallausführung im Inneren lassen auf lange Lebensdauer schließen und auch die gesamte Konstruktion wirkt solide und stabil.

Etwas wackelige und filigrane Ausführung der

Buttons und Schalthebel am bzw. neben dem Lenkrad haben den technischen Gesamteindruck ein wenig getrübt. Die Knöpfe lassen sich zudem noch etwas schwer drücken, die Schalthebel allerdings reagieren auf sanften Druck sehr genau. Die Lenksäule ist sowohl in ihrer Länge als auch im Neigungswinkel verstellbar, was die richtige Stellung des Rades am Tisch vereinfacht.

Die Pedale sind hervorragend ausgeführt, sie reagieren auf leichte Berührung, sind auch von der Größe ansprechend gelungen und rutschen durch die Gumminoppen an der Unterseite nur selten weg, obwohl das Gewicht auch bei diesem Wheel viel zu gering ausgefallen ist.

Befestigung:

Das Race Leader 3 D wird mit zwei Saugknöpfen an der Tischplatte fixiert oder kann auch zwischen die Beine geklemmt werden, Zweitere

Variante

hat uns persönlich besser gefallen, weil die Saugknöpfe den Halt am Tisch nicht wirklich gewährleisten. Das Ding rutscht bei massivem Druck zu oft nach vorne und der Spieler verliert einfach zu schnell die Kontrolle über seinen Boliden.

Specials: 9 Steuer- und Actionbuttons, ein zusätzliches Steuerkreuz und 2 Schalthebel an den Seiten sind vorhanden und so hat der Spieler auch die Möglichkeit, ohne Pedal zu fahren. Allerdings macht es so nur den halben Spaß.

Spielfeeling:

Die Lenkbewegungen mit dem Race Leader 3D werden zu sensibel und weich auf die Strecke übertragen und so werden lange und weite Kurven anfangs zu Problemen führen.

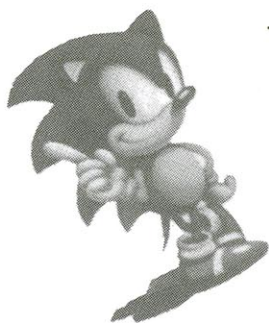
Enge Kurven hingegen lassen sich auch zu Beginn mit dem Lenkrad hervorragend fahren. Ab gesehen davon, daß wir gewaltige Probleme damit hatten, dem Wheel auch das Lenken nach rechts beizubringen (erst nach mehrmaligem Justieren und Kalibrieren ist der gewünschte Effekt eingetreten) macht das Fahren mit diesem Lenkrad Spaß, das Gelb vom Ei in puncto Steuerung und Präzision ist es aber bei weitem nicht.

Gesamteindruck:

Gute Verarbeitung, hervorragend gestaltete und ausgeführte Pedale, eine annehmbare Optik und mittlerer Spielspaß machen das Lenkrad Race Leader 3D aus dem Hause Guillemot zwar zu einer Alternativvariante, zu einem Spitzenplatz hat es allerdings nicht gereicht.

RACE LEADER 3D		
OPTIK		75 %
VERARBEITUNG		85 %
SPIELFEELING		75 %
PREIS-LEISTUNG		90 %
GESAMTNOTE:	81%	
HERSTELLER:	ACCESS LINE	
TESTMUSTER:	DARIUS	
	01-285 86 85-0	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 1.190,-	
SYSTEM:	PC	

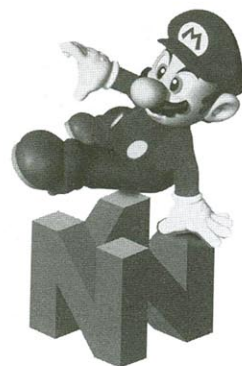
ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH



VIDEOSPIELE

PRECAN

3X in WIEN



WIR HABEN FÜR SIE

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

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



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

VERLEIH

NEUESTER

SPIELE

PLAYSTATION

NUR 1.790,-

STÄNDIG

**TOLLE
ANGEBOTE**

TOLLE

EINTAUSCH

MÖGLICHKEITEN

(z.B. kompl. Systemtausch)

**PLAYSTATION-
SPIELE**

AB 249,-

RIESENAUSWAHL

BARANKAUF!

CASS. VERKAUF

ab 99,-

VERLEIH

ab 20,-/KAL.Tg

AUCH AUF TAUSCHKASSETTEN:

6 MONATE VOLLGARANTIE

MITTEL

GESCHOSS

TOP

20

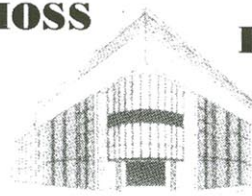
Tel.Nr: 9829467

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!

Formula T2 für PC



Diese PC-Formel 1 Lenkrad wurde uns von der Fa. Darius Handels GmbH zur Verfügung gestellt.

Optik:

Das Ding sieht irgendwie aus, als säße man in einer Spielhalle des Jahres 1980 und gerade deshalb gefällt das Formula T2 wahrscheinlich. Es hat etwas Klassisches an sich, wenn auch gepaart mit extremer Schlichtheit.

Ausführung:

Extrem griffiger Gummibelag hält jedem Schweißausbruch stand, etwas Besseres ist uns nicht untergekommen. Die beiden Actionbuttons wirken allerdings ebenso wie der Schalthebel zwar massiv aber technisch unausgereift. Die Knöpfe reagieren erst nach mehrmaligem Drücken und der Schalthebel hat überhaupt kein Spiel, was zwar den Vorteil des kurzen Weges hat, aber trotzdem wesentlich bes-

ser hätte ausgeführt werden müssen.

Halbmetallausführung weist auf lange Lebensdauer hin und im GAMEXpress Dauertest hat es auch keinerlei Probleme in dieser Richtung gegeben. Die Lenksäule ist in keiner Art und Weise verstellbar, was bei dieser Konstruktion aber auch nicht vonnöten ist.

Die Ausführung der Pedale ist von der Verarbeitung und der Qualität sicher das Beste am Markt, denn hier spielt sich im Inneren nichts aus Plastik, sondern alles aus massivem Metall ab. Das Gewicht der Pedale ist dementsprechend hoch und doch garantiert es nicht die Rutschfestigkeit, denn fehlende Gumminoppen lassen die Finger immer wieder weggleiten. Hätte man daran noch gedacht, dieser Teil wäre wohl perfekt geworden.

Die Pedale sind hervorragend ausgeführt, sie reagieren auf leichte Berührung, sind auch von der Größe ansprechend gelungen und rutschen durch die Gumminoppen an der Unterseite nur sel-

ten weg, obwohl das Gewicht auch bei diesem Wheel viel zu gering ausgefallen ist.

Befestigung:

Die Befestigung des Formula T2 aus dem Hause Thrustmaster ist wohl das Umständlichste, was uns unter die Redakteursfinger gekommen

ist. Da ist nichts mit Ansaugen oder Anklemmen und Loslegen. Nein, da muß man erst einmal die Klemmen und Saugknöpfe aus der Plastikverpackung holen das Ganze zusammenbauen und dann kann es einem trotzdem noch passieren, daß die Tischplatte überhaupt zu dick ist und sich das Lenkrad nicht festklemmen läßt. Daß die Klemmen aus Hartplastik bestehen bestärkt unseren Eindruck, daß hier eher leicht mal etwas brechen könnte. Klar, wenn die Arbeit einmal verrichtet ist hält das Lenkrad bombenfest und dem Spielspaß steht nichts mehr im Wege.

Trotzdem hätte man hier von Herstellerseite ein wenig userfreundlicher denken müssen.

Specials:

2 Steuer- und Actionbuttons, ein Schalthebel aber leider kein zusätzliches Steuerkreuz vor-

handen, somit nicht ohne Pedale spielbar. Wird mit dem Game Grand Prix 2 von Microprose ausgeliefert

Spiel feeling:

Etwas schwammiges Einlenkverhalten, was auch nicht durch Justierung wegzukriegen war hat das Spiel feeling ein wenig getrübt, aber durch die massive Verarbeitung (speziell der Pedale) hat man das Gefühl, wirklich im Formel 1 Boliden zu sitzen und der Spielspaß bleibt praktisch nie auf der Strecke. Wenn man von der Bedienung des Schalthebels, der wie ein verlassener Champignon aus der Konsole zu wachsen scheint, einmal ab- sieht.

Gesamteindruck:

Hervorragende Verarbeitung der Pedale, irre griffig, massiv ausgeführt mit Problemen in der Buttonverarbeitung. Optik ist nicht Jedermanns Sache. Befestigungsarbeit unglaublich userunfreundlich. Spiel feeling sehr gut, wenn auch nicht wirklich herausragend.

FORMULA T2	
OPTIK	60 %
VERARBEITUNG	90 %
SPIELFEELING	85 %
PREIS-LEISTUNG	80 %
GESAMTNOTE:	79 %
HERSTELLER:	THRUSTMASTER
TESTMUSTER:	DARIUS
	01-285 86 85-0
RICHTPREIS:	CA. ÖS 1.990,-
SYSTEM:	PC

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777



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 29,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 39,95
CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK 59,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,95
X-FLORER - CHEAT-CARTRIDGE 89,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLUS) 29,95
LENKRAD GAMEST.MK II (+PED.) 119,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,95
(INKL. PEDALE) (FÜR PSX, SAT, N64)
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 79,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) 79,95

- COLIN McRAE RALLY (JULI) (PSX) 89,95
- MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
MEM. CARD 15 BL. ORIG. (VER. FARB.) 136,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,95
ACTUA TENNIS 89,95
ADIDAS POWER SOCCER '98 (JUNI) 89,95
AIRONAUTS (AUG) 89,95
ALL STAR TENNIS (JULI) 89,95
ALUNDRA (JULI) 89,95
ARMORED CORE (JUNI) 89,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 2 74,95
AZURE DREAMS (JULI) 89,95
BABY UNIVERSE (JUNI) 79,95
BATMAN UND ROBIN (JUNI) 84,95
BLASTO (JULI) 79,95
BLOODY ROAR - BEAST 84,95
BOMBERMAN WORLD (JUNI) 79,95
BREATH OF FIRE 3 (JUNI) 89,95
BUBBLE BOBBLE 2 89,95
BUST A MOVE 3 59,95
CART INDY CAR-WORLD SERIES 79,95
CIRCUIT BRAKERS (JUNI) 89,95
COLIN McRAE RALLY (JULI) 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
CONSTRUCTOR (AUG) 89,95
COOL BOARDERS 2 89,95
CRASH BANDICOOT 2 89,95
CRIME KILLER (JUNI) 89,95
CYBALL ZONE 89,95

Space Beamer
Der Nr. 1 Hit aus den USA
("Toy of the Year" 1997)
jetzt auch in Deutschland!

Strahlung ungefährlich dank
spezieller Infrarot-Technik!

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) 59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) 79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95

**NUTZEN SIE
UNSEREN BESONDEREN
VORBESTELL-SERVICE!**
SIND BEI IHRER BESTELLUNG
NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR,
ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE
ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI!
BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.
SIE KÖNNEN AUCH UNSER
KOSTENLOSES PREIS-
LISTEN-MAGAZIN MIT
FRANKIERTEM (3 DM)
UND ADRESSIERTEM
RÜCKUMSCHLAG
ANFORDERN.



- GRAN TURISMO
(PSX) 89,95**
- DEAD OR ALIVE (JUNI) 109,95
DEATHTRAP DUNGEON 89,95
SPIELEBERATER DEATHTRAP DUN. 19,95
DIABLO 89,95
DREAMS (JUNI) 89,95
EVERYBODY'S GOLF (JUNI) 79,95
EXTREME SNOWBOARD 89,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 89,95
FIGHTING FORCE 89,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FLUID (AUG) 79,95



- ALLUNDRA (JULI) (PSX) 89,95
BREATH OF FIRE 3 (JUNI) (PSX) 89,95
BATMAN & ROBIN (JUNI) (PSX) 84,95
EVERYBODY'S GOLF (JUNI) (PSX) 79,95
- FORMEL 1 '97 109,95
FORSÄKEN 84,95
GEX 2 (GEX 3D) 89,95
GHOST IN THE SHELL (JULI) 89,95
GOLDEN GOAL '98 89,95
GRAN TURISMO 89,95
HEART OF DARKNESS (JULI) 89,95
HUGO 1 89,95
INDY 500 89,95
JET RIDER 2 79,95



- DEAD OR ALIVE (JUNI) (PSX) 109,95
HEART OF DARKNESS (JULI) (PSX) 89,95
ROAD RASH 3D (JUNI) (PSX) 89,95
NEED FOR SPEED 3 (PSX) 89,95
- KICK OFF WORLD (MAI) 89,95
KLONOA (JUNI) 89,95
KULA WORLD (JULI) 89,95
LUCKY LUKE 89,95
MAGESLAYER (JULI) 89,95
MASTERS OF TERAS KASI 89,95
MEDIEVIL (JUNI) 89,95
MEGA MAN 8 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
MEN IN BLACK 89,95
MOTORHEAD 89,95
NAGANO WINTER OLYMPICS 94,95



- ONE (PSX) 89,95
PREMIER MANAGER '98 (PSX) 89,95
GEX 2 (GEX 3D) (PSX) 89,95
KULA WORLD (JULI) (PSX) 89,95
- NASCAR '98 89,95
NBA LIVE '98 89,95
NBA PRO '98 89,95
NEED FOR SPEED 3 89,95
NEWMAN HAAS RACING 89,95
NHL '98 89,95
NHL FACE OFF '98 (JUNI) 79,95
NHL POWERPLAY HOCKEY '98 84,95
NIGHTMARE CREATURES 79,95
ONE 89,95
PANDEMONIUM 2 84,95
PET IN TV (JUNI) 79,95
PITFALL 3D 89,95
POINT BLANK (JULI) 89,95
POINT BLANK INKL. GUN (JULI) 154,95
POY POY 89,95
PREMIER MANAGER '98 89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK 79,95

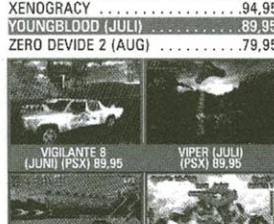
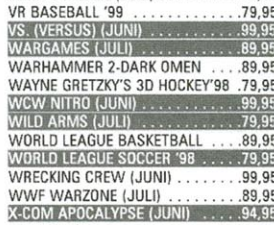
- RASCAL 89,95
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT 84,95
CONTROL PAD RESIDENT EVIL 69,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST 114,95
ROAD RASH 3D (JUNI) 89,95
SAN FRANCISCO RUSH (JUNI) 89,95
SENTINEL RETURNS (JULI) 89,95
SHADOW GUNNER (JULI) 94,95
SKULL MONKEYS 89,95



- FRANKREICH '98-FUßBALL-WM
(PSX) 89,95 (N64) 119,95**
- SNOWRACER '98 89,95
SPAWN 79,95
SPICE WORLD 49,95
STEEL REIGN 79,95
STREET FIGHTER COLLECTION 84,95
SUPERCROSS '98 84,95
SUPER MATCH SOCCER 84,95
SUPER PANG COLLECTION 89,95
TEST DRIVE 4 89,95
THEME HOSPITAL 89,95
TOCA TOURING CAR CHAMPION. 89,95



- GOLDEN GOAL '98 (PSX) 89,95
FORSÄKEN (PSX) 84,95 (N64) 129,95
- TOMB RAIDER 2 (PSX) 89,95
TOTAL NBA '98 (PSX) 89,95
- TOMB RAIDER 2 89,95
SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2 19,95
TOMBI (JULI) 89,95
TOMMI MAKINEN RALLY 89,95
TOTAL NBA '98 89,95
TREASURES OF THE DEEP (JUNI) 89,95
UBIK 99,95
V-BALL 89,95
V-RALLY 89,95
VIGILANTE 8 (JUNI) 89,95
VIPER (JULI) 89,95
VIVA FOOTBALL (JULI) 89,95
VR BASEBALL '99 79,95
VS. (VERSUS) (JUNI) 99,95
WARGAMES (JULI) 89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 79,95
WCW NITRO (JUNI) 99,95
WILD ARMS (JULI) 79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98 79,95
WRECKING CREW (JUNI) 99,95
WWF WARZONE (JULI) 89,95
X-COM APOCALYPSE (JUNI) 94,95
XENOGRAED 94,95
YOUNGBLOOD (JULI) 89,95
ZERO DEVIDE 2 (AUG) 79,95



- VIGILANTE 8 (JUNI) (PSX) 89,95
VIPER (JULI) (PSX) 89,95
GT 64 CHAMP. ED. (JUNI) (N64) 124,95
WETRIX (JUNI) (N64) 109,95

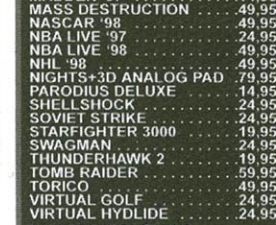
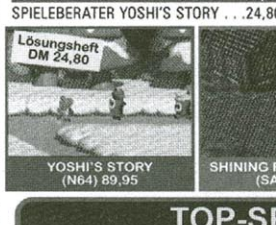
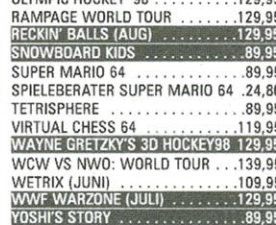
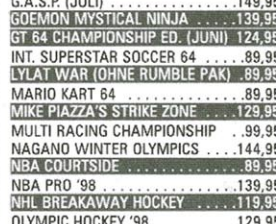
Nintendo 64

- NINTENDO 64 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD
UND AV-SCART-KABEL
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN 64,95
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO 59,95
(INKL. MEMORY-CARD 0,25 MEG)
LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, RUMBLE-
FKT., MEMORY CARD-EINSCHUB 129,95
GAME BUSTER 99,95
MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIG. 34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
HYPER PAK (RUMB. PAK + MEM. CARD) 49,95
LX4 TREMOR PAK 29,95

- AERO FIGHTER ASSAULT 139,95
AERO GAUGE (JUNI) 144,95
BANJO UND KAZOOIE (JULI) 89,95

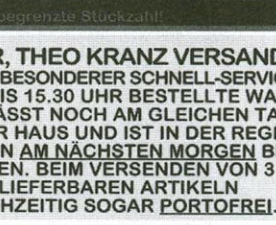
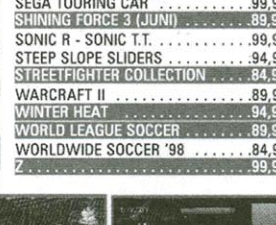
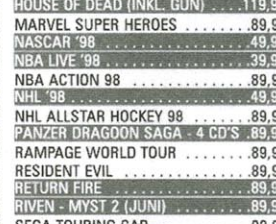


- BANJO & KAZOOIE
(JULI) (N64) 89,95**
- BIO FREAKS (JULI) 129,95
BOMBER MAN 64 89,95
BUST A MOVE 2 99,95
CRUISIN WORLD (JUNI) 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
DUAL HEROES 129,95
EXTREME G 119,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 129,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 119,95
FIGHTER'S DESTINY 129,95
FORSÄKEN 129,95
G.A.S.P. (JULI) 129,95
GOEMON MYSTICAL NINJA 139,95
GT 64 CHAMPIONSHIP ED. (JUNI) 124,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 89,95
LYLAT WAR (OHNE RUMBLE PAK) 89,95
MARIO KART 64 89,95
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE 129,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 99,95
NAGANO WINTER OLYMPICS 144,95
NBA COURTSIDE 89,95
NBA PRO '98 139,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY 119,95
OLYMPIC HOCKEY '98 129,95
RAMPAGE WORLD TOUR 129,95
RECKIN' BALLS (AUG) 129,95
SNOWBOARD KIDS 89,95
SUPER MARIO 64 89,95
SPIELEBERATER SUPER MARIO 64 24,80
TETRISPHERE 89,95
VIRTUAL CHESS 64 119,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 129,95
WCW VS NWO: WORLD TOUR 139,95
WETRIX (JUNI) 109,95
WWF WARZONE (JULI) 129,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY 24,80



Sega Saturn

- SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 +
SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG. 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 89,95
6-PLAYER-ADAPTER 29,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,95
ATLANTIS - ZCD'S 89,95
BEDLAM 79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,95
BURNING RANGERS (JUNI) 89,95
COMMAND & CONQUER 79,95
COURIER CRISIS 89,95
CROC 89,95
DARK SAVIDOR 74,95
DRAGON FORCE 89,95
ENEMY ZERO - 4 CD'S 99,95
HOUSE OF DEAD 89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) 119,95
MARVEL SUPER HEROES 89,95
NASCAR '98 49,95
NBA LIVE '98 39,95
NBA ACTION 98 89,95
NHL '98 49,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 89,95
PANZER DRAGON SAGA - 4 CD'S 89,95
RAMPAGE WORLD TOUR 89,95
RESIDENT EVIL 89,95
RETURN FIRE 89,95
RIVEN - MYST 2 (JUNI) 89,95
SEGA TOURING CAR 99,95
SHINING FORCE 3 (JUNI) 89,95
SONIC R - SONIC T.T. 99,95
STEEL SLOPE SLIDERS 94,95
STREET FIGHTER COLLECTION 84,95
WARCRAFT II 89,95
WINTER HEAT 94,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95
WORLDWIDE SOCCER '98 84,95
Z 99,95

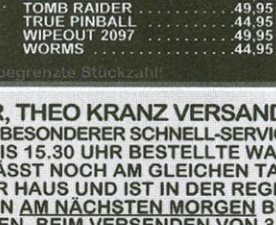


TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SO LANGE DER VORRAT REICHT

- SEGA SATURN**
3 DIRTY DWARVES 39,95
AMOK 39,95
ANDRETTI RACING (ENGL.) 24,95
BLAM MACHINEHEAD 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
BUST A MOVE 3 39,95
CRIMEWAVE 14,95
DARKLIGHT CONFLICT 24,95
FORMULA KARTS 39,95
JOHNNY BAZOOKATONE 14,95
MADDEN '97 14,95
MASS DESTRUCTION 49,95
NASCAR '98 49,95
NBA LIVE '97 24,95
NBA LIVE '98 49,95
NHL '98 49,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD 79,95
PARODIUS DELUXE 14,95
SHELLSHOCK 24,95
SOVIET STRIKE 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
SWAGMAN 24,95
THUNDERHAWK 2 19,95
TOMB RAIDER 59,95
TORICO 49,95
VIRTUAL GOLF 24,95
VIRTUAL HYDLIDE 24,95

- SONY PLAYSTATION**
MASS DESTRUCTION 59,95
MOTOR MASH 59,95
NOTE 59,95
OLYMPIC GAMES 49,95
POWERBOAT RACING 69,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM 69,95
- PLATINUM-EDITION**
ADIDAS POWER SOCCER 49,95
AIR COMBAT 49,95
ALIEN TRILLOGY 44,95
BUST A MOVE 2 49,95
CRASH BANDICOOT 49,95
DESTRUCTION DERBY 2 49,95
FADE TO BLACK 44,95
FORMEL 1 '96 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO 49,95
INT. TRACK AND FIELD 44,95
MICRO MACHINES V3 49,95
PANDEMONIUM 49,95
PORSCHE CHALLENGE 49,95
RAYMAN 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION 49,95
ROAD RASH 44,95
SOUL BLADE 49,95
SOVIET STRIKE 44,95
TEKKEN 2 49,95
THUNDERHAWK 2 44,95
TOMB RAIDER 49,95
TRUE PINBALL 44,95
WIPEOUT 2097 49,95
WORMS 44,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!



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

0049 / 85 17 37 77

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

LX4 Steering Rumble für N 64

Dieses Lenkrad ist nur mit Nintendo 64 Spielen kompatibel, beinhaltet einen Rumble-Force Modus und wurde uns von der Firma Hornbacher zur Verfügung gestellt.

Optik:

Das LX4 Steering Wheel mit Rumble Force liegt optisch im Bereich der beiden anderen Gamester-Produkte, also dem PSX Wheel und dem MK11 (mit Rumble Force Modus), kommt aber alleine durch seine grüne Farbe, den 4 gelben Action-Buttons direkt am Lenkrad und auch dem Schacht für die Memory-Card einfach besser rüber. Sicher das schönste Wheel für die Konsole.

Ausführung:

Eine Nuance weniger griffig als das PSX Lenkrad (mit Rumble Force) präsentiert sich das LX4 Steering Wheel mit Rumble Force in Halbmetallausführung und hat auch unter heftigsten Lenkbewegungen keine Probleme gemacht. Solide Ausführung der Action-Buttons direkt am Lenkrad, sie reagieren auf leichtesten Druck. Wie auch bei den beiden anderen Gamester-Produkten sind auch hier die Pedale zwar hervorragend verarbeitet, rutschen durch die an der

Unterseite angebrachten Gummknoppen (trotz des relativ niedrigen Gewichts) nicht weg, sind aber viel zu klein ausgefallen und so kommt es auch hier ab Schuhgröße 42 zu Krämpfen in den Beinen. Ein Punkt, der sicher noch zu verbessern wäre.

Befestigung:

Wie auch die beiden anderen Produkte wird das LX4 Steering Wheel mit Rumble Force durch vier Saugknöpfe an der Tischplatte befestigt (es hält aber nur mit den aufgesetzten Gummknoppen sehr gut) und kann durch die sensible Steuerung ohne weiteres auch auf den Knien Platz finden und wird auch dort (unbefestigt!) hervorragend seinen Dienst tun.

Specials:

13 Steuer- und Actionbuttons, ein zusätzliches Steuerkreuz und ein Schalthebel ermöglichen dem Spieler auch ohne Pedale seine Runden zu drehen. Der Schacht für die Memory Card ermöglicht trotz Lenkrad und Rumble Force Effekt das Abspeichern der Spielstände. Der Rumble Modus kann ein- bzw ausgeschaltet werden, jedoch nicht (wie beim PSX Pendant) reguliert werden. Es rumbelt das Ding einfach vor sich hin, der Effekt



wirkt nicht wirklich störend aber nach dem Ausschalten hat er uns nicht sehr gefehlt.

Spielfeeling:

Steuerung und Spielfeeling sind aufgrund gleicher Technik ebenso überzeugend wie bei den anderen Produkten von Gamester, (PSX Wheel MK11 und PSX Wheel mit Rumble Force), das Vibrieren des Lenkrades kommt durch die fehlende Regulierbarkeit nicht so wirklich gut rüber (aber man kann den Effekt ja einfach wegschalten), der Spielspaß bleibt bei diesem Lenkrad in keiner Sekunde auf der Strecke.

Hervorragendes Einlenkverhalten, schnelle und präzise Rückstellung auf den Geradeauslauf und exaktes Driftverhalten lassen wahrlich Freude aufkommen

Gesamteindruck:

Das LX4 Steering Wheel mit Rumble Force aus dem Hause Ga-

mester kann sowohl in puncto Optik (auch wenn auch dieses Design sicher nicht der Weisheit letzter Schluß ist) als auch im Bereich der Verarbeitung und Befestigung absolut überzeugen.

Der Spielspaß kommt durch hervorragende Steuerungstechnik nie zu kurz und eigentlich geben bei diesem Lenkrad nur die zu kleinen Pedale und der nicht regulierbare Rumble-Mode Anlaß zur Kritik. Und selbst diese verstummt nach einigen gedrehten Runden, denn das LX4 Steering Wheel mit Rumble Force ist eindeutig Testsieger im Bereich Nintendo 64!

LX 4 STEERING RUMBLE

OPTIK	85 %
VERARBEITUNG	90 %
SPIELFEELING	85 %
PREIS-LEISTUNG	90 %

GESAMTNOTE:

88%

HERSTELLER: GAMESTER

TESTMUSTER: HORNbacher

01-489 57 44

RICHTPREIS: CA. ÖS 1.100,-

SYSTEM: NINTENDO 64

Race Leader 64



Dieses Wheel wurde uns von der Fa. Darius HandelsgmbH zur Verfügung gestellt

Testwertung siehe Race Leader 32, Optik, Ausführung, Specials, Befestigung und Spiel feeling identisch nur eben für Games des Nintendo 64

RACE LEADER 64

OPTIK		90 %
VERARBEITUNG		75 %
SPIELFEELING		60 %
PREIS-LEISTUNG		80 %

GESAMTNOTE:

76 %

HERSTELLER: ACCESS LINE

TESTMUSTER: DARIUS
01-285 86 85-0

RICHTPREIS: CA. ÖS 1.190,--
SYSTEM: NINTENDO 64

Per4mer Racing Wheel für PS, N64 u. Sat

Dieses Lenkrad ist sowohl für PlayStation, Saturn als auch für den Nintendo 64 geeignet und wurde uns von der Firma Electronic Land zur Verfügung gestellt.

Optik:

Optisch ist das Per4mer Racing Wheel aus dem Hause SC&T durch Schlichtheit und Funktionalität geprägt, jedoch wie auch das Hot Wheel

sicher nicht der Weisheit letzter Schluß.

Ausführung:

Griffiges Lenkrad in Vollplastikausführung, die bei härterer und längerer Belastung und Beanspruchung zu Problemen führen kann, wenn dies auch in unserer Testphase nicht eingetreten ist. Filigrane Ausführung der entsprechenden Buttons neben dem Armaturenbrett, die Knöpfe lassen

sich schlecht drücken und rasten auch nicht exakt ein. Die Pedale wurden mit einer Art Raster versehen und lassen sich zwar exakt, jedoch etwas schwer treten. Pedalausmaße wie beim Per4mer Hot Wheel, also nichts für zu große Füße und auch das Gewicht wieder zu gering, da Vollplastiktechnologie (Pedalapparat rutscht weg!)

Befestigung:

Das Per4mer Racing Wheel wird durch 4 Saugknöpfe auf der Tischplatte befestigt und hält ebenso wie das Hot Wheel stabil allen Beanspruchungen stand. Es gibt auch unter extremer Belastung keinen Millimeter nach. Verstellbarkeit des Neigungs-

Zubehör-Special

ideale Rennfeeling. Sicher eines der schwächsten Lenkräder in unserem Dauertest. Das Einlenkverhalten ist ein wenig ruckelig und ungenau, der Geradeauslauf jedoch bestechend.

Gesamteindruck:

Das Per4mer Racing Wheel aus dem Hause SC&T kann weder durch die Optik, noch durch Verarbeitung und Spiel feeling überzeugen und schneidet so in unserem Dauertest im unteren Drittel ab. Das Lenkrad ist mit Spielen wie "Rage Racer", "Gran Turismo" oder "Porsche Challenge" leider nicht kompatibel und scheidet als Allround-Lenkrad eindeutig aus. Wirkliche Verarbeitungs-



winkels auch hier leider nicht möglich.

Specials:

9 Steuer- und Actiobuttons, die das Spielen auch ohne Pedale ermöglichen, jedoch leider kein zusätzliches Steuerkreuz vorhanden.

Spiel feeling:

Das Racing Wheel kommt an die Präzision des Hot Wheels bei weitem nicht heran und schafft so auch nicht das

oder Befestigungsprobleme sind beim GAMEXpress Dauertest keine aufgetreten, der Spielspaß blieb jedoch meist auf der Strecke.

PER4MER RACING WHEEL

OPTIK		60 %
VERARBEITUNG		50 %
SPIELFEELING		40 %
PREIS-LEISTUNG		50 %

GESAMTNOTE:

50 %

HERSTELLER: SC&T

TESTMUSTER: ELECTRONIC LAND
01-505 76 35-0

RICHTPREIS: CA. ÖS 1.099,--
SYSTEM: PS, N 64 UND SAT

Per4mer Hot Wheel für PS, N64 u. Sat

Dieses Lenkrad ist sowohl für PlayStation, Saturn als auch für den Nintendo 64 geeignet und wurde uns von der Firma Electronic Land zur Verfügung gestellt.

Optik:

Optisch ist das Per4mer Hot Wheel aus dem Hause SC&T/Mattel mit Sicherheit nicht das Gelbe vom Ei, Gusto und Ohrfeigen sind jedoch bekanntlich verschieden. Man hätte sich in puncto Design speziell am Armaturenbrett etwas mehr Mühe geben können.

Ausführung:

Hervorragend ausgeführtes Innenleben im Lenkrad selbst, Stahlkugellager und Polycarbonat-Zahnräder bestätigen den Eindruck der langen Lebensdauer. Schließlich hat sich das Per4mer über 3 Monate lang in unserer Redaktion einem Härtestest unterziehen müssen und in keiner Situation versagt. Sehr gut ausgeführter und griffiger Belag am Rad selbst, so daß auch bei Schweißausbrüchen während eines haarigen Rennens nie der Grip verloren geht.

Die Pedale hingegen lassen etwas zu wünschen übrig, Plastikverarbeitung im Inneren (außer der Metallfeder, die den Druck des Pedals herstellt) haben zwar im GAMEXpress-Test zu keinerlei Problemen geführt, jedoch bei noch größerer Beanspruchung könnte es zu Abnützungserscheinungen kommen. Weiters

wurden die Pedale maximal für Schuhgröße 42-43 konzipiert, denn Leute, die auf größerem Fuß leben haben damit leichte Probleme. Auch das Gewicht des gesamten "Pedal-Apparates" ist ein wenig zu gering ausgefallen und so rutschen die Dinger öfters weg.

Befestigung:

Das Per4mer Hot Wheel wird durch 4 Saugknöpfe auf der Tischplatte befestigt, hält stabil allen Beanspruchungen stand und gibt auch unter extremer Belastung keinen Millimeter nach. Verstellbarkeit des Neigungswinkels leider nicht möglich.

Specials:

14 Steuer- und Actiobuttons und ein zusätzliches Steuerkreuz, die das Spielen auch ohne Pedale ermöglichen.

Spielfeeling:

Das Hot Wheel besticht durch unglaubliche Präzision in der Steuerung. Kein Ruckeln, kein ungewollt hektisches Einlenken, keine Probleme in engen Kurven. Punktgenaues Driften der Fahrzeuge ist ebenso problemlos möglich wie das Ziehen weiter Kurven ohne Speedverlust.

Gesamteindruck:

Das Per4mer Hot Wheel aus dem Hause Mattel wurde aufgrund der Präzisionssteuerung von der GAMEXpress Redaktion zu einem der besten Konsolenlenkräder gewählt, die optischen (Lenkrad) und technischen (Pedale)



Mängel wären bei einer Neuauflage des Hot Wheels zu beheben, wenn auch die Verarbeitung der Pedale im GAMEXpress Härtestest zu keinerlei Problemen geführt haben.

PER4MER HOTWHEEL

OPTIK	70 %
VERARBEITUNG	85 %
SPIELFEELING	90 %
PREIS-LEISTUNG	90 %

GESAMTNOTE:

84 %

HERSTELLER: SC&T/MATTEL

TESTMUSTER: ELECTRONIC LAND

01-505 76 35-0

RICHTPREIS: CA. ÖS 1.299,-

SYSTEM: PS, N 64 UND SAT

PSX Wheel MK11



Dieses Lenkrad ist nur mit PlayStation Spielen kompatibel und wurde uns von der Fa. Hornbacher zur Verfügung gestellt

Optik:

Optisch liegt das PSX Wheel MK 11 aus dem Hause Gamester im Mittelfeld, denn mehr als Schlichtheit schaut da

nicht heraus und doch weiß es irgendwie zu gefallen.

Ausführung:

Hervorragend griffiges Lenkrad in Teilmetallausführung im Inneren, problemlose Handhabung auch unter extremster Beanspruchung. Solide Ausführung der Buttons direkt am Lenkrad, exakt einrastende Knöpfe in

festem Kunststoff verarbeitet. Die Pedale lassen sich leicht treten, reagieren fein auf jeden Druck, sind jedoch viel zu klein ausgefallen und verursachen bei Leuten ab Schuhgröße 42 Krämpfe in den Beinen. Hätte man hier userfreundlicher gedacht, das MK11 hätte (abgesehen von der Optik, aber die ist nunmal sehr subjektiv) eine absolute Höchstnote erreicht. Das Pedalgewicht ist zwar auch bei diesem Lenkrad zu gering, doch durch Gummknöpfe an der Unterseite wurde dem permanenten Wegrutschen entgegengewirkt und so geben die Dinger kaum mal einen Zentimeter nach (und das sowohl auf Kunststoffboden als auch auf Teppich!)

Befestigung:

Obwohl beim PSX Wheel MK11 vier Saugknöpfe für die Befestigung auf der Tischplatte mitgeliefert werden, hält das Ding alleine durch die Gummknöpfe an der Unterseite annähernd perfekt und gibt auch unter den extremsten Lenkbewegungen nur minimal nach. Durch Verwendung der Saugknöpfe hält das Lenkrad bombenfest und ist durch nichts mehr zu erschüttern. Die hervorragende Ausführung und die dadurch bedingte sensible Steuerung des MK11 bedingt, daß man sich das Ding sogar auf die Knie legen kann (ohne Einklemmen oder

Befestigen!!) und auch so exzellente Ergebnisse erreichen kann.

Specials:

9 Steuer- und Actiobuttons und ein zusätzliches Steuerkreuz vorhanden, die das Spielen auch ohne Pedale ermöglichen, weiters Gangschaltung direkt am Lenkrad

Spielfeeling:

Kein anderes Lenkrad konnte in puncto Steuerung und Spielfeeling so überzeugen wie das MK11 von Gamester, das Ding macht genau das, was man will, es lenkt hervorragend sanft ein, ruckelt in keiner Phase des Spiels, läßt Driften perfekt zu und besticht durch grandiosen Geraudeauslauf. Mit keinem anderen Lenkrad hat das Spielen von "Rage Racer" und "Gran Turismo" mehr Spaß gemacht.

Gesamteindruck:

Das PSX Wheel MK11 aus dem Hause Gamester besticht in sehr vielen Punkten, denn sowohl die solide Verarbeitung, als auch das hervorragende Spielfeeling kann überzeugen und so ist dieses Lenkrad eindeutiger Testsieger!

Ein Produkt der absoluten Spitzenklasse!

PSX WHEEL MK11

OPTIK	80 %
VERARBEITUNG	90 %
SPIELFEELING	95 %
PREIS-LEISTUNG	95 %

GESAMTNOTE:

90 %

HERSTELLER: GAMESTER

TESTMUSTER: HORNBACHER

01-489 57 44

RICHTPREIS: CA. ÖS 1.100,--

SYSTEM: PLAYSTATION



Dieses Lenkrad ist nur mit PlayStation Spielen kompatibel, beinhaltet ein Rumble-Modul und wurde uns von der Fa. Hornbacher zur Verfügung gestellt

Optik:

Optisch kommt das PSX Wheel Rumble Force nach unserem Ermessen nicht ganz an das PSX Wheel MK 11 heran, zu schlicht kommt die graue Farbe rüber und auch die Einstellungsbuttons für das Rumble-Modul wirken irgendwie deplaziert.

Ausführung:

wie PSX Wheel MK11

Befestigung:

wie PSX Wheel MK11

Specials:

9 Steuer- und Actiobuttons und ein zusätzliches Steuerkreuz vorhanden, die das Spielen auch ohne Pedale ermöglichen, weiters Gangschaltung direkt am Lenkrad Rumble Modus, der dem Spieler das Gefühl gibt, das Auto würde vibrieren. Es handelt sich hierbei jedoch nicht um den bekannten Rumble-Effekt des N64 Controllers oder des Dual-Shock Pads von Sony sondern das Ding rüttelt und schüt-

telt einfach fast immer (klar, das Auto hat ja auch permanente Vibrationen). Allerdings läßt sich sowohl die Empfindlichkeit (Gehalt an Rumble-Informationen) der Vibrationen als auch deren Stärke stufenlos an der Lenksäule verstellen.

Spielfeeling:

Steuerung und Spielfeeling sind aufgrund gleicher Technik ebenso überzeugend wie beim MK11 von Gamester, das Vibrieren stört allerdings anfangs den Gesamteindruck, bei richtigem Justieren macht es dann aber auch bald viel Spaß.

Gesamteindruck:

Das PSX Wheel Rumble Force aus dem Hause Gamester besticht durch hervorragende Steuerung, perfektes Lenkverhalten und weiß (wenn auch erst nach einiger Zeit) auch durch den Rumble Modus zu gefallen. Optisch kommt es leider nicht ganz an die Spitzenklasse heran.

PSX WHEEL RUMBLE FORCE

OPTIK	75 %
VERARBEITUNG	90 %
SPIELFEELING	90 %
PREIS-LEISTUNG	95 %

GESAMTNOTE:

88 %

HERSTELLER: GAMESTER

TESTMUSTER: HORNBACHER

01-489 57 44

RICHTPREIS: CA. ÖS 1.350,--

SYSTEM: PLAYSTATION

PSX Wheel Rumble Force

MÜLLER VIDEOSPIELE



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

**NINTENDO MINI CLASSICS
SCHLÜSSELANHÄNGER IM
GAME BOY - LOOK !
4 VERSCHIEDENE
LCD SPIELE**

PRO STÜCK 149,-

NINTENDO⁶⁴



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

**NINTENDO 64
1.990,-**

AEROFIGHTERS 1190,-	FRANKREICH 98 1190,-
YOSHI's STORY 799,-	SAN FRANCISCO R. 999,-
W. GRETZKY HOCK. 999,-	MISCHIEF MAKERS 799,-
FORSAKEN 1090,-	F 1 POLE POS. 899,-
BLAST CORPS 999,-	BOMBERMAN 64 799,-
NBA HANG TIME 999,-	NAGANO W. Olymp. 1190,-
FIGHTERS DESTINY 999,-	NHL BREAKAWAY 98 1090,-
TETRISPHERE 799,-	DUAL HEROES 1090,-

**SONY PLAYSTATION
1.990,-**

Jetzt mit Dual Shock Controller

GRAND TURISMO 799,-	THEME HOSPITAL 799,-
DIABLO 799,-	MAN IN BLACK 799,-
LUCKY LUKE 799,-	PREMIERE MANAGER 799,-
TOTAL NBA 98 599,-	NEWM. HAAS RACING 799,-
JET RIDER 2 799,-	RESIDENT EVIL 2 899,-
FIFA SOCCER 98 799,-	GOLDEN GOAL 98 799,-
VS. 799,-	Tommi MÄKINEN RALLY 799,-
FRANKREICH 98 799,-	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

Das österreichische

Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

GAME *xpress*

ONLINE

www.

gamexpress.at

die ultimative webpage

**cheats und chats
tests und hersteller**

GEX 3D

Ein frecher und witziger Gecko hält endlich auch Einzug auf dem PC und wenn man sich dieses Game reinzieht, dann fragt man sich wirklich, wieso solch hervorragende Jump 'n Runs nicht wesentlich öfter auf dieses System umgesetzt werden.

30 wunderschöne und riesengroße Levels heißt es mit der ulkigen Echse zu erkunden, jede Menge Gegner mittels Schwanzattacke zu eliminieren, wobei die Stages überaus witzig bekannten Filmen nachgestellt sind. Das liegt daran, daß Gex absolut fernseh-süchtig ist und so finden sich in den unzähligen Welten immer wieder Fernbedienungen (sind nicht immer einfach aufzustöbern, da müssen Schalter umgelegt oder ganz bestimmte Gegner besiegt werden), die dann ihrerseits wieder den Zugang zu weiteren Levels oder Geheimwelten ermöglichen. Tja, Gex 3D

Enter The Gecko ist ein ganz klassisches 3D Jump 'n Run, welches sich besonders durch den Witz, den die kleine Echse ausstrahlt, die herrlichen Meldungen, die er schiebt, positiv hervorhebt. Grafisch kann das Game wirklich einiges, wenn auch so manche Fehler (speziell durch die teilweise mangelhafte Kameraführung) immer wieder zu erkennen sind, der Sound ist eine Klasse für sich nur mit der Steuerung werden wohl einige Spieler nicht wirklich zurecht kommen. Sehr gewöhnungsbedürftig tanzt das grüne Tierchen durch die Welten, springt, hüpf und klettert wieselflink herum und läßt sich nur mittels Joypad wirklich gut steuern. Und selbst mit einem Pad braucht man so seine Zeit um den kleinen Freund in den Griff zu bekommen. Ja Gex ist ein Könnler des Slapsticks und die Bauchmuskeln werden einiges zu tun bekommen, wenn die Echse ihre Witze reißt und einen Gag nach dem anderen los wird.

Gex 3D Enter The Gecko ist im Prinzip mit

Pandemonium 2 oder Mario 64 vergleichbar, schlägt ersteres relativ klar, kommt an Mario zwar in puncto Spielwitz locker heran, schafft allerdings die Hürde des Leveldesigns und der Steuerung bei weitem nicht. Das Game ist aber unumstritten das beste Jump 'n Run, welches je für den PC auf den Markt gekommen ist und nun haben endlich auch diese User Stoff für viele Tage und Nächte hervorragenden Spielspaßes.

Thomas Gehringer



GEX 3D

GRAFIK		86 %
SOUND/MUSIK		93 %
SPIELBARKEIT		89 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		79 %
HANDBUCH		80 %

GESAMTNOTE:

86 %

GEWALT IM SPIEL

15 %

HERSTELLER:

CRYSTAL DYNAMICS

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGMBH

01-285-86-85

GENRE:

3D JUMP 'N RUN

RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, MIND.16MB RAM, >15-250 MB FEST-PLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1 SPIELER, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, NUR MIT 3DFX!!!!

EVIL ATTACKS JOHN SINCLAIR

Die überaus erfolgreiche Romanserie, die nun seit Ewigkeiten, wenn nicht viel länger für Furore unter den Geisterfans sorgt, stellt die Grundlage für dieses klassische Adventure mit Actioneinlagen dar.

John Sinclair, wohl einer der bekanntesten Agenten von Scotland Yard in der Romangeschichte befaßt sich fast ausschließlich mit der Jagd nach übersinnlichen Wesen, also nach Geistern und Dämonen. Er trägt das silberne Kreuz Hesekiels, das ihn als Sohn des Lichts ausweist, dessen Bestimmung es ist, die Mächte der Finsternis zu bekämpfen. Er hat Ghouls, Zombies und Werwölfe genauso bekämpft wie den Schwarzen Tod, den Spuk und Asmodis. Seine Abenteuer haben den Geisterjäger nicht nur in jeden Winkel des Globus, sondern auch weit durch die Jahrhunderte und in dunkle Dimensionen neben unserer geführt.

Sinclair weihet den Spieler in die Details seiner Geisterjagd ein und so kann alles an seiner Stelle erlebt werden.

Geschicktes Kombinieren und Sammeln von Informationen über die Mächte der Finsternis ist unbedingt vonnöten, um den Geheimnissen dieses Adventures auf die Spur zu

kommen.

Der Actioneinschlag von "John Sinclair, Evil Attacks" ist nicht zu übersehen, muß der Spieler doch immer wieder seinen Widersachern mittels Pistole, Dämonenpeitsche oder Armbrust ans Leder zu gehen und sie so unschädlich zu machen. Sinclairs Partner Suko steht

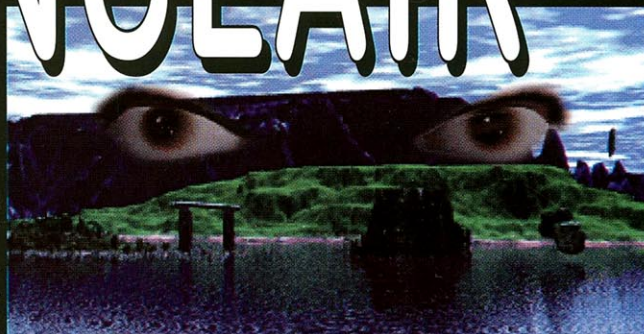


dabei oft hilfreich zur Seite und bereinigt so manche brenzlige Situation. Der Spieler wird an vier verschiedene



Schauplätze der Erde geführt, wobei überall Teile des Puzzles zu finden sind und die Problemlösung immer näher rückt.

Gestartet wird das extrem schwere Action-Adventure, welches die Möglichkeit der 360 Grad Rotation bietet



(Hinauf- und Hinunterschauen erleichtert die Orientierung) in London auf einem viktorianischen Jahrmarkt.

Dort verschwinden aus ungeklärten Gründen immer wieder Menschen und eine Freak-Show bietet täglich neue Attraktionen. Der Weg geht weiter in ein Kloster nach Deutschland, um die Mönche von den Zombies zu befreien.

Weitere Episoden finden in Ägypten und New York ihren Ausgang, wo ebenfalls Abenteuer zu bestehen und die wieder erwachten Kräfte der schwarzmagischen Seite in Ihre Schranken zu verweisen sind.

Thomas Gehring

EVIL ATTACKS JOHN SINCLAIR

GRAFIK	85 %
SOUND/MUSIK	90 %
SPIELBARKEIT	75 %
MOTIVATION	86 %
STEUERUNG	80 %
HANDBUCH	80 %

GESAMTNOTE:

83 %

GEWALT IM SPIEL

30 %

HERSTELLER:

BASTEI

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE:

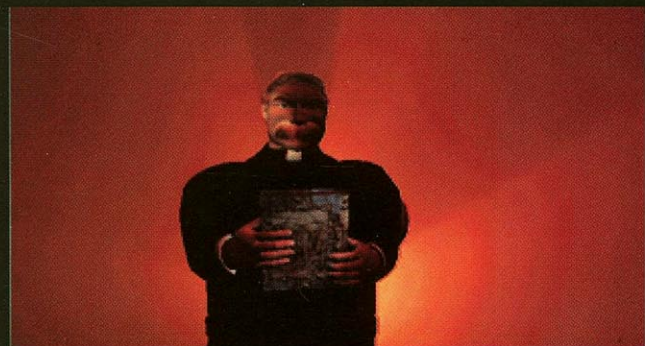
ACTION ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 799,-

HARDWARE:

>PENTIUM 90, MIND.16MB RAM, >55 MB FEST-
PLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1 SPIELER





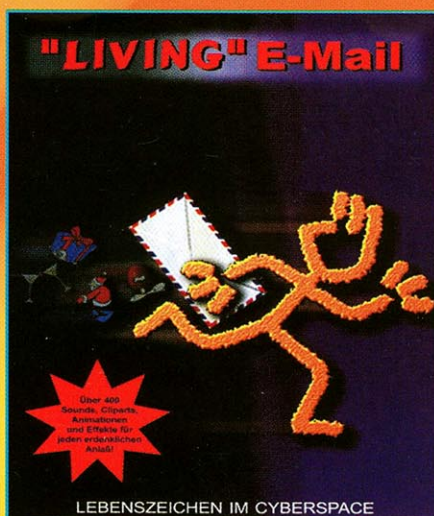
Wer sich schon immer umfangreich über das Thema Ernährung informieren wollte, dem wird das Programm "Ernährungsberater 2.0" aus dem Hause HÖRZU-Software ausreichend Stoff bieten.

Zu gesunder Lebensweise gehört ja bekanntlich nicht nur die Ausgewogenheit der Gerichte und deren beinhaltete Nährstoffe, sondern auch ausreichend Bewegung, denn nur so kann dem Übergewicht entgegen gewirkt werden. Die vorliegende Software beinhaltet nicht nur mehr als 6.500 Nahrungsmittel und Gerichte, nach den wichtigsten Inhaltsstoffen und Nährwerten, sondern es hilft dem User auch bei der Auswertung und der Analyse der Ursachen von Übergewicht.

Auf der Basis einer genauen Gewichts- und Körperfettanalyse berechnet der Ernährungsberater wieviel Nähr- und Vitalstoffe der Körper täglich benötigt und liefert mittels Auswertung von über 200 Sportarten wichtige Infos zum Kalorienverbrauch.

Für Sportler ist wohl die eingebaute Datenbank zur Unterstützung des Trainings in puncto Nahrungsergänzung von größter Bedeutung.

Hersteller: HÖRZU-Software
Testmuster: Dynamic Systems
03614-500-50
Richtpreis: ca. öS 299,-
Hardware: >386, >4MB RAM, Win 3.11, Win 95, Win NT(!), > 2x CD-ROM, Maus



Fast jeder von uns verschickt E-Mails, fast jeder von uns bekommt E-Mails und immer wieder ist es die gleiche, langweilige Optik, die wir zu Gesicht bekommen.

Mit "Living" E-Mail bringst du Leben in deine elektronische Post, mit diesem Programm kannst du zu jedem nur erdenklichen Anlaß die richtige Animation verschicken und so dem Empfänger eine große Freude machen. Unzählige Animationen, Effekte, Grafiken und Sound lassen sich beliebig kombinieren und so können kunterbunte Internetpostkarten geschaffen werden.

Der Empfänger deiner teilweise wohl spektakulären Internet-Grüße braucht Living E-Mail nicht, um sie zu empfangen, für die entsprechende Antwort wäre das Programm allerdings von großer Hilfe. Also Schluß mit den lähmenden "Empfänger, Betreff, Text und Schluß"-Nachrichten, jetzt gibt's Living E-Mail mit dem die elektronische Kommunikation wesentlich mehr Spaß macht und den Mails Leben in allen erdenklichen Arten einhaucht.

Hersteller: Mitcom Neue Medien GmbH
Testmuster: Dynamic Systems
03614-500-50
Richtpreis: ca. öS 499,-
Hardware: >P100, >16MB RAM, Win 95 od. Win NT>4.0, > 4x CD-ROM, 25 MB freier Festplattenspeicher, Soundblaster od. komp., Maus



Der Hersteller dieser Edutainmentsoftware setzt das Alter der User im Bereich 2-4 Jahre an. Ich meine, daß 2-jährige Kinder ganz einfach noch nicht die Feinmotorik für das Bedienen eines PCs (egal ob Tastatur oder Maus) besitzen.

Also gehen wir von einer Zielgruppe ab 4 Jahren aus und betrachten wir den Inhalt der Software etwas näher. Die Kinder haben bei "Fisher Price, Auf dem Bauernhof" die Möglichkeit sich mittels Tastatur zu bewegen, alles zu erkunden und in der Folge mit der Maus die Umgebung weiter zu erforschen.

Es wird sowohl das Erkennen von Tieren und deren Stimmen geschult, die Zahlen- und Mengenlehre kurz angerissen und das Hörvermögen (Mitsingen bei Liedern) sowie die Beobachtungsgabe trainiert.

Die natürliche Neugier des Kindes wird mit diesem Programm geweckt und ein ganz selbstverständlicher, spielerisch aktivierter Lerneffekt tritt ein. Fisher Price "Auf dem Bauernhof" kann Kindern ab 4 Jahren bedingungslos empfohlen werden, da kindgerechte Grafik und herziger Sound zu gefallen wissen.

Testmuster: Dynamic Systems
03614-500-50
Richtpreis: ca. öS 399,-
Hardware: >486DX66, Win 3.1, Win 95, 2x CD, 8MB, SVGA

FAZIT: SEHR GUT

FAZIT: SEHR GUT

FAZIT: GUT

X-FILES

Leute, die ihr das Fernsehprogramm nach neuen Folgen von "Akte X" durchstöbert, die ihr gespannt auf weitere, mystische und gefährliche Aufträge von Agent Dana Scully und Specialagent Fox Mulder wartet, neues Futter für Augen und Ohren ist da. "The X-Files, unrestricted access" ist da!

Ja ich gehöre auch zu den zig-Millionen Wahnsinnigen dieser Welt, die sich Woche für Woche die neuesten Folgen von Chris Carters "X-Files" reinziehen, wie gebannt vor der Flimmerkiste hocken und jede nur erdenkliche Info in sich hineinfressen. Gut, ich habe mich immer schon für außerirdische Lebensformen interessiert und es ist mir auch klar, daß es mit der Authentizität der Folgen nicht immer sehr weit her ist, aber es fasziniert mich (so wie hunderttausende andere Österreicher auch) einfach die Aufmachung der Serie und vor allem die schauspielerischen Leistungen von Gillian Anderson und David Duchovny. Wie auch immer, relativ knapp vor Präsentation des ersten "Akte X-Kinofilms" und auch "X-Files, the Game" ist die ultimative Informations-CD-ROM erschienen. "The X-Files, unrestricted access" bietet dem interessierten User so ziemlich alles zum besagten The-

ma, liefert eine ungeheuer umfangreiche Datenbank, läßt Verknüpfungen zu persönlichen Akten, Dossiers, Beweismittel und einem riesigen Fotoarchiv zu und ermöglicht es dem User, sich über jede erdenkliche X-Akte zu informieren. Und das im großen Stil. Auch das Updaten über Internet ist hier möglich und so befindet man sich im-

mer auf dem neuesten Stand.

Man klickt sich in diesem Programm durch geheime X-Akte, sieht sich jede Menge 3D-animierte Beweismittel an, ackert sich durch Persönlichkeits-Profile und Tatort-Beschreibungen und stürzt sich ganz bewußt in mysteriöse Abenteuer.

"The X-Files, unrestricted access" fängt alleine durch die unzähligen Videos und Filmausschnitte und den hervorragenden Sound die Stimmung der Kultserie perfekt ein



und ich meine einmal, daß eben dieses Programm, obwohl oder gerade weil es ausschließlich in englischer Sprache produziert wurde, ein absolutes Muß für jeden Freak ist.

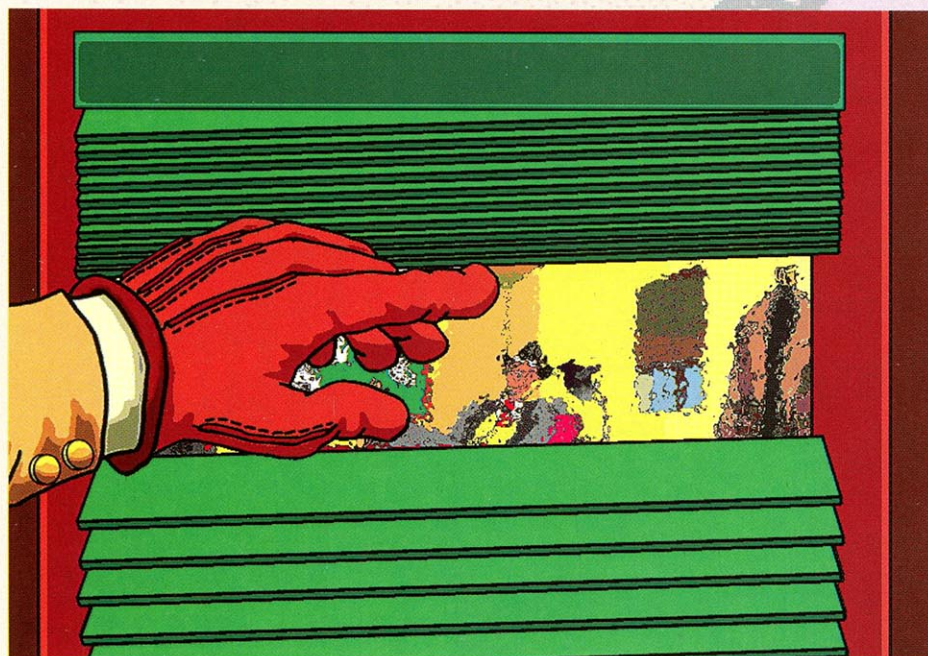
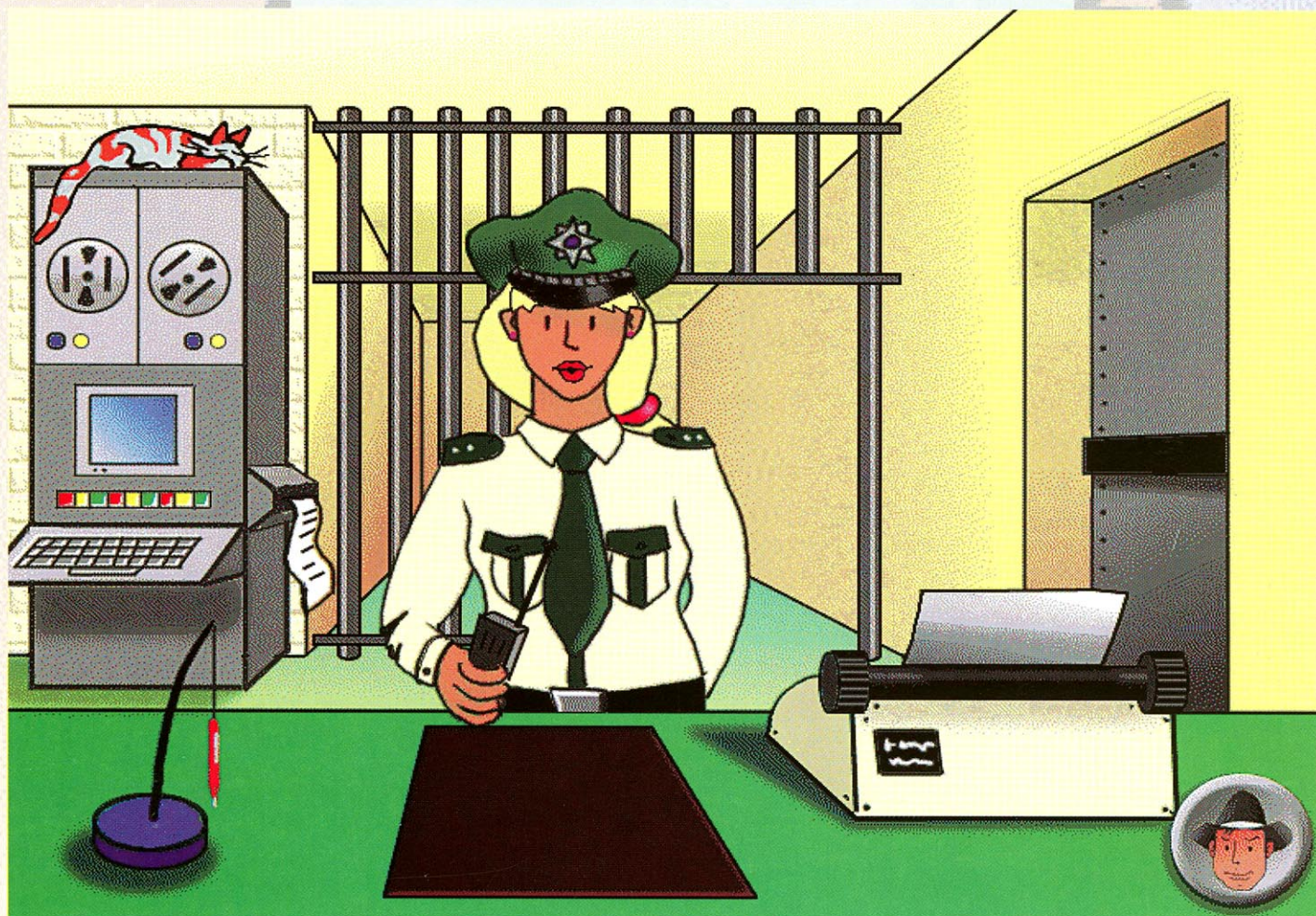
Durch die Möglichkeiten, den Bildschirm, die Icons, die Sounds, Hintergründe und natürlich auch den Bildschirmschoner im Akte X Stil zu gestalten, wird der Arbeitsplatz zum richtigen Secret Bureau und das Arbeiten macht gleich nochmal so viel Spaß. Ein exzellentes Programm aus dem Hause Fox-Interactive!

Hersteller: Fox Interactive
Testmuster: EA Austria
Infotel: 02236-86-40-75
Richtpreis: ca. öS449,-
Hardware: >P 90, >16MB RAM, Win 95, > 4x CD-ROM, Maus, Soundblaster od. komp., Grafikkarte (640x480, 16 bit), Internet Explorer 4.0 und Quicktime (beides auf der CD-ROM!!), Internetanschluß optional

FAZIT: SEHR GUT



DIE SUCHE



Der Bereich des Edutainments beginnt nun aber wirklich sehr stark an Bedeutung zu gewinnen und immer mehr Produzenten machen sich mehr oder weniger produktive Gedanken über das Thema Lernen. Cornelsen Software exerziert der Konkurrenz vor, wie es gemacht wird. "Die Suche nach Lork", ein hervorragendes Beispiel für innovative Software.

Die Suche nach Lork, einem kleinen grünen Buchstabenfresser (er ernährt sich von Drucker-schwärze), ist ein Lernspiel für Kinder ab 8 Jahren. Also fragte ich meine beiden großen Töchter (8 und 9 Jahre alt), ob sie sich nicht einmal als Detektive betätigen und die Suche nach Lork aufneh-

NACH LORK

men wollen. Na klar wollten sie und ich installierte das Spiel auf meinem PC. Nach kurzer Einleitung und Erklärung der Buttons und Einführung in die Materie durch den Chef des Detektivbüros Schlaumeier und CO, konnte es dann endlich losgehen.

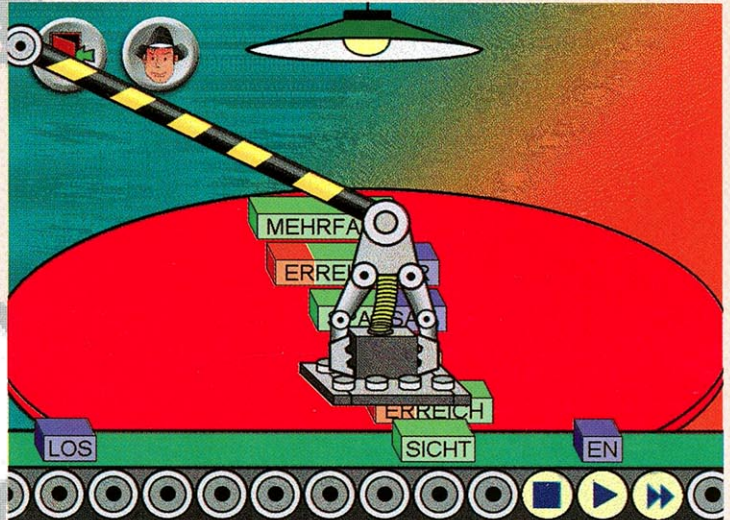
Diese Software aus dem Hause Cornelissen ist kaum vergleichbar mit anderen Programmen dieses Genres, denn hier wird nicht nur auf den Hauptbereich Deutsch Wert gelegt, nein es geht hier vielmehr um Kombinationsgabe, um das richtige Verstehen von Fragestellungen und besonders um den Spielspaß.

Man will den Kindern nicht mit dem erhobenen Zeigefinger die Sachen eintrichtern, sie sollen quasi selbst draufkommen und dann am Ende der Spielzeit ganz einfach etwas gelernt haben, ohne es zu bemerken. Ich habe mit meinen Töchtern schon eine ganze Latte an Lernsoftware-Titel getestet, aber noch bei keinem Programm war erstens die Freude zu Beginn und zweitens die Langzeitmotivation so stark vorhanden wie bei der Suche nach Lork.

Kommen wir also zum Inhalt der Software: Es geht also darum, den kleinen grünen Freund zu finden und ihn auf seinen Heimatplaneten zurückzuschicken. Schließlich wollen wir unsere Bücher und Zeitungen mit all ihren Buchstaben lesen.

Die Kinder haben nunmehr die Möglichkeit, aus dem Detektivbüro rauszugehen, um sich in der Stadt die nötigen Informationen über den Verbleib von Lork zu verschaffen. Nun müssen sie verschiedene Personen (Luftballonverkäufer, Polizistin, Angestellte des Reisebüros und auch Zeitungsverleger) befragen, um Hinweise zu ergattern. Die Fragen an die jeweiligen Personen sind vorgegeben (meist 3 verschiedene Varianten), nur sollten die essentiellsten gestellt werden, um auch wirklich Fortschritte zu machen.

Hat man eine Person ausreichend und richtig befragt, so geht es an das Berichteschreiben, um die Infos später auch abrufen zu können. Und hier beginnt der eigentlich Lernfaktor, denn die zusammenfassenden Sätze werden vorgesprochen (hervorragende Sprachausgabe und perfekte Sprecher!!) und müssen richtig zu "Papier" gebracht werden. Dies ist nicht so ganz einfach, aber es kann alles mehrmals wiederholt werden.



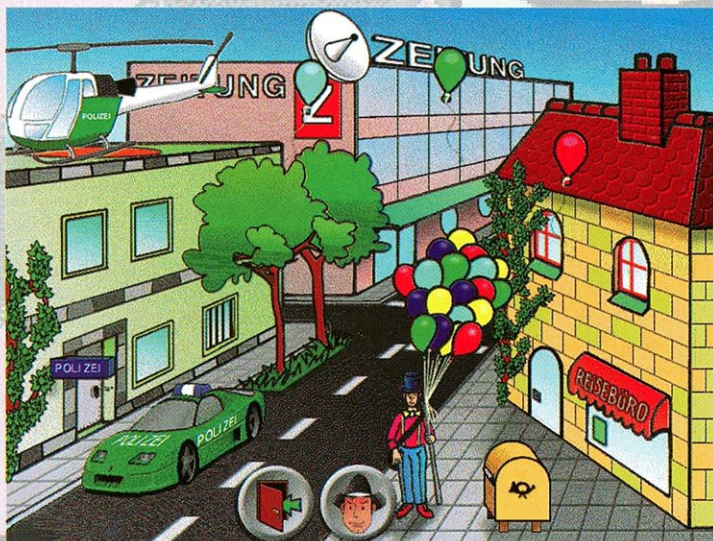
als Ansage niedergeschrieben) werden muß.

Mich hat weniger die ausgefeilte Methodik der spielerischen Deutschlehre als diese ungeheure Kombinationsgabe, die die Kinder aufbringen müssen, beeindruckt. Anhand kleiner Hinweise müssen sie den Weg Lorks nach Mexiko oder auch zur Insel Flitschi verfolgen. Dieses Programm schult also nicht nur die schriftlich Umsetzung gesprochener Sätze, die Bildung zusammengesetzter Wörter und auch das Erkennen ähnlicher Wortfamilien, es bringt die Kinder ganz besonders gut zum spielerischen Kombinieren und wird daher aus meiner Sicht zu einer der besten Deutsch-Lernsoftware gekürt. Durch die Möglichkeit der Verabredung einzelner Detektivgruppen über das Internet wird dem ganzen die Krone aufgesetzt und die Latte für nachfolgende Konkurrenzprodukte verdammt hoch gelegt.

Hersteller: Cornelissen Software
Testmuster: Veritas Verlag
Infotel.: 0732-77-64-51-0
Richtpreis: ca. öS 577,- (Einzellizenz)

Hardware: >486SX, >8MB RAM, >Win 3.1, > 4x CD-ROM, Maus, Soundblaster od. komp., Grafikkarte (800x600, 256 Farben), 20MB freier Festplattenspeicher, Internetanschluß optional.

FAZIT: SEHR GUT



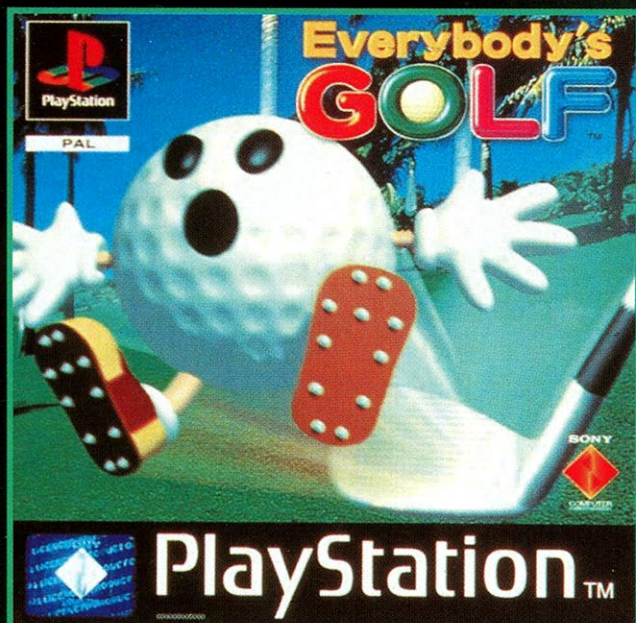
Sollte man mal nicht weiterkommen, so tritt der "Wortkleber" in Aktion, der dann zielführend weiterhilft.

Manche Aufgaben bestehen darin, Texte mit Wortlücken zu füllen und so der Lösung wieder einen Schritt näher zu kommen, wobei alles wieder protokolliert (also



new

Abgehobene Golf-Simulationen für Joypad-Professionals haben durch die Bank ein Handikap: Wenn es um tolle Spielbarkeit und den gewissen Kick für den Golf-Einsteiger geht, sehen viele der hochspezialisierten Fairway-Matches schlecht aus. Genau in diesem Bereich liegt die Stärke des neuen PlayStation-Titels „Everybody's Golf“, der – wie der Name schon sagt – mit sturen Platzreifeprüfungen und nervigem Turniorgolf nichts zu tun hat. Statt realistischer Golf-Pros vom Kali-



ber eines Tiger Woods bekommt man es mit lustig animierten Cartoon-Figuren zu tun, die aber für mehr als bloße Jux-Spielchen zu gebrauchen sind. Die Spielfiguren unterscheiden sich sehr wohl durch ihren Spielstil und ihre besonderen Fähigkeiten, was man aber erst merkt, wenn man die fünf verspielten „Theme-Courses“ (plus ein Bonus-Kurs) durchspielt und aufmerksam auf sämtliche Finessen zwischen Abschlag und Putting Green achtet. Anfangs muß man sich mit zwei Comic-Golfern begnügen, zu denen sich nach ersten Erfolgen bis zu zehn lustige Clubmitglieder mit unterschiedlichem Können dazu gesellen. Die kleinen Golfer beherrschen Super-Shots, können Erfahrungspunkte dazugewinnen und so auf jedem Kurs versteckte Geheimnisse entdecken. Als nette Abwechslung wartet ein Mini-Golf-Modus mit verkürzten Runden und Löchern, der sich besonders für Multi-Player-Games eignet. Bei dieser Bandbreite an Spielarten ist es kein Wunder, daß „Everybody's Golf“ in Japan zur meistverkauften Golf-Simulation aller Zeiten avancierte.

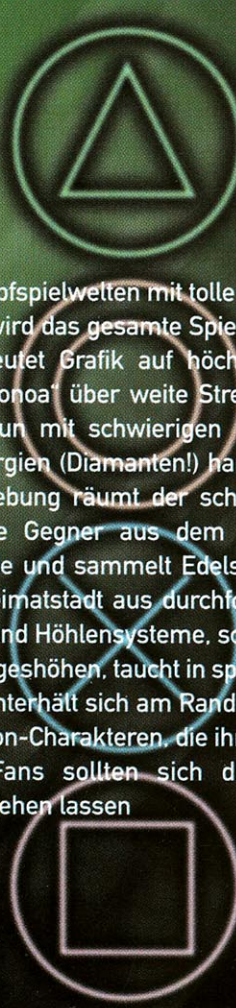
Entwickler: Sony Computer Entertainment
Genre: Sportspiel
Spieler: 1 – 4
Zubehör: Memory Card
Erhältlich: Ab Juni 1998

Erstmals haben die Automaten-Experten von Namco ein Spiel speziell für die Playstation entwickelt. Zur Überraschung aller wurde es ein wunderschönes, perfekt designtes Jump&Run mit vielen bunten Levels und einem putzigen Fantasy-Helden, der stark an einen rundli-



chen Kater erinnert. Der neugierige Klonoa tritt zusammen mit einem schwebenden Freund namens Huepow zur Rettung der Welt an, nachdem ein riesiger Meteorit die Erde verwüstet hat und geheimnisvolle Finsterlinge mit der Unterjochung des Planeten beginnen. Auf den Spieler warten nach dem technisch perfekt gestalteten Intro im Anime-Stil nicht weniger als 14 bezaubernde Hüpfspielwelten mit tollen 3D-Effekten. Der Zeichentrick-Stil wird das gesamte Spiel hindurch beibehalten – das bedeutet Grafik auf höchstem Niveau, obwohl es sich bei „Klonoa“ über weite Strecken um ein traditionelles Jump&Run mit schwierigen Plattform-Prüfungen und Sammelorgien (Diamanten!) handelt. In der pieksüßen Anime-Umgebung räumt der schlappohrige Fantasy-Kater niedliche Gegner aus dem Weg, befreit eingeschlossene Freunde und sammelt Edelsteine für Extra-Leben. Von seiner Heimatstadt aus durchforstet der kleine Kerl dunkle Wälder und Höhlensysteme, schreitet tapfer über Brücken und Bergeshöhen, taucht in spektakuläre Wasserwelten ein und unterhält sich am Rande des Weges immer wieder mit Cartoon-Charakteren, die ihm als Informanten dienen. Genre-Fans sollten sich dieses Jump&Run-„Zuckerl“ nicht entgehen lassen

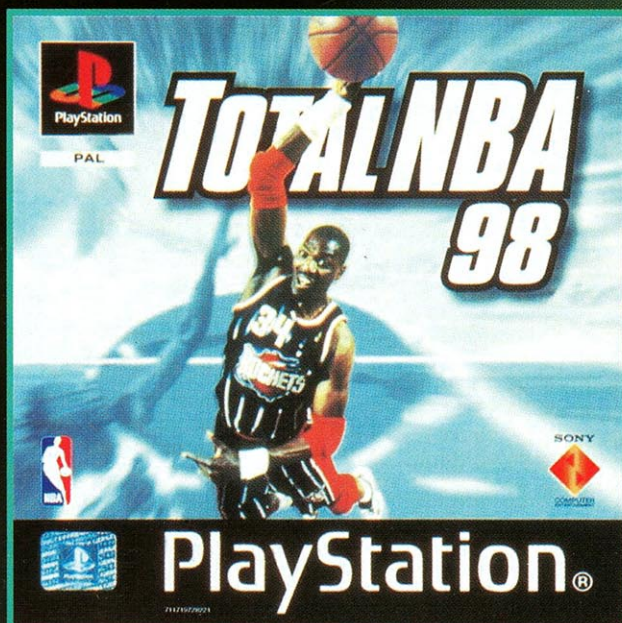
Entwickler: Namco
Genre: Jump&Run
Spieler: 1
Zubehör: Memory Card
Erhältlich: Im Handel





new

Die bereits dritte Auflage der erfolgreichen Basketballsimulation aus dem Hause Sony beeindruckt nicht nur mit aktuellen Daten (Stand: Januar 1998) aus der laufenden NBA-Saison. Vom heißen Video-Intro bis zum neuen Draft-Modus mit Fantasy-Teams setzt die 98er-Version durchwegs neue Akzente, die den gelernten Joypad-Korbjäger mit der Zunge schnalzen lassen. Grafisch begeistern die tolle Perspektivenauswahl und die freien Kamerafahrten im Replay-Modus. Einen statischen Blickwinkel gibt es im neuen „Total NBA“ nicht mehr – die Kamera paßt sich



während des Spieles der Situation an und zoomt auf Ballhöhe zwischen den „Brennpunkten“ hin und her. Basketballfans können mit ihrer Lieblingsmannschaft die aktuelle NBA-Saison oder die Play-Offs nachspielen und um den Titel mitspielen. Wie gehabt sind im Menü alle Teams und Spieler der amerikanischen Profiligen ausführlichen Statistiken anwählbar. Spielerwechsel (Trades) zu anderen Klubs sind ebenso möglich wie Matches zwischen All-Star-Formationen. Die Feinheiten dieser Simulation treten „on court“, also im Spiel selbst zutage, wenn die Dunking-Profis zu spektakulären Korbaktionen ansetzen. Bei den Dunk-Varianten und Dribblings hat die aktuelle „Total NBA“-Version technisch deutlich zugelegt. Im spielerischen Repertoire findet man aber auch den wirkungsvollen Icon-Paß und schnelle Steals oder Monster-Blocks. Fazit: In Sachen Action und Spielkultur ist der Sony-Titel unschlagbar...

Entwickler: Sony Computer Entertainment
Genre: Basketball-Simulation
Spieler: 1 – 8
Zubehör: Memory Card
Erhältlich: Im Handel

In den Tiefen des Ozeans spielt dieser 3D-Shooter, der sich allein durch die faszinierende Unterwasserwelt wohltuend von der Shoot'em-Up-Konkurrenz abhebt. Der Held des Spieles – ein hartgesottener Ex-Navy-Taucher – kann auf eine Vielzahl an U-Booten und Waffen zurückgreifen, wenn er zu seinen Abenteuern aufbricht.



Die einzelnen Missionen lassen nichts zu wünschen übrig. Einmal muß man vor der italienischen Küste nach gesunkenem Nazigold tauchen, dann wieder soll eine spanische Galeone geborgen werden. Damit es auf den insgesamt vierzehn Expeditionen auch ja nicht wie auf einer gemütlichen Bootsfahrt zugeht, haben es kriminelle Glücksritter ebenfalls auf Goldbarren und alte Wracks abgesehen und rücken dem Profitaucher in den Korallenriffen und Unterwasserhöhlen gefährlich auf den Leib. Weil dort aber auch Raubfische und Kraken Beute machen wollen, ist für Action und feuchte Kämpfe reichlich gesorgt. Extrem motivierend nicht nur das harte Zeitlimit, sondern das clevere Spielkonzept: Wer fleißig Gold und Edelsteine einsammelt, kann sich nach erfolgreichen Missionen mit neuen technischen Hilfsmitteln, Extrawaffen und Angriffsbooten ausstatten, womit man beim nächsten Einsatz natürlich auch die zeitlichen Vorgaben leichter schafft. Da das Game auch mit dem Analog-Pad kompatibel ist, kommt man in den Genuß einer feinfühligsten Analogsteuerung, die dem Spieler auf den atemberaubenden Tauchtouren optimale Steuerungsfreiheit gibt. Darüberhinaus läßt sich auch die Perspektive (Ego-Shooter oder Third Person) frei wählen. Ein Film von Jacques Cousteau hat atmosphärisch auch nicht mehr zu bieten...

Entwickler: Namco
Genre: 3D-Shoot'em Up
Spieler: 1
Zubehör: Memory Card; Analog-Controller
Erhältlich: Im Handel

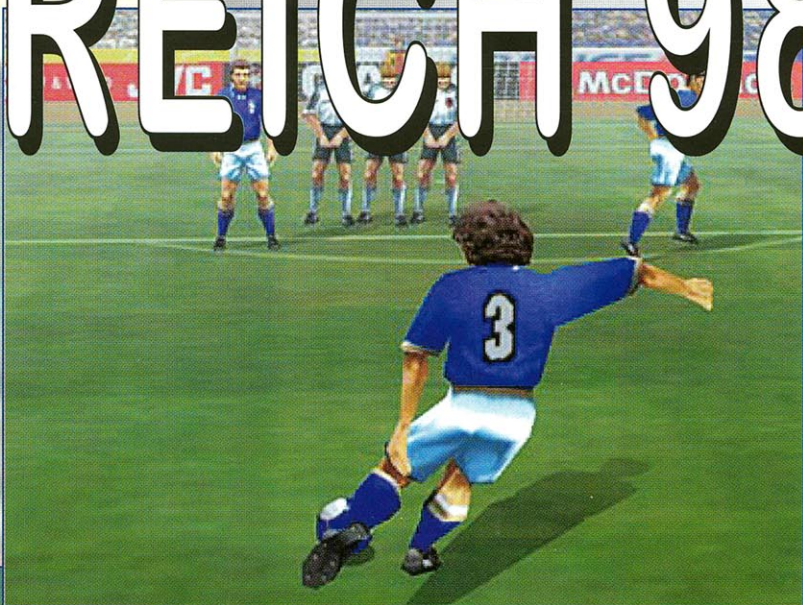
FRANKREICH 98

Gerade jetzt in diesem Moment messen sich die besten Fußballmannschaften der Welt, liefern sich hervorragende Matches und werden in wenigen Tagen den Weltmeister gekürt haben. Wenn du dich beeilst, dann schaffst du es früher: mit Frankreich '98: Die Fußball WM auf der Sony PlayStation

Korrekte Trikots, richtige Spielernamen und authentische Stadien, das zeichnet Frankreich 98: Die Fußball-WM wirklich aus, denn Electronic Arts hat sich als einziges Softwarehaus der Welt Fußballlizenzen gesichert und hat so den Dank aller Spieler sicher. Die Grundlage für diese Game ist EA's erst kürzlich erschienenenes FIFA 98, nur eben auf die WM in Frankreich hingezimmert. An der Grafik-Engine wurde doch ganz schön gebastelt,



dagegen am Spielsystem beinahe nichts geändert, gerade mal die Torhüter agieren jetzt wesentlich intelligenter und selbständiger. Es ist eine wahre Freude, die Tricks und Schmähs der Kicker selbst zu vollführen, mittels sinnvollem Paß (das Paßsystem ist



extrem gut ausgereift, da kommen selbst Einsteiger sehr bald dahinter) die gegnerische Abwehr voll aufzureißen. Bei diesem Game sind wirklich alle Spielzüge möglich, ob nun ein Doppelpaß die Verteidigung ins Trudeln bringt oder auch der sogenannte Lochpaß die frühe Führung bedeutet, es gibt nichts, was es bei Frankreich 98 nicht gibt. Schöner, spannender und fesselnder kann wirklich nur mehr ein WM-Finale

Österreich gegen Deutschland sein, wenn Toni Polster in der 89. Minute nach steilem Zuspiel von Peter Stöger das entscheidende 2:1 in die Maschen setzt. Auch wenn diese Vision sehr weit hergeholt ist, das Game ist da und die Spiele mögen beginnen (oder sagt man das nur bei einer Olympiade.....?).

Hervorragendes Gameplay, eine leider nicht ganz so schöne Grafik wie bei der N64 Version, aber wie immer Spitzenklang und einfach die Möglichkeit, das eigene Wohnzimmer in ein Stadion in Lyon oder Paris zu verwandeln, ohne sich die überflüssigen Kommentare eines Hans Huber antun zu müssen.

Ja das Game ist so gut, daß es in keiner Spielesammlung der PlayStation-User fehlen sollte. Ein Meilenstein der Fußballgeschichte, das beste Game dieses Genres auf einer 32-Bit Konsole

Thomas Gehringer

FRANKREICH 98

GRAFIK		88 %
SOUND/MUSIK		89 %
SPASS		91 %
GAMEPLAY		92 %

GESAMTNOTE:

90%

GEWALT IM SPIEL
HERSTELLER:

0 %

EA

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA
02236-86-40-75

GENRE:

FUßBALLSPIEL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM:

PSX (PAL)/1-8 SP

POY POY

Als ich mir das vorliegende Game zum ersten Mal reingezogen habe, glaubte ich meinen Augen nicht zu trauen. Da bewerfen sich doch glatt vier herzige Spielfiguren unter Einhaltung ätzender Gemeinheitsregeln mit den unmöglichsten Dingen.

Ja, man sollte es nicht glauben, aber das ist das Spielprinzip von Poy Poy und es macht Spaß Leute, es macht tierisch Spaß, den anderen Spielern (ob nun CPU oder humanoid) die Trümmer an die Mürmel zu donnern und dafür auch noch Punkte einzusacken. Das sieht so aus, daß jeder Spieler über eine Grundformation an Würfeln besitzt und dank ihrer Spezialhandschuhe (müssen im Tournament-Mode bei Gameshows erst einmal erspielt werden!) auch Special-Tricks ausführen können. Das reicht dann von der Verwandlung eines Gegenstandes in eine

Missile bis zur heftigen Explosion. Die Stages unterscheiden sich in Thematik und darin, wieviele Unannehmlichkeiten auf die Spieler von außen niederprasseln, denn in den Levels sind sie nicht alleine, da gibt es ballernde Roboter, pickende Pinguine und auch ein Riesenei, aus dem so ab und zu mal Godzilla steigt und die Spieler niedermacht. Grafisch kann das Game in der Tat recht

schaffen machen, so kann der Motivationspegel wohl höchstens ein paar Wochen oben gehalten werden, zu viert hingegen kann man sich so richtig schön die Gegenstände auf die Birne hauen, ohne gleich vom Nachbarn als Sandsack mißbraucht zu werden. Das Game kommt mit Sicherheit nicht an den Kultfaktor eines Bomberman oder Bust a Move heran, durch die simple, aber umso effektivere Spielidee, die leicht erlernbare Steuerung und den ganz gewaltigen Spielspaß haben die Herrschaften aus dem Hause Konami alle Kritiker Lügen gestraft haben, die meinten, solch eine Idee hole keinen Gambler hinter dem Ofen hervor. Na ja, sag niemals nie.

Thomas Gehringer



wenig, aber das ist auch nicht das Hauptaugenmerk dieses Genres und auch der Sound könnte feiner sein, aber was soll's, Poy Poy ist ein ganz klassisches Partyspiel, bei dem so manches Bierchen gezwitschert werden kann und wo dann so richtig die Post abgeht. Sollte man sich an Poy Poy alleine zu



POY POY		
GRAFIK		69 %
SOUND/MUSIK		72 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		90 %
GESAMTNOTE:	80%	
GEWALT IM SPIEL		1 %
HERSTELLER:	KONAMI	
TESTMUSTER:	ABC SOFTWARE 05523-56-510	
GENRE:	PARTY GAME	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 699,--	
SYSTEM:	PSX (PAL)/1-4 SPIELER	

KLONOA

Mit dem vorliegenden Spiel geht Sony voll und ganz auf die jüngeren Spieler los, will auch dort dem Kontrahenten Nintendo Paroli bieten und ihm so manches Prozent Marktanteil abzwicken. Namco hat dafür mit Klonoa die besten Voraussetzungen geschaffen.

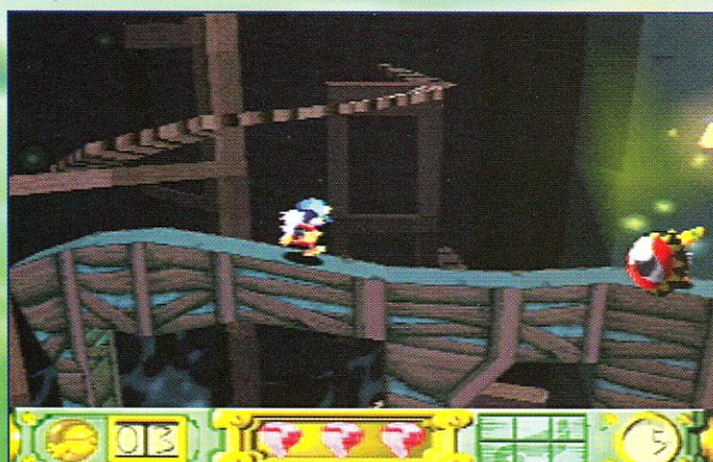
Klonoa, der Titelheld (oder ist es eine Titelheldin?) sieht aus wie ein japanischer Gremlin-Klon, ebenso putzig und lieb, wenn auch wesentlich weniger gefährlich. Klonoa ist in diesem 3D Jump 'n Run auf der Suche nach dem Obermütz Ghadius und dem begehrten Mondamulett. Es gilt, wie in jedem Jump 'n Run mit Actionelementen, um das Besiegen vorn Gegendern, um das Überwinden von Hindernissen und in diesem Fall auch um das Lösen bestimmter Rätsel. Die Widersacher können eingesaugt und dann auf andere Fieslinge geworfen werden, oder aber auch ein Superprung mit ihnen vollführt werden. Neben diesen Fähigkeiten, einer gewaltigen Portion Geschick und recht viel Fingerfertigkeit bedarf es auch je-

der Menge Anstrengung der grauen Zellen, da es immer wieder Schlüssel zu finden gilt, die ihrerseits den Zugang zu

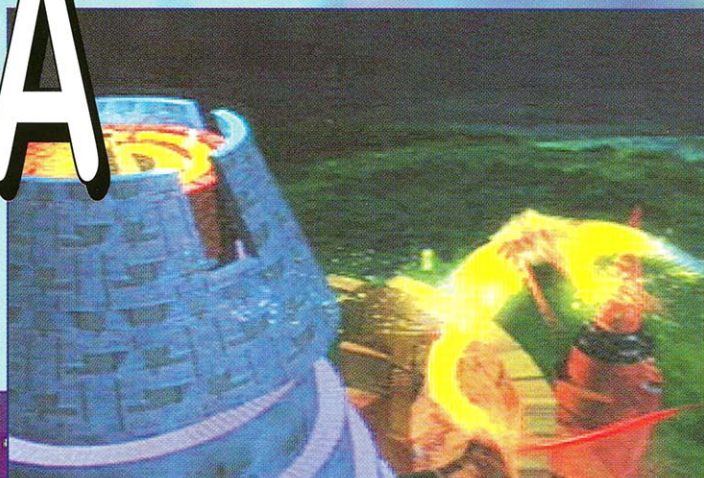
ben (irgendwie kommt mir das Ganze aus einem anderen 3D Game, allerdings auf der Konkurrenzkonsole so mario-mäßig bekannt vor!).

Die knappe Story und der geradlinige Aufbau, gepaart mit der knuddeligen Japanoptik der Darsteller wird mit Sicherheit eher die jüngere Käuferschicht ansprechen, wobei wohl am Rande zu bemerken ist, daß auch ältere Semester Spaß an diesem Game haben werden. Ein 3D Jump 'n Run, das mit recht netter Grafik und ansprechendem Sound die Finger der jungen PSX User fordert, jedoch nicht überfordert. Klonoa sei Dank!

Gerald Amon



der nächsten Stage ermöglichen. Da muß der Spieler gut versteckte Schalter aktivieren oder auch mittels besonderem Wurf eine Aktion ins Rollen bringen. Die großen Segelohren verhelfen Klonoa bei großen Sprüngen zu einer Gleitphase in der



Luft und retten ihm (oder ihr) in so manchen Situationen das herzige Leben.

Der Schwierigkeitsgrad bei Klonoa hält sich in erträglichen Grenzen und auch die Speichermöglichkeit wird zu einem relativ raschen Durchspielen des Games führen. Im Übrigen: hundert eingesammelte Kristalle schenken dem Spieler ein zusätzliches Freileben

KLONOA

GRAFIK		82 %
SOUND/MUSIK		89 %
SPASS		86 %
GAMEPLAY		81 %

GESAMTNOTE: **85 %**

GEWALT IM SPIEL: 0 %

HERSTELLER: NAMCO

TESTMUSTER: SONY COMPUTER ENTERT.

01-610-510

GENRE: 3D JUMP 'N RUN

RICHTPREIS: CA. ÖS 699,-

SYSTEM: PSX (PAL)/1 SP

TOTAL NBA 98

Da soll sich noch einer auskennen; schon wieder ein Game mit dem Titel "NBA"! Diesmal ist es die dritte Ausgabe von Total NBA in der 98er Edition und wieder hab ich es mit Slam-Dunks, Steals und herrlichen Dribblings zu tun.

Das Game präsentiert die NBA Stars in hochauflösender Grafik (512 x 240 Pixel) und läßt sie wunderschön animiert über den Court hampeln. Ganz versteh ich es zwar immer noch nicht, warum sich die Spieler bei einem Fußballgame (z.B.: Frankreich 98) weich und realistisch über das Feld bewegen, hingegen bei Basketball-Simulationen alles ein wenig starksig und eckig aussieht. Schnell sind sie allemal, die NBA Stars und die Spielbarkeit ist herausragend gut, wenn man vom Umstand absieht, daß die gegnerische Mannschaft (egal welche man

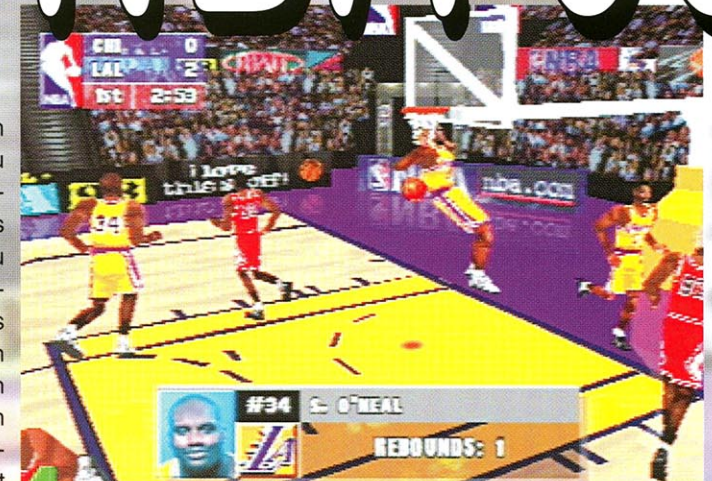
auswählt) immer um eine Spur besser zu sein scheint. Ständige Offensive-Fouls beim Versuch zu dunken und die extrem harten Blocks der gegnerischen Verteidiger lassen den Spieler schon mal vor Wut ins Joy-pad beißen. Es bleibt dem Spieler nichts anderes über, als mit effektvollen Kombinationen und schnellem Kurzpaßspiel die Verteidigung zu überköpfen und dann immer wieder gekonnte Dreipunker anzubringen. Wirk-

Möglichkeit, neue Spieler auf dem Transfermarkt anzuheuern oder aber mit dem Editor ganz einfach Stars zu erschaffen. Hier vergibt der Spieler Punkte auf die einzelnen Fähigkeiten wie Schnelligkeit, Dribblings, Verteidigung, 3-Punker, Rebound oder Dunks. Das alles funktioniert selbstverständlich nur zwischen den Begegnungen, wobei auch der Tausch von Spielern mit anderen Teams möglich ist.

Das Game zeigt sich in der Tat von seiner schnellsten Seite und durch gute Taktik in den einzelnen Spielzügen kann Erfolg erzielt werden. Für erreichte Ziele gibt es wunderschöne Videosequenzen zu bewundern.

Sehr guter Sound und wirklich schöne FMV Sequenzen machen Total NBA 98 zu einem überdurchschnittlich guten Basketballspiel.

Thomas Gehring



lich beherztes Dunken endet viel zu oft mit Ballverlust, auch wenn es höllischen Spaß macht, den Ball mit einem Windmill zu versenken oder die Chance auf einen Rebound zu nutzen, die sich bei taktisch klugem Spiel immer wieder bietet.

Interessant an Total NBA 98 ist die

TOTAL NBA 98		
GRAFIK		89 %
SOUND/MUSIK		76 %
SPASS		89 %
GAMEPLAY		90 %
GESAMTNOTE:		86 %
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	SONY	
TESTMUSTER:	SONY COMPUTER ENTERT. 01-610-510	
GENRE:	BASKETBALL	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 799,-	
SYSTEM:	PSX (PAL)/1-8 SPIELER	

TREASURES of the DEEP

Schau an, was so alles für die Sony PlayStation erscheint! Eine Unterwassersimulation, bei der geballert wird was das Zeug hält, und wo man (der schnöde Mammont schlägt wieder zu) Schätze bergen muß, um das Budget am Leben zu erhalten.

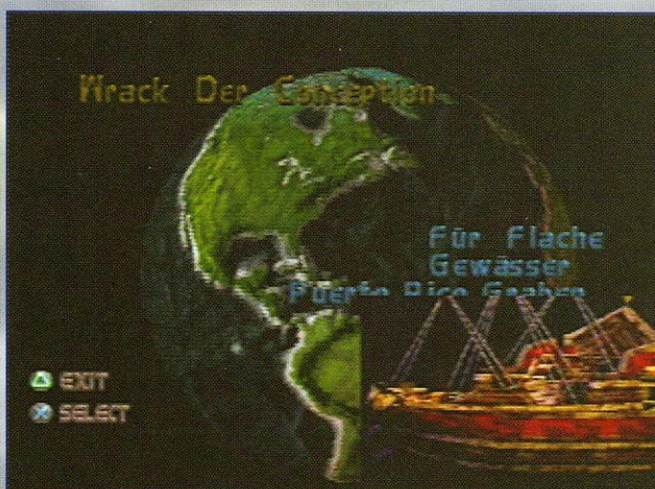
Du schlüpfst bei Treasures of the Deep in die Rolle des Jack Runyan, der angeheuert wird, einige unangenehme Missions zu erledigen und dafür recht deftig abzucashen. Nun, ganz so einfach ist die Geschichte natürlich wieder nicht, wimmelt es doch unter Wasser von anderen Tauchern, die ebenfalls auch der Suche nach den Schätzen sind und dann natürlich auch (wie es sich halt so für manche Meeresgegenden gehört) vor recht unangenehmen, weil hungrigen Haien. Entweder aus der Ego- oder der Third-Person-Perspektive können die Widersacher unschädlich gemacht werden, wobei erstere Ansicht das bessere Feeling vermittelt, zweite hingegen mehr Übersicht bietet.

Du bewegst dich in einem kleinen, mit Torpe-

dos ausgestatteten U-Boot durch die Tiefen des Meeres, wobei dein Aktionsradius durch Korallenriffe leider sehr eingeschränkt ist und du nicht wirklich auf großangelegte Entdeckungstour gehen kannst. Du findest auf deinem Weg durch die Welt des Hans Hass oder Jaques Cousteau nicht nur Reichtümer der unmöglichsten Arten sondern auch Kisten voller Goodies, die

menschliche und tierischen Widersacher in Acht nehmen. Hast du den Schatz dann allerdings geborgen, dann kannst du mit der verdienten Marie an Land ordentlich aufrüsten oder aber in der Folge auch mal ein neues U-Boot kaufen. Grafisch sauber gemacht präsentiert sich Treasures of the Deep mit sehr gutem, stimmungsvollem Sound und einer leicht erlernbaren Steuerung. Trotz der wirklich guten Idee und der Stimmung, die verbreitet wird, hat mich das Game nicht vom Hocker gehauen, irgendwie werden die Szenarien mit der Zeit langweilig und ohne Mehrspielermodus scheint dem Game nach einiger Zeit im wahrsten Sinne des Wortes "die Luft auszugehen".

Heinz Strobel



deine Lebensenergie auffrischen oder auch den Sauerstoffvorrat erhöhen können.

Hast du mit deinem U-Boot erst einmal den Schatz erreicht, so steigst du aus und paddelst mittels Flossen zum Schatz. Doch Vorsicht, gerade dann bist du (logischerweise) wesentlich verwundbarer und mußt dich noch mehr vor den Angriffen deiner

TREASURES OF THE DEEP

GRAFIK		83 %
SOUND/MUSIK		81 %
SPASS		76 %
GAMEPLAY		86 %

GESAMTNOTE: **82 %**

GEWALT IM SPIEL: 17 %
HERSTELLER: BLACK UPS ENTERTAINMENT

TESTMUSTER: SONY COMPUTER ENTERT.
01-610-510
GENRE: 3D DENK-SHOOTER
RICHTPREIS: CA. ÖS 699,-
SYSTEM: PSX (PAL)/1 SP

M.I.B.

Der Kinofilm war ein Hammer, die PC-Umsetzung ein Flop und nun haben sich die Programmierer an den Release der PlayStation-Ausgabe von **Man in Black** gemacht. Will Smith und Tommy Lee Jones klettern also wieder in die schwarzen Klamotten und gehen auf Alienjagd.

Ganz in Kinomanier sieht der Spieler seinen coolen Helden durch ein virtuelles Kameraauge, welches je nach Gegebenheit hervorragend umschaltet und kaum einmal die Sicht auf das Geschehen verdeckt. Das Ganze ist einfach ein Action- und Balleradventure ganz im großen Stil, mit fotorealistischen Texturen (kommen nicht immer so besonders gut rüber) und einer hervorragend designten Umgebung. Dieser Genremix endet in

einer knallharten Alienhatz, die vom Spieler nicht nur gute Reaktionen, sondern auch gewaltig Hirnschmalz verlangt, da es jede Menge kniffliger Puzzles zu lösen gibt. Nicht ganz unbeabsichtigt gleicht das Game optisch und in der Spielbarkeit verdächtig dem Actionknaller Resident Evil aus dem Hause Capcom, man versucht sich hier offensichtlich ein wenig an den Erfolg anzuhängen. Warum auch nicht, man sollte in manchen Bereichen

werden kann. Vorausgesetzt man ist geschickt, schnell und schlau und verläßt sich nicht nur auf die Durchschlagskraft seiner Waffen.

Witz und herrliche Gags, die die beiden coolen Helden im Film ausgezeichnet haben, fehlen auch im Game nicht und werden so manchen Lachmuskel an den Rande des entsprechenden Katers bringen.

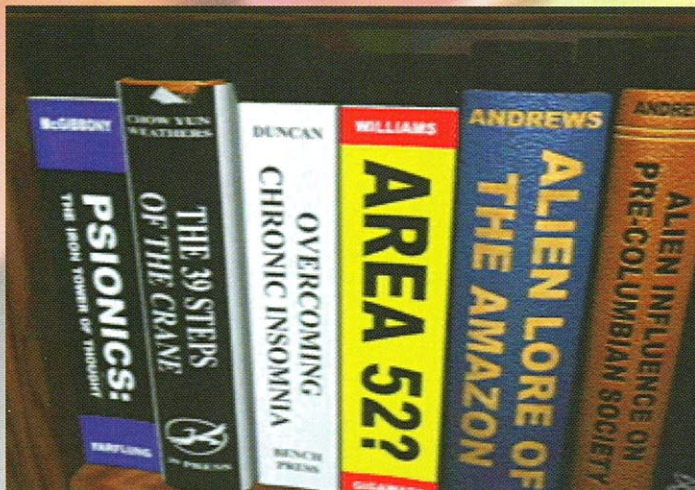
Das dreidimensionale Agentenepos wird sich nach unserem Ermessen durchsetzen, denn die Genremischung ist durchaus gelungen, die Steuerung im Vergleich zur PC Version gründlich überarbeitet worden und speziell der Sound vom Feinsten. Ja Leute es macht Spaß die Sonnenbrillen aufzusetzen, die schwarzen Anzüge aus dem Kasten und die Krach'n aus der Küchenlade zu holen. Dann noch ein paar coole Sprüche und schon kann's gegen die Aliens ins Eingemachte gehen.

Thomas Gehring



nicht versuchen, das Rad neu zu erfinden.

Das Waffenarsenal, das dem gewählten Actionhelden zur Verfügung steht, wird Kenner dieses Genres begeistern, schließlich sind alle Wummen aus dem Film vertreten, so daß einfach jedes Alien in ein Häufchen Asche verwandelt



MEN IN BLACK

GRAFIK		87 %
SOUND/MUSIK		89 %
SPASS		91 %
GAMEPLAY		86 %

GESAMTNOTE:

88 %

GEWALT IM SPIEL
HERSTELLER:

48 %
GREMLIN

TESTMUSTER: ABC SOFTWARE
05523-56-510
GENRE: 3D ACTION ADVENTURE
RICHTPREIS: CA. ÖS 799,-
SYSTEM: PSX (PAL)/1 SPIELER

CARDINAL SYN

Ach wie lange warten wir alle schon auf einen würdigen Nachfolger von Soul Blade, doch Namco rührt in diesem Punkt kein Ohrwaschel. So habe sich nun die findigen Programmierer aus dem recht unbekannten Hause Krono Digital Entertainment an die Produktion von Cardinal Syn gemacht, dessen Gameplay und Optik herausragend sind.



Es spielt sich die gesamte Szenerie des ungewöhnlichen 3D Prüglers in mittelalterlich anmutender Umgebung mit authentischen Waffen und seltsam gekleideten Kämpfern ab. Die Bewegungen der Fighter sind unglaublich weich, rund und geschmeidig, die Optik derselben hervorragend gelungen. Der würdige Nachfolger von Soul Blade scheint geboren, denn auch das Gameplay kommt innovativ und durchdacht rüber. So können die Gegner nicht nur mittels Waffengewalt alle gemacht werden, sondern auch durch Würfe und Specials entweder simpel zu Boden oder auch gegen Pfeiler oder andere Hindernisse geschleu-

dert werden. Die Abnützung und teilweise Zerstörung der Waffen durch eingesteckte Treffer und Blocks wird mittels Weapon-Damage Anzeige am Bildschirmrand dokumentiert, genauso wie Zaubertränke unter der Lebensanzeige platziert werden und teilweise in Distanzwaffen wie Feuerbälle oder Blitze umgesetzt werden können. Wenn der Spieler ein Magic-Item aufge-

raschwenks effektiv in Szene gesetzt), die besondere Auswirkungen auf die Gesundheit des gegnerischen Kämpfers haben.

Die Hintergrundgrafiken wirken in diesem Game ganz besonders schön und stimmungsvoll und mit dieser Optik macht es wirklich Spaß einen der 16 Kämpfer (und -innen) in die Fights zu schicken und einen Sieg nach dem anderen einzuheimsen.

Cardinal Syn hat sich als echter Nachfolger von Soul Blade etabliert und Namco wird sich im Falle der Produktion von Teil 2 ihres Klassikers schon mächtig anstrengen müssen. Das vorliegende Game hat im Sub-Genre des Weapon Beat 'em Up beinahe neue Maßstäbe gesetzt und wird sich wohl zu einem Me-gaseller entwickeln.

Thomas Gehringer



sammelt hat, so beginnt seine Waffe zu glühen und richtet in diesem Stadium wesentlich mehr Mist an. Die Kisten in den einzelnen Stages lassen sich zerknüllen und die darin befindlichen Goodies werden u.a. für das Auffüllen der einzelnen Energiebalken benötigt.

Spezielle Defensivtaktiken ermöglichen Konterschläge (werden durch Kame-

CARDINAL SYS

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		86 %
SPASS		89 %
GAMEPLAY		93 %

GESAMTNOTE:

90%

GEWALT IM SPIEL

100%

HERSTELLER:

KRONOS

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENTERT.
01-610-510

GENRE:

3D WEAPON BEAT 'EM UP

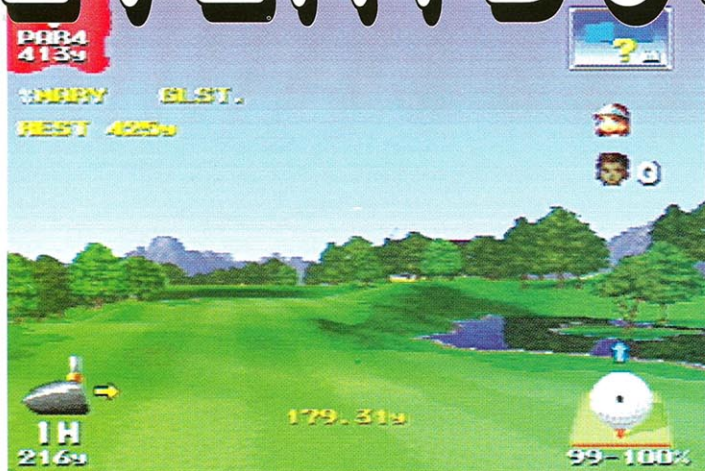
RICHTPREIS:

CA. ÖS 699,-

SYSTEM:

PSX (PAL)/1-2 SP

EVERYBODIES GOLF



Golfen ist ein beeindruckender Sport, in den ich auch schon hineingeschnuppert habe, die Simulationen für die Konsole waren bis dato jedoch nur wenig spektakulär und begeisterten bestenfalls Randgruppen. Mit Everybody's Golf wird die Geschichte jedoch neu geschrieben.

Und das liegt zum ersten mit Sicherheit an der ungewöhnlichen Optik, die die Spieler nicht im gewohnt legeren Outfit á la Tiger Woods, sondern in knuddelig, japanischem Stil präsentieren. Etwas überdimensionierte Köpfe und viel zu große Augen machen den User ganz einfach neugierig auf mehr, auch die nicht ganz so prächtige Grafik kann daran nichts ändern. Zunächst sollten sich Anfänger dieses Sports in den Exercise-Modus begeben, um die Grundzüge zu erlernen, die Tech-

lernen.

Nach einigen Trainingseinheiten sollte man dann soweit sein und sich auf den Fairway trauen. Mittels Tastendruck wird zunächst die Stärke des Schlages bestimmt, eine weitere Taste legt dann die Präzision fest und mittels Steuerkreuz gibt man dem Ball dann auch noch den richtigen Drall. Das funktioniert sowohl

nik des Drivens und auch mit dem Putter umgehen zu

und so sollte nach einigen Übungsschlägen auch so mancher Put sitzen. Soweit zur Grundschule des Golfens, bei Everybody's Golf kommt durch den arcadeähnlichen Eindruck immer wieder Freude auf ein Spielchen zwischendurch auf (schneller Einstieg in das Programm ist ein weiterer Pluspunkt dieses Games). Das Besondere an dem Spiel aus dem Hause Sony/Camelot ist aber die Karriere, die man mit einem Golfer starten kann und wo richtige RPG-Elemente

zu erkennen sind. Ganz unten wird gestartet und mit jedem Erfolg steigen quasi die Erfahrungspunkte und man steigt in der Folge einen Level auf. Bis man zum Schluß gegen die Besten der Besten antreten kann. Hervorragender Motivationsfaktor und verdammt viel Spielspaß bei mangelnder Grafik und unterdurchschnittlichem Sound.

Thomas Gehring



beim Abschlag (Drive) als auch beim Annähern an das Green (Pitch), beim Putten ist alles wieder ganz anders. Da sollte man zunächst lernen, das Green zu "lesen", d.h. die Unebenheiten zu erkennen und den Put dementsprechend anzusetzen. Es ist dabei ein Raster, mit dem das Grün überzogen ist, behilflich



EVERYBODIES GOLF

GRAFIK		70 %
SOUND/MUSIK		65 %
SPASS		93 %
GAMEPLAY		95 %
GESAMTNOTE:	81 %	
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	SCEE/CAMELOT	
TESTMUSTER:	SONY COMPUTER ENTERT. 01-610-510	
GENRE:	GOLFSIMULATION	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 699,-	
SYSTEM:	PSX (PAL)/1-4 SPIELER	

GOLDEN GOAL

Ja sie schießen wie die Schwammerl aus dem Boden, die Fußball-WM Spiele. Diesmal haben wir Golden Goal aus dem Hause Take 2 unter die Lupe genommen und getestet, ob es gegen Frankreich 98 bestehen kann.

Take 2 hat ganz besonderen Wert auf realistische Bewe-

gungsabläufe gelegt, so stand Eric Wynalda, der US-Star für das Motion Capturing zur Verfügung. Ja, optisch ist das Game recht gut gelungen, denn auch die Gesichtstexturen kommen ziemlich "authentisch", wenn auch viel zu kantig rüber. An die weicheren Bewegungsabläufe und die wunderschöne Grafik des EA-Konkurrenten kommt Golden Goal trotz alledem nicht ganz heran.

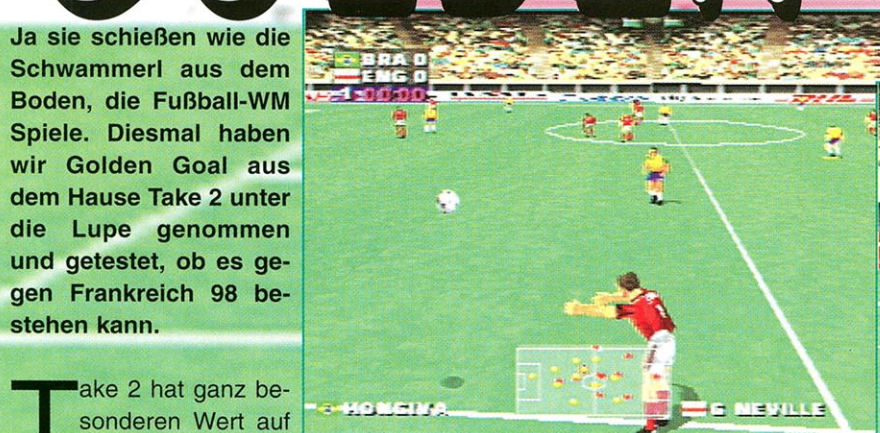
Das Budget (wie bei Frankreich 98 die kompletten Spielernamen gekauft wurden) reichte bei diesem Spiel nur für einige Superstars wie Köpke, Zola oder Desailly (wo sind da Herzog, Polster oder Konsel, frag ich mich?), alle anderen Kicker laufen mit fragmentierten Namen rum und lassen sich auch nicht per Editor umbenennen. Aber all-

das stört den echten Freak nicht sonderlich, denn die Steuerung ist so simpel und gleichzeitig ausgezeichnet ausgefallen, daß es eine wahre Freude ist, den eigenen Spielern auf dem Rasen bei ihren Tricks und genialen Aktionen zuzusehen. Besonders innovativ fand ich die Möglichkeit, beim Torschuß dem Ball mittels Fadenkreuz noch die exakte Richtung mitzugeben, was al-

richter und der Spieler zur Informationsquelle werden.

Hervorzuheben sind die über 50 anwählbaren Nationalmannschaften, die dann im Turniermodus um den WM-Titel fighten. Zehn weitere, versteckte Teams (unter anderem eine Legenden-Mannschaft mit Pelé und Beckenbauer) gilt es sich zu erspielen und der in drei Stufen einstellbare Schwierigkeitsgrad macht das Spielen für Einsteiger und Profis zum Genuß. Das Game ist gut, hat Stärken wie Schwächen, ist aber zu einem ungünstigen Zeitpunkt erschienen, nämlich gemeinsam mit Frankreich 98. Hätte man den Release um 1-2 Monate vorgezogen, die Chancen wären sicher größer gewesen.

Thomas Gehringer



erdings in der Hitze des Gefechtes sehr oft zu unmotivierten Wutausbrüchen der virtuellen Millionenstars führen kann. Nicht selten versucht man vor Frust in das Joypad zu beißen oder es in die Bildröhre des TV-Geräts zu implantieren.

Interessant, daß das Game ohne Fernsehkommentar sehr gut auskommt und nur die Aussagen der Schieds-

GOLDEN GOAL

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		76 %
SPASS		85 %
GAMEPLAY		83 %

GESAMTNOTE:

81%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

TAKE 2

TESTMUSTER:

ABC SOFTWARE
05523-56-510

GENRE:

FUßBALL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM:

PSX (PAL)/1-2 SP

VERSUS



Gerade in der letzten Ausgabe noch in der importierten NTSC-Version unterzogen, kommt das Game auch schon in europäischem Outfit auf unsere Redaktionstische geflattert. Und von dort wandert es ohne Umschweife in die PlayStation, um sich einem Test zu unterziehen.

Vs. aus dem Hause THQ ist die amerikanische Antwort auf die japanische Prügelorgien, soll Abwechslung bringen und mit einigen Innovationen aufwarten. Und so ist es auch, denn abseits von den ewig aufgewärmten Karate-Jungs stehen einander in Vs. echte harte Jungs aus den Slums gegenüber, die noch dazu in Gangs organi-

siert sind. Außergewöhnliche Kampftechniken konnten wir bei Vs. auch nicht erkennen, aber zumindest fighten die Burschen und Mädels nicht ausschließlich im Stil des jungen Bruce Lee, sondern hauen sich einfach mit Straßentechnik so richtig in die Gosch'n. Ja es macht Spaß

die einzelnen Kämpfer zu bewegen, die Special-Moves herauszufinden und den doch enormen Speed auszukosten. Die Specials sind bei Gott nicht schlecht und auch dementsprechend wirkungsvoll, an die Feinheiten und die innovativen Details anderer Megaprügler kommen sie



jedoch leider nicht ganz heran. Ich würde mal meinen, daß Vs. ein ausgezeichnetes Genre-Game ist, daß es Spaß macht und daß es eine gewisse Langzeitmotivation hat, aber an ein Tekken 3 kommt es nunmal nicht heran.

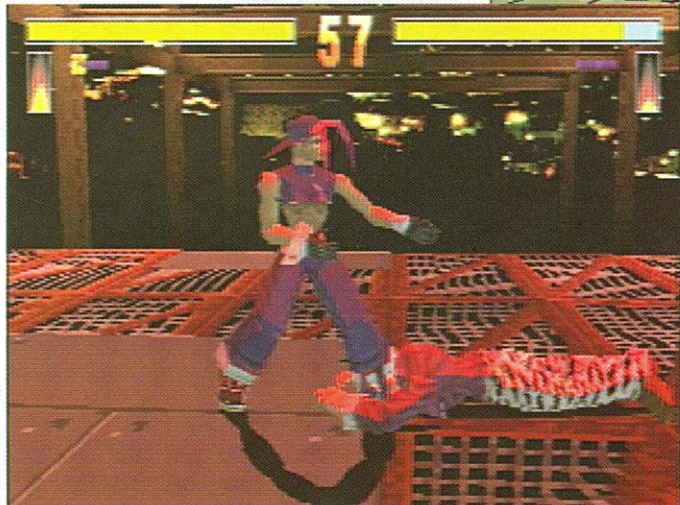
Grafisch wirklich sauber programmiert, einwandfreie Kollisi-

onsabfrage und ein hervorragend guter Sound, der sich wohlthuend vom japanischen Einheitsgedudel abhebt weiß das Spiel zu gefallen, aber nicht vollends zu überzeugen, zu stark ist die Konkurrenz, die (allerdings bei jedem Prügelttest) im Hinterkopf verankert ist.

Das Schlagrepertoire ist einfach nicht so umfangreich, wie es der geneigte virtuelle Straßenprügler gerne hätte und die nicht vorhandene Möglichkeit zu springen, stößt auf so manches Unverständnis. Besondere Freude kommt auch bei Vs. (wie bei allen anderen Prüglern auch) im 2-Spielermodus auf, wenn man seinem Gegenüber so richtig die Fresse polieren und ihn (oder ihr) den Staub der Straße kosten lassen kann.

Wie auch immer, von schlecht ist das Game weit entfernt und wir halten die Bewertungen in den benachbarten Konkurrenzblättern für herb untertrieben, totale Begeisterung wollte allerdings auch in unseren Redaktionsräumen nicht aufkommen.

Thomas Gehringer



VS.		
GRAFIK		89 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		85 %
GAMEPLAY		85 %
GESAMTNOTE:		89 %
GEWALT IM SPIEL		50 %
HERSTELLER:	THQ INC.	
TESTMUSTER:	ABC SOFTWARE 05523-56-510	
GENRE:	3D PRÜGLER	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 799,-	
SYSTEM:	PSX (PAL)/1-2 SPIELER	

ROBOTRON

Ach du liebe Güte, was ist Midway denn da eingefallen, als sie den 80er Jahre Klassiker Robotron auf das N64 umzusetzen versuchten. Denn mehr als ein Versuch ist es nicht geworden, wenn man sich Grafik und Langzeitmotivation des Games ansieht.

Als ich das Modul in die Testkonsole steckte und die ersten Bilder erschienen, rubbelte ich zunächst mal kräftig an meinen Augen, drückte dann wie wild alle Tasten des Verteilers, an dem alle nur erdenklichen Spielgeräte stecken und fand mich schließlich damit ab, daß es sich doch um ein N64 Game zu handeln schien. Nicht zu glauben, denn die Grafik kommt eher einer farbigen Gameboy-Ausgabe gleich und die Roboter, die in einer der 200 Kampfesarenen dem (oder den) Spieler(n) auf den Pelz rücken sehen aus, als wären sie für den legendären C-64 programmiert (alle Liebhaber dieses Klassikers mögen mir diese Beleidigung verzeihen). Aus vier verschiedenen Ansichten läßt sich das Game

betrachten, wobei die beiden Zoom-Ins zwar nett aussehen, zum Spielen allerdings denkbar ungeeignet sind. Du steuerst in diesem Game einen Wissenschaftler, der sich durch eine Horde wildgewordener Roboter durchkämpfen muß, jede Menge menschlicher Geiseln per Handschlag befreien muß und noch dazu auf die

nächsten Level, wobei der Schwierigkeitsgrad derart eklatant ansteigt, daß sich auch in diesem Bereich nur Enttäuschung breit macht.

Einzig der fetzige Techno-Sound kann einigermaßen gefallen, in Summe ist das Game allerdings sicher nicht den Preis wert. Midway konnte den Mythos des ehemaligen Mega-Sellers nicht wieder aufleben lassen und sollte sich in Zukunft doch eher auf seine Stärken besinnen und wieder actiongeladene Mega-Games für alle Systeme produzieren. Robotron 64 ist der Ära von Turok, Golden Eye oder Forsaken ganz einfach nicht zeitgemäß und im Grunde zu vergessen.

Thomas Gehringer



Goodies, die so rumliegen achten muß, da ihm diese zusätzlich Waffen bringen. Feuern kann der Spieler in alle Richtungen, so manches herumliegende Sprite entpuppt sich als Bombe und die Robotrons sind derart dämlich, daß sie dem Herrn Professor blind folgen und natürlich ins Verderben rennen. Sollten alle Roboter vernichtet sein, geht es in den

ROBOTRON

GRAFIK		31%
SOUND/MUSIK		73%
SPASS		40%
GAMEPLAY		43%

GESAMTNOTE:

47%

GEWALT IM SPIEL

1%

HERSTELLER:

HUDSON SOFT

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662-88921-0

GENRE:

EISHOCKEYACTION BALLEREI

RICHTPREIS:

CA. ÖS 999,-

SYSTEM:

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

RAMPAGE WORLD TOUR

Mann, das waren noch Zeiten, als Godzilla und King Kong in schalem Schwarzweiß über die Leinwand stampften und mörderischen Schaden anrichteten. Und als diese Spielfiguren vor vielen Jahren sowohl Automaten- als auch C64 Spieler begeisterten. Jetzt versucht Midway auf dem Nintendo 64 diesen Mythos wieder aufleben zu lassen.

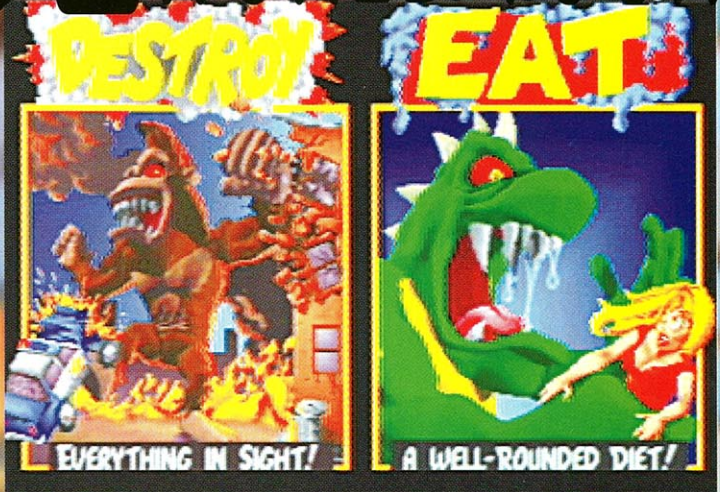
Tja, wie soll ich sagen, wenn man Rampage World Tour erstmals in die Spielkonsole schiebt und sich die ersten Szenen des Intros so ansieht, dann könnte man sich in diese glorreiche Zeit zurückversetzt fühlen. Nur eben unter dem Aspekt der New Generation Konsole.

Du wankst, stampfst und wütest also als Riesengorilla Georg, Dinosauriermädel Lizzy oder übergroßer Werwolf Ralph durch über 100 Städte-Stages und machst dort alles nieder, was nicht und nagelfest ist. Du verspeist Passanten zu Mittag, schiebst

dir nachmittags zur Jause ein paar Pensionisten hinter die Kiemen, ziehst dir zum Nachtmahl einen kleinen Polizisten rein und als Draufgabe, also als Mitternachtsnack gibt's dann noch eine Handvoll erlesener Touristen. Ja, die Gags in diesem Spiel kommen nicht zu



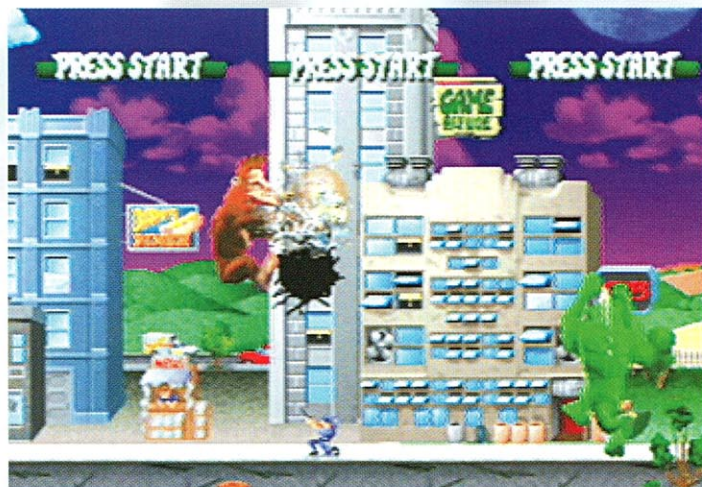
kurz, die Grafik verweist prude auf die gute alte Zeit und der Sound hat auch schon bessere Tage gesehen. Na ja, also wenn du dir Rampage World Tor so ganz alleine vor dem Fernseher reinziehen willst, dann könnte dein Motivationspegel in kurzer Zeit nur noch unter dem Teppich vorhanden sein, solltest du dir aber mal 2 Freunde einladen und ihr spielt zu dritt ein historisches Abbruchunternehmen



nach, dann macht das Ganze erst richtig Spaß. O.k. ich gebe zu, das Spielsystem ist etwas für einfache Gemüter oder für den täglichen Zerstörungswahn zwischendurch. Ebenso verhält sich nämlich auch die Steuerung, denn simpler geht's beinahe nimmer. Laufen, Klettern und Schlagen (manchmal steht auch Verspeisen auf der Karte), das war's dann auch schon, leider fehlt das schräge Schlagen völlig, was den Kampf mit Hubschraubern und Jets erheblich erschwert.

Also wer den Automaten geliebt hat oder ein eingefleischter c-64 Gambler war (oder ist), der sollte bei diesem Game zugreifen, alle anderen sollten das Ding vor einem etwaigen Kauf gründlich unter die Lupe nehmen.

Thomas Gehringer



RAMPAGE WORLD TOUR

GRAFIK		60 %
SOUND/MUSIK		51 %
SPASS		86 %
GAMEPLAY		61 %

GESAMTNOTE: **65 %**

GEWALT IM SPIEL **47 %**
HERSTELLER: MIDWAY

TESTMUSTER: STADLBAUER
0662-88-921-0
GENRE: ACTION JUMP 'N RUN
RICHTPREIS: CA. ÖS 899,-
SYSTEM: N64 (PAL)/1-3 SP/MEM/RUMBLE

WAYNE GRETZKYS 3D HOCKEY 98

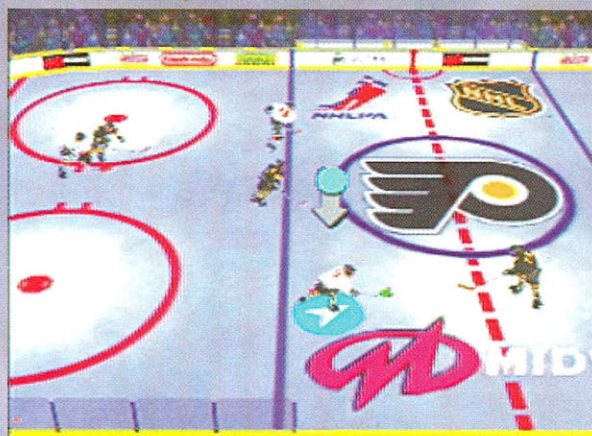
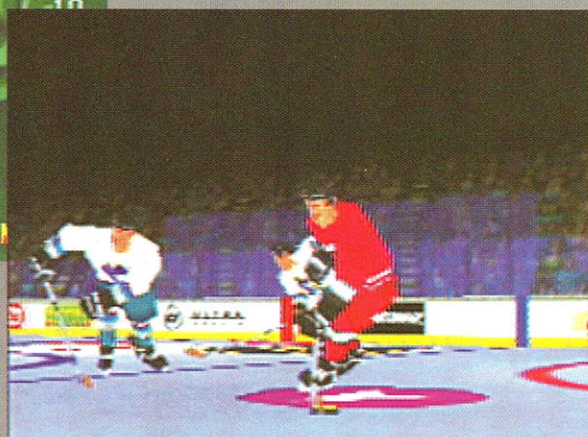
Keine schlechte Marketingstrategie von Midway, innerhalb von nur wenigen Wochen zwei beinahe identische Eishockey-Games auf den Markt zu schmeißen, ohne wirklich eklatantes Tuning an der Grafik oder am Gameplay vorzunehmen. Die Rede ist von Olympic Hockey 98 und dem eben erschienenen Wayne Gretzkys 3D Hockey '98 auf dem Nintendo 64.

Das Game ist mit der Lizenz der kompletten nordamerikanischen Profiliga (NHL) ausgestattet und der Spieler muß nun nicht mehr auf seine Lieblinge verzichten. Beginnend beim Trainingsmodus, wo alle Spielzüge, alle Angriffs- und Verteidigungsmaßnahmen und auch das simple Schießen aufs Tor geübt werden können, um nicht mitten in der NHL Saison größer Probleme im Spielaufbau zu haben. Wir marschieren mit dem Team unserer Wahl weiter in den Simulationsmodus, der die gesamte Härte dieses Sports aufzeigt und uns jede Menge Strafen (Fouls, Icing, usw..) durch den ungemein streng pfeifenden Schiri einbringt. Wem dieses ständige Unterbrechen des Spiels we-

gen des einen oder anderen Vergehens, wie ein kleiner Bodycheck gegen die Bande oder ein niedlicher Stockschlag, auf die Nerven geht, der sollte auf den Arcade-Modus umsatteln, wo sich all diese Optionen einfach ausschalten lassen. So kommt einfach flüssigeres Spiel zustande, der Schiedsrichter scheint sein Pfeiferl verschluckt zu haben und schaut bei fast allen Attacken weg. Der Spieler

1	ED	5	4	1	11
2	MMH	5	4	0	10
3	CTT	4	5	2	
4	ACE	4	3	1	
5	JE	3	4	0	
6	DHB	2	2	0	
7	CAL	1	0	2	
8	GEL	1	1	1	
9	ROB	1	0	0	
10	DLY	0	0	1	

DE PONER EL POWER EN OFF AI



kann im Arcade-Modus unter anderem auch die Ermüdung der Spieler und das Offside ausschalten und so ganz einfach nach Herzenslust loslegen.

Eine Reihe von Kameraperspektiven, wovon ein Gutteil zwar das Spielgeschehen wunderschön zeigen, allerdings unspielbare Blickwinkel präsentieren, rücken den schnellsten Mannschaftssport der Welt fast immer ins rechte

Licht. Grafisch kann man dem Spiel zwar sicher keine Höchstleistungen diagnostizieren, schön anzusehen ist es aber allemal und wurde nach unserem Ermessen wieder einmal in den deutschen Spielegazetten unterbewertet.

Das Gameplay gibt eine ganze Menge her und durch die simple aber effektive Steuerung kommt eigentlich in jeder Phase des Spiels Spaß auf und wenn man schnelle Finger und gute Augen hat, kann man sogar die eine oder andere Partie gewinnen. Einzig am Sound haben die Programmierer ein wenig gespart und könnten bei der nächsten Wayne Gretzky Edition ein Schäufelr zuliegen.

Thomas Gehringer

WAYNE GRETZKYS 3D HOCKEY 98

GRAFIK		93 %
SOUND/MUSIK		77 %
SPASS		87 %
GAMEPLAY		85 %

GESAMTNOTE: **86 %**

GEWALT IM SPIEL: 0 %

HERSTELLER: HUDSON SOFT

TESTMUSTER: STADLBAUER
0662-88921-0

GENRE: EISHOCKEY

RICHTPREIS: CA. ÖS 999,-

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

FORSAKEN



Knapp nach der Erscheinung der PlayStation-Version von **Acclaims** Edelshooter **Forsaken** haben wir das adäquate Nintendo 64 Game vorliegen. Und es ist nicht etwa nur eine stinknormale Umsetzung auf ein anderes System, nein es handelt sich um eine, auf die Stärken des N 64 zugeschnittene Modul-Adaptierung.

Im Vergleich zur 32-Bit Ausgabe kannst du dich nur zwischen 8 verschiedenen Freibeutern und Banditen entscheiden (16 bei PSX), kämpfst dafür aber im Singleplay in 22 unterschiedlichen Stages um Waffen, Credits und dein Leben (14 bei PSX) und hast die Möglichkeit, im vierfachgeteilten Schirm einen ganzen Junggesellenabend lustig

zu gestalten.

Grafisch liegt die 64 Bit Version ganz eindeutig in Führung und hat auch in puncto Speed ganz kräftig die Nase vorn. Wen die leicht unscharfe Optik der Nintendo-Ausgabe nicht stört, der wird sich am hervorragenden Leveldesign kaum sattsehen können. Die Steuerung ist ebenso einfach wie direkt und somit zweckdienlich, sie kommt daher sowohl Einsteigern als auch für Genreprofis entgegen. Klar, beim Sound hat Sonys Spielkonsole wie immer die Nase vorn, wobei die Geräuschkulisse am N64 noch lange nicht als schlecht zu bezeichnen ist.

Ja, was soll man zu diesem Game noch viel sagen, es paßt einfach ziemlich alles, der Spaß kommt wirklich nie zu kurz und es ist höllisch geil, den Gegnern, die im übrigen hohe Intelligenz mitbringen, eine Lenkrakete vor den Latz zu knallen oder aber auch mit dem Beam Laser das Lichtlein auszupusten. Weiters muß man den unglaublich gut gelungenen Multiplayer-Modus sehr positiv hervorheben, wobei selbst bei dieser Anforderung die Hardware kein einziges Mal auch nur ein Bißchen in die



Knie geht. Daran ist erkennbar, welche Power im Nintendo 64 steckt!

Wenn vier Leute an einem Schirm sitzen, kann schon mal die absolute Hektik ausbrechen, denn so wirklich auskennen wird sich bei diesem Durcheinander dann wohl niemand mehr. Na ja, der Fernseher muß halt entsprechend erneuert werden und ein größeres Exemplar wird wohl die 70cm Ausgabe ersetzen. Na jetzt zur WM vielleicht ohnehin eine gute, wenn auch teure Anregung.

Thomas Gehringer



FORSAKEN

GRAFIK		92 %
SOUND/MUSIK		83 %
SPASS		91 %
GAMEPLAY		91 %

GESAMTNOTE:

90%

GEWALT IM SPIEL

44 %

HERSTELLER:

PROBE/ACCLAIM

TESTMUSTER:

STADLBAUER

0662-88-921-0

GENRE:

3D-SHOOTER

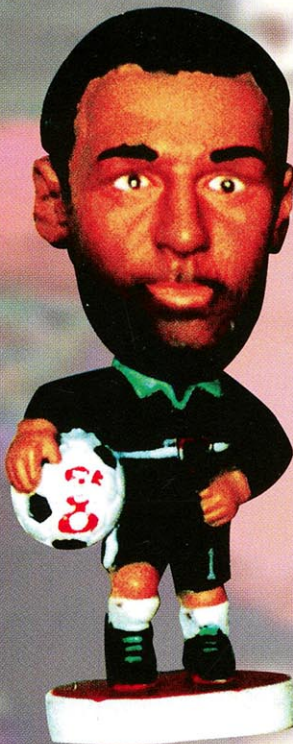
RICHTPREIS:

CA. ÖS 1.099,-

SYSTEM:

N64 (PAL)/1-4 SP/MEM/RUMBLE

DAS WM ABO



Zu jedem Abo, das bis zum
WM-Finale abgeschlossen wird
(Datum des Poststempels)
erhältst Du drei österreichische
Fußballstars als Minifiguren
GRATIS dazu!

Das Game-Express WM 98 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

Verlagssitz:

A-1210 Wien, Marksteinergrasse 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 kein-

erlei Haftung, Druckfehler vorbehalten. Namentlich gekennzeich-

nete Gastbeiträge spiegeln nicht unbedingt die Meinung der Re-

daktion wieder. Alle Markennamen sind eingetragene Marken-

zeichen des jw. Herstellers.

Über Gewinnspiele im Game Express kann kein Schriftverkehr

geführt werden, die Ziehungen erfolgen unter Ausschuß des

Rechtsweges, die Gewinner werden schriftlich verständigt.

AUFKLEBEN und GEWINNEN!



In dieser und der nächsten Ausgabe findest Du je zwei
GAMEexpress - Kleber

Unser Team ist in ganz Österreich unterwegs.
Fällt Dein Kleber auf, so **GEWINNST DU SOFORT**
ein aktuelles **GAME**

ALSO: JE SICHTBARER DESTO BESSER
Die Gewinner werden im **GAMEexpress** veröffentlicht



SLAM IT

Kobe Bryant in
NBA
COURTSIDE

Harte Slam Dunks. Quietschende Sohlen. Wahnsinns-Action. Das ist NBA Courtside. Auf den Court. Und ab geht's. Über 300 NBA Stars erwarten Dich. Live dabei Kobe Bryant. Erlebe realistische Motion-Capture-Animationen in unglaublicher 3-D-Grafik. Authentisches Basketball-Feeling. Faszinierende Spin Moves, Handwechsel und Täuschungsmanöver. Echte NBA für zuhause. Rumble Pak™ kompatibel. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64.

Nintendo®



THE NEW DIMENSION OF FUN