

Das österreichische

Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

# GAME

xpress

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



GAMEXPRESS ONLINE: [WWW.GAMEXPRESS.AT](http://WWW.GAMEXPRESS.AT)





# TEAM APACHE™

Exklusiv-Vertrieb in Österreich:  
DYNAMIC SYSTEMS, 8786 Rottenmann  
Tel.: 03614-5005-0, Fax.: 03614-5005-14

**Armed to the teeth and dressed to kill!**  
**Die Helikopter-Action-Simulation**

SIMIS



MINDSCAPE





# WIR SUCHEN DICH

Der GAMEExpress baut eine 24 Stunden Telefonhot-line 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.

## Richtigstellung:

In der letzten Ausgabe berichteten wir über das Spiel "Unreal" am PC und gaben als Lieferant des Testmusters die Firma Dynamic Systems an.

Diese Information war falsch, denn das Rezensionsexemplar kam von der Fa. Darius HandelsgmbH & CoKG, die die Produkte von "Epic Mega Games" in Österreich exklusiv vertreiben. Wir ersuchen um Verständnis für diese Falschmeldung.

## GAMEExpress-Online *hat wie eine Bombe eingeschlagen!!*

Mittlerweile sind die ersten drei Wochen seit Fertigstellung unserer Homepage GAMEExpress-Online vergangen und die Reaktionen darauf waren durchwegs positiv.

Auf unserer Internetseite präsentieren wir die interessantesten Testberichte der aktuellen Ausgabe, hervorragende Cheatseiten, ALLE Spielehersteller direkt anwählbar und auch einen Link zu einer Download-Page für Patches und Updates.

Trotz ganz geringen Marketings erreichten wir bis zum heutigen Tag weit über 1.000 Zugriffe und überaus positive Reaktionen, jedoch auch Anregungen und konstruktive Kritik. Aktuelle Gewinnspiele, wie die Wahl zum beliebtesten Inserat der aktuellen Ausgabe der GAMEExpress, bei dem es das beworbene Spiel zu gewinnen gibt und ein Games-Bazar, wo man gebrauchte (ORIGINAL!)-Software und auch Hardware kaufen, verkaufen oder tauschen kann, machen GAMEExpress-Online zu einem interessanten Medium für Internetsurfer.

Nachdem nun auch die Probleme mit dem Netscape Navigator beseitigt wurden, steht einer erfolgreichen Zukunft unserer Homepage (die von unserem Programmierer Michael auf die Beine gestellt wurde) nichts mehr im Wege.

Für Anregungen oder Ideen (wobei die besten mit Spielen prämiert werden) stehen wir Dir gerne telefonisch unter 01/278 01 56 oder 58 zur Verfügung. Selbstverständlich kannst Du uns auch per E-Mail unter [anregungen@hotmail.com](mailto:anregungen@hotmail.com) erreichen.

<http://www.gameexpress.at>

Mit der aktuellen Ausgabe, die wieder mit einer Reihe von Spitzengames bestückt ist, wünscht Dir viel Spaß

.....das **GAME**Express Team

Thomas Gehringer

Ing. Heinz Strobel





# INHALT

## NEWSFLASH

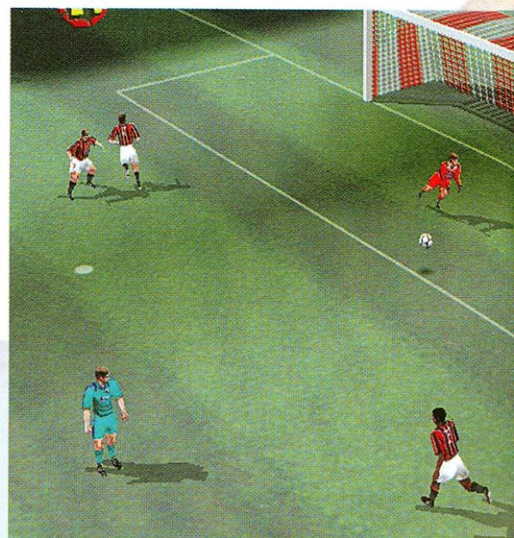
**MAYDAY** .....08  
**TOMB RAIDER 3** .....08  
**X-FILES**  
**THE GAME** .....08

**DIE DARIUS**  
**HOUSEPARTY** .....08  
**NEUES AUS DER**  
**SPIELEBOX** .....08

## PC-GAMES

**WORLD LEAGUE**  
**SOCCER 98** .....12  
 Immer wieder....  
**ROBORUMBLE** .....13  
 Robis im Kampf  
**X-COM** .....14  
 Weltraumballerei  
**FREESPACE** .....15  
 Besser als Wing Commander  
**HEART OF**  
**DARKNESS** .....16  
 Cooles Jump'n Run  
**7 KINGDOMS** .....18  
 Noch ein Schäuferl mehr  
**WRECKING CREW** ...18  
 Na ja...könnt besser sein  
**QUAKE 2 MISSION** ...18  
 Mehr Monster mehr Waffen....  
**MIGHT & MAGIC VI** ...20  
 Achtung Suchtspiel!!!  
**MECH COMMANDER** .21  
 Klonk klonk der Robo kommt  
**COMMANDOS** .....22  
 Saugute Actionstrategie..  
**HEXPLORE** .....24  
 Es war einmal...  
**PANZER**  
**COMMANDER** .....25  
 Gute Simulation  
**SOLDIERS AT WAR** ...26  
 Täää spielen wir Krieg?  
**M.A.X. 2** .....29  
 Strategiefortsetzung

**WORLD LEAGUE**  
**SOCCER 98**  
 ab Seite 12



**X-COM**  
**INTERCEPTOR**  
 ab Seite 14

**COLIN Mc RAE**  
**RALLY**  
 ab Seite 43



**BANJO KAZOOIE**  
 ab Seite 44



## KONSOLEN

### PLAYSTATION

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| <b>MORTAL</b>                  |    |
| <b>KOMBAT 4</b> .....          | 30 |
| Schnell aber pixelig           |    |
| <b>CRIME KILLER</b> .....      | 31 |
| Polizei der Zukunft            |    |
| <b>SPICE WORLD</b> .....       | 32 |
| Nur für Fans                   |    |
| <b>GHOST IN THE SHELL</b>      | 32 |
| Eine Spinne, igit eine Spinne! |    |
| <b>VIGILANTE 8</b> .....       | 33 |
| Jetzt wird's eng               |    |
| <b>KULA WORLD</b> .....        | 34 |
| Echt cool                      |    |
| <b>CYBALL</b> .....            | 35 |
| Mit der Kugel durch 3D         |    |
| <b>WAR GAMES</b> .....         | 36 |
| Schon wieder Krieg             |    |
| <b>HEART OF DARKNESS</b> ..... | 37 |
| Auch für PSX                   |    |
| <b>ROAD RASH 3D</b> .....      | 38 |
| Etwas für Biker                |    |
| <b>VIPER</b> .....             | 39 |
| Paß auf die Orientierung auf   |    |
| <b>ATARI KLASSICS</b> .....    | 42 |
| Für Nostalgiker                |    |
| <b>CIRCUIT BREAKERS</b>        | 42 |
| Na ja....                      |    |
| <b>COLIN Mc RAE</b>            |    |
| <b>RALLY</b> .....             | 43 |
| Rally mal wieder               |    |

### NINTENDO 64

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| <b>BANJO KAZOOIE</b> .....            | 44 |
| Ultraspitzen game                     |    |
| <b>AERO GAUGE</b> .....               | 45 |
| Düs durch die Lande                   |    |
| <b>GT 64</b> .....                    | 46 |
| <i>Du rast durch die Landschaft..</i> |    |
| Ein Späßchen in Ehren...              |    |
| <b>MORTAL</b>                         |    |
| <b>KOMBAT 4</b> .....                 | 47 |
| Kämpfen, kämpfen, kämpfen             |    |
| <b>BUST A MOVE 2 64</b> .....         | 48 |
| = Bubble Bobble                       |    |
| <b>WETRIX 64</b> .....                | 49 |
| Tetris in 3D..Echt cool               |    |

### ALLE MOVES ZU MK4

MK4 Moves ..... ab 26

### SONSTIGES

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

# DIE TESTSIEGER



### 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

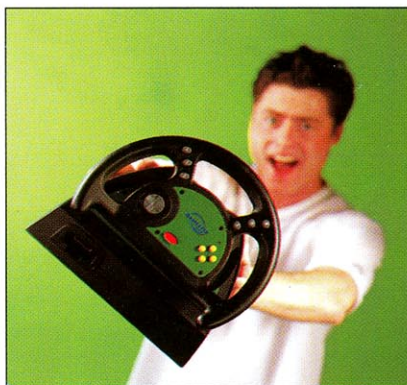
**unverb. empf. Richtpreis: öS 1.990,-**



### PSX Wheel MK11

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

**unverb. empf. Richtpreis: öS 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!

**unverb. empf. Richtpreis: öS 1.290,-**

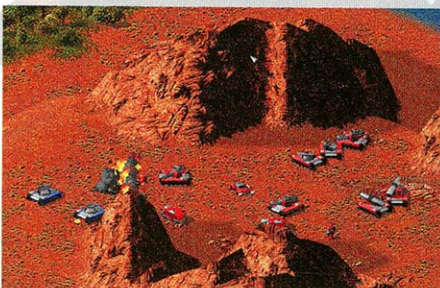
Die Lenkräder sind im gut sortierten Fachhandel erhältlich

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





Echtzeitstrategiespiele gibt es ja bekanntlich wie Sand am Meer, nun gesellt sich in wenigen Wochen auch Mayday, ein Produkt aus deutsch-österreichischen Landen zu "Dark Reign", "Total Annihilation" und "Age of Empires".



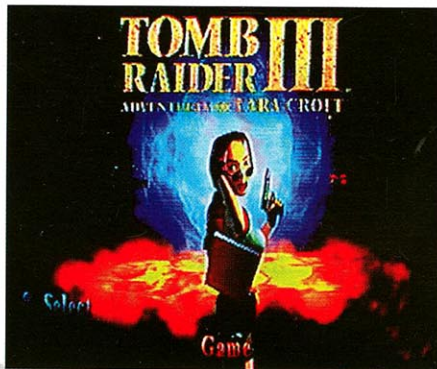
**K**ein anderes Produkt ist optisch so aufwendig gestaltet, bei keinem anderen Game sollen so viele Features wie bei Mayday vorhanden sein. Die Programmierer der Firma Boris Games haben vor Produktion des Games sehr viele Konkurrenzprodukte gespielt und alle "Fehler" oder "Mängel" aus spielerischer Sicht korrigiert. So soll nunmehr ein ideales und ausgefeiltes Echtzeitstrategiespiel entstanden sein, das kaum Anlaß zur Kritik gibt.

Insgesamt sind drei Kampagnen zu je 13 Missionen spielbar, die Aufgaben ebenso unterschiedlich wie interessant. Es geht mit den über 80 Land-, -See und Lufteinheiten um die Zerstörung bestimmter Ziele, Eskortierung, Aufklärung und Spionage. Die 3D Landschaften



sind nicht nur optisch hübsch anzusehen, sondern bieten auch den Truppen unterschiedliche Bedingungen. Wir sind auf die Testversion dieses Games schon sehr gespannt, um Vergleiche mit anderen großen Games anzustellen und den Wahrheitsgehalt dieser Behauptungen überprüfen zu können.

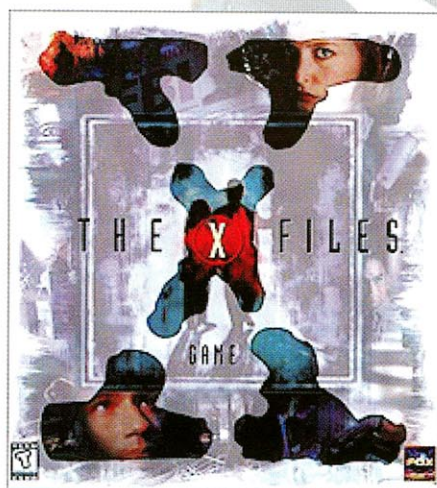
Hersteller: Boris Games/JoWood  
Erscheinung: August 98 auf CD ROM



**W**ir konnten es auch kaum glauben, als uns zu Ohren kam, daß bereits im November diesen Jahres der dritte Teil von Tomb Raider für die PlayStation erscheinen soll. Nun, ob dieser Releasetermin, der selbstverständlich für die US-Version gilt, auch wirklich hält, das steht ja in dieser Branche generell in den Sternen, sicher aber ist, daß bei Tomb Raider 3 die Licht- und Schatteneffekte noch besser und ausgeprägter sein sollen und daß das Wasser in den Levels noch schöner aussehen soll. Die analoge Kontrolle von Lara soll unterstützt werden und ob auch der Dual Shock Controller in Aktion treten kann, das hoffen wir zwar, wissen wir aber leider noch nicht. Gespannt darf man auf diesen doch sehr schnellen Release des dritten Teils dieses Megahammers jedoch allemal sein und wir freuen uns bereits auf weitere Infos und Screenshots.

Hersteller: Core/Eidos

Erscheinung: November 98 PlayStation



**D**arauf warten wohl alle Fans von Gillian Anderson und Fox Mulder, denn einige Wochen nach dem Kinostart des Films über Akte X erscheint das Game zu selbigem Thema. Ein reinrassiges Adventure mit den Original-Schauspielern wird sowohl Neulingen dieses Hypes, als auch echte Freaks zu Begeisterungstürmen hinreisen, besteht das Game doch schließlich aus 7 (!) CD's und einer Spielzeit von

über 40 Stunden. Ja, da wird die Post so richtig abgehen, da wird Special-Agent Mulder den außerirdischen Mysterien auf der Spurt sein und Special Agent Scully mit ihren trockenen und nüchternen Kommentaren ihr Skepsis zu diesem Thema abgeben. Ein Fressen für jeden Akte X Fan und eine Herausforderung für alle Adventurier. Wir freuen uns bereits auf den Test in einer der nächsten Ausgaben und werden die Sache mit dem Hintergrundinformationen des Kinofilms angehen.

Hersteller: Fox Interactive  
dt. Erscheinung: August 98 CD ROM

## HOUSEPARTY BEI DARIUS

Am Tage des WM-Fußballkrimis Österreich gegen Italien lud Hr. Klaus Hebein, Geschäftsführer und Eigentümer der Firma Darius aus Wien, zur 1. DARIUS HOUSE PARTY. Zahlreiche Gäste aus Wirtschaft und Medien haben der Einladung Folge geleistet. Neben den namhaften Kunden der Soft- und Hardwarebranche wie MEDIA MARKT, SATURN, COSMOS, MAKRO MARKT, LIBRODISK, NIEDERMAYER, SOFTWAREDSCHUNGEL, QUELLE, CCS um nur einige zu nennen, sind internationale Hersteller zu diesem Termin angereist, um an diesem tollen Event teilzunehmen. GT Interactive, Diamond, Eidos und Saitek aus Deutschland sowie Interplay und Suncom aus England. Die optimale Abstimmung der Hardwareprodukte auf die gezeigten Softwareneheiten stellte ein wahres Benutzervergnügen darunter den Produktpräsentationen befanden sich Megatitel wie: UNREAL, COMMANDOS, DEATHTRAP DUNGEON, CONFLICT FREESPACE, M.A.X. 2, CRIME KILLER PSX, FLIGHT UNLIMITED II, WORLD LEAGUE SOCCER 98 kombiniert mit Diamond Mega Power für Grafik und Sound. Sun Com demonstrierte den neuen Flugsimulator - "STRIKE FIGHTER THROTTLE" sowie Joysticks; die präsentierten Qualitätsprodukte von Saitek - Game Pads und Joysticks rundeten die Produktpalette ab. Ein ganz hervorragender Event!

## Latest News.....

in der Spielebox in Wien 8, Albertgasse 35/II sind die neuesten Listen für empfehlenswerte Computer- und Videospiele erhältlich.

Info-Tel.: 01-408 69 33

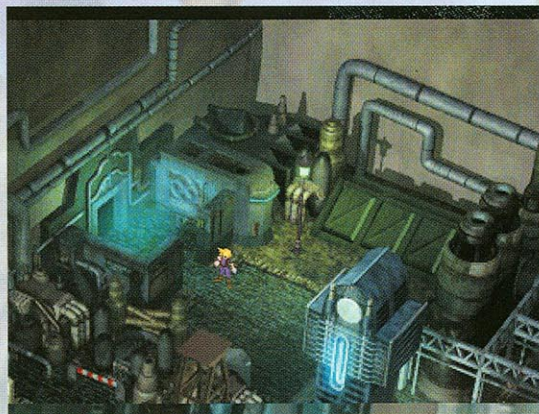


# FINAL FANTASY VII

Auf der PlayStation bereits seit langem ein Millionenseller, hat sich Final Fantasy VII nun auch auf dem PC durchgesetzt. Das Rollenspiel schlechthin wurde also umgesetzt und wir sind der Sache auf den Grund gegangen, warum es wohl zu solchen Suchtanfällen kommt.

Ja, die japanischen Knuddelmännchen sind sicher nicht jedermanns Sache, doch gerade bei diesem Game ist sich die Spielergilde wohl einig:

ganz so einfach, erstens müssen anständige Waffen her, Zaubersprüche eingesammelt und jede Menge Gegenstände, die in weiterem Spielverlauf gebraucht werden, eingesammelt werden. Und gar so knuddelig kommen einem die einzelnen Kämpfer plötzlich gar



das Produkt ist hervorragend! Mit einer Gruppe von bis zu neun Kämpfern kann ans Werk gegangen werden, können die Ausbeuter des mächtigen Konzerns Shinra zunichte gemacht werden. Doch die Sache ist nicht

nicht mehr vor, ja sie nehmen geradezu menschliche Polygongestalt an. Und da kommen wir auch schon zum größten Kritikpunkt an FFXVII, nämlich der Grafik. Es ist absolut unverständlich, warum das Game grobteils in VGA dargestellt wird, obwohl doch mit Sicherheit mehr drinnen gewesen wäre. Gerade mal die Kampfszenen und die Landkarte, die Du für Deine Reise benötigst erstrahlt in schönstem SVGA. Punkt zwei, der aber eine Final Fantasy-Eigenheit ist, betrifft den Sound, oder besser die Sprachausgabe, die einfach nicht vorhanden, sondern mittels der typischen blauen Sprechblasen vollzogen wird. Angesichts der zeitgemäßen Sound- und Grafikorgien erscheinen diese beiden Punkte umso unverständlicher, ändern allerdings an der grundlegenden Genialität des Games überhaupt nichts. Es ist

ganz einfach das beste Rollenspiel, das jemals erschienen ist, das zwar lineare aber hervorragende Leveldesign, das ausgezeichnete und komplexe Kampfsystem und die Stimmung, die sowohl durch die Grafik (vielleicht ist das der Grund für VGA) als auch durch die immer wechselnden Kameraperspektiven erzeugt wird, schlägt alles bisher Dagewesene. Das Game steht einfach über den Dingen, durch den enormen Spielumfang motiviert es für Wochen und Monate und man sieht fast total über die angesprochenen Mängel hinweg und schließt Final Fantasy 7 nach wenigen Spielminuten unweigerlich in sein Herz.

Thomas Gehringer



## FINAL FANTASY VII

|              |             |      |
|--------------|-------------|------|
| GRAFIK       | <div></div> | 79 % |
| SOUND/MUSIK  | <div></div> | 76 % |
| SPIELBARKEIT | <div></div> | 91 % |
| MOTIVATION   | <div></div> | 99 % |
| STEUERUNG    | <div></div> | 95 % |
| HANDBUCH     | <div></div> | 83 % |

GESAMTNOTE:

88 %

GEWALT IM SPIEL

15 %

HERSTELLER:

EIDOS

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGMBH  
01-286-85-86-0

GENRE:

ROLLENSPIEL

RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>PENTIUM 166, >32MB RAM, >85 MB FESTPLATTE,  
4X CD, SVGA, WIN95, 3DFX, POWER VR RIVA, MATROX  
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1 SPIELER





# EINFACH

Vergessen Sie die Langweiler,  
bei denen Sie zuerst  
dicke Handbücher  
durchlesen müssen.

Vergessen Sie die Langweiler  
mit seitenlangen Featurelisten,  
die alles nur unnötig  
kompliziert machen.



# LOSLEGEN

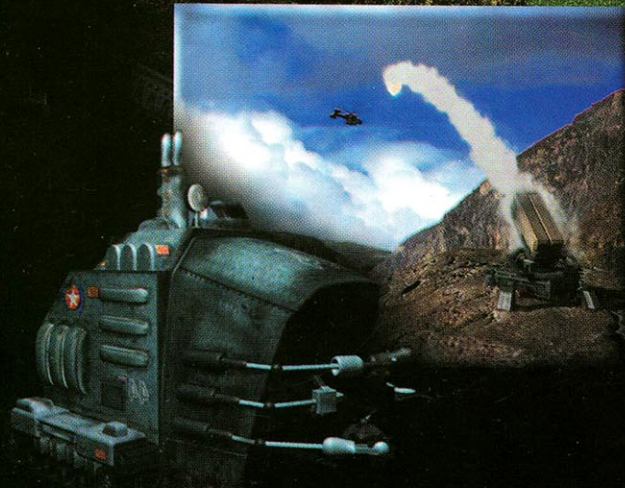
MAYDAY macht wieder Spaß!  
Spielen Sie einfach drauflos!



Die realistische 3D-Grafik  
und die unheimlich gut  
spielbaren Missionen  
werden Ihnen zeigen,  
wie Echtzeit-Strategie  
aussehen kann!

Die wichtigsten Features:

- Isometrische 3D-Grafik mit richtigen Höhen und Tiefen!
- Drei unterschiedliche Parteien mit spannenden Kampagnen.
- Spionage und Forschung.
- Spezialausrüstungen.
- Auflösung bis 1024x768.



Legen Sie los!

Demnächst im Handel





sieht GEIL aus

spielt sich  
auch so

Exklusivvertrieb Deutschland



<http://www.infogrames.de>

Exklusivvertrieb  
Österreich & Schweiz



Published by



<http://www.jowood.at>

Developed by





# WLS 98



Kaum ist die Fußball-WM vorbei, schon knallt ein neues Fußballspiel auf den Markt und legt sich mit dem großen Hammer aus dem Hause Electronic Arts an. Ob World League Soccer dem Pendant Paroli bieten kann? Mal schauen, was die Herrschaften von Eidos hier zustande gebracht haben.

Zunächst einmal ist zu sagen, daß das Game sich in vielerlei Hinsicht an FIFA 98 zumindest orientiert

(warum auch nicht, man braucht das Rad nicht ständig neu zu erfinden), denn auch hier werden die Buttons des unentbehrlichen Game voll genutzt, das Kurzpaßspiel ebenso unterstützt wie präzise weite Abschlüsse, dazu kommt der Flankenmodus, bei dem der ballführende Spieler auf Knopfdruck das Leder immer in die Mitte des Spielfeldes tritt und der Umstand, daß der Schuß des Stürmers nicht automatisch in Richtung Tor, sondern in die zuletzt eingeschlagene Laufrichtung geht. Diese Feinheiten sollen die Komplexität der Steuerung heben und World League Soccer braucht in diesem Bereich auch vor FIFA 98 nicht zu verstecken. Schade daß das Dribbelverhalten und das Sliding-Tackling nicht ganz so exakt ausgefallen ist, denn hundertprozentig ein-

kalkulierbar, ob der Verteidiger mit dem Hineinrutschen voll daneben, dem Stürmer ans Scheinbein oder auf den Ball fährt, ist diese Option nicht.

Grafisch hat das Spiel zwar viel, aber für eine Höchstwertung nicht genug am Kasten, die Details sind liebloser als bei FIFA und auch die Animationen sind gut, aber nicht hervorragend ausgefallen. Weich und geschmeidig bewegen sich die Kicker bei wechselnden Wetterverhältnissen über den Rasen und schaffen auch spektakuläre Aktionen ohne jedes Auspixeln. An die führende Konkurrenz kommt man trotz allem nicht so ganz heran, was auch an den mangelnden Taktikeinstellungen liegt, die in diesem an und für sich sehr guten Konglomerat enorm fehlen.

World League Soccer kann als sehr gutes Fußball-Game angesehen werden, welches sich schön in der Mitte zwischen Action und Simulation ansiedelt und als absolute Alternative zu anderen Produkten gilt. Man sieht also, daß Eidos nicht nur das andere Wort für Tomb Raider ist, sondern sehr wohl auch ausgezeichnete Sportspiele produzieren kann.

Thomas gehringer



## WORLD LEAGUE SOCCER

|              |             |      |
|--------------|-------------|------|
| GRAFIK       | <div></div> | 85 % |
| SOUND/MUSIK  | <div></div> | 65 % |
| SPIELBARKEIT | <div></div> | 80 % |
| MOTIVATION   | <div></div> | 80 % |
| STEUERUNG    | <div></div> | 85 % |
| HANDBUCH     | <div></div> | 80 % |

GESAMTNOTE:

80 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

EIDOS

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGMBH  
01-285-86-85

GENRE:

FUßBALLSIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>PENTIUM 100, >16MB

RAM, >5 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, GAMESPAD EMPFOHLEN, TAST., SOUNDBLASTER KOMP., 3DFX + DIRECT 3D, 1-4 SPIELER



# ROBORUMBLE

Die Flut an actiongeladenen Echtzeitstrategiespielen, die sich der Power von Kampfrobotern bedienen, scheint nicht abreißen zu wollen. Nach MechCommander haben wir nun RoboRumble auf die Redaktionstische bekommen und das Game einem strategischen Test unterzogen.

Entweder Fire- oder Brainpower, entweder Kraft oder Hirn, das ist die zentrale Frage bei RoboRumble. Zwei der weltbesten Hersteller von



Kampfrobotern sollen sich in 15 Missionen beweisen, sollen zeigen, wer den Aliens die Schneid abkaufen kann. Denn diese werden bald wiederkommen und vom Mars aus die Erde mittels riesiger Kanone zerstören

Du entscheidest Dich nunmehr für eine

Seite und versucht, schlußendlich die Aliens in Empfang nehmen zu können. Bis dahin ist es allerdings ein weiter Weg, denn die Mechs der Gegenseite sind auch nicht von schlechten Eltern und Du wirst Dir schon ganz gewaltige Monstrümmer zusammenstellen müssen, um am Ende als Sieger die 3D Wel-

ten zu verlassen. Das Game an sich stützt sich mehr auf grafische Feinheiten, auf Explosionen, auf tierische Effekte und auf ungewöhnliche Elemente, denn auf wirklich strategische Feinheiten, die wir bei Konkurrenzprodukten bereits gesehen haben. Klar, Du mußt schon mit Geschick und Tücke vorgehen, mußt Dir den Einsatz schon genau überlegen, Deine Robos richtig einsetzen und vorallem mit Weitblick agieren, schlußendlich hängt es aber von

Deiner Fähigkeit ab, im hektischsten Kampf die Übersicht und die Kontrolle über die Maus zu behalten und die richtigen Kampfmaschinen an den richtigen Ort zu lotsen und nicht in einem Säuresee elendig zugrunde gehen zu lassen. Jede Mission verlangt nach anderen

Denkensweisen, jeder Angriff braucht Deine volle Aufmerksamkeit und Dein ganzes strategisches Denken. Weiters solltest Du auch mit Deinem verfügbaren Geld umgehen können, denn wenn Du zu viele Blechkumpel baust, dann bleibt Dir am Ende zu wenig Cash für die Reparatur oder die Finanzierung von Er-



findungen über.

Schade, daß die wirklich herrlich designeten Levels zwar allesamt unterschiedlich und abwechslungsreich aussehen, jedoch in ihrem Aufbau sehr ähnlich wirken und so der Motivationsfaktor bei längerem Spielen nicht mehr ganz gehalten werden kann. Grafische Feuerwerke, wie in noch keinem anderen vergleichbaren Game werden bei RoboRumble abgebrannt und gehen (no na) zu Lasten der Hardware, deren Anforderungen schon ganz gewaltig sind. Alles was sich unter 200 MHz inkl. 3D Beschleuniger abspielt, kannst Du beinahe vergessen und erst bei einem P266 fängt der Spaß so richtig an.

Thomas Gehringer



## ROBORUMBLE

|              |                        |      |
|--------------|------------------------|------|
| GRAFIK       | <div><div></div></div> | 88 % |
| SOUND/MUSIK  | <div><div></div></div> | 76 % |
| SPIELBARKEIT | <div><div></div></div> | 81 % |
| MOTIVATION   | <div><div></div></div> | 76 % |
| STEUERUNG    | <div><div></div></div> | 85 % |
| HANDBUCH     | <div><div></div></div> | 73 % |

GESAMTNOTE:

80%

GEWALT IM SPIEL

40%

HERSTELLER:

TOPWARE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

ECHTZEITSTRATEGIE

RICHTPREIS:

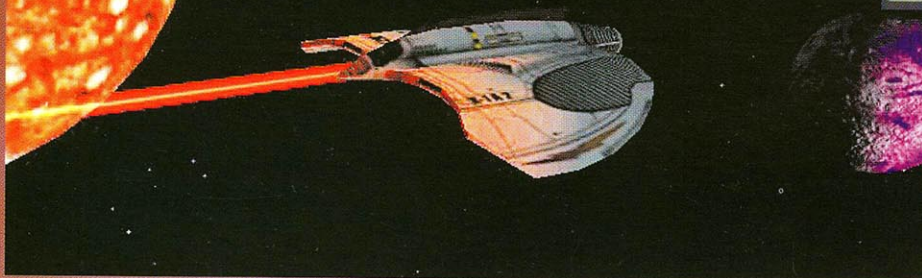
CA.ÖS 799,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, >16MB RAM, 30-130 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 3DFX, DIRECT 3D VOODOO 2, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1-4 SPIELER (NETZ)



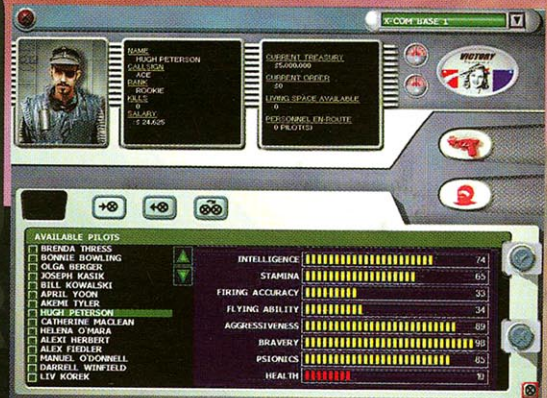
# X-COM INTERCEPTOR



Wer bis dato nur seine Abfangjäger den UFOs im X-COM Universum nachgeschickt hat, der sollte sich auch das Folge-Game "Interceptor" zulegen, denn da kann direkt aus dem Cockpit in das Geschehen eingegriffen werden. Leider in mäßiger Grafik, aber dafür auch im Mehrspielermodus.

In der Sammlung der X-Com Games sollte der Interceptor in keinem Fall fehlen, wenn das Spiel auch mit der Konkurrenz Wing Commander bei weitem nicht mithalten kann. Zu hektisch geht es da im Weltraum zu und zu wenig grafische Detail verwöhnen das Auge des Spielers.

Ziel ist es, einen teuflischen Plan der Aliens zu vereiteln, die richtigen Piloten in die richtigen Abfangjäger mit den richtigen Waffen zu setzen und dann im Kampf selbst die Flügelmänner exakt zu befehlen. Als reines Baller-Fluggame ist X-Com Interceptor sicher nicht bedenkenlos zu empfehlen, hingegen die



Spielvarianten des Handelns, Wirtschaftens und Koordinierens macht das Produkt wieder interessant für alle, die nicht nur am Joystick werkeln wollen. Die großen Konzerne überweisen nämlich beträchtliche Summen für gut geleisteten Schutz und diese Marie kann dann wieder in bessere Waffensysteme investiert werden, was sich für weitere Aufträge sehr positiv auswirkt. Weiterer Cash kann durch den Verkauf erbeuteter Alienwaffen gemacht werden.

Irgendwie kommt mir vor, als wäre das Game nicht Fleisch und auch nicht Fisch, denn es kann weder als hervorragendes Strategiespiel noch als exzellentes Flugaction-Game bezeichnet werden.

Wollen wir einmal so sagen: X-Com Interceptor ist eine Alternative zu vergleichbaren Games (durch die oben beschriebenen Features), kann aber nicht wirklich mit den Top-Titeln mithalten. Sammler der X-Com Serie sollten in jedem Fall zuschlagen, Einsteiger in dieses Genre rate ich vor dem Kauf ein Probespiel unbedingt an, da dieser Genremix sicher nicht jedermanns Sache ist.

Thomas gehring



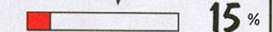
## X-COM INTERCEPTOR

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

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL



HERSTELLER:

MICROPROSE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

GENRE:

WELTRAUM BALLER STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, >16MB

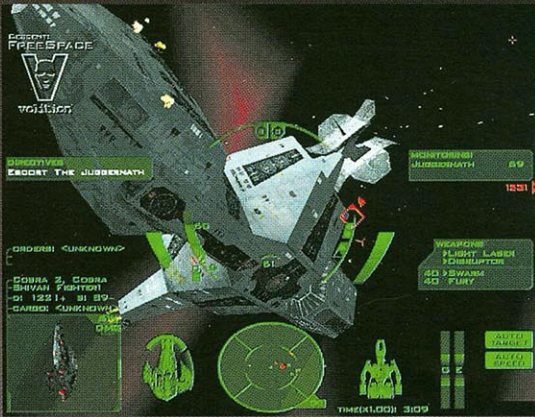
RAM, >90-275 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95,

JOYSTICK, MAUS, TAST., SOUNDBLASTER KOMP., 3DFX

+ DIRECT 3D, 1-8 SPIELER (NETZ, INTERNET)



# FREESPACE



Einiger der Herrschaften, die Descent und Descent 2 geschaffen haben, sind den Wünschen der User nach mehr Bewegungsfreiheit der Raumschiffe nachgekommen und nunmehr "Conflict Freespace, The Great War" auf den Markt gebracht. Der andere Teil der ehemaligen Parallax-Software arbeitet an dem schon so sehnsüchtig erwarteten Descent 3.

Das allerdings ist eine andere Geschichte und wir wollen uns ja heute mit ersterem Game befassen, welches vorweggenommen, mit WCM oder I-War problemlos konkurrieren kann. Man sollte es nicht für möglich halten, was die Programmierer hier zustande gebracht haben, CF ist ein reinrassiges Raumschiff-Ballgame, das sowohl in steuerungstechnischer Hinsicht (ja liebe deutsche Spieletester, man sollte halt nur VOLL-Versionen te-

sten, die von Betas extrem differieren können) als auch in grafischen Belangen jede Menge bietet. Alles, was ein Raumgleiterpilot braucht, ist im Cockpit vorhanden, die Wingmen (Flügelmäner) helfen, die Angriffe der Gegner zu stoppen und die Transportschiffe zu zerstören. Die Gegnerintelligenz ist bei Conflict Freespace extrem hoch ausgefallen, so daß die feindlichen Schiffe immer wieder geschickt ausweichen und sich selbst in bessere Feuerposition bringen wollen. Ein Dog-Fight kann also schon mal einige Minuten dauern.

Die Kämpfe mit den Raumbombern der anderen Seite ist jedoch nicht die wirklich Hauptaufgabe des Piloten, vielmehr gilt es in den zahlreichen Missionen Asteroidenfelder zu räumen, zu spionieren, Begleitschutz zu geben oder auch einfach nur Aufklärungsflüge zu absolvieren. Sollte man eine Mission allerdings einmal nicht zur vollsten Zufriedenheit erledigt haben und beispielsweise einen feindlichen Bomber nicht, wie angewiesen, zerstört haben, so kommt dieser in der nächsten Stage mit Sicherheit wieder und bringt seine, nicht minder aggressiven Freunde mit.

Was dem vorliegenden Game fehlt, ist eine Storyline á la WingCommander, was aber in Anbetracht des Umfangs

und Abwechslungsreichtums der einzelnen Missionen mit Leichtigkeit zu verschmerzen ist. Was mir mehr Sorgen bereitet, ist die enorme Hardwareanforderung dieses Games, denn unter einem Pentium 200 läuft wirklich sehr wenig (außer man steht auf Dia-Slideshows) und selbst auf einem P 266 ruckelt das Ding in sehr vielen Szenen ungemein stark. Ich glaube, daß die Programmierer hier sicher etwas übertrieben haben, denn hier überschreitet man die Grenzen der Unzumutbarkeit schon fast, auch wenn der Einsatz von 3D Beschleunigern die Angelegenheit ein wenig vereinfacht, ganz flüssig fliegt man mit Conflict Freespace nie wirklich!

Thomas Gehringer



## CONFLICT FREESPACE

|              |      |
|--------------|------|
| GRAFIK       | 94 % |
| SOUND/MUSIK  | 90 % |
| SPIELBARKEIT | 80 % |
| MOTIVATION   | 80 % |
| STEUERUNG    | 90 % |
| HANDBUCH     | 80 % |

GESAMTNOTE: **80 %**

GEWALT IM SPIEL **25 %**

HERSTELLER: INTERPLAY

TESTMUSTER: DARIUS HANDELSGBH  
01-286-85-86-0

GENRE: WELTRAUMBALLEREI

RICHTPREIS: CA. ÖS 749,-

HARDWARE: > PENTIUM 233, > 16MB

RAM, 242-420 MB FESTPL., 4X CD, SVGA, WIN95,

DIRECT 3D VOODOO 2, SOUNDBL. KOMP., MAUS, 1-12

SPIELER(NETZ, INTERNET), WINGMAN EXTREME EMPF.

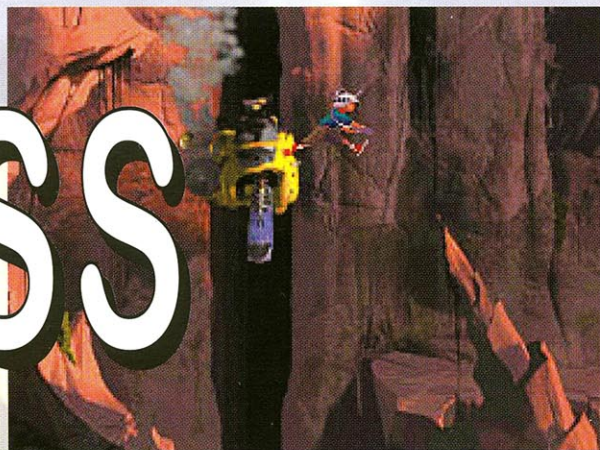


# HEART OF DARKNESS

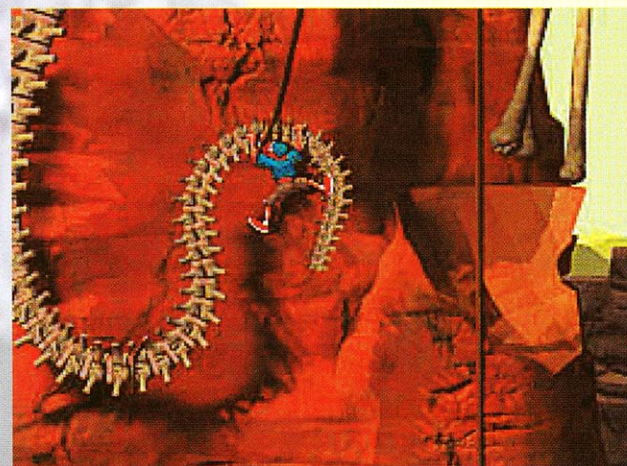




Sechs Jahre sind vergangen, seit die Mannen von Amazing Studios die ersten Schritte in Richtung des nun erschienen Games *Heart of Darkness* gemacht haben. Ein beachtliche Zeitspanne, in der die Hardwareentwicklung und auch die Grafikengines die anderen Games stark verbessert haben. Mal sehen, ob das Spiel trotzdem mithalten kann.



Es ist die Geschichte des kleinen Andy, dessen Hund namens Whisky von den Mächten der Finsternis entführt wird, und den er mittels seines Einfallsreichtums und seiner Geschicklichkeit befreien will. Die Waffe, die ihm zur Verfügung steht ist "nur" eine Strahlenkanone und so macht er sich auf den Weg um ganze Horden an Gegnern zu brutzeln und sie schließlich dem Erdboden gleichzumachen. Acht wirklich wunderschön designte Level liegen vor ihm, die Welten präsentieren sich farbenfroh und überaus phantasievoll gestaltet und auch an der Anzahl und Art der gegnerischen Scharen hat man keineswegs gespart. Andy lernt auf seinem Weg durch das Reich der Finsternis nicht nur neue Freunde kennen, die ihm in weiterer Folge das

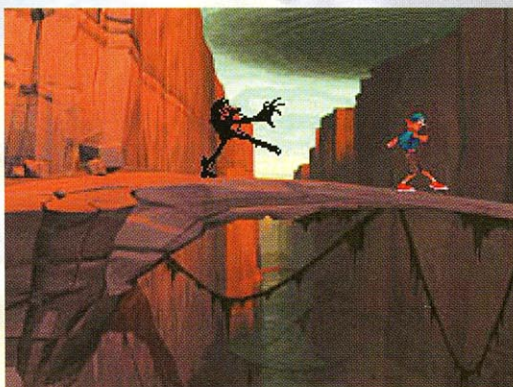


Leben wesentlich erleichtern, sondern es entdeckt auch an sich selbst neue Fähigkeiten. Mit Hilfe dieser schafft er es leichter, die Horden an Gegnern niederzumachen und schließlich seinen treuen Freund und Weggefährten Wisky zu befreien. Die

Freundschaft mit dem Stamm der "Kumpels" ist überaus wichtig für den weiteren Fortgang des Spiels, da diese netten Wesen einen wichtigen Teil beim Kampf gegen den Fürsten der Finsternis und seinen etwas eigenartigen Diener darstellen.

Ein wenig zu linear ist *Heart of Darkness* geraten, so daß es in puncto Spielspaß und

Motivation an Abe's *Odyssee* nicht so ganz herankommt, hat man an diesem Game (mit ausreichend Übung, Durchhaltevermögen und dem nötigen Quentchen Glück doch wesentlich weniger lan-



ge Spaß als an besagtem Pendant. Obgleich der extrem hohe Schwierigkeitsgrad des Games so manchen Spieler das Joypad an die Wand donnern lassen wird, ist durch die geringe Anzahl an Levels der Langzeitspielspaß ein wenig getrübt. Das muß wohl eine französische Krankheit sein, denn auch *Rayman* zählte ja nicht unbedingt zu den einfachsten Vertretern seines Genres. Die sogenannte Cut-Screen-Technik, also das weiterscrollen um Bildschirmbreite scheint ebenfalls Abe's *Odyssee* entlehnt zu sein (oder umgekehrt?).



Die an diesem Game von anderen Magazinen so angeprangerte angeblich schwache Grafik sehen wir als (zwar rein technisch als etwas veraltet) überaus gut gelungen an, denn die zahllosen Licht-Schatten-Effekte kommen ebenso gut rüber wie die Animationen der einzelnen Darsteller, die übrigens teilweise bekannten Comics entlehnt und hervorragend umgesetzt wurden.

Neben der wunderschönen Grafik sticht die geniale Musikuntermalung des Mr. Bruce Broughton (Musik zu Fernsehserien und Kinofilmen) besonders hervor und schafft in jeder Sekunde des Spiels unheimlich viel Abwechslung. Die beiden Hauptdarsteller Andy und Whisky werden mit Sicherheit dem Spieler sehr schnell ans Herz wachsen, was aufgrund der witzigen und herrlich anzusehenden Gags, die die Lachmuskeln der Spieler strapazieren, nicht ganz unverständlich ist. Sehr gut gelungenes *Jump'n Run*, das mehr Levels gebraucht hätte.

Heinz Strobel

## HEART OF DARKNESS

|              |                                 |      |
|--------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK       | <div style="width: 83%;"></div> | 83 % |
| SOUND/MUSIK  | <div style="width: 90%;"></div> | 90 % |
| SPIELBARKEIT | <div style="width: 80%;"></div> | 80 % |
| MOTIVATION   | <div style="width: 72%;"></div> | 72 % |
| STEUERUNG    | <div style="width: 86%;"></div> | 86 % |
| HANDBUCH     | <div style="width: 83%;"></div> | 83 % |

GESAMTNOTE:

83 %

GEWALT IM SPIEL

5 %

HERSTELLER:

INFOGRAMS/AMAZING

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

JUMP 'N RUN

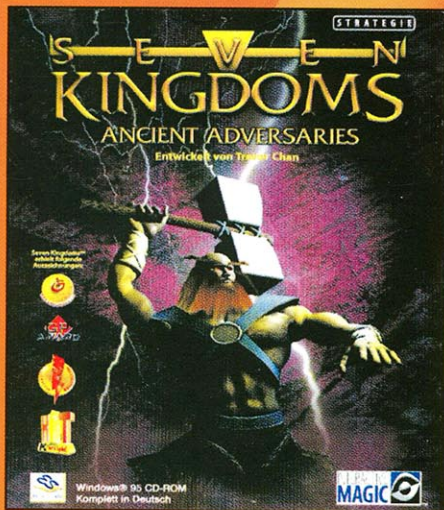
RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>486DX2/66, MIND.16MB RAM, >25 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, KEIN 3D UNTERST. SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1 SPIELER

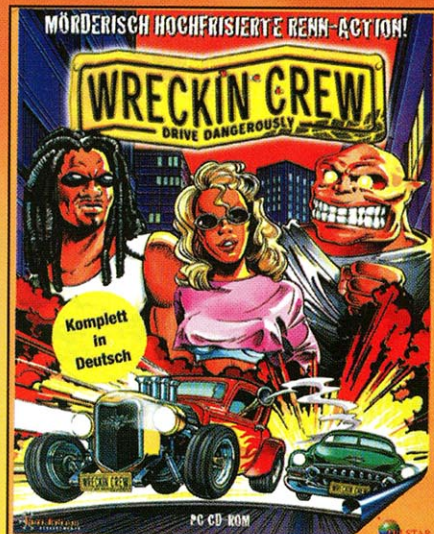




Es ist knapp ein halbes Jahr her, daß Interactive Magic mit dem Echtzeitstrategie-Game Seven Kingdom auf den Markt kam und nun schießt man bereits eine verbesserte und erweiterte Version nach.

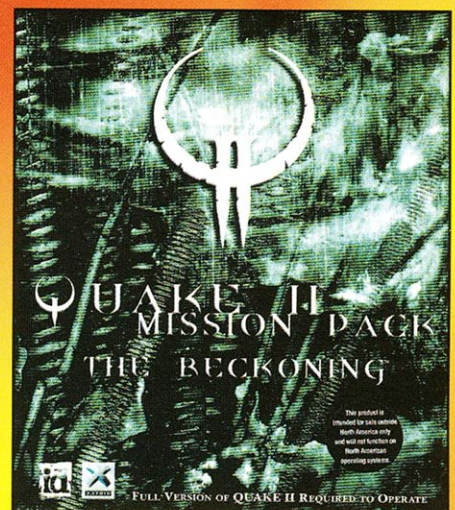
Viel hat sich bei "Ancient Adversaries" nicht getan, es kamen 15 neue Szenarien, drei Rassen und einige Monster dazu, der Spielablauf ist allerdings unverändert geblieben. Städte und Dörfer aufbauen, Handeln und dann mit einer entsprechend starken Armee gegen die Widersacher fighten, alles beim Alten.

Jetzt kann man allerdings auch im Internet gegen andere Rassen antreten, was den Spielspaß schon erheblich steigert. Grafisch kommt das Game nicht schlecht rüber, der Sound kann sich sehen lassen und die Spieltiefe ist recht gewaltig. Ob sich der Kauf dieses Games allerdings wirklich lohnt, das sei in den Raum gestellt, besonders dann, wenn man den "Vorgänger" bereits besitzt.



Das ist ja mal etwas anderes und darauf haben wir doch auch schon eine ganze Weile gewartet. Ein Racing Game, das abgedrehter und bunter nicht sein kann, das Spaß macht und das man auch im Mehrspielermodus zocken kann. Wenn da bloß nicht DIESE Umsetzung wäre.

Echt schade, daß man sich in grafischen Belangen (wieder einmal keine 3D Unterstützung!) wenig Mühe gegeben hat und auch das Fahrfeeling nicht wirklich gut hinbekommen hat. Das Produkt ist einfach so abgedreht und so vollgepackt mit Goodies, die da auf den Strecken herumliegen, daß man sich kaum auf das Lenken der insgesamt 8 Boliden konzentrieren kann (diese bretteln ohne jeden Realitätssinn durch die Gegend). Die Idee des Games ist hervorragend und es macht im Mehrspielermodus auch Spaß, aber für ein Höchstnote reicht es aus oben genannten Gründen leider nicht.



Quake 2, ja das ist schon eine brutale Sache, doch nun bekommen alle Freunde des Ego-Brutalo-Shooters neues Futter für die nächtelangen Blut- und Metzel-Orgien. Quake 2 Mission Pack "The Reckoning" ist da.

Da schlägt das Herz des virtuellen Schlächters höher, denn zusätzliche Levels machen das gesamte Game (selbstverständlich ist die Vollversion von Quake 2 erforderlich) umfangreicher und interessanter, neue Waffen erleichtern das imaginäre Abschlagen erheblich und die neuen Monster, die auch andere Verhaltensmuster aufweisen, treiben den Adrenalinspiegel des Spielers in ungeahnte Höhen. Alles in allem rentiert sich der Kauf dieses Missionspacks für alle, die das Game in der Grundversion bereits zur Genüge gespielt haben und etwas Abwechslung suchen. Bemerkenswert ist allerdings die Altersempfehlung, die das Spiel für Kinder und Jugendliche ab 15 Jahren freigibt!

| SEVEN KINGDOMS  |                                                                                                          |      |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| GRAFIK          | <div><div></div></div>                                                                                   | 65 % |
| SOUND/MUSIK     | <div><div></div></div>                                                                                   | 80 % |
| SPIELBARKEIT    | <div><div></div></div>                                                                                   | 76 % |
| MOTIVATION      | <div><div></div></div>                                                                                   | 80 % |
| STEUERUNG       | <div><div></div></div>                                                                                   | 79 % |
| HANDBUCH        | <div><div></div></div>                                                                                   | 60 % |
| GESAMTNOTE:     | <div><div></div></div>                                                                                   | 73 % |
| GEWALT IM SPIEL | <div><div></div></div>                                                                                   | 30 % |
| HERSTELLER:     | INTERACTIVE MAGIC                                                                                        |      |
| TESTMUSTER:     | DYNAMIC SYSTEMS<br>03614-500-50                                                                          |      |
| GENRE:          | ECHTZEIT-STRATEGIE                                                                                       |      |
| RICHTPREIS:     | CA.ÖS 599,-                                                                                              |      |
| HARDWARE:       | >PENTIUM 90, MIND.16MB RAM, >45 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1-7 SPIELER |      |

| WRECKIN CREW    |                                                                                                                                                    |      |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| GRAFIK          | <div><div></div></div>                                                                                                                             | 69 % |
| SOUND/MUSIK     | <div><div></div></div>                                                                                                                             | 80 % |
| SPIELBARKEIT    | <div><div></div></div>                                                                                                                             | 56 % |
| MOTIVATION      | <div><div></div></div>                                                                                                                             | 79 % |
| STEUERUNG       | <div><div></div></div>                                                                                                                             | 78 % |
| HANDBUCH        | <div><div></div></div>                                                                                                                             | 64 % |
| GESAMTNOTE:     | <div><div></div></div>                                                                                                                             | 71 % |
| GEWALT IM SPIEL | <div><div></div></div>                                                                                                                             | 15 % |
| HERSTELLER:     | TELSTAR                                                                                                                                            |      |
| TESTMUSTER:     | DYNAMIC SYSTEMS<br>03614-500-50                                                                                                                    |      |
| GENRE:          | ACTION RACER                                                                                                                                       |      |
| RICHTPREIS:     | CA.ÖS 729,-                                                                                                                                        |      |
| HARDWARE:       | >PENTIUM 120, >16MB RAM, >150 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, KEINE 3D UNTERST., 1-8 SPIELER (SPLITSCHREIB, NETZWERK) |      |

| QUAKE II MISSION PACK |                                                                                                                                     |       |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| GRAFIK                | <div><div></div></div>                                                                                                              | 97 %  |
| SOUND/MUSIK           | <div><div></div></div>                                                                                                              | 95 %  |
| SPIELBARKEIT          | <div><div></div></div>                                                                                                              | 95 %  |
| MOTIVATION            | <div><div></div></div>                                                                                                              | 70 %  |
| STEUERUNG             | <div><div></div></div>                                                                                                              | 92 %  |
| HANDBUCH              | <div><div></div></div>                                                                                                              | 52 %  |
| GESAMTNOTE:           | <div><div></div></div>                                                                                                              | 84 %  |
| GEWALT IM SPIEL       | <div><div></div></div>                                                                                                              | 100 % |
| HERSTELLER:           | ACTIVISION                                                                                                                          |       |
| TESTMUSTER:           | DYNAMIC SYSTEMS<br>03614-500-50                                                                                                     |       |
| GENRE:                | MISSION PACK - QUAKE II                                                                                                             |       |
| RICHTPREIS:           | CA.ÖS 549,-                                                                                                                         |       |
| HARDWARE:             | >PENTIUM 90, >16(24)MB RAM, >100 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95 OD. WIN NT, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, JOYST., 3DFX UND DIRECT 3D |       |



Das österreichische

Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

**GAME** *xpress*

**ONLINE**

**www.**

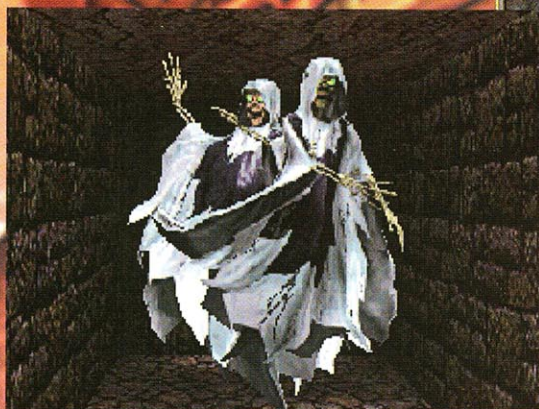
**gamexpress.at**

**die ultimative webpage**

**cheats und chats  
tests und hersteller**



# Might & Magic VI



Lang erwartet, heiß ersehnt ist nun MM6 brandheiß auf dem Markt erschienen. Als alter Adventurer konnte ich es mir nicht nehmen, dieses Game zu testen.

Was gleich zu Beginn auffällt, ähnlich wie bei Ultima, ist die in Stoff gehaltene Karte des Empires. Da merkt man schon, daß da sehr viel auf einen zukommt. Diesmal gilt



es das Orakel zu befragen, welches Dir helfen kann, das Ur-Böse zu besiegen. Allerdings mußt DU von allen sechs Bossen des Empires auch vorgeschlagen werden. Klaro....Du mußt einige Quests erfüllen, um die Gunst der Sechs zu erringen.

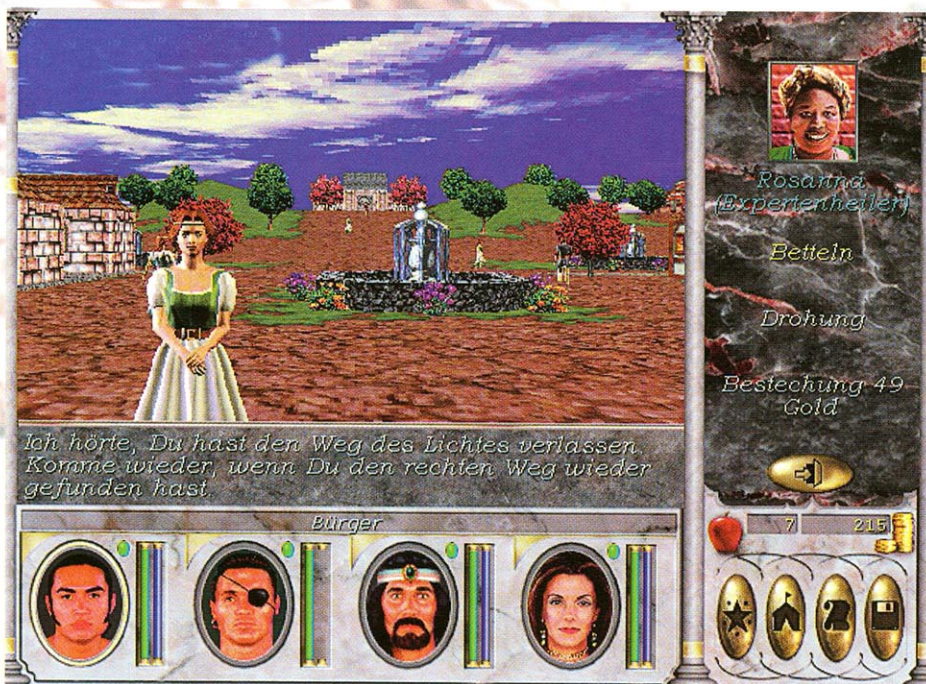
Für dieses Game würd ich mal mindestens sechs bis acht Wochen Spielzeit einkalkulieren. Drunter wirst Du es kaum schaffen. Alles in Echtzeit ist das Schlagwort. Dabei ist die Zeit nicht auf Deiner Seite. Doch sollte Dir einmal ein Kampf zu heiß und unübersichtlich werden, kannst Du auf ein rundenbasierendes Kampfgeschehen umschalten. Bei



diesem

Game zeigt sich, wie wichtig Fernwaffen sind. Ohne diese wirst Du wahrscheinlich keine Chance haben. Die Grafik von MM6 ist recht gut, aber nicht Spitzenklasse. Der Sound hingegen urigst toll. Wenn im Dungeon des Baal-Tempels auf einmal Singsang und Glocken ertönen, hebt dies die Stimmung gewaltig. Auch die sehr gut gemachte Steigerungsmöglichkeit und Lernfähigkeit der Charaktere gilt meines Erachtens als richtungsweisend. Dieses Game ist für jeden Adventurer ein Muß.

Heinz Strobel



## MIGHT AND MAGIC VI

|              |      |
|--------------|------|
| GRAFIK       | 72 % |
| SOUND/MUSIK  | 94 % |
| SPIELBARKEIT | 95 % |
| MOTIVATION   | 95 % |
| STEUERUNG    | 90 % |
| HANDBUCH     | 92 % |

GESAMTNOTE:

90 %

GEWALT IM SPIEL

25 %

HERSTELLER:

NEW WORLD COMPUTING

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGMBH  
 01-285-86-85-0

GENRE:

ACTION ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, >16MB RAM, >25-350 MB FEST-PLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, MAUS, TAST., SOUND-BLASTER KOMP., 1 SPIELER



# MECH COMMANDER



nen. Als MechCommander befiehlt der Zocker eine ganze Reihe an BattleMechs, die wiederum von MechWarriors (also Menschen) gesteuert werden und durch jeden gelungenen und erfolgreichen Einsatz Erfahrungswerte sammeln, die sich in weite-



Ein weiteres Spiel rund um die Geschichte der BattleTechs ist nunmehr aus dem Hause Microprose erschienen, wobei es bei "MechCommander" weniger um das Aufbauen und Erweitern verschiedener Basisstationen oder Werken als um strategische Finessen und pure Action handelt.

**M**echCommander scheint sich, ebenso wie Commandos als die neue Generation des Echtzeitstrategiespiels zu etablieren, sind doch die (in diesem Fall insgesamt 30) Missionen auf verschiedene Arten zu lösen. Der Motivationsfaktor schnell durch diesen Umstand verständlicher Weise extrem in die Höhe und der Spieler wird immer wieder dazu angehalten, bereits gelöste Stages durch den Einsatz anderer BattleMechs unter anderen strategischen Gesichtspunkten neu zu begin-

nen. Als MechCommander befiehlt der Zocker eine ganze Reihe an BattleMechs, die wiederum von MechWarriors (also Menschen) gesteuert werden und durch jeden gelungenen und erfolgreichen Einsatz Erfahrungswerte sammeln, die sich in weiteren Missionen überaus positiv auf die Taktik des Kampfes auswirken. Die isometrischen Karten sind allesamt vorgerendert und bieten meist hügeliges Terrain mit Flüssen, Wäldern oder militärischen Stützpunkten. Selbstverständlich wirkt sich all das auf die Schnelligkeit der Mechs und auf die strategischen Maßnahmen des MechCommanders aus. Grundsätzlich gilt: zerstöre alles, was Dir vor die mächtigen Metallbeine kommt, aber vergiß nie auf die Stärke des Gegners. Versuche ihn einmal aufzusplitten und die einzelnen Einheiten anzugreifen, dann wieder einzukesseln und ins Kreuzfeuer zu nehmen. Welche Variante Du auch immer wählst, bedenke immer, daß genügend Kohle für Reparatur und neue Waffensysteme vorhanden sein sollte.

Rein grafisch bringt das Game jede Menge herrlicher Animationen, wunder-

schöne Explosions- und Zerstörungseffekte und durchaus schön gelungene 3D Untergründe. Mit dem Sound verhält es sich ebenso, obgleich man hier sicher mehr hätte herausholen können, ein Bißchen zu monoton wirkt die Kulisse. Spieltechnisch kann man MechCommander kaum etwas vorwerfen, sind die Missionen doch unglaublich abwechslungsreich (und auf verschiedenste Arten lösbar), die Story überaus spannend und für die taktischen Überlegungen die einzelnen Szenarien sehr ausgeklügelt. Ja, das Produkt ist exzellent und stellt mit "Commandos", auch wenn hier die Storyline und die Kampfmaschinen nicht vergleichbar sind, eines der zu Zeit besten Echtzeitstrategiespiele.

Thomas Gehring



## MECH COMMANDER

|              |                        |      |
|--------------|------------------------|------|
| GRAFIK       | <div><div></div></div> | 85 % |
| SOUND/MUSIK  | <div><div></div></div> | 79 % |
| SPIELBARKEIT | <div><div></div></div> | 90 % |
| MOTIVATION   | <div><div></div></div> | 80 % |
| STEUERUNG    | <div><div></div></div> | 86 % |
| HANDBUCH     | <div><div></div></div> | 70 % |

GESAMTNOTE:

**84 %**

GEWALT IM SPIEL

51 %

HERSTELLER:

MICROPROSE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

ECHTZEITSTRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

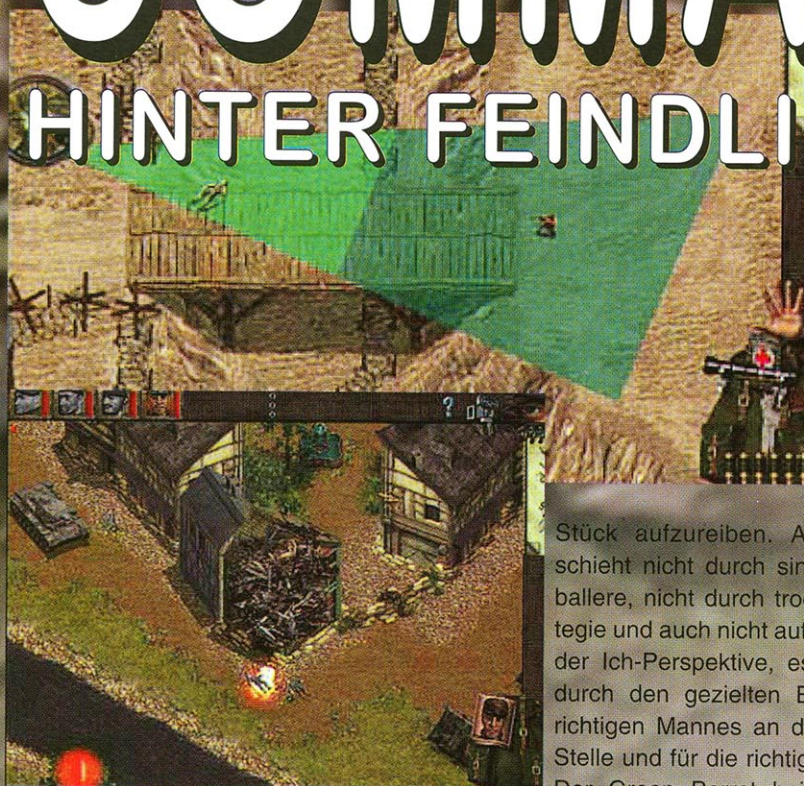
HARDWARE:

>PENTIUM 133, >16MB RAM, 148-432 MB FESTPL.,  
4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBL. KOMP., MAUS, 1-6  
SPIELER (NETZ, INTERNET)



# COMMANDOS

## HINTER FEINDLICHEN LINIEN



Das Eindringen in feindliche Linien, die verschiedenen Fähigkeiten der einzelnen Elite-Kämpfer, strategisches Denken und noch dazu verschiedene Lösungsvarianten für die insgesamt 20 Missionen, all diese Features zeichnen Commandos aus dem Hause Eidos aus.

**6** verschiedene und auf spezielle Aufgaben trainierte Elite-Soldaten werden hier gesteuert und es gilt, die feindlichen Truppen des zweiten Weltkrieges, nämlich die deutschen Besatzer zu schwächen und sie Stück

Stück aufzureiben. All das geschieht nicht durch sinnloses Geballere, nicht durch trockene Strategie und auch nicht auf dem Wege der Ich-Perspektive, es geschieht durch den gezielten Einsatz des richtigen Mannes an der richtigen Stelle und für die richtige Aufgabe. Der Green Berret beispielsweise

beseitigt den Gegner lautlos mit seinem Messer und kann den Getöteten dann auch davonschleppen, um nicht durch eine andere Wache aufzufliegen. Der Scharfschütze macht den Gegner mit seinem Präzisionsgewehr aus großer Entfernung nieder und kann mittels seiner Verbandskästen verwundete Kollegen wieder heilen.

Du siehst also, daß dieses Game unheimlich umfangreich ausgefallen ist, daß Du hier eine gewaltige Portion strategisches Denken benötigst, um die gestellten Aufgaben zu lösen. Durch die verschiedenen fixierbaren Kamerapositionen kannst Du

den Weg Deiner einzelnen Veteranen immer im Blickfeld haben und hast so besser die Möglichkeiten, die Kämpfer zu ihrem nächsten Einsatzziel zu beordern. Die Aufträge werden zu Beginn gebrieff und gestalten sich in der Folge unheimlich komplex und schwer, da



das Auffliegen eines Agenten den erfolgreichen Abschluß der Mission fast unmöglich macht. Andauerndes Speichern ist also unbedingt erforderlich, denn die Soldaten sind nunmal keine unverwundbaren Heros, die -zig Male getroffen werden können, ohne ihr Leben auszuhauchen. Hier ist die Realitätsnähe besonders deutlich zu spüren und man hätte sich beinahe eine Auto-Save-Funktion der Programmierer gewünscht.

Das Game ist einfach genial ausgefallen, denn sowohl Spieltiefe, Gameplay als auch Grafik sind in diesem Genre beinahe konkurrenzlos gut. Wenn da nicht der absolut lähmende Sound wäre (die Männer geben einfach immer die gleichen Laute von sich), das Spiel bekäme in allen Belangen eine Höchstnote. Kein anderes Spiel dieses Genres kann mit einer solchen Langzeitmotivation auffahren und wir sind bereits auf die deutsche Version gespannt, die sich bereits in Arbeit befindet.

Thomas gehringer



### COMMANDOS

|              |                        |      |
|--------------|------------------------|------|
| GRAFIK       | <div><div></div></div> | 95 % |
| SOUND/MUSIK  | <div><div></div></div> | 70 % |
| SPIELBARKEIT | <div><div></div></div> | 95 % |
| MOTIVATION   | <div><div></div></div> | 95 % |
| STEUERUNG    | <div><div></div></div> | 85 % |
| HANDBUCH     | <div><div></div></div> | 80 % |

GESAMTNOTE:

**87 %**

GEWALT IM SPIEL

**56 %**

HERSTELLER:

EIDOS

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGMBH

GENRE:

01-285-86-85-0

RICHTPREIS:

ECHTZEIT ACTION

HARDWARE:

CA.ÖS 699,-

>PENTIUM 133, >16MB RAM, >70-130 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, MAUS, TAST., SOUNDBLASTER KOMP., 1-6 SPIELER (NETZWERK)



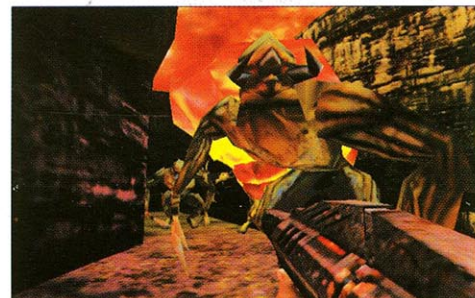
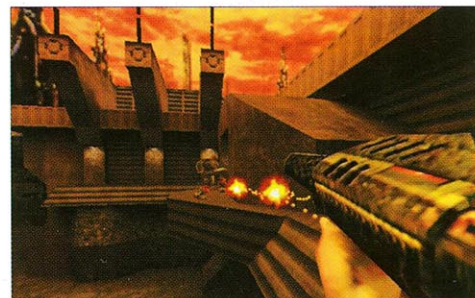
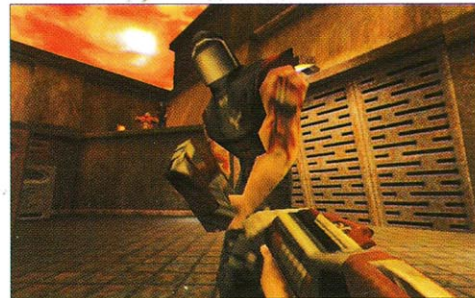
# SPRECHEN SIE JETZT MIT FREUNDEN UND FAMILIE ...

Das Quake II Mission Pack: The Reckoning™ ist da.  
Durchkämmen Sie 15 unerforschte Level.  
Machen Sie Gebrauch von zusätzlichen Waffen.  
Und vernichten Sie neue Gegner.  
Sie brauchen sich mit nichts weiter aufzuhalten.

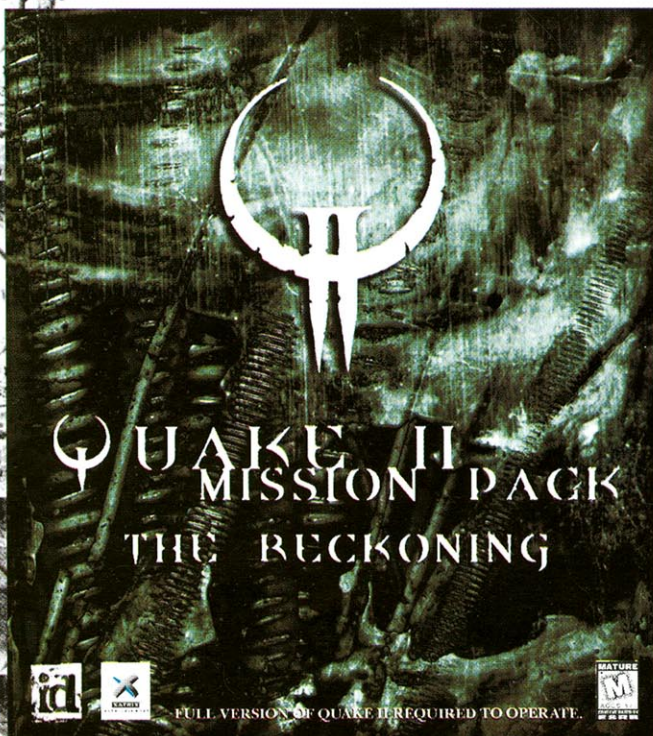
Biolumineszente Lebensformen, Stalagmiten, Stalaktiten und  
andere atemberaubende Erscheinungen erwarten Sie.

Gekks heißen die praktisch unfaßbaren Kreaturen,  
die Sie mit Lichtgeschwindigkeit verfolgen oder in  
verborgenen Winkeln lauern, um gnadenlos zuzuschlagen.  
Schon ihr säurehaltiges Blut kann tödlich sein.

Traps ziehen durch Saugkraft in der Nähe  
stehende Feinde an und verwandeln sie in eine  
für den Spieler angemessene Nahrungsform.



... DENN BALD  
WERDEN SIE SICH  
NICHTS MEHR ZU  
SAGEN HABEN.



## DAS OFFIZIELLE QUAKE II™ MISSION PACK AUS DEM HAUSE id.

Exklusiv-Vertrieb in Österreich:  
DYNAMIC SYSTEMS, 8786 Rottemann  
Tel.: 03614-5005-0, Fax.: 03614-5005-14

Veröffentlichung: Entwicklung:

Vertrieb:



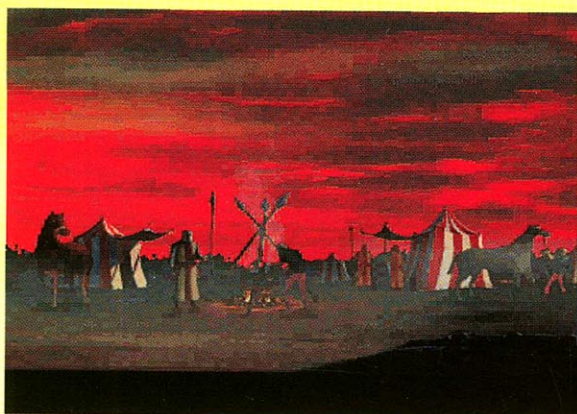
[www.idsoftware.com](http://www.idsoftware.com)

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

Quake II Mission Pack: The Reckoning™ © 1998 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Xatrix, Inc. für Id Software, Inc. Vertrieb durch Activision, Inc. in Lizenz. Quake® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Id Software, Inc. Quake II Mission Pack: The Reckoning™, Quake II™ und die Logos von Q II™ und id™ sind Warenzeichen von Id Software, Inc. Activision® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Xatrix® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Xatrix, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



# HEXPLORE



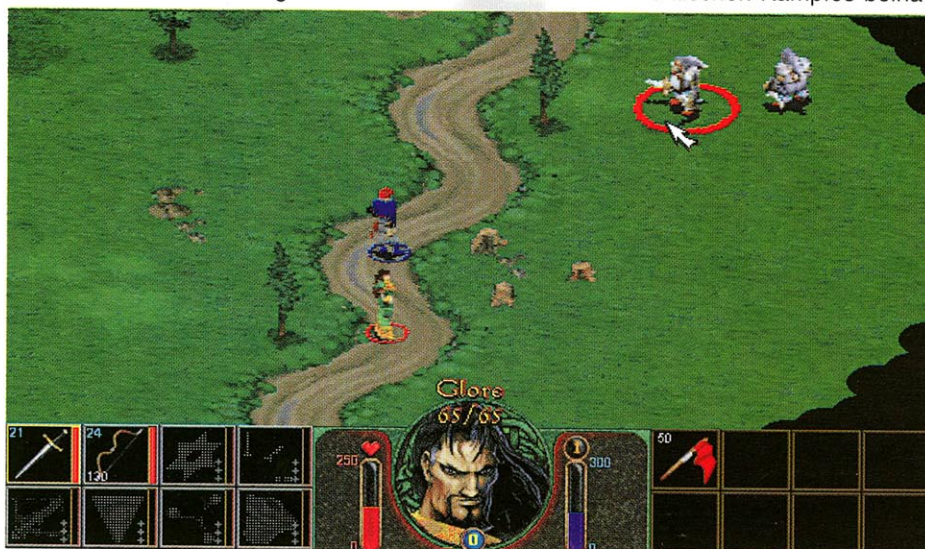
Das bis vor kurzem unter dem Namen Gauntlet 3D gehandelte Game, welches nunmehr als Hexplore auf den Markt kam, ähnelt auf den ersten Blick dem Tophammer "Diablo". Die Unterschiede erkennt man nach wenigen Minuten.

Das Spielprinzip ist einfach: eine Horde Dämonen überfällt ein Lager friedlicher Leute, meuchelt einen Großteil nieder und nimmt den Rest von ihnen gefangen. Ein einziger Verwegener Mann überlebt, schwört bittere Rache und macht sich auf den Weg, die Monster der gerechten Strafe zuzuführen. Alleine kann dieses Vorhaben natürlich nicht gelingen und so können bis zu vier Leute in die Gruppe aufgenommen werden. Es bieten Barbaren, Bogenschützen und Magier ihre Dienste an, wobei in der selben Gattung weitere Unterschiede in Schnelligkeit oder Treff-

sicherheit bestehen. So sollte also der Stab an Mitstreitern sehr sorgfältig ausgewählt werden, um nicht im heftigsten Kampf dumm auszusehen. Das ganze erinnert ein wenig an den Uralt-Klassiker "Gauntlet", denn auch hier geht es vorwiegend darum, den Dämonen gewaltig eins über das Mützchen zu ziehen, auch wenn das eine oder andere Puzzle ein wenig Abwechslung bietet. Keine Frage, das Spielsystem ist schon in Ordnung, wenn da nicht die veraltete Grafik sofort auffallen würde, die leider so wenig Detailtreue bietet, daß die Fighter mitten am Schlachtfeld kaum auseinandergehalten werden können (keine Frage die Umgebung ist nett animiert und bunt, aber das reicht halt bei einem solchen Genre leider nicht aus) und nur am Portrait erkennbar sind. Eben dieser Umstand macht die strategisch sinnvolle Aufgabenverteilung während eines tobenenden und hektischen Kampfes beina-

he nicht möglich, da man mit dem Klicken nicht mehr mitkommt und so einen Treffer nach dem anderen einstecken muß. Ein total mißlungener Punkt in diesem Game, der den Spielspaß ganz unten hält. Hingegen die Levels sind irre groß und weitläufig gestaltet, so daß Erkundungen aller Art nichts mehr im Wege steht. Die Effekte, wie sie in Diablo zahllos vorkommen, halten sich bei Hexplore leider sehr in Grenzen, der Sound ist ebenfalls bei weitem nicht so stimmungsvoll und so kann Hexplore eigentlich nur als Überbrückung bis zur Erscheinung von Teil 2 des großen Bruders erhalten. Viel mehr als ein etwas überdurchschnittliches Game ist da aus dem Hause Infogrames leider nicht erschienen.

Heinz Strobel



## HEXPLORE

|              |                        |      |
|--------------|------------------------|------|
| GRAFIK       | <div><div></div></div> | 65 % |
| SOUND/MUSIK  | <div><div></div></div> | 70 % |
| SPIELBARKEIT | <div><div></div></div> | 73 % |
| MOTIVATION   | <div><div></div></div> | 66 % |
| STEUERUNG    | <div><div></div></div> | 73 % |
| HANDBUCH     | <div><div></div></div> | 76 % |

GESAMTNOTE:

71 %

GEWALT IM SPIEL

46 %

HERSTELLER:

INFOGRAMES

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

GENRE:

03614-500-50

RICHTPREIS:

ROLLENSPIEL

HARDWARE:

CA.ÖS 799,-

> PENTIUM 90, >16MB RAM, >50-200 MB FEST-PLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, MAUS, TAST., SOUND-BLASTER KOMP., 1-4 SPIELER (NETZ, INTERNET)



# PANZER COMMANDER



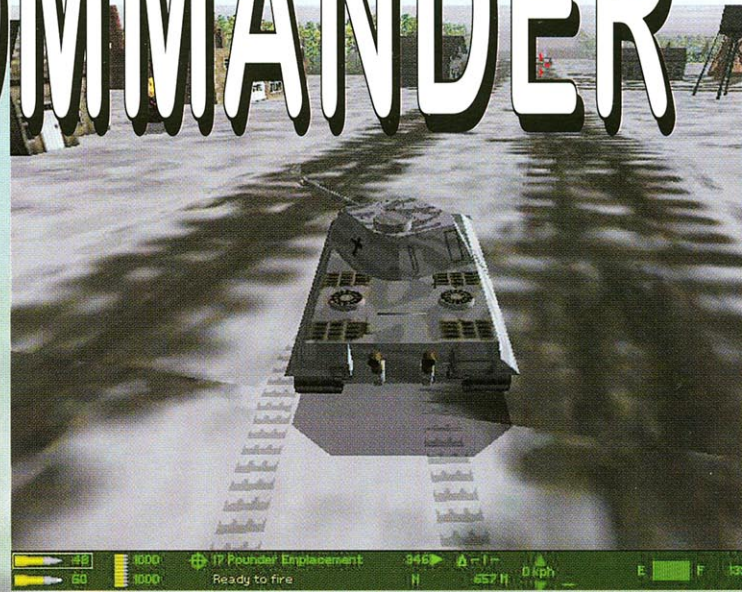
schiedlicher Herkunft und Bauart zur Verfügung, die allesamt ihre Vor- und Nachteile haben. Begleitet wirst Du von zwei Panzern, die Dir quasi zur Seite stehen

Panzersimulationen gibt es ja mittlerweile in ausreichender und vorallem auch sehr guter Form, nur basieren diese (z.B.: M1 Tank Platoon) auf strategischem Denken und weniger auf Action. Ganz anders bei Panzer Commander aus dem Hause Mindscape/SSI, denn hier geht's ganz gewaltig zur Sache.

Du steigst als Panzerkommandant voll in den zweiten Weltkrieg ein und zwar wahlweise auf russischer, amerikanischer, deutscher oder britischer Seite und versuchst die insgesamt über 40 Einzelmmissionen erfolgreich zu beenden, in dem Du alle Gegner dem Erdboden gleichmachst. Oder aber in einer der sechs Kampagnen entweder als Deutscher oder Russe ähnliche Aufgaben erledigst. Es stehen Dir jede Menge (20!) Fahrzeuge unter-

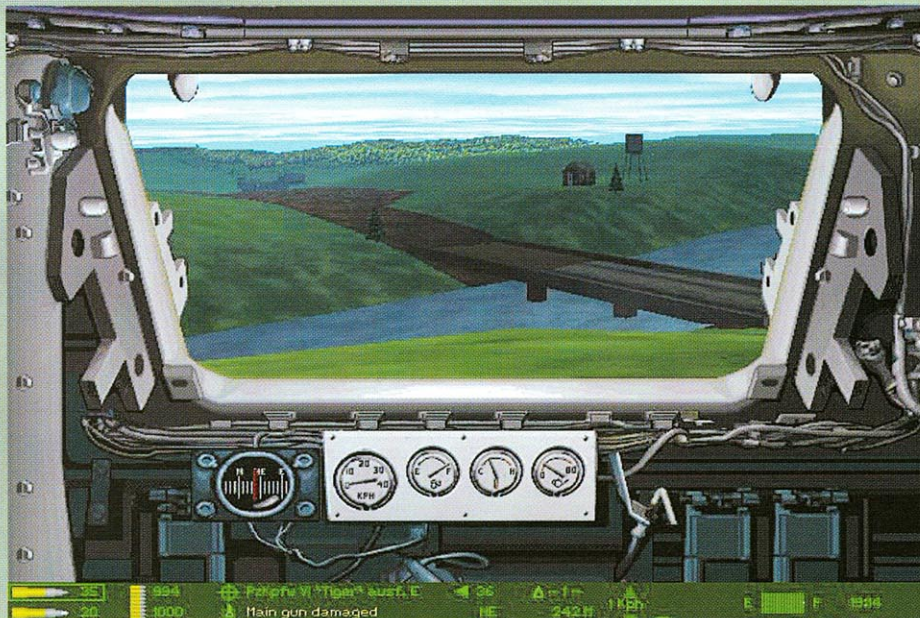
sollen, dies aber mit recht wenig Intelligenz ausführen, immer und ewig an Gebäuden andonnern oder Dir einfach gar nicht folgen. Nicht minder dämlich sind die Gegner, die kaum versuchen Dich auszu- manövrieren und meist ein hervorragendes Ziel für Deinen exzellenten Bord-schützen abgeben.

Durch die wirklich schöne grafische Präsentation (allerdings wirken die Landschaften trotz 3D Beschleunigung ein wenig zweidimensional, allerdings trotzdem detailreich) und die unnachahmliche Fahrphysik (versuch das Ding einmal mit einem Lenkrad und Pedalen zu steuern, Du wirst begeistert sein) kommt das Spiel vom Feeling her unglaublich gut rüber und eigentlich nur für den Mehrspielermodus geeignet. Hier ist der wahre Spielspaß zu suchen und da kann



das Game auch wirklich viel, denn wenn man sich mittels Netzwerk einen Kampf liefert, dann geht voll die Post ab. Genau da hat Panzer Commander Vorteile und der actionlastige Spieler wird hier seine Erfüllung finden. Die Einzelszenarien sind bestenfalls die Draufgabe, denn wirklich Spaß macht es nicht, mit hirnrissigen Seitenmännern hirnrissige Gegner in das Nirwana des zweiten Weltkriegs zu befördern, speziell weil sich die Missions vom Aufbau her kaum ändern und wesentlich zu geradlinig ausgefallen sind. Schade, daß man hier nicht exakter und durchdachter gearbeitet hat, denn das Spiel hat mehr Potential, als schlußendlich herausgeholt wurde.

Thomas Gehringer



## PANZER COMMANDER

|              |                                 |      |
|--------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK       | <div style="width: 80%;"></div> | 80 % |
| SOUND/MUSIK  | <div style="width: 76%;"></div> | 76 % |
| SPIELBARKEIT | <div style="width: 70%;"></div> | 70 % |
| MOTIVATION   | <div style="width: 75%;"></div> | 75 % |
| STEUERUNG    | <div style="width: 95%;"></div> | 95 % |
| HANDBUCH     | <div style="width: 83%;"></div> | 83 % |

GESAMTNOTE:

80 %

GEWALT IM SPIEL

35 %

HERSTELLER:

SSI

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

PANZERSIMULATION

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

HARDWARE:

> PENTIUM 166, > 16MB

RAM, 130 MB FESTPL., 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBL.

KOMP., MAUS, JOYSTICK (LENKRAD OPT.), 1-6 SPIELER (NETZ, INTERNET), 3DFX, DIRECT 3D



# SOLDIERS AT WAR

Die Geschichte kennen wir bereits: Soldaten einer Eliteeinheit sollen im Zweiten Weltkrieg die feindlichen Armeen aufreißen und ihnen größtmöglichen Schaden zufügen. Du schlüpfst in die Rolle des Kommandanten und befehlighst insgesamt 32 Veteranen.

**A**cht Mann stellst Du vor Beginn einer Mission zusammen, versuchst einen möglichst effektiven



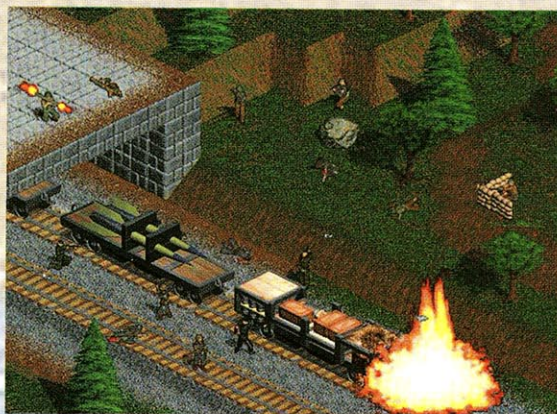
Charakter- und Fähigkeitenmix (steigerbar!), rüstest Deine Helden entsprechend mit Waffen aus und beginnst dann mit dem Lösen der ersten Aufgabe. Du kannst während der insgesamt 15 Missions, die aus den unterschiedlichsten Aufgaben (vom Befreien von Geiseln, Zerstören oder auch Verteidigen einer Basis) bestehen, beliebig zwischen den einzelnen Kämpfern umschalten. Jeder einzelne Soldat hat unglaublich 40 Aktionspunkte, die der Kommandant entsprechende vergeben kann. Sei es nun für den offensiven oder auch den defensiven Be-

reich (dann feuert der Knabe automatisch auf jeden Feind, der sich ihm nähert), von dieser Verteilung hängt häufig der Spielverlauf und auch der Ausgang der Mission ab!

In den 3D designten Aktionsgeländen fighten Deine Recken nunmehr im rundenbasierenden System gegen die Widersacher und versuchen die Linien des Gegners zu durchbrechen. Grafisch bringt das Game zufriedenstellende,

wenn auch nicht hervorragende Ergebnisse, allerdings durch die wirklich spannend gestalteten du auch taktisch sehr klugen Missions, fällt dieser Punkt umso weniger ins Gewicht. Störender sind da schon die extrem langen Ladezeiten, die die Animationen benötigen, denn in

diesem Fall kann der Spieler schon mal den Frust kriegen und das Game ad acta legen. Es ist schade, daß gerade solche (von der Spielidee, vom Kartendesign



und auch von der Taktik wirklich hervorragenden Spiele) Runden-Games immer wieder an der Benutzerfreundlichkeit zu zerbrechen drohen. Denn was nützt es dem Spieler, wenn er seine strategischen Überlegungen richtig macht, seine Soldaten richtig einstellt, aber wenn der Computer an der Reihe ist, die Karte so irre schnell scrollt, daß keiner mehr weiß wer von wo und von wem beschossen wird? Fehlerfrei ist dieses Game also beileibe nicht, wenn gleich ihm eine gute Stimmung und prickelnde Atmosphäre nicht abzusprechen ist.

Grafisch hätte ich mir weit mehr erwartet (auch wenn alles nett und lieb gemacht ist, mehr ist es jedoch nicht) und auch die Soundkulisse läßt zu wünschen übrig. Leider!

Gerald Amon

## SOLDIERS AT WAR

|              |                        |      |
|--------------|------------------------|------|
| GRAFIK       | <div><div></div></div> | 75 % |
| SOUND/MUSIK  | <div><div></div></div> | 67 % |
| SPIELBARKEIT | <div><div></div></div> | 78 % |
| MOTIVATION   | <div><div></div></div> | 80 % |
| STEUERUNG    | <div><div></div></div> | 76 % |
| HANDBUCH     | <div><div></div></div> | 73 % |

GESAMTNOTE:

**75 %**

GEWALT IM SPIEL

**49 %**

HERSTELLER:

SSI / RANDOM GAMES

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

GENRE:

03614-500-50

RICHTPREIS:

STRATEGIE

HARDWARE:

CA.ÖS 749,-

>PENTIUM 90, >16MB RAM, >10-70 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, MAUS, TAST., SOUNDBLASTER KOMP., 1-4 SPIELER (NETZWERK)



# **MK 4**

## **SPECIAL 8/98**

**Moves - Specials -  
Kombos -  
Fatalities - Secrets**



# MORTAL KOMBAT 4

Aus aktuellem Anlaß haben wir den zweiten Teil des Zubehör-Specials auf die nächste Ausgabe verschoben und präsentieren Dir hier ALLE Moves, Specials, Kombos, Fatalities und Secrets zum Megapügler Mortal Kombat 4.

## Legende

Up        hinauf  
Down    hinunter  
Back    zurück  
Forward vor  
Erklärung

HP        High Punch  
LP        Low Punch  
HK        High Kick  
LK        Low Kick

BL        Block  
Run       Run

Hold     halten  
Release auslassen

## Allgemeine Kombos

[5-hit]  
Roundhouse (B+HK)  
[5-hit]  
Uppercut (D+HP)  
[5-hit]  
HK  
[5-hit]  
Jump Punch (HP)  
[5-hit]  
Jump Kick (HK)  
[5-hit]  
D+HK  
[6-hit]  
Uppercut (D+HP), Run in,  
Uppercut (D+HP)  
[6-hit]  
Uppercut (D+HP), Run in,  
Roundhouse (B+LK)

[6-hit] Uppercut (D+HP),  
Run in, HK  
[6-hit] HP (juggle), Run in,  
Jump Kick (HK)  
[7-hit] Uppercut (D+HP),  
Run in, Uppercut (D+HP),  
Run in, Sweep (B+LK)  
[7-hit] Uppercut (D+HP),  
Run in, HP (juggle), Run  
in, Sweep (B+LK)  
[7-hit] Uppercut (D+HP),  
Run in, HP (juggle), Jump  
Kick (HK)  
[7-hit] Uppercut (D+HP),  
Run in, HP (juggle), Run  
in, HP (juggle)  
[7-hit] Uppercut (D+HP),  
Run in, HP (juggle), Run  
in, D+HK  
[7-hit] Uppercut (D+HP),  
Run in, HP (juggle), Run  
in, HK  
[7-hit] Uppercut (D+HP),  
Run in, HP (juggle), Run  
in, Roundhouse (B+HK)

## Waffen Moves

### Ghurka Kukhri

Dashing Upward Slash: HP  
Overhead Slash: LP  
Spinning Slash: Back + HP  
Spinning Slash: Back + LP

### Wooden Mallet

Right Smash: HP  
Left Smash: LP  
Overhead Smash: Back + HP  
Uppercut Swing: Back + LP

### Nagimaki

Overhead Strike: HP  
Upward Swing: LP  
Dashing Thrust: Back + HP  
Sweep: Back + LP

### Flamberge

Downward Slash: LP  
Blade Flurry: HP rapidly  
Thrust: Back + HP  
Spin Slice: Back + LP

### Battle Axe

High Slash: HP  
Low Slash: LP  
Upward Slash: Back + LP  
Spinning Slash: Back + HP

### Claymore

High Slash: HP  
Low Slash: LP  
Overhead Strike: Back + HP  
Upward Slash: Back + LP  
Spinning Slash: Down + LP

### Club

Rib Smash: HP  
Screen Smash: LP  
Overhead Strike: Back + HP  
Uppercut Swing: Back + LP

## Waffen Kombos

4-Hit MAX (VS. CPU):  
D+HP - Run in -  
Overhead Strike - Wait -  
Overhead Strike  
3-Hit MAX (VS. CPU):  
Overhead Strike - Wait -  
Overhead Strike - Wait -  
Overhead Strike

### Cage's Scimitar Sword

Spinning Slash: HP  
One-Handed Upward  
Slash: LP  
Two-Handed Upward  
Slash: Back + HP  
Backhand Slash: Back + LP

### Jarek's Scimitar Sword

Upward Slash: HP  
Downward Slash: LP  
Thrusting Stab: Back + HP  
Spinning Slash: Back + LP

### Boomerang

Downward Slash: HP  
Throw: LP  
Spinning Slash: Back + HP  
Upward Throw: Back + LP

### Crossbow

Straight Shot: LP  
Bouncing Upward Shot: HP  
Bouncing Downward Shot: Back + LP

### Freeze Wand

Chest Slash: HP  
Leg Sweep: LP  
Uppercut Swing: Back + HP  
Freeze Dash: Back + LP

### 9-Hit MAX:

Freeze - Jump Kick - Freeze Dash - Jump Kick - F+HK - D+HP - Chest Slash - Throw

### Mace Staff

Right Smash: HP  
Left Smash: LP  
Overhead Smash: Back + HP  
Uppercut Swing: Back + LP

### Blade Wheel

Downward Slash: HP  
Upward Slash: LP  
Dashing Stomach Slice: Back + LP  
Rib Slice: Back + HP



**Outfit  
wechseln**
**Kai**

Hold Start - HP + BL + LK

**Raiden**

Hold Start - LP + BL + HK

**Shinnok**

Hold Start - HP + BL + LP

**Liu Kang**

Hold Start - HK + BL + LK

**Reptile**

Hold Start - LP + BL + LK

**Scorpion**

Hold Start - HP + BL + HK

**Jax**

Hold Start - LP + BL +  
Run

**Reiko**

Hold Start - HP + LK +  
Run

**Cage**

Hold Start - LP + LK +  
Run

**Jarek**

Hold Start - HK + HP +  
Run

**Tanya**

Hold Start - LP + HK + LK

**Fujin**

Hold Start - HP + LP + HK

**Sub-Zero**

Hold Start - HP + BL +  
Run

**Quan Chi**

Hold Start - HP + HK +  
Run

**Sonya**

Hold Start - HP + LK +  
Run

**V.S Kodes**
**111 111**

Free Weapon

**100 100**

Throw In disabled

**444 444**

Armed & Dangerous

**666 666**

Silent Combat

**050 050**

Explosive Combat

**222 222**

Random Weapons

**123 123**

No Power

**555 555**

Many Weapons

**002 002**

Wepon Combat

**012 012**

Noob Saibot Mode

**020 020**

Red Rain & Windworld

**010 010**

Max Damage disabled

**110 110**

Throw In & Max Damage  
disabled

**011 011**

Goros Lair

**022 022**

The Well

**033 033**

Elder Gods

**044 044**

The tomb

**055 055**

Windroad

**066 066**

Reptiles Lair

**101 101**

ShaoLin Temple

**202 202**

Living forest

**303 303**

The Prison

**001 001**

unlimited run

**313 313**

Ice Pit

**321 321**

BIG Head Modus

(Besonders wichtig! )

**Versteckte  
Kämpfer**
**Noob Saibot**

Mit Reiko durchspielen.

1 vs. 1 wählen

Player2 aktivieren

Feld Hidden anwählen

( mit X )

2 mal oben

1 mal links

Charakter mit RUN +  
BLOCK gleichzeitig an-  
wählen

**GORO**

Wie Noob Saibot, nur mit  
Shinnok durchspielen

Doch nun zu den Fightern  
und den entsprechenden  
Moves, Kombos und Fa-  
talities

**KAI**
**Special Moves**

Lunging Boot Kick:

Half Circle Forward + LK

Fireball from Above: Back  
- Back - HP

Fireball from Below  
Forward - Forward - LP  
(Can be done in the air)

**Air Fist**

Quarter Circle Forward -  
HP

**Hand Stand**

BL + LK (Then BL or  
Jump to get back on your  
feet)

Kick Standing on Hands  
(Knocks down)

HK (Standing on your  
hands)

Kick Standing on Hands  
(Doesn't knock down)

LK (Standing on your  
hands)

**Hand Spin**

Hold LP (While standing  
on your hands)

**Kombos**
**7-hit**

Jump Punch (HP), HP,  
HK, Uppercut (D+HP),  
Run in, HP (juggle),  
Jump Kick (HK), Air Fist  
(D, F, HP)

**6-hit**

Uppercut (D+HP), Rising  
Fireball (F, F, HP), D+HK,  
Rising Fireball (F, F, HP),  
Uppercut (D+HP), Run in,  
Sweep (B+LK)

**6-hit**

Jump Punch (HP), HP,  
HK, Uppercut (D+HP),  
Run in, HP (juggle),  
Air Fist (D, F, HP)

**3-hit**

Rising Fireball (F, F, HP),  
HK, Air Fist (D, F, HP)

**8-Hit MAX**

HP - HK - D + HP - Fire-  
ball from Below - HP - HP  
-Long Jump Kick - Air Fist

5-Hit MAXIn corner-Fire-  
ball from Below -Lunging  
Boot Kick - LP -Fireball  
from Below -Lunging Boot



## Fatalities

### FATALITY #1

Overhead Rip:  
Up - Forward - Up - Back  
- HK

Distance: Close

### FATALITY #2

Head Explosion:  
Up - Up - Up - Down - BL  
Distance: Outside Sweep

### STAGE FATALITY

Prison Fan:  
Forward - Forward -  
Down - BL  
Distance: Close

### STAGE FATALITY

Goro's Lair Ceiling Spi-  
kes:  
Back - Forward - Down -  
HK  
Distance: Close

## RAIDEN

## Special Moves

Lightning Bolt: Quarter  
Circle Back - LP  
Torpedo Dive: Forward -  
Forward - LK (Can be  
done in air)  
Teleport: Down - Up

## Kombos

10-Hit MAX:  
HP - HP - HK - D + HP -  
Run in - HP - HP - Tele-  
port - LP -Light Jump  
Punch - HK - Torpedo  
Dive

8-Hit MAX:  
Vertical Hop Kick - HP -  
HP - HK - D + HP - run in  
- HP - HP -Long Jump  
Kick - Torpedo Dive

8-Hit MAX:  
Light Jump Punch - HP -  
HP - HK - HK - Weapon  
Pull-Out -  
Light Jump Punch - Tor-  
pedo Dive

### 8-Hit MAX:

Vertical Hop Kick - HP -  
HP - HK - HK - Weapon  
Pull-Out - Light Jump  
Punch - Torpedo Dive

### 6-hit:

Jump Punch (HP), HP,  
HK, D+HP, Run in, D+HK,  
Torpedo (F, F, LK)

### 4-hit:

Weapon Pull (F, B, HP),  
B+LP, B+LP, Teleport (D,  
U), D+HK,  
Torpedo (F, F, LK)

### 4-hit:

Weapon Pull (F, B, HP),  
B+LP, B+LP, Teleport (D,  
U),  
D+HK, Torpedo (F, F, LK)

### 4-hit:

HK, HK, Weapon Pull (F,  
B, HP), B+LP, Torpedo (F,  
F, LK)

### 3-hit:

HP, HK, Torpedo (F, F, LK)

### 3-hit:

Weapon Pull (F, B, HP),  
B+LP, B+LP, Torpedo (F,  
F, LK)

### 3-hit:

Weapon Pull (F, B, HP),  
B+LP, B+LP, Teleport (D,  
U), Uppercut (D+HP)

### 3-Hit:

HK, HK, Lightning (F, D,  
B, LP)

### 3-Hit:

Weapon Pull (F, B, HP),  
B+LP, Jump Kick (HK),  
Torpedo (F, F, LK)

### 3-hit:

Weapon Pull (F, B, HP),  
B+LP, HP, Torpedo (F, F,  
LK)

## Fatalities

### FATALITY #1 -

Overhead Electrocution:  
Forward - Back - Up - Up  
- HK  
Distance: Close

### FATALITY #2 -

Impalement Electrocution  
Down - Up - Up - Up - HP  
Distance: Close

### STAGE FATALITY -

Prison Fan:  
Down - Forward - Back -  
BL  
Distance: Close

### STAGE FATALITY -

Goro's Lair Ceiling Spi-  
kes:  
Forward - Forward -  
Down - LP  
Distance: Close

## SHINNOK

## Verwandlungen

### Kai:

Forward - Forward - For-  
ward - LK

### Raiden:

Down - Forward - For-  
ward - HP

### Liu Kang:

Back - Back - Forward -  
HK

### Reptile:

Back - Back - Forward -  
BL

### Scorpion:

Forward - Back - LP

### Jax:

Forward - Down - For-  
ward - HK

### Reiko:

Back - Back - Back - BL

### Cage:

Down - Down - HP

### Jarek:

Back - Back - Back - LK

### Tanya:

Back - Forward - Down -  
BL

### Fujin:

Forward - Forward - Back  
- HK

### Sub-Zero:

Quarter Circle Back - LP

### Quan Chi:

Back - Forward - Back -  
Forward - LK

### Sonya:

Forward - Down - For-  
ward - HP

## Kombos

### 6-hit:

Jump Punch (HP), HP,  
HK, Uppercut (D+HP),  
Run in, Uppercut (D+HP),  
Run in,  
Sweep (B+LK)

### 6-hit:

Jump Punch (HP), HP,  
HK, Uppercut (D+HP),  
Run in, HP (juggle),  
Jump Kick (HK)

### 5-hit:

Jump Punch (HP), HP,  
HK, Uppercut (D+HP),  
Run in, Roundhouse  
(B+HK)

## Fatalities

### FATALITY #1 -

Hand of Hell:  
Down - Back - Forward -  
Down - Run  
Distance: Close

### FATALITY #2 -

Two Hand Smash :  
Down - Up - Up - Down -  
BL  
Distance: Close

### STAGE FATALITY -

Prison Fan:  
Down - Down - Forward -  
HK  
Distance: Close

### STAGE FATALITY -

Goro's Lair Ceiling Spi-  
kes:  
Up - Down - Back + HP  
Distance: Close

## LUI KANG

### Liu Kang

## Special Moves

### High Fireball:

Forward - Forward - HP

### Low Fireball:

Forward - Forward - LP

### Flying Kick:

Forward - Forward - HK

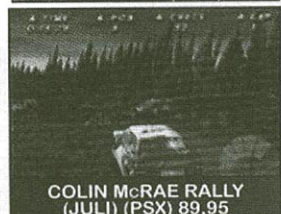




AUSGEZEICHNET  
ZUM BESTEN  
VIDEO- UND  
COMPUTERSPIEL-  
SPEZIAL-VERSAND-  
HÄNDLER AUF DER  
E3N-MESSE 1997  
IN NÜRNBERG.

## PlayStation

**SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK** 287,-  
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD  
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK  
NUR NOCH BEGRENZT LIEFERBAR:  
**SONY PLAYSTATION** 287,-  
DT. VERSION, INKL. ZWEI CONTROL PAD,  
KABEL UND DEMO-CD  
**SONY PLAYSTATION VALUE PACK** 323,-  
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD,  
MEMORY CARD U. ZWEI CONTROL PAD  
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN 29,95  
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 39,95  
CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK 59,95  
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG 19,95  
(UNTERSTÜTZT RUMBLE-FUNKTION)  
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,95  
X-PLÖDER - CHEAT-CARTRIDGE 89,95  
RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLÜß) 29,95  
LENKRAD GAMEST.MK II (+P-ED.) 119,95



**COLIN McRAE RALLY**  
(JULI) (PSX) 89,95

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  
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95  
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB.) 36,95  
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  
AIDAS POWER SOCCER '98 89,95  
AIRONAUTS (AUG) 89,95  
ALL STAR TENNIS (JULI) 89,95  
ALUNDRA (JULI) 89,95  
ARMORED CORE 89,95  
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 2 74,95  
AZURE DREAMS (JULI) 89,95  
BABY UNIVERSE 79,95  
BATMAN UND ROBIN 84,95  
BLASTO 79,95  
BLOODY ROAR - BEAST 84,95  
BOMBERMAN WORLD (JULI) 79,95  
BREATH OF FIRE 3 89,95  
BUBBLE BOBBLE 2 89,95  
BUST A MOVE 3 59,95  
CARDINAL SYN 79,95  
CARD INDY CAR - WORLD SERIES 79,95  
CIRCUIT BRAKERS 89,95  
COLIN McRAE RALLY (JULI) 89,95  
COMMAND & CONQUER 2 89,95  
COM. & CONQ. GEGENSCHLAG (SEPT) 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 Welle) 59,95  
Space Roto 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 NACHFOLGE-  
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

CONSTRUCTOR (AUG) 89,95  
COOL BOARDERS 2 89,95  
CRASH BANDICOOT 2 89,95  
CRIME KILLER (JULI) 89,95  
CYBALL ZONE 89,95  
DEAD OR ALIVE 109,95  
DEATHTRAP DUNGEON 89,95  
SPIELEBERATER DEATHTRAP DUN. 19,95  
DIABLO 89,95  
DREAMS 89,95  
EVERYBODY'S GOLF 79,95  
EXTREME SNOWBOARD 89,95



**ALUNDRA** (JULI) (PSX) 89,95  
**BREATH OF FIRE 3** (PSX) 89,95

FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,95  
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 89,95  
FIGHTING FORCE 89,95  
FINAL FANTASY VII 99,95  
FORMEL 1 '97 109,95  
FORSAKEN 74,95  
GEX 2 (GEX 3D) 74,95  
GHOST IN THE SHELL (JULI) 89,95  
GOLDEN GOAL '98 89,95



**DEAD OR ALIVE** (PSX) 109,95  
**HEART OF DARKNESS** (JULI) (PSX) 89,95

ROAD RASH 3D (PSX) 89,95  
NEED FOR SPEED 3 (PSX) 89,95  
GRAN TURISMO 89,95  
HEART OF DARKNESS (JULI) 89,95  
HUGO 1 (AUG) 89,95  
INDY 500 89,95  
JET RIDER 2 79,95  
KICK OFF WORLD 89,95  
KLONOA 89,95  
KULA WORLD (JULI) 89,95  
LUCKY LUKE 89,95  
MAGESLAYER (JULI) 89,95  
MASTERS OF TERÄS KÄSI 89,95  
MEDIEVIL 89,95



**CARDINAL SYN** (PSX) 79,95  
**PREMIER MANAGER '98** (PSX) 89,95

GEX 2 (GEX 3D) (PSX) 74,95  
KLONOA (PSX) 89,95  
MEGA MAN 8 89,95  
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95  
MEN IN BLACK 89,95  
MOTORHEAD 89,95  
NASCAR '98 89,95  
NBA LIVE '98 89,95  
NBA PRO '98 99,95  
NEED FOR SPEED 3 89,95  
NEWMAN HAAS RACING 89,95  
NHL '98 89,95  
NHL FACE OFF '98 79,95  
NHL POWERPLAY HOCKEY '98 84,95  
ONE 89,95  
PANDEMONIUM 2 84,95  
PET IN TV 79,95  
PHAT AIR SNOWBOARD RACING 89,95  
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  
PULSE (=DEPTH, FLUID) (AUG) 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 89,95  
SAN FRANCISCO RUSH 89,95



**FRANKREICH '98-FUßBALL-WM**  
(PSX) 89,95 (N64) 119,95

SENTINEL RETURNS (JULI) 89,95  
SHADOW GUNNER (JULI) 94,95  
SNOWRACER '98 89,95  
SPAWN 79,95  
SPICE WORLD 49,95  
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95  
SUPERCROSS '98 (J. McGRATH) 84,95  
SUPER MATCH SOCCER 84,95  
SUPER PANG COLLECTION 89,95  
TEST DRIVE 4 89,95



**WORLD I SOCCER '98** (PSX) 79,95  
**FORSAKEN** (PSX) 74,95 (N64) 119,95

TOMB RAIDER 2 (PSX) 89,95  
TOTAL NBA '98 (PSX) 79,95

THEME HOSPITAL 89,95  
TOCA TOURING CAR CHAMPION 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 79,95  
TREASURES OF THE DEEP 89,95  
UBIK (AUG) 89,95  
V-BALL 89,95  
V-RALLY 89,95  
VIGILANTE 8 89,95  
VIPER (JULI) 89,95  
VIVA FOOTBALL (JULI) 89,95  
VR BASEBALL '99 79,95  
VS. (VERSUS) 99,95  
WARGAMES (JULI) 89,95  
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95  
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 79,95  
WCW NITRO 99,95  
WILD ARMS (JULI) 79,95  
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,95  
WORLD LEAGUE SOCCER '98 79,95  
WRECKING CREW 89,95  
WWF WARZONE (JULI) 89,95  
XENOGRAZY 84,95  
YOUNGBLOOD (JULI) 89,95  
ZERO DEVIDE 2 (AUG) 79,95



**VIGILANTE 8** (PSX) 89,95  
**VIPER (JULI)** (PSX) 89,95

GT 64 CHAMP. ED. (N64) 124,95  
INT. SUPERSTAR SOC. 64 (N64) 89,95

## Nintendo 64

NINTENDO 64 289,-  
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD  
UND AV-/SCART-KABEL  
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN 54,95  
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 89,95  
MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIG. 34,95  
MEMORY CARD 1 MEG 89,95  
HYPER PAK (RUMB.PAK+MEM.CARD) 49,95

LX4 TREMOR PAK 29,95  
ACCLAIM SPORTS SOCCER (SEPT) 129,95  
AERO FIGHTER ASSAULT 139,95  
AERO GAUGE 144,95  
ALL STAR BASEBALL '99 99,95  
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 79,95  
CRUISIN WORLD 89,95  
DIDDY KONG RACING 89,95  
DUAL HEROES 129,95  
EXTREME G 119,95  
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 119,95  
FIGHTER'S DESTINY 129,95  
FORSAKEN 119,95  
G.A.S.P. (JULI) 149,95  
GOEMON MYSTICAL NINJA 129,95  
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION 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 (JULI) 129,95  
MISSION IMPOSSIBLE (AUG) 134,95  
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 89,95  
NBA COURTSIDE 89,95  
NBA PRO '98 139,95  
NFL QUARTERBACK CLUB '99 (AUG) 99,95  
NHL BREAKAWAY HOCKEY 119,95  
OLYMPIC HOCKEY '98 129,95  
RAMPAGE WORLD TOUR 129,95  
IGGY'S RECKIN' BALLS (AUG) 129,95  
SCARS (SEPT) 134,95  
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 109,95

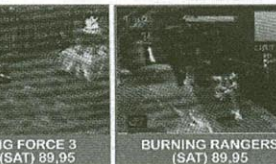


**YOSHI'S STORY** (N64) 89,95  
**SHINING FORCE 3** (JULI) (SAT) 89,95

WWF WARZONE (JULI) 129,95  
YOSHI'S STORY 89,95  
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY 24,80

## Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET 294,-  
GRUNDEGERÄT + 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 - 2CD'S 89,95  
BEDLAM 79,95  
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,95  
BURNING RANGERS 89,95  
COMMAND & CONQUER 79,95  
COURIER CRISIS 79,95  
DARK SAVIOUR 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 89,95  
SEGA TOURING CAR 99,95  
SHINING FORCE 3 (JULI) 89,95  
SONIC R - SONIC T.T. 99,95  
STEEP SLOPE SLIDERS 94,95  
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95  
WARCRAFT II 89,95  
WINTER HEAT 94,95  
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95  
WORLDWIDE SOCCER '98 84,95  
Z 89,95



**BURNING RANGERS** (SAT) 89,95

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

**SEGA SATURN**  
3 DIRTY DWARVES 39,95  
AMOK 39,95  
ANDRETTI RACING (ENGLA) 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  
REVOLUTION X 24,95  
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

**NINTENDO 64**  
BUST A MOVE 2 79,95  
INT. SUPERSTAR SOCCER 89,95  
MULTI RACING CHAMP. 89,95  
TUROK DINOSAUR HUNTER 99,95

**SONY PLAYSTATION**  
MASS DESTRUCTION 49,95  
MOTOR MASH 59,95  
NOTE 59,95  
OLYMPIC GAMES 39,95  
POWERBOAT RACING 49,95  
X-MEN CHILDREN O. ATOM 69,95  
**PLATINIUM-EDITION**  
AIDAS 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  
FORMEL 1 '96 (JULI) 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 (JULI) 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 INHN.  
BEIM VERSENDEN VON 3  
LIEFERBAREN ARTIKELN  
GLEICHZEITIG SOGAR  
PORTOFREI!

**SOMMERAKTION**  
BEI BESTELLUNGEN BIS 15. AUGUST  
AB 2 ARTIKEL PORTOFREI!  
(BITTE BEI BESTELLUNG ANGEBEN!)

# 0049 / 85 173777



Bicycle Kick:  
Hold LK for 5 seconds -  
Release LK

## Kombos

10-Hit MAX:  
HP - HP - HK - D + HP -  
run in - HP - HP - Bicycle  
Kick - LP - Long Jump  
Kick - High Fireball (in air)

9-Hit MAX:  
Light Jump Punch - HP -  
HP - HK - D + HP - run in  
- HP - HP - Bicycle Kick -  
Flying Kick

7-Hit MAX:  
In corner - Long Jump  
Kick - Long Jump Kick -  
HP - Bicycle Kick - LP -  
Flying Kick - Flying Kick

6-Hit 39%:  
HP - HK - D + HP - Run in  
- HP - Bicycle Kick - Fly-  
ing Kick

4-Hit 30%:  
HK - F + LP - HP - Flying  
Kick

7-hit:  
Bicycle Kick (Hold LK for  
3 Secs; Don't Release  
yet), Jump Punch (HP),  
HP, HK, Uppercut  
(D+HP), Run in, HP (jugg-  
le), Release LK for Bicy-  
cle Kick,  
Low Fireball (F, F, LP)

7-hit:  
Jump Punch (HP), HP,  
HK, Uppercut (D+HP),  
Jump Kick (HK),  
High Fireball (F, F, HP),  
Low Fireball (F, F, LP)

6-Hit:  
HP, HK, Uppercut  
(D+HP), Run in, HP (jugg-  
le), Jump Kick (HK),  
Fireball (F, F, HP)

6-Hit:  
Bicycle Kick (Hold LK for  
3 Secs; Don't Release  
yet), HP, HK,  
Uppercut (D+HP), Run in,  
HP (juggle), Release LK

for Bicycle Kick,  
Flying Kick (F, F, HK)

5-Hit:  
Bicycle Kick (Hold LK for  
3 Secs; Don't Release  
yet), HK, HK,  
Release LK for Bicycle  
Kick, Low Fireball (F, F,  
LP)

4-hit:  
Bicycle Kick (Hold LK for  
3 Secs; Don't Release  
yet) HK, HK,  
Release LK for Bicycle  
Kick, Low Fireball (F, F,  
LP)

3-hit:  
LK, LK, Flying Kick (F, F,  
LK)

2-Hit:  
Jump Kick (HK), Fireball  
(F, F, HP)

3-Hit:  
HK, HK, Flying Kick (F, F,  
HK)

## Fatalities

FATALITY #1 - Dragon  
Swing:  
Forward - Forward - For-  
ward - Down - BL + HK +  
LK  
Distance:  
Just Past Sweep Range

FATALITY #2 -  
Throw and Fireball :  
Forward - Down - Down -  
Up - HP Distance: Close

STAGE FATALITY -  
Prison Fan:  
Forward - Forward - Back  
- LP  
Distance: Close

STAGE FATALITY -  
Goro's Lair Ceiling Spi-  
kes:  
Forward - Forward - Back  
- HK  
Distance: Close

# REPTILE

## Special Moves

Spit Acid:  
Quarter Circle Forward -  
HP

Dash Punch:  
Back - Forward - LP

Super Krawl:  
Back - Forward - LK

Invisibility:  
BL + HK

## Kombos

8-Hit MAX:  
HP - HP - HK - D + HK -  
Super Krawl - LP - Dash  
Punch

6-Hit 39%:  
HP - HK - D+HP - Run in  
- D+HK - Super Krawl -  
Dash Punch

7-hit:  
HP, HK, Uppercut  
(D+HP), Uppercut  
(D+HP), Krawl (B, F, LK),  
Dash (B, F, LP)

7-hit:  
Jump Punch (HP), HP,  
HK, Uppercut (D+HP),  
Run in, D+HK, Krawl (B,  
F, LK),  
Dash (B, F, LP)

5-Hit:  
HP, HK, Uppercut  
(D+HP), Run in, HP (jugg-  
le), Krawl (B, F, LK)

4-hit:  
Jump Punch (HP), HP,  
HK, Dash (B, F, LP)

4-Hit:  
HK, HK, Krawl (B, F, LK),  
Dash (B, F, LP)

3-Hit:  
HK, HK, Dash (B, F, LP)

## Fatalities

FATALITY #1 -  
Face Chew:  
Hold HP + LP + HK + LK -  
Up  
Distance: Close

FATALITY #2 -  
Acid Puke :  
Up - Down - Down - Down  
- HP  
Distance: Outside Sweep

STAGE FATALITY -  
Prison Fan:  
Down - Forward - For-  
ward - LP  
Distance: Close

STAGE FATALITY -  
Goro's Lair Ceiling Spi-  
kes:  
Down - Down - Forward -  
HK  
Distance: Close

# SCORPION

## Special Moves

Spear:  
Back - Back - LP

Teleport Punch:  
Quarter Circle Back - HP

Air Throw:  
BL in air (Close range)

Breathe Fire:  
Quarter Circle Forward -  
LP

## Kombos

11-Hit MAX:  
In midair - HP - HK - Tele-  
port Punch - Spear - HP -  
HP - HK - D + HP - run in -  
HP - HP - Ait Throw

11-Hit MAX:  
HP - HK - HK - Spear - HP  
- HP - HK - D + HP - run  
in - HP - Light Jump Punch  
- HK

11-Hit MAX:  
Heavy Hit - Breathe Fire -  
Teleport Punch - Spear -  
HP - HP - HK - D + HP -  
run in - LP - LP - Air  
Throw



**11-Hit MAX:**

HP - HK - D + HK - Spear  
- HP - HP - HK - D + HP -  
run in - HP - Light Jump  
Punch - HK

**10-Hit MAX:**

Heavy Hit - Breathe Fire -  
Teleport Punch - Spear -  
HP - HP - HK - D + HP -  
run in - LP - Breathe Fire

**9-Hit MAX:**

HP - HK - D + HP - Spe-  
ar - HP - HK - D + HP - HP  
- Run in - Breathe Fire

**9-Hit MAX:**

HP - HK - D + HP - Jump  
Kick - Teleport Punch -  
Spear - HP - HK - D + HP  
9-Hit MAX: HP - HK - HK  
- Spear - HP - HP - HK -  
HK - Weapon Pull-Out

**8-Hit MAX:**

HP - HK - D + HP - Spear  
- HP - HK - HK - Weapon  
Pull-Out

**8-Hit MAX:**

HP - HK - D + HP - Spe-  
ar - HP - HK - D + HP -  
Run in - B + HK

**8-Hit MAX:**

HK - HK - Spear - HP - HK  
- D + HP - Run in - HP -  
Breathe Fire

**8-Hit MAX:**

Jump Kick - Teleport  
Punch - Spear - HP - HK -  
D + HP - Run in - HP -  
Breathe Fire

**6-Hit MAX:**

HP - D + HP - Spear - HP  
- HK - D + HP

**6-Hit MAX:**

Holding Weapon - in cor-  
ner - Vertical Hop Kick -

Vertical Hop Kick - Throw  
- Spear - HK - HP

**6-Hit MAX:**

Holding Weapon - HP in  
air - Teleport Punch - Spe-  
ar - HK - HK

**6-Hit MAX:**

Holding Weapon - HP in  
air - Teleport Punch - Spe-  
ar - HK - F + LP

8-Hit MAX: Heavy Hit (HP  
with opp. in air) - Teleport  
Punch - Spear - HP -HK -  
D + HP - Run in - HP -  
Breathe Fire

**9-hit:**

HP (juggle), Hop Kick  
(HK), Teleport (F, D, B,  
HP), Spear (B, B, LP),  
HP, HK, Uppercut  
(D+HP), Run in, HP (jugg-  
le), Flame Breath (D, F,  
LP)

**9-hit:**

HP (juggle), Fire Spit (D,  
F, LP), Teleport (F, D, B,  
HP), Spear (B, B, HP),  
HP, HK, Uppercut  
(D+HP), Jump Punch  
(HP), Air Throw (BLK in  
Air)

**9-hit:**

Jump Kick (HK), Teleport  
(F, D, B, HP), Spear (B, B,  
LP), HP, HK,  
Uppercut (D+HP), Run in,  
Uppercut (D+HP), Jump  
Punch (HP),  
Air Throw (BLK in Air)

9-Hit:HP, HK, Uppercut  
(D+HP), Spear (B, B, LP),  
HP, HK, Uppercut  
(D+HP),  
HP (juggle), Run in, Fla-  
me Breath (D, F, LP)

**9-Hit:**

HP, HK, Uppercut  
(D+HP), Jump Kick (HK),  
Teleport (F, D, B, HP),  
Spear (B, B, LP), HP, HK,  
Uppercut (D+HP)

**8-hit:**

Jump Kick (HK), Teleport  
(F, D, B, HP), Spear (B, B,

LP), HP, HK,  
Uppercut (D+HP), Run in,  
Uppercut (D+HP), Sweep  
(B+LK)

**8-hit:**

HP, HK, Uppercut  
(D+HP), Spear (B, B, LP),  
HP, HK, Uppercut  
(D+HP), Run in,  
Uppercut (D+HP)

**8-hit:**

Jump Kick (HK), Teleport  
(F, D, B, HP), Spear (B, B,  
LP), HP, HK,  
Uppercut (D+HP), Run in,  
HP (juggle), Flame Breath  
(D, F, LP)

**8-Hit:**

HP, HK, Uppercut  
(D+HP), Spear (B, B, LP),  
HP, HK, Uppercut  
(D+HP),  
Run in, Roundhouse  
(B+HK)

**8-Hit:**

HP, Teleport (F, D, B, HP),  
Spear (B, B, LP), HP, HK,  
Uppercut (D+HP),  
Jump Kick (HK), Air  
Throw (BLK in Air)

**8-Hit:**

Jump Kick (HK), Teleport  
(F, D, B, HP), Spear (B, B,  
LP), HP, HK,  
Uppercut (D+HP), Jump  
Kick (HK), Air Throw (BLK  
in Air)

**7-hit:**

Jump Kick (HK), Teleport  
(F, D, B, HP), Spear (B, B,  
LP), HP, HK,  
Uppercut (D+HP), Run in,  
Roundhouse (B+HK)

**6-hit:**

Jump Punch (HP), HP,  
HK, Uppercut (D+HP),  
Run in, Uppercut (D+HP),  
Sweep (B+LK)

**6-Hit:**

HK, HK, Spear (B+LP),  
HK, HK, Weapon Draw (F,  
F, HK)

**6-Hit:**

HP, Uppercut (D+HP),  
Spear (B, B, LP), HP, HK,  
Uppercut (D+HP)

**5-Hit:**

HP, HK, Uppercut  
(D+HP), Jump Kick (HK),  
Air Throw (BLK in Air)

**4-hit:**

HK, HK, Spear (B, B, LP),  
HK, Roundhouse (B+HK)

**4-hit:**

Jump Punch (HP), Tele-  
port (F, D, B, HP), Spear  
(B, B, LP), Uppercut  
(D+HP),  
Sweep (B+LK)

**4-Hit:**

HK, HK, Spear (B, B, LP),  
Roundhouse (B+HK)

**4-Hit:**

Jump Kick (HK), Teleport  
(F, D, B, HP), Spear (B, B,  
LP),  
Roundhouse (B+HK)

**2-Hit:**

Jump Kick (HK), Air  
Throw (BLK in Air)

**Fatalities**
**FATALITY #1 -**

Fire Breath:

Back - Forward - Forward  
- Back - BL

Distance: Just Past  
Sweep Range

**FATALITY #2 -**

The Sting :

Back - Forward - Down -  
Up - HP

Distance: Close

**STAGE FATALITY -**

Prison Fan:

Forward - Down - Down -  
LK

Distance: Close

**STAGE FATALITY -**

Goro's Lair Ceiling Spi-  
kes:

Back - Forward - Forward  
- LK

Distance: Close



# SCORPION

## Special Moves

Fist Missile:  
Quarter Circle Forward - LP

Ground Wave:  
Forward - Forward - Down - LK

Dashing Punch:  
Half Circle Back - LP

Backbreaker:  
BL in air (Close range)

MultiSlam -  
1st Slam:  
LP (Close range)  
2nd Slam:  
Hold Run + BL + HK  
3rd Slam:  
Hold HP + LP + LK  
4th Slam:  
Hold HP + BL + LK  
5th Slam:  
Hold HP + LP + HK + LK

## Kombos

11-Hit MAX:  
HP - HP - HK - D + HP - run in - HP - HP - Long Jump Kick - Backbreaker - run in - MultiSlam

7-hit:  
Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Backbreaker (BLK in Air), Missile (D, B, LP)

7-hit:  
Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK), Back Breaker (BLK in Air)

5-hit:  
HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Dashing Punch (F, D, B, LP)

5-hit:  
HP, HK, Uppercut

(D+HP), Jump Kick (HK), Back Breaker (BLK in Air)  
3-Hit:  
HP, HK, Missile (D, B, LP)

3-Hit:  
HK, HK, Dashing Punch  
Dashing Punch (F, D, B, LP)

2-Hit:  
Jump Kick (HK), Back Breaker (BLK in Air)

## Fatalities

FATALITY #1 -  
Arm Rip:  
Hold LK for 10 seconds - Forward - Forward - Down - Forward - Release LK  
Distance: Close

FATALITY #2 -  
Head Clap : Back - Forward - Forward - Down - BL  
Distance: Close

STAGE FATALITY -  
Prison Fan:  
Forward - Forward - Back - LK  
Distance: Close

STAGE FATALITY -  
Goro's Lair Ceiling Spikes:  
Forward - Forward - Back - HP  
Distance: Close

# REIKO

## Special Moves

Shurikens:  
Quarter Circle Forward - LP

Flip Kick:  
Half Circle Forward - HK

Teleport:  
Down - Up (Then BL to throw when at close range)

Spin Around Opponent:  
Back - Forward - LK

## Kombos

10-Hit MAX:  
HP - HP - HK - D + HK - Flip Kick - run in - HP - HP Long Jump Kick - Teleport - HP - Teleport with Throw

8-Hit MAX:  
HP - HK - HK - Flip Kick - run in - HP - HP - Long Jump Kick - Teleport - LK

8-Hit MAX:  
HP - HK - D+HP - HP - Flip Kick - HP - HP - Shurikens

8-Hit MAX (VS. CPU):  
Flip Kick - D+HP - Flip Kick - D+HP - Flip Kick - HP - HP - Shurikens

7-Hit MAX:  
Holding Weapon - Long Jump Kick - Flip Kick - Light Jump Punch - Teleport - HK - Flip Kick - Light Jump Punch - Teleport - LP

8-hit:  
Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Flip Kick (B, D, F, LK), Run in, HP (juggle), Teleport (D, U), Throw (BLK)

8-hit:  
HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Windmill Kick (B, D, F, HK), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK), Shurikens (D, F, LP)

7-hit:  
HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Windmill Kick (B, D, F, HK), Run in, Uppercut (D+HP), Run in, Sweep (B+LK)

6-hit:

Uppercut (D+HP), Windmill Kick (B, D, F, HK), Run in, Uppercut (D+HP), Windmill Kick (B, D, F, HK), Run in, Uppercut (D+HP), Run in, Sweep (B+LK)

6-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Windmill Kick (B, D, F, HK), Roundhouse (B+HK)

6-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Windmill Kick (B, D, F, HK), Shurikens (D, F, LP)

6-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Windmill Kick (B, D, F, HK), Teleport (D, U), Slam (BLK)

4-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Teleport (D, U), Slam (BLK)

4-hit:HK, HK, Flip Kick (B, D, F, LK), Teleport (D, U), Slam (BLK)

3-hit: HP, Windmill Kick (B, D, F, HK), Uppercut (D+HP)

2-hit:Jump Kick (HK), Teleport (D, U), Slam (BLK)

## Fatalities

FATALITY #1 -  
Torso Kick:  
Forward - Down - Forward - LP + BL + HK + LK  
Distance: Close

FATALITY #2 -  
Shuriken : Back - Back - Down - Down - HK  
Distance: Outside Sweep

STAGE FATALITY -  
Prison Fan:  
Down - Down - Back - LP  
Distance: Close



# CATS VIDEOSPIELE

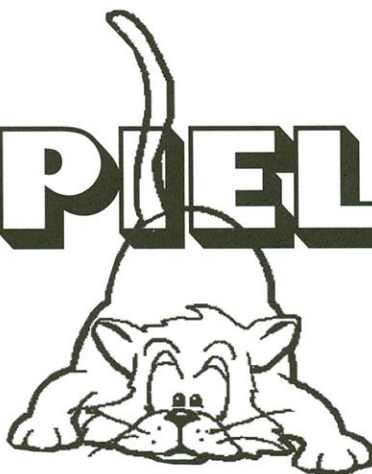
1090 Wien, Nußdorferstraße 77

Tel./Fax: 310 55 62

cats@ping.at

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

Sa 10-17



## NEUE UND GEBRAUCHTE SPIELE FÜR:

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

*Ankauf zu Bestpreisen!  
Importspele 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



STAGE FATALITY -  
Goro's Lair Ceiling Spikes:  
Forward - Forward -  
Down - LK  
Distance: Close

## J. CAGE

### Special Moves

High Fireball:  
Quarter Circle Forward - HP

Low Fireball:  
Quarter Circle Back - LP

Split Punch:  
BL + LP

Shadow Kick:  
Back - Forward - LK

Shadow Uppercut:  
Back - Down - Back - HP

### Kombos

9-Hit MAX:  
Light Jump Punch - HP - HP - HK - D + HP - run in - HP - HP -Long Jump Kick - Shadow Kick

9-Hit MAX:  
Vertical Hop Kick - HP - HP - HK - D + HP - run in - HP - HP -Vertical Hop Kick - Shadow Kick

6-Hit 36%:  
HP - HK - D + HP - Run in - HP - Hop Kick - Shadow Kick

7-hit:  
Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK), Shadow Kick (B, F, LK)

6-Hit:  
HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle),

Ho  
p Kick (HK), Shadow Kick (B, F, LK)

5-Hit:  
HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Shadow Kick (B, F, LK)

5-hit:  
HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Shadow Punch (B, D, B, HP)

3-hit:  
HK, HK, Shadow Punch (B, D, B, HP)

### Fatalities

FATALITY #1 - T  
Torso Rip:  
Forward - Back - Down - Down - HK  
Distance: Close

FATALITY #2 -  
Decapitation : Down - Down - Forward - Down - BL  
Distance: Close

STAGE FATALITY -  
Prison Fan:  
Down - Forward - Forward - HK  
Distance: Close

STAGE FATALITY -  
Goro's Lair Ceiling Spikes:  
Back - Forward - Forward - LK  
Distance: Close

## JAREK

### Special Moves

TriBlade:  
Circle Back - LP

Cannonball Roll:  
Back - Forward - LK

Upward Cannonball:  
Forward - Down - Forward - HP

Fallback Slam:  
Back - Down - Back - HK

### Kombos

9-Hit MAX:  
HP - HP - HK - D + HP - run in - HP - HP - miss with anUpward Cannonball - LP - Long Jump Kick - Fallback Slam

5-Hit MAX:  
Holding Weapon - Heavy Hit - run in - HP - run in - HP -run in - LP - Fallback Slam

7-hit:  
Jump punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (Juggle), Shuriken (D, B, HP), Bodyslam (B, D, B, HK)

5-hit:  
HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Upwards Cannonball (F, D, F, HP)

5-hit:  
HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Bodyslam (B, D, B, HK)

3-hit:  
HK, HK, Cannonball (B, F, LK)

### Fatalities

FATALITY #1 -  
Heart Rip:  
Forward - Back - Forward - Forward - LK  
Distance: Close

FATALITY #2 -  
Eye Laser :  
Up - Up - Forward - Forward - BL  
Distance:  
Outside Sweep Range

STAGE FATALITY -  
Prison Fan:  
Forward - Down - Forward + HK  
Distance: Close

STAGE FATALITY -  
Goro's Lair Ceiling Spikes:  
Back - Forward - Forward - LP  
Distance: Close

## TANYA

### Special Moves

Fireball:  
Quarter Circle Forward - HP

Downward Fireball:  
Quarter Circle Back - LP in air

Split Kick:  
Half Circle Back - LK

Corkscrew Kick:  
Forward - Forward - LK

### Kombos

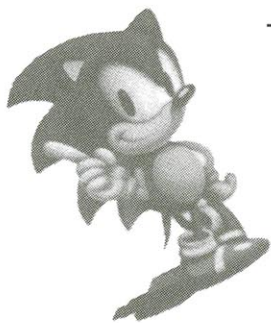
8-Hit MAX:  
Jump HP - HP - HK - D+HP - Run in - HP - Corkscrew Kick -Jump Kick - Fireball

7-Hit MAX:  
Opponent Jumps Toward You - HK - Corkscrew Kick - HP -Long Jump Kick - Corkscrew Kick - LP - Split Kick

6-Hit 38%:  
HP - HK - D + HP - Run in - Late LP - Corkscrew Kick - Uppercut



**ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH**



# VIDEOSPIELE

**PRECAN**

**3X in WIEN**



**WIR HABEN FÜR SIE**

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

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



**VERLEIH**

**NEUESTER**

**SPIELE**

**PLAYSTATION**

**NUR 1.790,-**

**STÄNDIG**

**TOLLE  
ANGEBOTE**

**TOLLE**

**EINTAUSCH**

**MÖGLICHKEITEN**

**(z.B. kompl. Systemtausch)**

**PLAYSTATION-  
SPIELE**

**AB 249,-**

**RIESENAUSWAHL**

## BARANKAUF!

**CASS. VERKAUF**

**ab 99,-**

**VERLEIH**

**ab 20,-/KAL.Tg**

**AUCH AUF TAUSCHKASSETTEN:**

**6 MONATE VOLLGARANTIE**

**MITTEL**

**Tel.Nr: 9829467**

**GESCHOSS**

**TOP**

**20**

**LIFT**

**VIS**

**A**

**VIS**



**ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH**

1020 Wien, Taborstr. 82

Tel. 214 78 67

1100 Wien, Leibnizg. 32

Tel. 606 59 77

**LUGNER CITY**

**EINKAUFSZENTRUM WIEN 15., GABLENZGASSE 5-13**

**VORBEISCHAUEN LOHNT SICH!**



**5-Hit ???%:**

HK - HK - Corkscrew Kick  
- HP - Split Kick

**9-hit:**

Jump Punch (HP), HP,  
HK, Uppercut (D+HP),  
Run in, HP (juggle),  
Corkscrew Kick (F, F, LK),  
HP (juggle), Corkscrew  
Kick (F, F, LK),  
Split Kick (F, D, B, LK)

**8-hit:**

Jump Punch (HP), HP,  
HK, Uppercut (D+LP),  
Run in, HP (juggle), Cork-  
screw Kick (F, F, LK),  
Jump Kick (HK), Fireball  
(D, F, HP)

Jump Punch (HP), HP,  
HK, Uppercut (D+HP),  
Run in, HP (juggle),  
Corkscrew Kick (F, F, LK)

**6-hit:**

HP, HK, Uppercut  
(D+HP), Jump Kick (HK),  
Corkscrew Kick (F, F, LK),  
Split Kick (F, D, B, LK)

**6-hit:**

HP, HK, Uppercut  
(D+HP), Run in, HP (juggle),  
Corkscrew Kick (F, F, LK),  
Uppercut (D+HP)

**5-hit:**

Corkscrew Kick (F, F, LK),  
Split Kick (F, D, B, LK),  
Corkscrew Kick (F, F, LK),  
Split Kick (F, D, B, LK),  
Air Fireball (B, D, F, HP)

**5-hit:**

Jump Kick (HK), Corkscrew  
Kick (F, F, LK), Split  
Kick (F, D, B, LK),  
Corkscrew Kick (F, F, LK),  
Split Kick (F, D, B, LK)

**5-hit:**

HK, HK, Corkscrew Kick  
(F, F, LK), HP (juggle),  
Split Kick (F, D, B, LK)

**3-hit:**

HP, Corkscrew Kick (F, F,  
LK), Split Kick (F, D, B,  
LK)

**3-hit:**

HK, HK, Fireball (D, F,  
HP)

**2-hit:**

Jump Kick (HK), Split Kick  
(F, D, B, LK)

**2-hit:**

Corkscrew Kick (F, F, LK),  
Split Kick (F, D, B, LK)

**Fatalities**
**FATALITY #1 -**

Twisted Kiss:  
Down - Down - Up - Down  
- HP + BL Distance: Close

**FATALITY #2 -**

Neck Break :  
Down - Forward - Down -  
Forward - HK  
Distance: Close Range

**STAGE FATALITY -**

Prison Fan:  
Back - Forward - Down -  
HP  
Distance: Close

**STAGE FATALITY -**

Goro's Lair Ceiling Spi-  
kes:  
Forward - Forward -  
Forward - LP  
Distance: Close

**FUJIN**
**Special Moves**
**Spin Throw:**

Forward - Down - LP  
(Hold LP to continue)

**Tornado Lift:**

Forward - Down - For-  
ward - HP

**Slam:**

Back - Forward - Down -  
LK after Tornado Lift

**Dive Kick:**

Down + LK in air

**Rising Knee:**

Quarter Circle Forward -  
HK

**Kombos**
**7-Hit ???%:**

HP - HK - D + HP - Torna-  
do Lift - Drop - HP - Rising  
Knee

**6-Hit ???%:**

Tornado Lift - Drop - Tor-  
nado Lift - Drop - HP - Ri-  
sing Knee

**5-Hit ???%:**

Tornado Lift - Slam - HP -  
Hop Kick - Dive Kick (De-  
liberately Miss with it) -  
D+HP

**5-Hit MAX:**

Spin Throw - Dive Kick -  
Tornado Lift - Weapon  
Pull-Out - Slam - Weapon  
Throw

**4-Hit MAX:**

Dive Kick - Tornado Lift -  
Slam - HK - Rising Knee

**3-Hit MAX:**

Holding Weapon - Torna-  
do Lift - late Light Jump  
Punch - Tornado Lift -  
Slam - Weapon Throw

**7-hit:**

HP, HK, Uppercut  
(D+HP), Levitation (F, D,  
F, HP),  
Slam (B, F, D, LK), HP  
(juggle), Flying Knee (B,  
D, F, HK)

**6-hit:**

Levitation (F, D, F, HP),  
Slam (B, F, D, LK), HP  
(juggle),  
Flying Knee (B, D, F, HK)

**5-hit:**

HP, HK, Uppercut  
(D+HP), Run in, HP (juggle),  
Flying Knee (B, D, F,  
HK)

**5-hit:**

Levitation (F, D, F, HP),  
Slam (B, F, D, LK), Hop  
Kick (HK),  
Dive Kick (D+HK in Air  
[Deliberately Miss with it]),  
Uppercut (D+HP)

**4-hit:**

Levitation (F, D, F, HP),  
Slam (B, F, D, LK), HP  
(juggle),  
Flying Knee (B, D, F, HK)

**3-hit:**

Dive Kick (D+HK in Air),  
Levitation (F, D, F, HP),  
Slam (B, F, D, LK),  
Throw Weapon (B, B, LP)

**3-hit:**

HK, HK, Flying Knee (B,  
D, F, HK)

**Fatalities**
**FATALITY #1 -**

Crossbow Explosion: Tap  
BL + Run 5 or 6 Times  
Distance: Just Past  
Sweep Range

**FATALITY #2 -**

Wind Skinner :  
Down - Forward - For-  
ward - Up - BL  
Distance: Outside Sweep

**STAGE FATALITY -**

Prison Fan:  
Down - Down - Down - HK  
Distance: Close

**STAGE FATALITY -**

Goro's Lair Ceiling Spi-  
kes: Back - Forward -  
Back - HP  
Distance: Close

**SUB-ZERO**
**Special Moves**
**Ice Blast:**

Quarter Circle Forward -  
LP

**Ice Clone:**

Quarter Circle Back - LP



Slide:

LP + BL + LK

### **Kombos**

13-Hit MAX:

Ice Blast - Vertical Hop Kick - HP - HP - HK - D + HP - run in - HP - HP - Long Jump Kick - Slide - HP - Long Jump Kick - Slide

11-Hit MAX:

Vertical Hop Kick - Ice Blast - Vertical Hop Kick - HP - HP - HK - D + HP - run in - HP - HP - Long Jump Kick - Slide

11-Hit MAX:

HK - Ice Blast - Vertical Hop Kick - HP - HP - HK - D + HP - run in - HP - HP - Long Jump Kick - Slide

10-Hit MAX:

HK - Ice Blast - Vertical Hop Kick - HP - HP - HK - D + HP - run in - HP - Light Jump Punch - HK

9-Hit MAX:

Ice Blast - HK - Ice Blast - HP - HK - D + HK - Run in - HP - Hop Kick - Slide

8-Hit MAX:

Ice Blast - Hop Kick - Ice Blast - Hop Kick - HP - HK - D + HP - B + HK

7-Hit MAX:

Ice Blast - HK - HK - Weapon - B + LP - Slide - F + LP

6-Hit MAX:

HK - HK - Ice Blast - HK - HK - Weapon

5-Hit MAX:

Air Freeze - Jump Kick at Close Range - Ice Blast - Hop Kick - D + HP

11-hit:

Jump Punch (HP), HK, Freeze (B, D, F, LP), D+HK, Ice Clone (F, D, B, LP), HK, HK, Pull Weapon (B, D, F, HK), B+LP, B+LP, Slide (B+LP+BLK+LK)

9-hit:

Freeze (B, D, F, LP), HK, Freeze (B, D, F, LP), HP, HK, D+HK, Run in, HP, Jump Kick (HK), Slide (B+LP+BLK+LK)

8-hit:

HK, Uppercut (D+HP), HP (juggle), Freeze (B, D, F, LP), Pull Weapon (B, D, F, HK), B+HP, B+LP, Uppercut (D+HP), Slide (B+LP+BLK+LK)

8-hit:

Freeze (B, D, F, LP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Uppercut (D+HP), Slide (B+LP+BLK+LK), Sweep (B+LK)

8-hit:

Freeze (In Air; B, D, F, LP), HP (juggle), Freeze (B, D, F, LP), HP (juggle), Jump Kick (HK; juggle), Slide (B+LP+BLK+LK)

7-hit:

Freeze (B, D, F, LP), HK, HK, Pull Weapon (B, D, F, HK), B+LP, Slide (B+LP+BLK+LK), Run in, HP (juggle)

7-hit:

HK, HK, Freeze (B, D, F, LP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Slide (B+LP+BLK+LK)

6-hit:

HK, HK, Freeze (B, D, F, LP), Jump Punch (HP), HK, HK, Slide (B+LP+BLK+LK)

6-hit:

HK, HK, Freeze (B, D, F, LP), Jump Punch (HP), HK, HK, Pull Weapon (B, D, F, HK)

6-hit:

HK, HK, Freeze (B, D, F, LP), HK, HK, Pull Weapon (B, D, F, HK)

6-hit:

HP, HK, Freeze (B, D, F, LP), HP, HK, Pull Weapon (B, D, F, HK), Slide (B+LP+BLK+LK)

5-hit:

Freeze (B, D, F, LP), Pull Weapon (B, D, F, HK), B+HP, B+LP, B+HP, B+LP, Slide (B+LP+BLK+LK)

3-hit:

Ice Clone (F, D, B, LP; In Mid-Air), Hop Kick (HK; juggle), Freeze (B, D, F, LP), Hop Kick (HK; juggle), Uppercut (D+HP)

### **Fatalities**

FATALITY #1 -

Spine Rip:  
Forward - Back - Forward - Down - HP + BL + Run Distance: Close

FATALITY #2 -

Deep Freeze : Back - Back - Down - Back + HP Distance:  
Outside Sweep Range

STAGE FATALITY -

Prison Fan:  
Up - Up - Up - HK Distance: Close

STAGE FATALITY -

Goro's Lair Ceiling Spikes:  
Down - Down - Down - LK Distance: Close

## **QUAN CHI**

### **Special Moves**

Flying Skull:

Forward - Forward - LP

Slide:

Forward - Forward - HK

Overhead Stomp:

Forward - Down - LK

Air Throw:

BL in air (Close range)

Steal Weapon:

Forward - Back - HP

### **Kombos**

8-Hit MAX:

Vertical Hop Kick - HP - HP - HK - D + HP - run in - HP - HP - Overhead Stomp

7-Hit MAX:

Vertical Hop Kick - HP - HP - HK - HK - Weapon Pull-Out - Light Jump Punch

5-Hit MAX:

In corner - Vertical Hop Kick - Vertical Hop Kick - Light Jump Punch - LP - Air Throw

4-Hit TBD:

HP - HP - HK - Steal Weapon - Use Weapon

7-hit:

HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK), Green Skull (F, F, LP), Teleport Stomp (F, D, LK)

6-hit:

HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK), Air Throw (BLK in Air)

6-hit:

Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Teleport Stomp (F, D, LK)

6-hit:

HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK), Teleport Stomp (F, D, LK)

5-hit:

HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Air Throw (BLK in Air)



## Mortal Kombat 4

3-hit:

HK, HK, Green Skull (F, F, LP)

2-hit:

Jump Kick (HK), Air Throw (BLK in Air)

### Fatalities

FATALITY #1 -

Leg Rip: Hold LK for 5 seconds - Down - Forward - Down - Forward - Release LK

Distance: Close

FATALITY #2 -

Mimic :  
Up - Up - Down - Down - LP  
Distance: Outside Sweep Range

STAGE FATALITY -

Prison Fan:  
Forward - Forward - Down - HP  
Distance: Close

STAGE FATALITY -

Goro's Lair Ceiling Spikes:  
Forward - Forward - Back - LK  
Distance: Close

## SONYA

### Special Moves

Ring Blast:  
Quarter Circle Forward - LP

Leg Throw:  
Hold Down - LP + BL

Square Wave Punch:  
Forward - Back - HP

Bicycle Kick:  
Back - Back - Down - HK

Air Throw:  
BL in air (Close range)  
Cartwheel: Half Circle Forward - LK

### Kombos

9-Hit MAX:

HP - HP - HK - HK - Cartwheel - LP - Cartwheel - Long Jump Kick - Air Throw

8-Hit MAX:

HP - HP - HK - HK - Cartwheel - run in - LP - Cartwheel - Square Wave Punch

8-Hit MAX:

HP - HP - HK - HK - Cartwheel - run in - LP - Cartwheel - Jump Kick

8-Hit MAX:

HP - HP - HK - HK - Cartwheel - run in - LP - Cartwheel - Air Throw

8-Hit MAX:

HK - HK - Cartwheel - HK - Cartwheel - Square Wave Punch

7-Hit 38%:

HP - HK - D + HP - Run in - HP - Cartwheel - Hop Kick - Air Throw

6-Hit MAX:

Near corner - HK - HK - Cartwheel - run in - LP - Cartwheel - Bicycle Kick

6-Hit MAX:

HK - HK - Cartwheel - run in - LP - Cartwheel - Ring Blast

6-Hit ???%:

HP - HK - HK - Cartwheel - Hop Kick - Air Throw

5-Hit ???%:

HK - HK - Cartwheel - Jump HP - Air Throw

8-hit:

HP, HK, Uppercut (D+HP), Uppercut (D+HP), Cartwheel (B, D, F, LK),  
Run in, Jump Kick (HK), Air Throw (BLK in Air)

7-hit:

HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Cartwheel (B, D, F, LK),  
Hop Kick (HK), Air Throw (BLK in Air)

6-hit:

HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Cartwheel (B, D, F, LK),  
Jump Punch (HP), Air Throw (BLK in Air)

6-hit:

HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Cartwheel (B, D, F, LK),  
Run in, Leg Grab (D+LP+BLK)

5-hit:

HK, HK, Cartwheel (B, D, F, LK), Jump Punch (HP), Air Throw (BLK in Air)

5-hit:

HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Air Throw (BLK in Air)

4-hit:

Pull Weapon (F, F, LK), HK, Uppercut (D+HP), Cartwheel (B, D, F, LK), B+LP

4-hit:

HK, HK, Cartwheel (B, D, F, LK), Square Wave Punch (F, B, HP)

4-hit:

HK, HK, Cartwheel (B, D, F, LK), Run in, Leg Grab (D+LP+BLK)

3-hit:

HK, HK, Fireball (B, D, F, LP)

3-hit:

HK, HK, Cartwheel (B, D, F, LK)

3-hit:

HP, Cartwheel (B, D, F, LK), Run in, Leg Grab (D+LP+BLK)

2-hit:

Jump Kick (HK), Air Throw (BLK in Air)

### Fatalities

FATALITY #1 -

Exploding Kiss: Down - Down - Down - Up - Run  
Distance: Sweep Range

FATALITY #2 -

Leg Grab Body Split : Up - Down - Down - Up - HK  
Distance: Outside Sweep

STAGE FATALITY -

Prison Fan:  
Down - Back - Back - HK  
Distance: Close

STAGE FATALITY - Go-

ro's Lair Ceiling Spikes:  
Forward - Down - Forward - HP  
Distance: Close

So, lieber Leser, das waren alle Moves, Specials, Fatalities und Secrets, die uns bekannt sind.

Solltest Du allerdings spezielle Tricks zu Mortal Kombat 4 haben, so teile sie uns doch bitte mit.

Schreib einen Brief oder eine Postkarte an

GAMEExpress

Kennwort "MK4"

Marksteinergasse 13/1/1  
1210 Wien

oder schick uns ein e-MAIL an:

tipstricks@hotmail.com

Unter den besten Cheats werden 5 PlayStation-Spiele verlost.



# MEINE Tips & Tricks

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

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

## **GAMEExpress**

**Kennwort: "Meine Tips und Tricks"**

**Marksteinergasse 13/1**

**1210 Wien**

Wenn Du uns Dein Wunschspiel nennst und aus den hoffentlich zahlreichen Einsendungen gezogen wirst, so senden wir Dir dieses Game gerne zu!

Also jetzt nichts wie ran an den Griffel (oder aber an den PC oder MAC und uns eine Diskette schicken!) und frei drauf los!

NAME:

ADRESSE:

PLZ:

ALTER:

WUNSCHSPIEL:

Meine persönlichen Cheats zum Spiel

auf dem System

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

## **TEXT**

Wie Du siehst, versuchen wir Dir das Leben so leicht wie möglich zu machen und Du brauchst nur noch anzukreuzen und Deine persönlichen Tips und Tricks aufzuschreiben.

Wir drucken sie gerne in einer der nächsten Ausgaben ab.

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

*Danke  
Das GAMEExpress-Team*



# MÜLLER VIDEOSPIELE



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

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

**PRO STÜCK 149,-**

**NINTENDO<sup>64</sup>**



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

## **NINTENDO 64 1.990,-**

|                        |                         |
|------------------------|-------------------------|
| BANJO - KAZOOIE 799,-  | FRANKREICH 98 1190,-    |
| YOSHI's STORY 799,-    | SAN FRANCISCO R. 999,-  |
| W. GRETZKY HOCK. 599,- | MISCHIEF MAKERS 799,-   |
| FORSAKEN 1090,-        | F1 POLE POSITION 799,-  |
| BLAST CORPS 999,-      | NBA COURTSIDE 799,-     |
| NBA HANG TIME 599,-    | NAGANO W. Olymp. 1190,- |
| FIGHTERS DESTINY 999,- | CRUIS'N WORLD 799,-     |
| TETRISPHERE 799,-      | DUAL HEROES 1090,-      |

## **SONY PLAYSTATION Jetzt mit Dual Shock Controller 1.990,-**

|                      |                            |
|----------------------|----------------------------|
| GRAND TURISMO 699,-  | DEAD or ALIVE 699,-        |
| INDY 500 799,-       | MAN IN BLACK 799,-         |
| ALUNDRA 799,-        | PREMIERE MANAGER 799,-     |
| TOTAL NBA 98 599,-   | NEWM. HAAS RACING 799,-    |
| KULA WORLD 699,-     | SPICE WORLD 399,-          |
| FIFA SOCCER 98 799,- | Collin McRae RALLY 799,-   |
| VIGILANTE 8 799,-    | Jeremy McGrath CROSS 799,- |
| FRANKREICH 98 799,-  | DUAL SHOCK CONTR. 599,-    |

**ANKAUF  
VERKAUF  
TAUSCH**

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

**ACHTUNG !  
NEUE ADRESSE**

**SIMMERINGER HAUPTSTR. 107  
1110 WIEN**

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



# M.A.X. 2



eine noch größere Userschicht ansprechen.

Die Übersichtskarten erinnern durch ihre Vogelperspektive an Satellitenfotos, können stufenlos gezoomt und

nach vorne und hinten gekippt werden. So hast Du zu jeder Zeit den vollen Überblick, was durch den Einsatz der sogenannten Spy-Cams (zeigen Dir die Umgebung auch außerhalb des aktuellen Bildschirmausschnittes) weiter verstärkt wird.

Das Interface des Games versorgt Dich nicht nur mit den aktuellen Kampf- und Strategieinformationen, sondern liefert auch Details in puncto Sichtlinien und Reichweiten und ermöglicht das automatische Abarbeiten mehrerer Produktionsaufträge und das Formieren von Truppen. Die stimmungsvolle Soundkulisse läßt kaum noch Wünsche offen, das exzellente Gameplay garantiert immerwährende Kontrolle über die Truppen (auch in den heftigsten Kesselschlachten) und die schöne Grafik gewährt die Identifizierung der einzelnen



Erbauen, erkunden, erbeuten und vernichten. Schlagworte des neuen Echtzeitstrategie-Games M.A.X. 2 aus dem Hause Interplay, das in die Fußstapfen des erfolgreichen Vorgängers aus dem Jahre 1996 treten soll.

Acht Clans kämpfen um die Vorherrschaft in durchgehend gerenderten Welten, produzieren schweres Kriegsmaterial und versuchen mittels der 90 Luft-, Wasser- und Landeinheiten im dreidimensionalen Terrain zurecht zu kommen. Du mußt Dich zu Beginn für einen Clan entscheiden und kannst in der Folge deinen Truppen mittels einfachem Mausklick einen eindeutigen Befehl geben, der entweder auf Verteidigung, Angriff, Patrouille, Bewachung oder Verfolgung lauten kann. Auch rundenweises Vorgehen in diesem Game ist möglich und wird durch diesen Umstand

Einheiten auch im ärgsten Gewusel. Keine Frage, das Game kommt im Bereich der Rendering des Terrains an Total Annihilation locker heran und schafft eine Langzeitmotivation á la WarCraft 2. Eine gelungene Auffrischung des, durch eine ungeheure Anzahl an neuen Games überfüllten Genres der Echtzeitstrategie-simulation, bei der die Programmierer darauf geachtet haben, daß alle Spielernaturen möglichst viele Freiheiten und Aktionsräume vorfinden. Speziell der Mehrspielermodus, der über Netzwerk und Internet klappt, schafft knifflige Gefechte und verliert auch nach Wochen kaum an Langzeitmotivation.

Thomas Gehring



## M.A.X. 2

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

GESAMTNOTE:

82 %

GEWALT IM SPIEL

25 %

HERSTELLER:

INTERPLAY

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGMBH

01-285-86-85-0

GENRE:

ECHTZEITSTRATEGIE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

HARDWARE:

> PENTIUM 90, > 16MB

RAM, 65-654 MB FESTPL., 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBL. KOMP., MAUS, 1-6 SPIELER (NETZ, INTERNET), KEINE 3D UNTERST.





# new

## KULA WORLD



- Dieses innovativste Puzzle Game auf PlayStation wird Dir mit spektakulären 3D Graphiken und süchtig machendem Gameplay den Kopf verdrehen
- Kula World stellt das Genre auf den Kopf: im wahrsten Sinne des Wortes
- 200 unglaubliche Plattformen mit einzigartigen Hindernissen, Fallen und Gefahren
- Während andere Puzzles in einer statischen Welt stattfinden, dreht sich die Spielebene von Kula World um 360°
- Eine clevere Kombination aus Plattform Action, spielhaltenähnlichem Jumping und Puzzle; und das mit dem coolsten Ball der Geschichte
- Entwickler: Game Design Sweden
- Genre: Puzzle
- Spieler: 1
- Zubehör: Memory Card
- Erhältlich: Sommer '98

## ARMORED CORE



- Großartige Verbindung von 3D Kampf- und Strategiespiel mit über 45 detaillierten Missionen
- Nicht-lineare Aufgabenstruktur – mehrere Wege führen zum letzten Gefecht
- 2 Spielermodus für schwerste Kämpfe Mann-gegen-Mann; im Splitscreen- oder Linkkabelmodus
- Riesenauswahl an schweren Waffen, inklusive tragbaren Kanonen, Mehrfachraketenwerfer und Laserwaffen
- Ein irres Game, das eine neue Erfahrung in Sachen interaktives Spiel mitliefert!
- Entwickler: FROM Software
- Genre: Action/Shooting
- Spieler: 1-2
- Zubehör: Memory Card
- Erhältlich: Sommer '98





# games



## GHOST IN THE SHELL



- Der ultimative Geheimagent ist kein Mensch, hat keinen Körper im physikalischen Sinn, dafür kann er sich auf den Information Highways frei bewegen
- 12 Missionen in einem strategischen Shoot'em Up
- Im eigenen Trainingsmodus kannst Du Dich auf hektische Ballereien im eigentlichen Game vorbereiten
- Volle Beweglichkeit in allen Dimensionen, selbst Wände und Decken sind kein Problem
- Das wahrscheinlich schnellste Shoot'em Up aller Zeiten bietet am Ende jeder Mission eine breite Palette an Boss-Levels
- Entwickler: Kodansha Ltd./SCEI
- Genre: Shoot'em Up
- Spieler: 1
- Zubehör: Memory Card, Dual Shock/Analog Controller
- Erhältlich: Sommer '98

## POINT BLANK



- POINT BLANK von Namco ist das neueste Spiel, um die schwer angesagte G-Con45 von Time Crisis wieder mal zu verwenden
- Standard- und Specialmodi mit mehr als 70 Levels Kanonen-Wahnsinn
- Eine aufs Pixel genaue Umsetzung des Spielhallenklassikers mit zusätzlichen Features für die PlayStation
- Geeignet für alle Altersgruppen, mit den dümmsten Figuren in der Geschichte der PlayStation - Dr. Don und Dr. Dan
- Im wahrsten Sinne des Wortes ein Knaller. Mit dem einzigartigen Party Modus, speziell für Teamspiele.
- Entwickler: Namco
- Genre: Shoot'em Up
- Spieler: 1-2 (gleichzeitig); 1-8 (abwechselnd)
- Zubehör: Memory Card, G-Con45
- Erhältlich: Sommer '98

**Sony PlayStation - Power for more than 350 Games!**



# Mortal Kombat 4



Gleichzeitig mit der Nintendo 64 Version ist auch die PlayStation-Ausgabe des amerikanischen Mortal Kombat 4 auf den Markt gekommen. Wir ziehen blutige Bilanz und wollen die beiden Games ein wenig miteinander vergleichen.

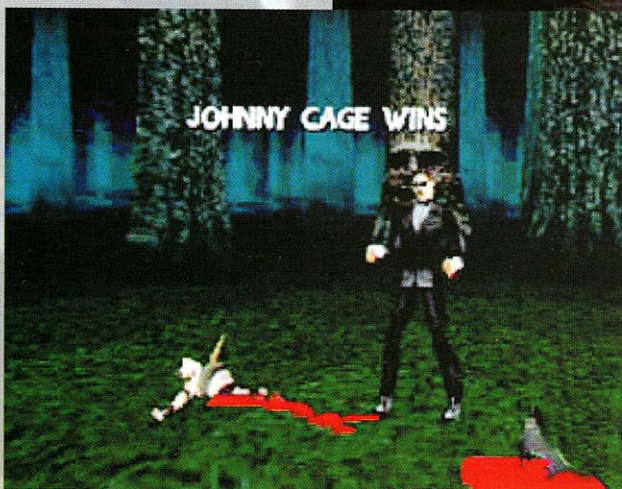
**M**ortal Kombat 4 ist eine grafische und spielerische Weiterentwicklung des (allerdings doch recht schwachen) MK Trilogy, in 3D gehalten mit teilweise anderen Kämpfern, mit noch spektakuläreren Moves und Kombos und noch grauslicheren Fatalities. So stand es geschrieben, bevor die PSX Version in voller Ausgabe auf dem Markt war. Der Test richtet die Sache allerdings in ein anderes Licht, denn die grafische Aufmachung der gnadenlosen Kämpfer auf der Sony Play-

Station kann bei weitem mit Teil 3 des Megablut-Prüglers mithalten. Ja, ich weiß, jetzt werden mich wieder unzählige MK-Freaks steinigen, aber objektiv betrachtet, ist weder die Darstellung der Hintergründe und schon gar nicht der Fighter oder gar des spritzenden Blutes des Namens Mortal Kombat würdig (schon gar nicht im Jahre 1998). Die MaxIn pixeln Länge mal Breite aus, die Hintergrundanimationen kommen gar nicht so gut und wenn man beim das spritzen-

rüber.

Schnell ist es allerdings, das Game auf der PlayStation und der Sound wie vermutet Sony-like (also erstklassig), die Specials haben auch so ihren Reiz und bei jedem Fatality fällt mir immer wieder das Essen von vorgestern aus dem Gesicht. Wer es aber gerne abartig pervers und schön grauslich hat, wer auch Mega-Speed und heftigste Kombos nicht verachtet und wem das eine oder andere Pixel-Gefecht nichts ausmacht, dem lege ich Mortal Kombat 4 nur wärmstens ans Herz. Der große Megahammer kann es sowohl in spielerischer Hinsicht (die Dreidimensionalität merkt man nur durch den Umstand, daß man seitlich weggleiten kann, und sieht man bei extremen Finishings in Nahaufnahme, sonst eher weniger) als auch aus grafischen Gesichtspunkten wohl eher nicht werden, die echten Freaks werden aber ohnehin zuschlagen. Spaß macht's ja!

Thomas Gehringer



den Blut mit freiem Auge beinahe die Pixel zählen kann, dann sollte man sich fragen, ob das Produkt schon fertiggestellt ist.

Schade, denn wer sich die Nintendo 64 Version von Mortal Kombat 4 angesehen hat, der wird feststellen, daß hier so ziemlich alles richtig gemacht wurde, denn da kommen die Animationen und die Hintergründe hervorragend

## MORTAL KOMBAT 4

|             |                                 |      |
|-------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK      | <div style="width: 65%;"></div> | 65 % |
| SOUND/MUSIK | <div style="width: 92%;"></div> | 92 % |
| SPASS       | <div style="width: 80%;"></div> | 80 % |
| GAMEPLAY    | <div style="width: 80%;"></div> | 80 % |

GESAMTNOTE:

**79 %**

GEWALT IM SPIEL

**100 %**

HERSTELLER:

GT-INTERACTIVE/MIDWAY

TESTMUSTER:

CATS VIDEOSPIELE  
01-310-55-62

GENRE:

3D BLUT PRÜGLER

RICHTPREIS:

CA. ÖS 899,-

SYSTEM:

PSX (US)/1-2 SPIELER



# CRIME KILLER



Edle Züge, also den Sinn für Gerechtigkeit und den Beschützerinstinkt benötigt der Spieler, um Aufnahme in die Gruppe der Crime Killer zu erhalten. Diese Polizeieinheit in ferner Zukunft soll die Öffentlichkeit vor Verbrechen schützen und diese unschädlich machen.

**Z**u Beginn jeder der insgesamt 15 Missionen erklärt ein detailliertes Briefing das Missionsziel und der Vorgesetzte erläutert zwischendurch, was weiter zu geschehen hat. Je nach Level steht dem Spieler eines von drei futuristischen Vehikeln (sportliches Polizeiauto, pfeilschnelles Motorrad oder ein Raumgleiter) zur Verfügung. Jedes Fahrzeug hat eine Primärwaffe, mit der der Antrieb des Gegners außer Gefecht gesetzt wer-

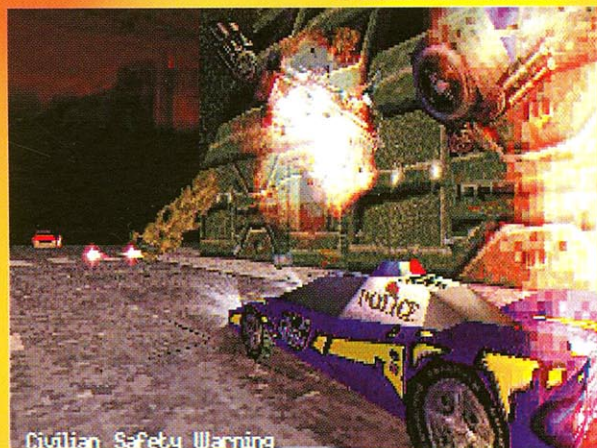
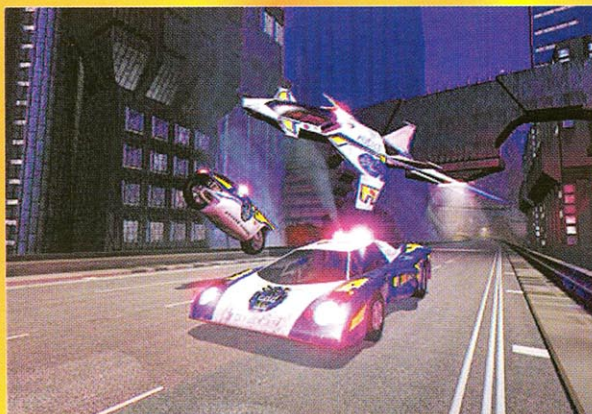
den kann und eine Spezialwaffe, die zum Vernichten dient.

Schnelle und exakte 180 Grad Kehrwendungen sind ebenso möglich wie das kurzzeitige Beschleunigen des Fahrzeuges, um dem Flüchtigen noch etwas näher auf die Pelle rücken zu können. Das Game Crime Killer erinnert von seinem Spielprinzip ein wenig an Twisted Metal oder Vigilante 8, denn auch hier wird alles über den Haufen gefahren,

denn die ersten beiden Missionen laufen wie Butter von der Hand, in weiterer Folge jedoch schnalzt dieser in ungeahnte Höhen und das Joypad droht des öfteren an der Wand zu zerschellen. Ja lieber Leser, extrem abwechslungsreich ist das Game nicht gerade, denn die Szenerie ist doch immer wieder sehr ähnlich und nur Rasen und Ballern kann auch nicht das Gelbe vom Ei sein. Der Zwei-Spielermodus kann entweder im klassischen Deathmatch oder im neuartigen Holotank-Spiel für Aufregung sorgen, wobei es bei zweitem um das (unbewaffnete) Einsammeln von einer bestimmten Anzahl an Polizeimarken geht.

Der Sound macht sich überaus rockig bemerkbar und schafft Abwechslung pur. Alles in allem macht das Game Spaß, ohne jedoch der Weisheit allerletzter Schluß zu sein.

Thomas Gehringer



was nur annähernd zwei oder vier Räder hat.

Grafisch kommt das Game zwar relativ pixelig, aber abwechslungsreich rüber (wunderschönes Light sourcing ist zu beobachten) und der Speed von enormen 60 fps (Frames in der Sekunde) verleiht dem Spiel einen enormen Spaßfaktor. Anfangs könnte man meinen, der Schwierigkeitsgrad sei wesentlich zu tief angesetzt,

## CRIME KILLER

|             |                        |      |
|-------------|------------------------|------|
| GRAFIK      | <div><div></div></div> | 80 % |
| SOUND/MUSIK | <div><div></div></div> | 83 % |
| SPASS       | <div><div></div></div> | 86 % |
| GAMEPLAY    | <div><div></div></div> | 80 % |

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL  
HERSTELLER:

31 %  
INTERPLAY

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGBH

GENRE:

DRIVE & SHOOT

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM:

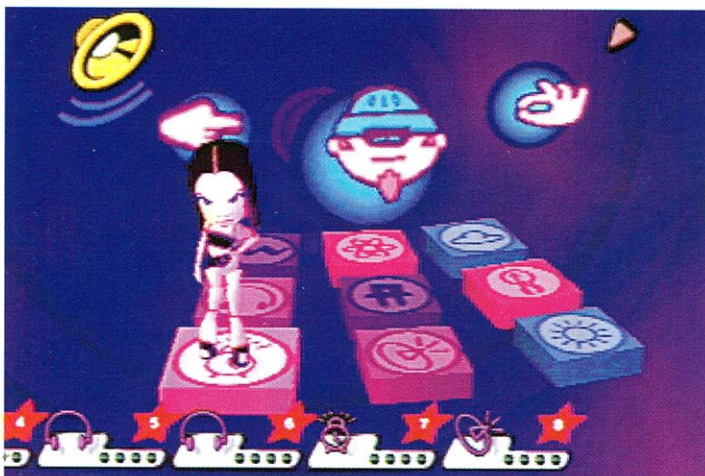
PSX (PAL)/1-2SP



# SPICE WORLD

Nach dem Abgang von Geri aus der Spicegirls-Truppe sind hunderttausende Fans den Tränen nahe. Doch nun kommt die Rettung: Spiece World, das ultimative Music-Game für die Sony PlayStation.

**S**o jedenfalls wurde es angekündigt und wir sind diesem Phänomen nachgegangen und haben



geschaut, ob eben dieses Spiel dazu beitragen wird, den Hype auf die Speisingers weiter zu verstärken. Wenn man sich das "Spielprinzip" (Samplen von Songs und Tanzen zu den Rhythmen) ansieht, die Grafik (nix mit digitalisierten Popstars, nur relativ schwach dargestellte comic-ähnliche Mädels) reinzieht und dann auch noch den Motivationsfaktor

miteinbezieht, dann sollte man das Game am besten ganz schnell wieder vergessen. Denn abgesehen vom Sound (no na bei diesem Spiel) und den hervorragend gestalteten Videoclips weiß das Spiel weder uns noch Mädchen und Jungs im Spice-Girls Alter nach-



haltig zu beeindrucken. Starker Name, schwaches Spiel!

Heinz Strobel

## SPICE WORLD

|             |                        |      |
|-------------|------------------------|------|
| GRAFIK      | <div><div></div></div> | 60 % |
| SOUND/MUSIK | <div><div></div></div> | 80 % |
| SPASS       | <div><div></div></div> | 50 % |
| GAMEPLAY    | <div><div></div></div> | 40 % |

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

SONY

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENTERTAIN.

01-610-510

GENRE:

MUSIK-TANZ-VIDEO

RICHTPREIS:

CA. ÖS 399,-!!!!

SYSTEM:

PSX (PAL)/1 SPIELER

# GHOST IN THE SHELL

Ghost in the Shell, einer der erfolgreichsten Mangafilme aus dem Jahre 1995 wurde als Game auf die PlayStation umgesetzt. Grafisch sicher nicht der Weisheit letzter Schluß, aber mit exzellentem Gameplay.

**D**u steuerst im Japan der Zukunft (wo sonst?) einen überaus wendigen und sprunghaftigen

Kampfroborer, der optisch ein wenig an einen Maikäfer erinnert. Du kannst Wände emporklettern und Dir von dort eine sehr gute Kampfposition sichern. Ballern was das Zeug hält und vorallem im Zeitlimit bleiben, das ist die Spielidee, die gepaart mit dem wirklich exzellenten Gameplay und dem intelligenten Leveldesign das Flair dieses Spiels ausmacht. Sound und Grafik hinken leider sehr weit



hinterher, so daß nicht mehr als eine leicht überdurchschnittliche Bewertung zu vertreten war. Schade eigentlich, denn ein so



innovatives Spiel ist uns schon lange nicht mehr in die Hände gefallen.

Thomas Gehringer

## GHOST IN THE SHELL

|             |                        |      |
|-------------|------------------------|------|
| GRAFIK      | <div><div></div></div> | 60 % |
| SOUND/MUSIK | <div><div></div></div> | 62 % |
| SPASS       | <div><div></div></div> | 85 % |
| GAMEPLAY    | <div><div></div></div> | 91 % |

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL

49 %

HERSTELLER:

THQ

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENTERTAIN.

01-610-510

GENRE:

SHOOT 'EM UP

RICHTPREIS:

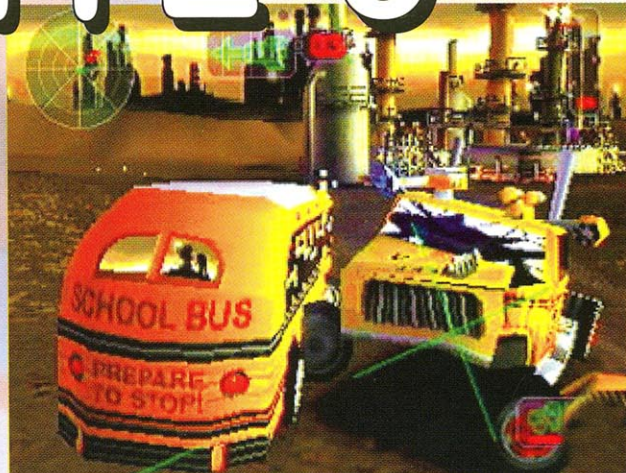
CA. ÖS 799,-

SYSTEM:

PSX (PAL)/1 SPIELER



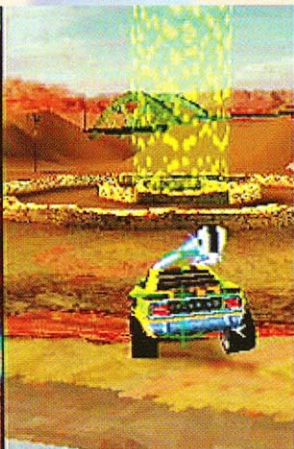
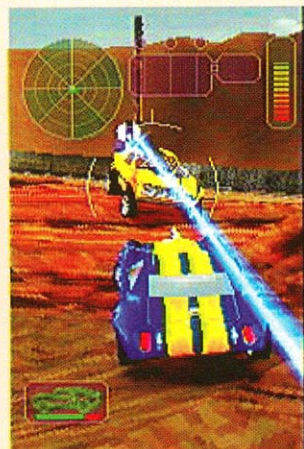
# VIGILANTE 8



Twisted Metal oder Auto Destruct sind out, denn jetzt setzt Vigilante 8 zum Überholen an und macht alles platt, was sich ihm in den Weg stellt. Na ja, so sollte es zumindest sein, die Realität spricht allerdings eine etwas andere Sprache, denn so ganz kann das Game nun auch wieder nicht überzeugen.

Die 70 er Jahre mit ihrer Ölkrise, den abgefahrenen Boliden und dem grassierenden Discofieber bieten den Hintergrund für die Story, in der Du als Mitglied der Gang "Vigilantes" versuchst Dein Land zu verteidigen, oder als "Coyote" die Wirtschaftssabotage der USA im Auge hast. Wie auch immer Du Dich entscheidest, du hast 8 Fahrer und deren Vehikel zur Auswahl und

kannst Dich in 2 verschiedene Modi stürzen. Im Quest-Mode muß Du spezielle Missionen erfolgreich abschließen, hingegen im Arcade-Mode geht's in unterschiedlichen Locations in die Vollen. Einfach immer Gut gegen Böse, Spezialwaffen und Items einsammeln und schon steht dem megamäßigen Ballern nichts mehr im Wege, die Boliden der Gegner werden einfach in den hervorragend designten und unglaublich umfangreichen 3D Levels zu Brei zerschossen.



Durch die leicht erlernbare Steuerung kommen auch Einsteiger in dieses Genre recht schnell zu Erfolgen und so macht das Spiel fast jedem Spielertyp Spaß. Es fragt sich nur wie lange, denn alleine gegen die Meute an Gegnern zu kämpfen verliert aufgrund mangelnden Spielspaßes bald den Reiz und auch der 2-Spieler Splitscreen büßt zwar nichts an Speed der Boliden ein, kann

aber trotzdem den Motivationspegel nicht endlos oben halten.

Grafisch spielt das Game ganz gewaltige Stückerln, denn die Effekte und Reflexionen verwöhnen des Spielers Auge enorm. Am Sound hätte man sicher noch ein wenig basteln können, denn der wirkt ein wenig deplaziert und nervt nach einiger Zeit ganz ordentlich.

Ein Game, das für Spielchen zwischendurch hervorragend geeignet ist, das aber an Motivation und Langzeitspielspaß noch wesentlich zu wenig drauf hat.

Aber diese Mängel weisen fast alle Spiele dieses Genres auf; es geht nunmal nur um Fahren und Ballern, da müßten sich die Programmierer schon einmal eine wirklich geniale Storyline einfallen lassen und diese dann auch noch mit einer gewaltigen Portion Witz und Innovation umsetzen. Für eine Höchstnote in diesem Bereich heißt es also nach wie vor: bitte warten.....

Gerald Amon

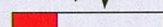
## VIGILANTE 8

|             |                                 |      |
|-------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK      | <div style="width: 86%;"></div> | 86 % |
| SOUND/MUSIK | <div style="width: 76%;"></div> | 76 % |
| SPASS       | <div style="width: 80%;"></div> | 80 % |
| GAMEPLAY    | <div style="width: 81%;"></div> | 81 % |

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL



29 %

HERSTELLER:

ACTIVISION

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

DRIVE & SHOOT

RICHTPREIS:

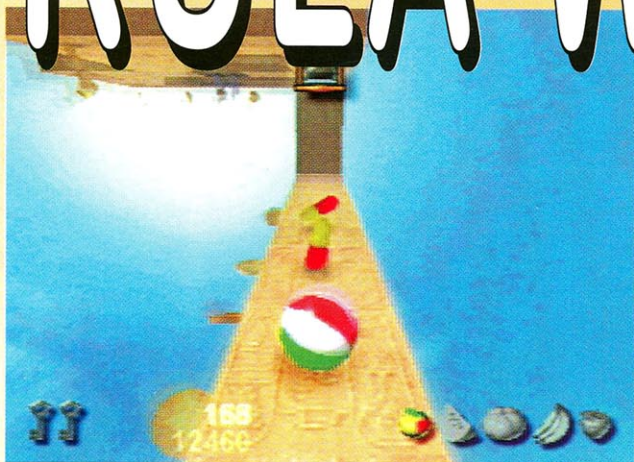
CA. ÖS 849,-

SYSTEM:

PSX (PAL)/1-2SP



# KULA WORLD



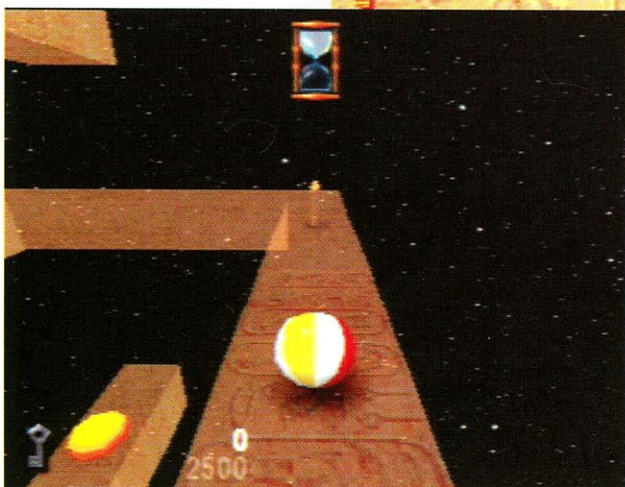
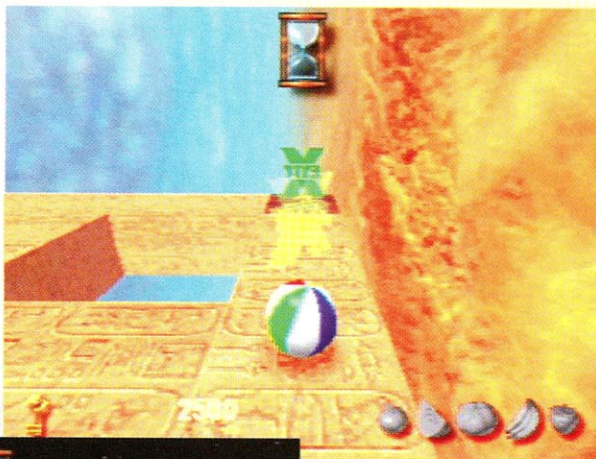
Ein schwedisches Knobel- und Denkspiel der ganz besonderen Art hat sich für die PlayStation angesagt, nämlich Kula World aus dem Hause Game Design Sweden. Was aber kann den Spieler an riesigen 3D Labyrinth faszinieren, durch die man eine Kugel steuern muß?

Diese Frage beantwortet sich von ganz alleine sofort nach dem Start des Games, denn hier werden an die grauen Zellen der Zocker höchste Ansprüche gestellt, jedoch die Grafik und der Sound nicht außer Acht gelassen. Eine grandiose Spielidee wird hier wahrlich meisterhaft präsentiert und gewaltiger Suchtfaktor ist vorprogrammiert. Nur wer sprichwörtlich "um die Ecke" denken kann, der wird in diesem Spiel weiterkommen und nicht im Frust versinken.

Der Ball, den der Spieler hier zu steuern hat, muß durch irre 3D Konstruktionen gesteuert, Schlüssel gefunden und die Stages (satte 50 an der Zahl!) abgeschlossen werden. Aufgestellte Fallen machen das Leben schwer und auch durch die nicht vorhandene Schwerkraft kommt man anfangs ganz schön ins Trudeln, kann der Ball doch Wände emporrollen und auch "kopfüber" durch die Gegend geistern. Durch ge-

dient, daß hier ein Genre zu ungeahnter Popularität verholfen wird, denn ähnliche Spielsysteme wurden in solcher Aufmachung und vorallem solch liebevoller Grafik noch nie gesehen. Solch wunderschöne Spiegelung- und Lensflare-Effekte sieht man in der Regel nur bei aufwendigen Ballerspielen oder Adventures. Das Tüpfelchen auf dem "i" ist der stimmungsvolle und eigentlich in jeder Situation passende Sound, der zwar sicher nicht das Gelbe vom Ei ist, aber den Spieler zu begeistern weiß und den Suchtfaktor weiter in die Höhe schnellen läßt. Kula World ist Knobelaction in Reinkultur und kann jedem Genrefreak, der die Nase von Tetris und Konsorten voll hat, wärmstens ans Herz gelegt werden. Etwas Besseres ist am Markt nicht zu finden.

Thomas Gehringer



wagte Sprünge können höher gelegene Plattformen erreicht oder auch Abgründe überwunden werden. Das Ganze macht derart viel Spaß, daß man von diesem Game beinahe gar nicht mehr loskommt, die Nacht zum Tag und man selbst zu diesem rotgelben Ball wird.

Besonderes Lob haben sich die Programmierer durch den Umstand ver-

## KULA WORLD

|             |                        |      |
|-------------|------------------------|------|
| GRAFIK      | <div><div></div></div> | 85 % |
| SOUND/MUSIK | <div><div></div></div> | 80 % |
| SPASS       | <div><div></div></div> | 90 % |
| GAMEPLAY    | <div><div></div></div> | 91 % |

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

GAME DESIGN SWEDEN

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENTERTAIN.

GENRE:

01-610-510

RICHTPREIS:

DENKSPIEL

SYSTEM:

CA. ÖS 799,-

PSX (PAL)/1-2 SPIELER



# CYBALL ZONE



Im Jahre 2100 ist alles anders, die Konzerne regieren das Land und auch die Sportarten haben nur noch wenig mit derzeitiger körperlicher Betätigung zu tun. Cyball, so heißt das Spiel, welches zur Unterhaltung des Volkes gespielt wird und da geht es verdammt hart zu.

Die Mannschaften bestehen nicht mehr aus menschlichen Sportlern, sondern werden aus Cyborgs gebildet, die den großen Vorteil haben, daß sie keine Schienbeindeckeln mehr brauchen. Cyball ist eine Mischung aus Handball, American Football und einer Straßenschlacht, denn hierbei regiert nur Foulspiel, Brutalität und Schnelligkeit. Die Stadien werden von einer Art Kraftfeld eingezäunt, das neben der Veränderung der Flugbahn des Balles (oder ist

es doch eine Stahlkugel?) bei Berührung durch einen Spieler auch leichte Beschädigungswirkung hat. Am Feld selbst ist alles erlaubt, jede Art von Foulspiel belebt das Geschehen und Sonderwaffen werden durch Tastenkombos ausgelöst. Durch die enorme Geschwindigkeit kann es durchaus passieren, daß Du den Ball aus den Augen verlierst und, kaum hast du ihn wieder entdeckt durch einen brutalen Kopfstoß niedergestreckt wirst. Na Gott sei Dank gibt es keinen Schiedsrichter, denn der würde erstens

recht, oder? Außerdem sind wir heilfroh, daß die Torhüter vom Computer gesteuert werden, denn bei dieser Hektik auch noch den Schlußmann (oder -cyborg) richtig zu bewegen, wäre wohl ein wenig viel verlangt gewesen.

Cyball Zone brilliert durch enorme Spielgeschwindigkeit, durch megamäßige Action und einfache, aber wirkungsvolle Steuerung, weiß allerdings in puncto So- und ganz und gar nicht zu gefallen. Die grafische Darstellung erfolgt ein wenig lieblos und die kämpfenden Cyborg pixeln zudem beachtlich aus. Dem Spielspaß tut dies allerdings keinen Abbruch und man kann sagen was man will: das Game Cyball Zone gefällt mit seinen unzähligen Spielmodi und der Möglichkeit, ins Management, Training und Taktik einzugreifen. Es ist ein würdiger Nachfolger des klassischen Speedball 2 und bringt sehr viel Leben und sportliche Action auf die Sony PlayStation.

Heinz Strobel



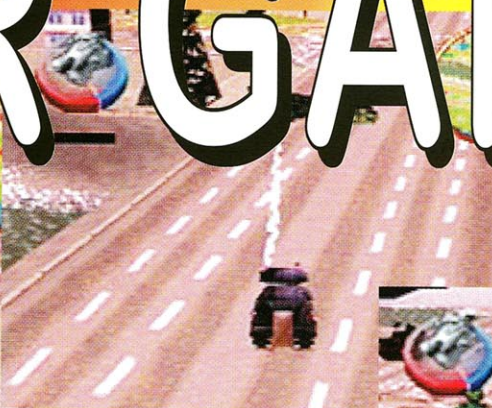
an seinem Pfeiferl ersticken und zweitens mit dem Zücken der roten Karten nicht mehr nachkommen. Aber wie gesagt, im Jahr 2100 ist alles anders, da werden auch nicht Tore mit drei Punkten gezählt, sondern ähnlich dem Basketball je nach Position des Schützen verschieden viele Punkte vergeben. Schuß aus zweiter Linie 5, Abstauber aus kürzester Distanz 1 Punkt. Also ge-

## CYBALL ZONE

|                 |                                 |      |
|-----------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK          | <div><div></div></div>          | 80 % |
| SOUND/MUSIK     | <div><div></div></div>          | 72 % |
| SPASS           | <div><div></div></div>          | 89 % |
| GAMEPLAY        | <div><div></div></div>          | 83 % |
| GESAMTNOTE:     | <div><div></div></div>          | 81 % |
| GEWALT IM SPIEL | <div><div></div></div>          | 45 % |
| HERSTELLER:     | GT INTERACTIVE                  |      |
| TESTMUSTER:     | DYNAMIC SYSTEMS<br>03614-500-50 |      |
| GENRE:          | FUTURE-SPORTSPIEL               |      |
| RICHTPREIS:     | CA. ÖS 749,-                    |      |
| SYSTEM:         | PSX (PAL)/1-2SP                 |      |



# WAR GAMES



Kriegsspiele mit strategischem Denken und jeder Menge Ideenreichtum, das sind "War Games", das neue Action-Strategiegame aus dem Hause Electronic Arts. Bereits von deutschen Mitbewerbsmagazinen vor Monaten in der "Vollversion" getestet, wird es rechtzeitig zum eigentlichen Releasetermin auch dem GAMEXpress-Leser vorgestellt.

**W**ar Games erinnert in der Spielanlage ein wenig an Nuclear Strike, auch wenn beim vorliegenden Spiel drei verschiedene Fahrzeuge (Hubschrauber, Panzer und bewaffneter Jeep) angewählt und während des Spiels auch gewechselt werden können. Für die richtige Situation das richtige Gefährt, denn der Jeep ist beispielsweise sehr wendig, dafür aber relativ schwach bewaffnet und sehr leicht zerstörbar, hingegen der Panzer macht schon ganz schön viel

Mist, ist aber dagegen recht träge und langsam. Mit dem Hubschrauber kann man wiederum alle Plätze hervorragend erreichen, dafür landen die Gegner verdammt viele Treffer. Der Spieler entscheidet sich also für eine der verfeindeten Parteien und wirft sich in die erste der insgesamt je 15 Missionen. Das Ziel der einzelnen Stages wird durch detailliertes Briefing hervorragend angegeben, die Art der Erfüllung ist allerdings immer sehr ähnlich. Hinfahren, Zerstören, Zurücktuckern, lauten die Missionsziele und doch kann man dem Game einen gewaltigen Reiz (speziell durch

kommt das Spiel durch die Explosionseffekte und schön designten Landschaften recht gut rüber, auch wenn die Kampffahrzeuge ein bißchen "hineingestellt" aussehen und dadurch etwas deplaziert wirken. Die Musikuntermalung ist eher mager ausgefallen, die Soundeffekte gut und passend, wenn auch nicht zu opulent.

Für wirklich lange Sessions fehlt War Games mit Sicherheit die Spieltiefe und der Level- und Missionsumfang, für mittelfristige Ballereien und kleine Fights für Zwischendurch kann man das Game (besonders aufgrund seiner wunderschönen Grafikeffekte) ruhigen Gewissens empfehlen. Strategisch angehauchte Feldherren mit Hang zur Action werden an War Games ihre Freude haben

Thomas Gehringer



das manchmal recht straffe Zeitlimit) nicht absprechen und speziell im 2 Spielermodus (diagonal geteilter Screen, der beiden Spielern optimale Übersicht bietet) ist es sehr spannend, den gegnerischen Einheiten zu zweit an die Pelle zu rücken, sie einzukesseln und in einem letzten und endgültigen Kampf vollends aufzureiben. Grafisch

## WAR GAMES

|             |                        |      |
|-------------|------------------------|------|
| GRAFIK      | <div><div></div></div> | 79 % |
| SOUND/MUSIK | <div><div></div></div> | 73 % |
| SPASS       | <div><div></div></div> | 83 % |
| GAMEPLAY    | <div><div></div></div> | 80 % |

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL

51 %

HERSTELLER:

ELECTRONIC ARTS

TESTMUSTER:

EA-AUSTRIA

02236-86-40-75

GENRE:

ACTION STRATEGIE

RICHTPREIS:

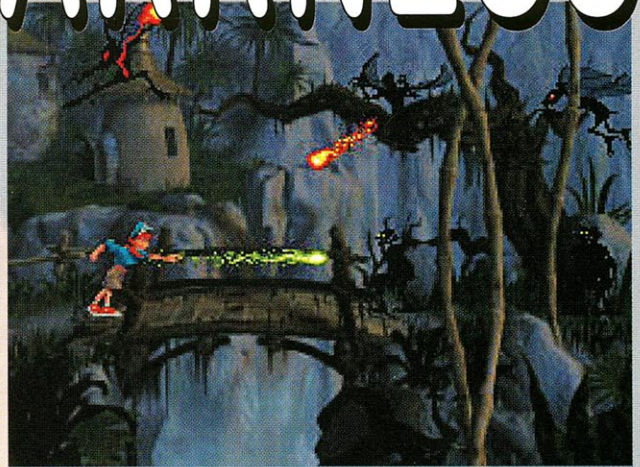
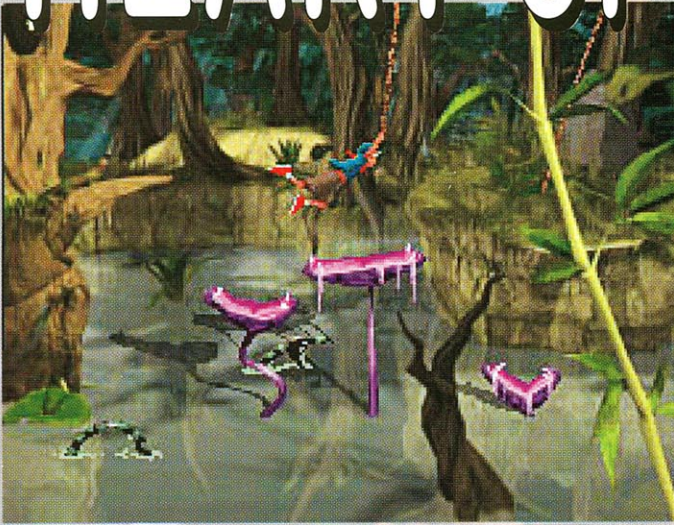
CA. ÖS 799,-

SYSTEM:

PSX (PAL)/1-2 SPIELER



# HEART of DARKNESS

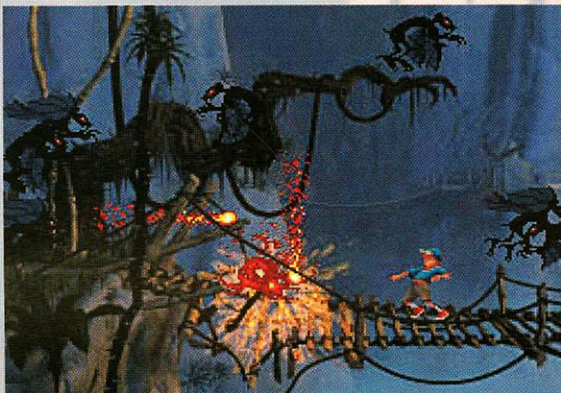


Mann oh Mann, fast haben wir mit diesem Game nicht mehr gerechnet, denn nach einer solchen Entwicklungszeit (sechs Jahre!) wurde es beinahe schon als Gerücht abgestempelt. Doch jetzt ist es da: Heart of Darkness.

Es dreht sich alles um den kleinen Andy, dessen Hund namens Whisky von den Mächten der Finsternis entführt wird, und den er mittels seines Einfallsreichtums und seiner Geschicklichkeit befreien will. Nur mit einer Strahlenkanone bewaffnet macht er sich auf die Reise durch das dunkle Reich und besucht insgesamt acht äußerst phantasievoll gestaltete Welten, wo er auf eine Unmenge an Gegnern trifft, aber auch an sich selbst neue Fähigkeiten entdeckt und Freundschaften schließt. Diese

Freundschaft mit dem Stamm der "Kumpels" ist überaus wichtig für den weiteren Fortgang des Spiels, da diese netten Wesen einen wichtigen Teil beim Kampf gegen den Fürsten der Finsternis und seinen etwas eigenartigen Diener darstellen.

Das Spiel erinnert durch das Cut-Screen Levelkonzept irgendwie an Abe's Odyssey und weiß durch hervorragende Grafikeffekte zu gefallen, die dem Spieler den Mund vor Staunen offenstehen lassen. Phänomenale Licht-Schatten-Effekte



te kommen ebenso gut rüber wie die Animationen der einzelnen Darsteller, die übrigens teilweise bekannten Comics entlehnt und hervorragend umgesetzt wurden. Neben der traumhaften Grafik sticht die geniale Musikuntermalung des Mr. Bruce Broughton (Musik zu Fernsehserien und Kinofilmen) besonders hervor und schafft in jeder Sekunde des Spiels unheimlich viel Abwechslung.

Wenn da nicht der extrem hohe Schwierigkeitsgrad des Games wäre, der so manchen Spieler das Joypad an die Wand donnern lassen wird, Heart of Darkness hätte wohl eine der höchsten Bewertungen des Jump'n Run Genres eingestrichelt. So aber sitzen wir oft frustriert vor einer schier unüberwindbaren Stelle und beißen uns an ihr virtuell die Zähne aus. Das muß wohl eine französische Krankheit sein, denn auch Rayman zählte ja nicht unbedingt zu den einfachsten Vertretern seines Genres. Schade, da hätte man ein wenig userfreundlicher denken müssen, denn die Hauptdarsteller Andy und Whisky werden mit Sicherheit sehr schnell ins Herz geschlossen werden. Witzige und herrlich anzusehende Gags der Darsteller strapazieren die Lachmuskeln der Spieler und wenn man nicht ohnehin so oft draufgehen würde, man könnte sich doch glatt totlachen!

Thomas Gehring

## HEART OF DARKNESS

|                 |                                 |      |
|-----------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK          |                                 | 95 % |
| SOUND/MUSIK     |                                 | 94 % |
| SPASS           |                                 | 86 % |
| GAMEPLAY        |                                 | 86 % |
| GESAMTNOTE:     |                                 | 90 % |
| GEWALT IM SPIEL |                                 | 15 % |
| HERSTELLER:     | INFOGRADES                      |      |
| TESTMUSTER:     | DYNAMIC SYSTEMS<br>03614-500-50 |      |
| GENRE:          | JUMP 'N RUN                     |      |
| RICHTPREIS:     | CA. ÖS 749,-                    |      |
| SYSTEM:         | PSX (PAL)/1 SPIELER             |      |



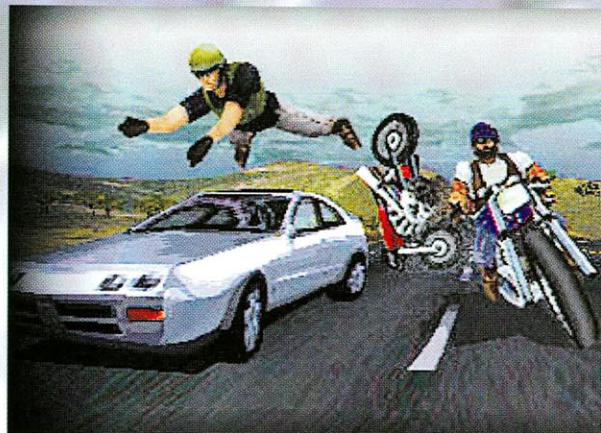
# ROAD RASH 3D



Na endlich ist es da, lange haben wir darauf gewartet!. Road Rash 3D bringt wieder dieses herrlich gemeine und abartig fiese Feeling der rauen Bikerszene, wartet mit verdammt guten Fahreigenschaften auf und begeistert durch rotzigen, blubbernden Sound und der röhrenden Motoren.

**K**lar, am generellen Spielprinzip des Vorgängers hat sich nicht sehr viel geändert und doch macht die jetzt dreidimensionale Darstellung noch einen Hauch mehr Spaß. Wie immer wird bei Road Rash gedrängelt, getreten und geschlagen was das Zeug hält und ein Lederjacken-Joe nach dem anderen in die Botanik oder in den Straßen-graben verfrachtet. Nun ist es aber so, daß auch die anderen beileibe nicht schlafen und auch so ihre miesen Tricks draufhaben, mit Ket-

ten und Fäusten auf jeden Widersacher einschlagen und auch nicht unbedingt den feinsten Fahrstil haben. Je besser die Platzierung, umso mehr Cash kann eingesackt und in der Folge dann ein besserer Feuerstuhl gekauft werden. Ja und dann wird der Großteil der Konkurrenz allerhöchstens am Auspuff nuckeln können! Teufel auch, das Game macht irre Spaß, der mächtige Sound der Maschinen



Polizei immer hinter den Bikern her ist und jeden gnadenlos in den Knast wirft, der zu langsam über den Asphalt wetzt. Natürlich sind auch wieder jede Menge anderer Fahrzeuge mit dabei, behindern beim Überholen und machen dem Biker das Leben schwer. Und dann sind da noch die lahmen Fußgänger, die immer dann auftreten, wenn man sie am allerwenigsten braucht und nur Tempo kosten. Kaum kommt man mal zu Sturz, wird's ein wirklicher Mega-Crash, die Maschine fliegt durch die Luft und landet mit oder ohne Driver irgendwo im Gehölz. Und das alles kostet Zeit und vorallem in der Endabrechnung jede Menge Marie.

Wie auch immer, das Game ist gut und es macht tierischen Spaß mit einem der Feuerstühle durch die Landschaft zu bretteln.

Thomas Gehringer



kommt mörderisch gut rüber, die Geräte sind trotz ihres Gewichtes sehr leicht zu handeln und somit auch für Einsteiger in das Genre fahrbar und auch an der Grafik hat man ganz schön gefeilt. Schneller Aufbau der Hintergründe und relativ geringes Auspixeln der Maschinen und Fahrer. Wer Road Rash kennt, der weiß auch, daß die

## ROAD RASH 3D

|             |                                 |      |
|-------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK      | <div style="width: 82%;"></div> | 82 % |
| SOUND/MUSIK | <div style="width: 80%;"></div> | 80 % |
| SPASS       | <div style="width: 86%;"></div> | 86 % |
| GAMEPLAY    | <div style="width: 85%;"></div> | 85 % |

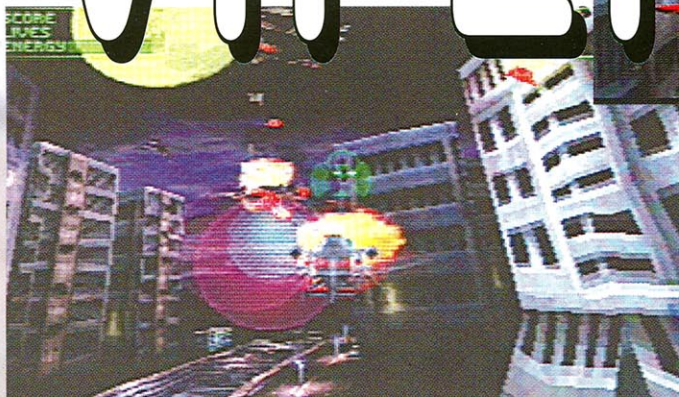
GESAMTNOTE: **83%**

GEWALT IM SPIEL  30 %  
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

TESTMASTER: EA-AUSTRIA  
02236-86-40-75  
GENRE: ACTION RACINGGAME  
RICHTPREIS: CA. ÖS 799,-  
SYSTEM: PSX (PAL)/1 SPIELER



# VIPER



Na wer sagt's denn, die PlayStation wird um ein hervorragendes Shoot 'em Up reicher. Die deutsche Softwareproduktion X-AMPLE bringt das futuristische Game namens Viper, bei dem Du einen Kampfhubschrauber fliegst auf den Markt.

Du bist, wie schon so oft, nach einem gnadenlosen Angriff aggressiver Aliens der einzige Überlebende einer Spezialeinheit und beschließt mit deinem Kampf-Hubi den Widerstand gegen die Außerirdischen weiterzuführen und ihnen mit der Zeit den Garaus zu machen. Mit seiner hervorragenden Bewaffnung gelingt es Dir, einen Stützpunkt, ein Geschwader nach dem anderen zu vernichten. Zehn Levels stehen Dir zur Verfügung und das Erstaunliche daran ist, daß die Stages allesamt echt dreidimensional gestaltet sind und Du so absolute Bewegungs- und Handlungsfreiheit hast. Mit enormen

Speed fliegst Du durch hervorragend designte Städte, wunderschöne Canyons und machst ganze Armaden gegnerischen Kriegsmaterials dem Erdboden gleich. Am Ende jedes Levels wartet noch dazu ein ziemlich zäher Endgegner auf Dich, der Dir sowohl Dein gesamtes Können als auch einen Großteil Deiner Munition abverlangt. Apropos Waffenarsenal, die Primärwaffen (MG, leichtes Geschütz) ebenso wie die Sekundärwaffen (Bomben, Missiles) und Schilde lassen sich



durch in den Stages herumschwebende Extras aufmotzen oder reparieren. So bekommst Du bald noch effektivere Raketen, die die außerirdischen Kämpfer in Null Komma nix zerbröseln. Bedenke bei Viper jedoch immer eines: zerstörst Du einen gegnerischen Bomber, so kommen

mindestens zwei von ihnen nach. Es liegt also jede Menge Arbeit, taktisches Feingefühl und Reaktionsschnelligkeit vor Dir.

Beeindruckend an diesem Baller-Flusi auf der Konsole ist die ungemein weiche und exakte Steuerung, die ich in dieser Präzision eigentlich noch nie zu spüren bekommen habe. Graphisch kann man dem Game Viper (abgesehen vom leichten Auspixeln, wenn die Gegner oder Gebäude sehr nahe sind) kaum etwas vorwerfen, denn sowohl die Animationen, als auch die Hintergründe sind hervorragend gelungen.

Der Sound ist fetzig und schafft in jeder Szene eine sehr gute und stimmungsvolle Atmosphäre. Alles in allem ist Viper eine wirklich gelungene Baller-Simulation, die jeden Schilling wert ist.

Thomas Gehring



## VIPER

|             |                        |      |
|-------------|------------------------|------|
| GRAFIK      | <div><div></div></div> | 87 % |
| SOUND/MUSIK | <div><div></div></div> | 85 % |
| SPASS       | <div><div></div></div> | 90 % |
| GAMEPLAY    | <div><div></div></div> | 88 % |

GESAMTNOTE:

**88 %**

GEWALT IM SPIEL

15 %

HERSTELLER:

X-AMPLE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

3D KAMPF HUBI

RICHTPREIS:

CA. ÖS 849,-

SYSTEM:

PSX (PAL) / 1 SPIELER



WENN DIE WELT NICHT HÖREN WILL,



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



Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Vigilante 8 ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Luxoflux ist ein Warenzeichen der Luxoflux Corp. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Spielkonsole. PlayStation und das PlayStation-Logo sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



ANN MUSS SIE FÜHLEN!

GESTATTEN,  
CONVOY-  
BOSS DER  
"VIGILANTES"



MIR REICHT'S,  
DASS DIE REGIERUNG UNSER  
LAND VON DEN "COYOTES"  
AUSPLÜNDERN LÄSST! DA NEHME  
ICH DAS GESETZ LIEBER  
SELBST IN DIE HAND...

# VIGILANTE 8

ZUM  
DURCHDREHEN  
GUT!

- Acht komplett zerstörbare Schauplätze
- Acht Muscle Cars, Trucks u. a. abgedrehte Wagen
- Durchschlagende Waffen und Attacken
- Ultraschnelle 3D-Grafik und Effekte
- Zweispielerkampf über geteilten Bildschirm
- Cockpit- oder Windschattenansicht

Activision Support täglich von 16 bis 18 Uhr, außer an gesetzlichen Feiertagen.  
Hintline: 0190 - 510055 (DM 1,21/min.) · Technischer Support: 01805 - 225155 · E-Mail: Support@activision.de

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:  
Activision Deutschland GmbH, Stichwort: "Infomail", Postfach 1553, 33245 Gütersloh

WWW.ACTIVISION.DE



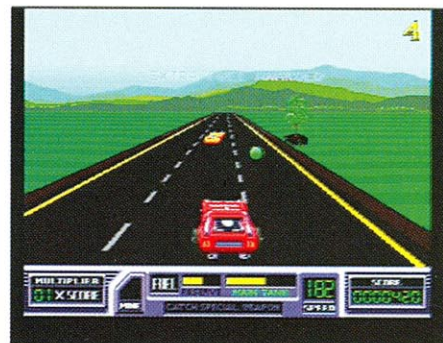
# ATARI Col. 2

Das ist Klassik pur! Automatenumsetzungen aus den 80er Jahren lassen das Spielhallenflair von damals wieder aufleben. 5 absolute Tophämmer aus grauer Vorzeit sind auf der schwarzen Scheibe vertreten.

**W**ie war das noch, als wir auspielende Figuren auf isometrischen Spielfeldern bewegten



und das noch dazu die absolute Revolution war. "Marble Madeness", die irrwitzige Kugelhatz ist ebenso vertreten wie der Klassiker Gauntlet, der sogar im Vierspieler-Modus für echten Partyspaß sorgt. Weiters finden wir Paperboy, bei dem Du als Zeitungsjunge Abos zustellen, untreuen Lesern die Fensterscheiben zerdonnern und nebenbei noch einigen Hindernissen mit Deinem Fahrrad ausweichen mußt. Millipede und die Konvertertur von Road Blasters (quasi der Vater von Gran Turismo und V-Rally) runden diese exzellente Sammlung von alten, aber noch immer guten Spielen ab. Klar, weder Mördergrafik oder Spitzenso- und sind zu erwar-



ten, aber Spielspaß und vorallem Flair findet man auf dieser CD in ausreichendem Maße

Heinz Strobel

## ATARI COL. 2

|                 |                                   |      |
|-----------------|-----------------------------------|------|
| GRAFIK          | <div><div></div></div>            | 64 % |
| SOUND/MUSIK     | <div><div></div></div>            | 64 % |
| SPASS           | <div><div></div></div>            | 96 % |
| GAMEPLAY        | <div><div></div></div>            | 89 % |
| GESAMTNOTE:     | <div><div></div></div> <b>78%</b> |      |
| GEWALT IM SPIEL | <div><div></div></div>            | 5 %  |
| HERSTELLER:     | MIDWAY                            |      |
| TESTMUSTER:     | DYNAMIC SYSTEMS<br>04614-500-50   |      |
| GENRE:          | KLASSIKER SAMMLUNG                |      |
| RICHTPREIS:     | CA. ÖS 799,-                      |      |
| SYSTEM:         | PSX (PAL)/1-4 SPIELER             |      |

# CIRCUIT BREAKERS

Ein neuer Micro Machines Klon ist entstanden, der Spielspaß ist enorm hoch und auch die grafischen Feinheiten dieses Mini-Fahrzeug-Rennens sind beachtlich. Die Rede ist von Circuit Breakers, bei dem Du und Deine Freunde mit winzigen, aber hervorragend animierten Vehikeln abgedrehte Kurse zu absolvieren habt.

**E**s ist eine mörderische Hetz mit den Winzlingen von Circuit Breakers durch Ägypten, Venedig,



Dschungel, Autobahn oder Sumpf) zu düsen, entweder die CPU-Gegner oder aber Deinen Freunden wertvolle Meter (oder sind es doch eher Millimeter?!) abzunehmen und durch exzellentes Fahren den Sieg zu erringen. Sehr gute Grafik, super Steuerung, tolles Fahrfeeling, abwechslungsreiche 3D Kurse Steilkurven müssen ausgenützt werden!) und klassisch guter Sound, genau das sind die wichtigsten Merkmale von Circuit Breakers. Leider zeigt die Kamera die Fahrzeuge und somit auch den entscheidenden Teil des Kurses aus zu kleiner Entfernung, was die Übersicht, speziell bei engen Kurvenkombinationen erheblich erschwert. Die Unterstützung des Sony Dual Shock Controllers steigert den Spielspaß und die Langzeitmotivation beinahe ins Unermeßliche. Bravo, ein Micro Machines Aufguß, der fast



besser als das "Original" ist.

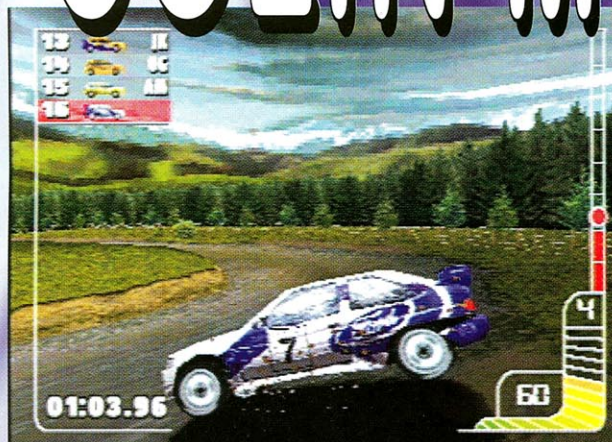
Thomas Gehringer

## CIRCUIT BREAKERS

|                 |                                   |      |
|-----------------|-----------------------------------|------|
| GRAFIK          | <div><div></div></div>            | 84 % |
| SOUND/MUSIK     | <div><div></div></div>            | 80 % |
| SPASS           | <div><div></div></div>            | 95 % |
| GAMEPLAY        | <div><div></div></div>            | 91 % |
| GESAMTNOTE:     | <div><div></div></div> <b>88%</b> |      |
| GEWALT IM SPIEL | <div><div></div></div>            | 0 %  |
| HERSTELLER:     | MINDSCAPE                         |      |
| TESTMUSTER:     | DYNAMIC SYSTEMS<br>03614-500-50   |      |
| GENRE:          | RACING GAME                       |      |
| RICHTPREIS:     | CA. ÖS 799,-                      |      |
| SYSTEM:         | PSX (PAL)/1-4 SPIELER/DUAL SHOCK  |      |



# COLIN McRAE RALLY



Ein vom Spielsystem relativ ungewöhnliches Racing-Game hat Code-masters für die PlayStation gebracht: Colin McRae Rally ist eines der wenigen Spiele dieses Genres, welches ohne Gegner auskommen versucht. Ob das gutgeht?

**J**a, es ist alleine das Rennen gegen die Uhr, das Dich bei diesem Game motivieren soll, es sind ganz einfach keine anderen Autos zu finden, wenn man vom 2-Spieler-Modus einmal absieht. Und genau dieser Umstand trägt, neben dem unglaublich realistischen Driftverhalten zur enormen Realitätsnähe bei. Denn bei Rallys bekommt man seine Gegner nunmal nicht zu Gesicht, da ist jeder auf sich alleine gestellt, da ist nur die Stimme des Co-Piloten zu hören, der die

Richtung und den ungefähren Grad der nächsten Kurve ansagt und den optimalen Gang vorschlägt. Und dann sind da noch die Check-Points, bei denen man die Zeiten erfährt. Sonst gibt es nichts als das Auto, Gas und Bremse und die Fähigkeit das Auto mit möglichst hoher Geschwindigkeit um die teilweise sehr haarigen Kurven zu driften. Dieses Schleudern muß auch erst mal gelernt sein und so hat Code-masters einen Trainingsmodus einge-

fisch hervorragend dargestellt, auch die Verschmutzung während der Fahrt durch den Schlamm kommt optisch super rüber), die Reparaturen müssen auch hier unter Zeitdruck passieren.

Grafisch bietet Colin McRae Rally eigentlich alles, was das Offroad-Racer-Herz begehrt, ohne allerdings wirklich zu brillieren, zu viele Grafikfehler tauchen während des Spiels auf. Der Sound ist ansprechend, jedoch auch nicht allererste Sahne. Hervorstechend ist aber wirklich die Realitätsnähe, mit der die Boliden um die Kurven schlittern, und mit der sie wieder abgefangen werden können. Die gegnerischen Fahrzeuge, die immer wieder Druck ausüben, mit denen man Rad an Rad um jeden Zentimeter fighten kann, die fehlen mir trotzdem, auch wenn der 2-Spielermodus Abwechslung bringt, kann ich mich der Sorge um den mangelnden Langzeitmotivationsfaktor von Colin McRae Rally einfach nicht erwehren.

Thomas Gehringer



baut, der eben diese spezielle Fähigkeit trainiert. Vor Beginn einer Etappe kannst Du an Deinem PS-starken Boliden einige Veränderungen vornehmen, doch haben Deine Mechaniker dafür nur 60 Sekunden Zeit, also überlege gut, woran Du zängeln willst. Natürlich wird Dein Auto während einer Sonderprüfung oder Etappe beschädigt (die Dellen werden gra-

## COLIN MC RAE RALLY

|             |                                 |      |
|-------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK      | <div style="width: 81%;"></div> | 81 % |
| SOUND/MUSIK | <div style="width: 82%;"></div> | 82 % |
| SPASS       | <div style="width: 80%;"></div> | 80 % |
| GAMEPLAY    | <div style="width: 95%;"></div> | 95 % |

GESAMTNOTE:

85 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

CODEMASTER

TESTMUSTER:

ABC SOFTWARE  
05523-56-510

GENRE:

RALLY SIMULATION

RICHTPREIS:

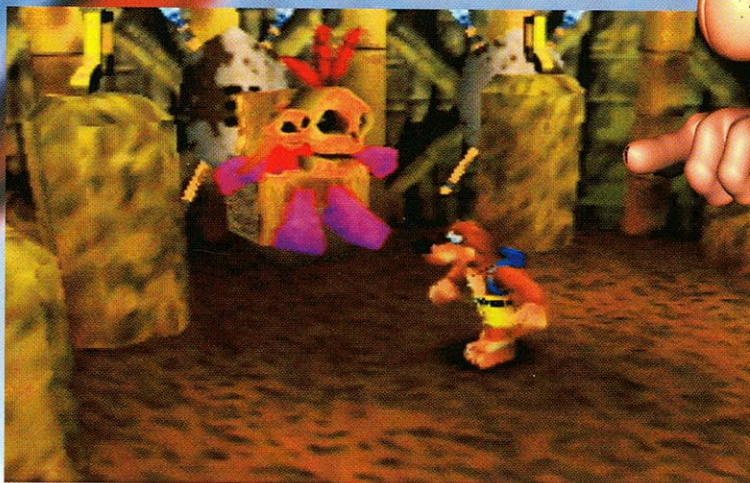
CA. ÖS 749,-

SYSTEM:

PSX (PAL)/1 SPIELER



# BANJO-KAZOOIE



Bereits die gerüchtemäßige Ankündigung, Rare könnte an einem 3D Jumping-Geheimprojekt arbeiten, ließ die Gerüchteküche nicht mehr zur Ruhe kommen. Jetzt, ein Jahr später, haben wir die US-Version von Banjo-Kazooie in Händen und kommen aus dem Staunen nicht mehr heraus.

**E**ines steht gleich zu Beginn fest: Banjo-Kazooie stammt optisch und teilweise auch spielerisch

von Mario 64 ab, schlägt den kleinen Installateur aber, man sollte es nicht glauben, in Komplexität und Spielwitz. Banjo, das ist der niedliche Bär, versucht seine Schwester Tooty aus den Klauen der etwas verrückten Hexe Grunthilda (welch klingender Name!) zu befreien und sie vor der drohenden Verwandlung in eine häßliches Monster zu bewahren. Gemeinsam mit Kazooie, einem bunten und frechen Vogel



macht er sich auf den Weg durch eine Unzahl von Levels und Zwischenwelten wo es echt ins Eingemachte geht. Mumbo wird den beiden auf ihren Abenteuern gegen die entsprechende Menge Cash behilflich sein, denn er hat die Möglichkeit, Banjo und Kazooie in andere Lebewesen zu verwandeln. Als Ameise können die beiden durch kleine Löcher schlüpfen oder als Fliege fliegen (logisch oder?). Kompliziert wird es

zu recht finden müssen.

Das Game ist eine reinrassiges 3D Jump'n Rund, das in allen Bereichen seinesgleichen sucht, denn sowohl grafisch als auch vom Sound her kommt da nichts an Banjo-Kazooie heran. Da stimmt wirklich alles, da sind die Hintergründe hervorragend designt, die Spielfiguren witzig und exzellent animiert, die Puzzles logisch und vorallem die Levels riesig. Banjo-Kazooie kann als die Weiterentwicklung der Mario 64 Technologie mit einer gewaltigen Portion Witz bezeichnet werden. Eigentlich hat das Game keine Schwachpunkte, denn sowohl Spielbarkeit als auch Motivation sind besser noch nirgendwo anderes gesehen worden. Klar, die Kritiker werden wieder von zu kindlichem Eindruck zu labern beginnen, aber in unsere Hände ist noch nichts Besseres in diesem Genre gefallen. Ein absolutes Mega-Game!!

Thomas Gehringer



durch die extreme Komplexität der Welten, denn es nicht so einfach, von einem Level zum nächsten zu gelangen, denn meist benötigt man die nötige Anzahl an Puzzlesteinen, dann aber wieder muß man spezielle Türen öffnen (dazu sind mindestens 50 Noten erforderlich), um in ganz andere Welten zu gelangen. Extrem umfangreich und irre groß sind all die Stages, in denen sich Banjo und Kazooie

## BANJO-KAZOOIE

|             |                        |      |
|-------------|------------------------|------|
| GRAFIK      | <div><div></div></div> | 99 % |
| SOUND/MUSIK | <div><div></div></div> | 96 % |
| SPASS       | <div><div></div></div> | 99 % |
| GAMEPLAY    | <div><div></div></div> | 95 % |

GESAMTNOTE:

97 %

GEWALT IM SPIEL

2 %

HERSTELLER:

RARE

TESTMASTER:

STADLBAUER  
0662-88921-0  
JUMP 'N RUN  
CA. ÖS 1.190,-  
N 64 (US)/1 SP

GENRE:

RICHTPREIS:

SYSTEM:



# AERO GAUGE



Ein total abdrehtes, wenngleich vom Spielsystem und Streckendesign leicht abgekupfertes Future.Rennspiel hat Ascii Entertainment auf Nintendos Wunderkonsole gebracht. Bei Aero Gauge nimmst Du Dir einen Raumgleiter und startest Dein Rennen in wahnwitzigen Tracks.

Ja, das Ding ist schnell, verdammt schnell sogar und erinnert wie erwähnt eklatant an WiPeout auf der Sony PlayStation, nur mit dem Riesenvorteil, daß Du Deine Flughöhe variieren und somit an so manchen Stellen Deine Gegner unter- oder überfliegen und somit überholen kannst. Die futuristischen Gleiter nehmen an den Wänden der einzelnen Strecken, die sich teilweise als überaus enge und schwer zu fahrende

Röhren entpuppen, heftigen Schaden. Durch einen Abkürzer in die "Boxenstraße" können diese Kleinigkeiten jedoch schnell behoben werden.

Schade daß bei Aero Gauge nur fünf Gleiter wählen kann und mit einem von diesen auch nur 4 ganze Strecken zu absolvieren hat. Gut, es gibt den Grand Prix Mode, bei dem man alle Strecken hintereinander zu fahren (fliegen) hat und so in einem Aufwaschen alle grafisch übrigens sehr schönen Tracks (erster, relativ einfacher Kurs ohne heftige-



re Schikanen, Highway, Stadt und Gewässerstrecke) kennenlernen kann. Ja, und da ist da natürlich noch der VS-Mode, bei dem sich zwei Spieler die absolute Rennaction gegeneinander geben können.

Die Boliden unterscheiden sich, wie das halt bei Rennspielen so ist, in den bekannten Punkten (Handling, Beschleunigung, Highspeed, Kurvenlage oder Wider-

standskraft) und sind ganz einfach Gefühls- oder Geschmackssache, denn es gibt keinen Gleiter mit dem man eine Rennen nicht gewinnen kann. Was dem geprüften Spielerauge nach wenigen Sekunden abgeht, sind die verschiedenen Waffensysteme, die bei Games dieses Genres üblich sind. Anfangs fehlten sie mir auch, aber angesichts der wirklich soliden Rennaction, kann man darauf tatsächlich getrost verzichten. Sagen wir einmal so: Aero Gauge gehört sicher zu den besseren Rennspielen, kann allerdings leider im Gesamten nicht überzeugen und schafft auch die so notwendige Langzeitmotivation nicht.

Grafisch sind uns wenige Mängel aufgefallen, die Details kommen vielleicht nicht so ganz optimal rüber und der Aufbau ist in wenigen Szenen zu erkennen, hingegen beim Sound müssen wir gewaltige Abstriche machen. Extrem nervendes Gedudel fetzt dem Spieler binnen weniger Minuten das Trommelfell aus den Lauschlappen.

Thomas Gehring

## AERO GAUGE

|             |                                 |      |
|-------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK      | <div style="width: 80%;"></div> | 80 % |
| SOUND/MUSIK | <div style="width: 45%;"></div> | 45 % |
| SPASS       | <div style="width: 80%;"></div> | 80 % |
| GAMEPLAY    | <div style="width: 76%;"></div> | 76 % |

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

ASCII ENTERTAINMENT

TESTMUSTER:

STADLBAUER  
0662-889-210

GENRE:

RACING GAME

RICHTPREIS:

CA. ÖS 990,-,-

SYSTEM:

N 64 (PAL)/1-2SP



# GT-64



Besonders viele und dazu noch gute Rennspiele sind ja bis dato für das Nintendo 64 bekanntlich nicht erschienen, doch mit dem Game GT 64 soll alles anders und besser werden. Dank Imagineer kommen alle 64-bit Racingfreaks auf ihre Kosten.

So jedenfalls steht es geschrieben, doch da Papier nunmal sehr geduldig ist, traute ich dem Frieden nicht und machte mich ans Testen. Na ja, das Intro ist ja nicht einmal so schlecht gelungen und danach komme ich gleich zu den 14 Originalteams der japanischen GT Serie (eine Art Tourenwagenmeisterschaft), kann mich für echte Orientautos (z.B. Toyota) oder für europäische Nobelboliden á la Porsche oder Lamborghini entscheiden. Nun noch den Flitzer richtig einstellen, die

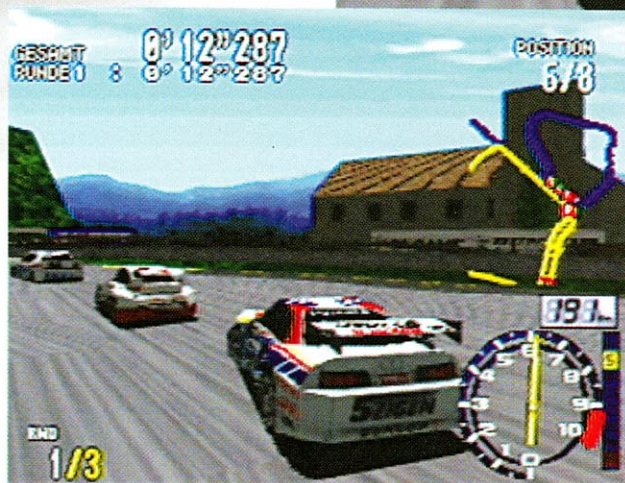
besten Reifen aufziehen und die halbe Miete wäre herinnen. So, das hätten wir und nun noch den Modus (Time Trial, VS-Mode oder Championship) wählen und schon kanns mit vollem Karacho losgehen.

Ich habe noch gut die Worte der Produktinformation im Ohr: "....düst man durch lange Tunnelpassagen, rast vorbei an Wolkenkratzern....", starte meinen Boliden und drücke voll auf die Tube. Und nichts passiert, keine Beschleunigung,

die Augen und hoffe bald aus diesem schreckliche Traum zu erwachen. Nicht zu fassen, ich habe no nie ein derart langsames Spiel gesehen, das sich noch dazu RENNspiel schimpft. Nein meine Herrschaften, so kann es nicht gehen, da ist die grafische Aufarbeitung, die nicht gar so schlecht geworden ist und auch der Sound absolute Nebensache - GT 64 ist eine bodenlose Frechheit. Gute Steuerung und nette Grafik, aber Null Speed und Null Fahrspaß sind ein Bißchen zu wenig, um auch nur annähernd an Konkurrenzprodukte heranzureichen. Und noch immer schwingen die Worte: "....düst man durch lange Tunnelpassagen, rast vorbei an Wolkenkratzern...." in meinen Ohren.

Das nennt man hervorragendes Marketing für ein unvergleichlich schwaches Produkt.

Thomas Gehringer



kein Speed, keine Rede von düsen und schon gar nicht von rasen. Als ich so vor meinem Fernseher sitze, das Joypad in der Hand halte und mir die lahme Krücke da auf dem Schirm ansehe, die mit angezeigten 140 Sachen in eine Kurve geht und dabei aussieht wie mein alter Mazda 323 vor dem Einbiegen zur GAMEexpress Redaktion, da reibe ich mir

## GT-64

|             |                                 |      |
|-------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK      | <div style="width: 79%;"></div> | 79 % |
| SOUND/MUSIK | <div style="width: 75%;"></div> | 75 % |
| SPASS       | <div style="width: 20%;"></div> | 20 % |
| GAMEPLAY    | <div style="width: 55%;"></div> | 55 % |

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

IMAGINEER/OCEAN

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

003614-500-50

GENRE:

RENNSPIEL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 1.199,-

SYSTEM:

N 64 (PAL)/1-2 SPIELER



# MORTAL KOMBAT 4



Na bitte, wer sagt's denn, das Spiel der Spiele ist da! Mortal Kombat 4 ist nunmehr endlich in amerikanischer Version auf den Markt gekommen und wir konnten es uns selbstverständlich nicht nehmen lassen, das Game einem eindringlichen und nicht minder blutigen Test zu unterziehen.

Nach dem relativ bescheidenen Mortal Kombat Trilogy wartete die Fangemeinde also schon seit mehr als einem Jahr auf den Release von MK4. Viel wurde im Vorfeld darüber geschrieben, einiges dazu gedichtet und nun können wir es endlich in voller Pracht bewundern. Neben einer Unzahl an neu-



derart schnell von der Hand, daß es eine wahre Freude ist. Neben hervorragend gelungenem Leveldesign und dem bekannt guten Sound schlichen sich aber auch ein paar ganz saftige grafische Probleme während des Spiels ein. Die Figuren sind einfach nicht mehr so klar dargestellt und kommen von ihren Konturen her nicht so ganz optimal rüber. O.K. vielleicht sollte man das alles

en Fightern bietet Midways neueste Blutorgie vor allem mehr Bewegungsfreiheit für den Spieler, denn die Zeit der 2D Darstellung ist vorbei,

heute köpft, schlitzt und häutet man dreidimensional. Durch den Einsatz dieser Technik wird jeder Fatality und Combo noch schöner und detailreicher dargestellt, obgleich die Geschwindigkeit des Games in keiner Phase des Spiels darunter leidet. Wahnwitziger Speed zeichnet das Game aus und die Moves laufen

nicht unbedingt mit dem Arcade-Automaten verglichen, denn soviel Power kann auf eine Konsole nicht übertragen werden.

Alles in allem ist die N64 Version von MK4 bei weitem besser ausgefallen als das PlayStation-Pendant, denn die Grafik ist unvergleichlich besser, das spritzende Blut pixelt auf dem N64 beinahe nicht mehr aus.

Wenn man sich in puncto Videosequenzen und vor allem Abspann (der ist auf dem N64 wohl mehr Spaß als Ernst) noch ein wenig mehr hätte einfallen lassen, so wäre einer absoluten Höchstwertung nichts mehr im Wege gestanden.

Eine absolut geile Splatterorgie mit wahnwitzigen Combos und Fatalities ist MK4 allemal geworden und nach einigen Monaten des heftigen Prügelns und Blutverspritzens wird die gesamte Spielergemeinde bereits nach MK5 schreien, welches ja angeblich bereits in Vorbereitung sein soll. Mal sehen, mal sehen, wir werden in jedem Fall wie immer brandheiß darüber berichten.

Thomas Gehringer

## MORTAL KOMBAT 4

|             |                                 |      |
|-------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK      | <div style="width: 85%;"></div> | 85 % |
| SOUND/MUSIK | <div style="width: 80%;"></div> | 80 % |
| SPASS       | <div style="width: 96%;"></div> | 96 % |
| GAMEPLAY    | <div style="width: 95%;"></div> | 95 % |

GESAMTNOTE:

**89%**

GEWALT IM SPIEL

**100%**

HERSTELLER:

GT INTERACTIVE/MIDWAY

TESTMUSTER:

CATS VIDEOSPIELE  
01-310-55-62

GENRE:

PRÜGLER

RICHTPREIS:

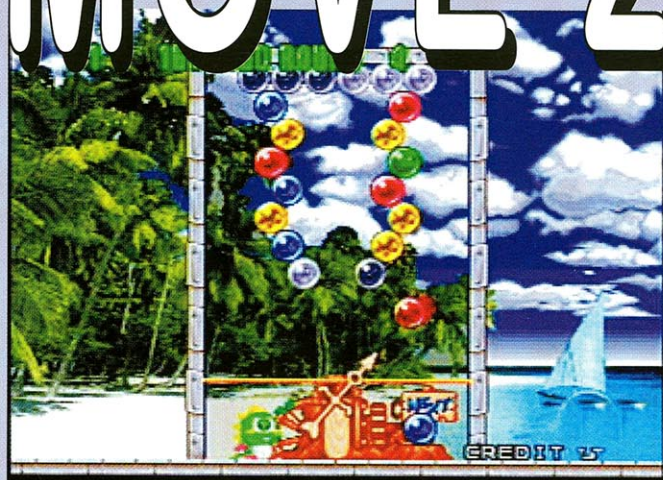
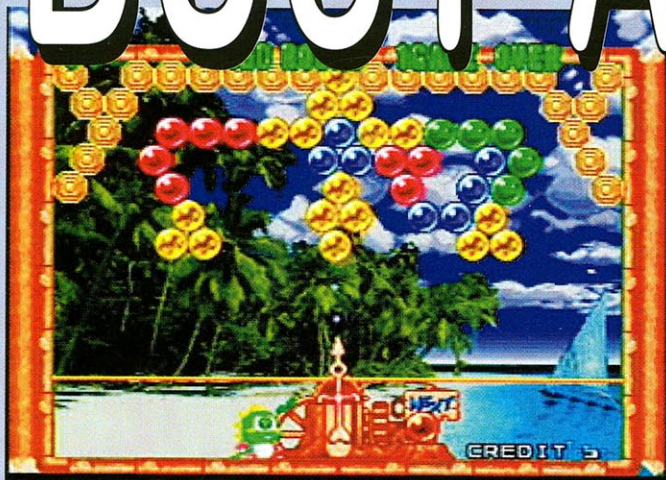
CA. ÖS 1.190,-,-

SYSTEM:

N 64 (US)/1-2SP



# BUST A MOVE 2



Wir kennen das Spielprinzip von den Automaten, von anderen Konsolen und doch begeistert es uns immer wieder. Wenn auch die Hardware durch dieses grafisch recht simple (das heißt aber nicht, daß es schlecht ist) Game weit unterfordert ist, in seinen Bann hat es uns allemal gezogen. Und bis heute nicht mehr losgelassen.

**B**ust a Move ist ganz einfach ein Klassiker, dem man sich nur schwer entziehen kann, der praktisch jedermann bekannt ist (ob nun unter dem Titel Puzzle Bobble, der ja teilweise nicht mehr existent ist) und der doch immer wieder Aufsehen erregt. Sei es nun durch eine neue Version, die am fesselnden Spielprinzip im Großen und Ganzen auch nichts ändert und nur das

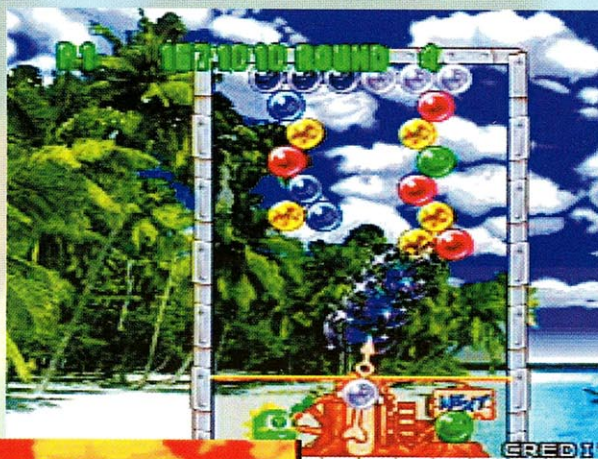
eine oder andere zusätzlich Feature oder einfach nur bessere Grafik anbietet oder durch die Umsetzung auf ein neues System, wie eben jetzt für den Nintendo 64.

An der Faszination hat sich absolut nichts geändert, diese Hektik, die da beim "Blasenverschicken" und beim Zerstören ganzer Äste aufkommt, der unheimen hohen Motivationsfaktor und natürlich auch die Genialität des Zweispieler-Modus machen dieses Game einfach zu

auch ganze Blasengebilde auf einmal zum Einsturz bringen. Im Zweispieler-Modus ist es besonders lustig, seinem Gegenüber die Blasen nur so auf die Bildschirmseite zu schmeißen und zu sehen, wie dann plötzlich ungemeine Hektik aufkommt. Im Puzzle-Modus kann der Spieler versuchen in speziellen Stages alle Blasen von der Bildfläche verschwinden zu lassen. Das in möglichst kurzer Zeit, wobei die drei besten auf dem Controller-Pak gespeichert werden können.

Ob nun die Grafik hervorragend ist oder nicht, ob der Sound genial ausgefallen ist, oder schon zum alten Eisen gehört, das Spiel ist und bleibt ein Hammer, wenn es sich auf **DIESER** Hardware auch nicht wirklich zu Hause fühlen kann. Es ist Kult, es ist Sucht, es ist einfach Bust a Move 64!!

Thomas Gehringer



einem Dauerbrenner, der nie seine Aktualität verlieren wird. Es macht einfach höllisch Spaß, die verschiedenfarbigen Blasen an die richtige Stelle zu bugsieren und durch das Zusammenführen von mindestens drei aneinander klebenden (und farblich gleichen) Blasen diese zum Zerplatzen zu bringen. Durch geschickte Positionierung kann man

## BUST A MOVE 2

|             |                                 |      |
|-------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK      | <div style="width: 59%;"></div> | 59 % |
| SOUND/MUSIK | <div style="width: 62%;"></div> | 62 % |
| SPASS       | <div style="width: 99%;"></div> | 99 % |
| GAMEPLAY    | <div style="width: 95%;"></div> | 95 % |

GESAMTNOTE: **80%**

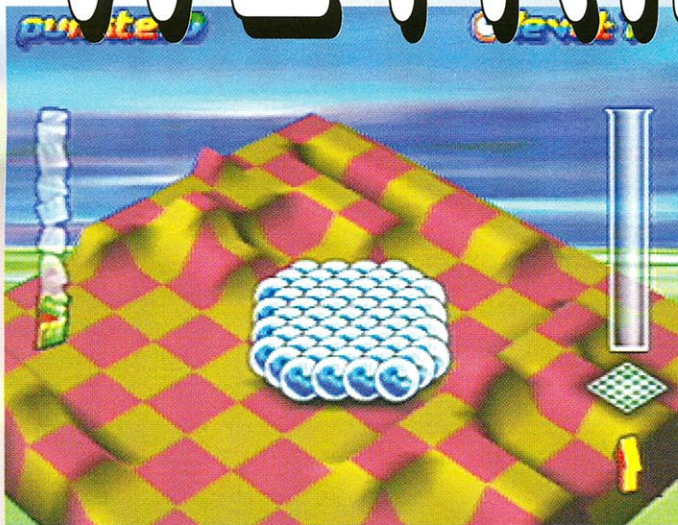
GEWALT IM SPIEL  0 %

HERSTELLER: ACCLAIM

TESTMUSTER: STADELBAUER  
0662-88-92-10  
GENRE: DENKSPIEL  
RICHTPREIS: CA. ÖS 999,-  
SYSTEM: N 64 (PAL)/1-2 SPIELER



# WETRIX



**Langweilige Varianten des Kultspiels Tetris sind bis dato noch nicht erschienen und das selbe gilt auch für "Wetrix", den allerneuesten Klon. Hier muß Du Wasser einsammeln und dabei Deine Gehirnzellen gehörig zum Rauchen bringen.**

Die Grundstruktur ist auch bei diesem Produkt dem guten alten Vorbild nachempfunden, nur fallen hier anfangs dreidimensionale Teile vom Himmel, die vorerst einmal einen Hügel bilden und aus denen Du ein Bassin machen mußt. Darin kann dann das Wasser in weiterer Folge aufgefangen werden. Sinnvoll ist, daß Du versuchst, das gesamte

nicht, da Wasser die unangenehme Eigenschaft hat, durch jegliche Art von Ritzen und Spalten hindurch zu rinnen. Es ist also anzuraten, die Umrisse des Bassins möglichst dicht zu halten. Am Rande des Bildschirms befindet sich eine Wasserstandsanzeige, die aufzeigt, wie-



viel Wasser in der Zwischenzeit über den Rand des Spielfeldes geflossen ist. Schwappt zuviel über, ist das Spiel zu Ende. Gut, bis hierher macht die Geschichte ja noch einen relativ simplen und geradlinigen Eindruck, wirklich haarig wird es erst, wenn die ersten wirklich fiesen Teile herunterpurzeln. So gibt es beispielsweise Bomben, die ganz gerne mal die Umrandung des Beckens zerstört und das Wasser (no

na) zum Auslaufen bringt. Besser hingegen sind die Feuerkugeln, die das Wasser zum Verdunsten bringt und Platz für neues schafft. Ein Spiel für echte Gehirnakrobaten, die ein Faible für das erfrischende Etwas haben und schon mal gerne das gute alte Tetris in abgeänderter Form spielen wollen.

Grafisch kommt das Game eigentlich recht nett rüber, auch wenn auf der Superkonsole von Nintendo mit Sicherheit wieder einmal bei weitem mehr drinnen gewesen wäre. Der Sound ist nicht wirklich berauschend, lähmt aber das zentrale Nervensystem des Spielers nicht zur Gänze. Das Spielsystem erscheint wirklich innovativ, wenn auch der Einstieg nicht ganz leicht ist und so kann Wetrix sehr gute Unterhaltung unter Einbindung einer gewaltigen Menge Hirnschmalz für viele Wochen bieten. Besonders witzig kommt wie immer der Mehrspielermodus rüber und kann für jede Menge Partystimmung sorgen. Ein exzellenter Pausenfüller ist Wetrix allemal!

Thomas Gehring

## WETRIX

|                 |                                 |      |
|-----------------|---------------------------------|------|
| GRAFIK          | <div style="width: 79%;"></div> | 79 % |
| SOUND/MUSIK     | <div style="width: 69%;"></div> | 69 % |
| SPASS           | <div style="width: 89%;"></div> | 89 % |
| GAMEPLAY        | <div style="width: 86%;"></div> | 86 % |
| GESAMTNOTE:     | <div style="width: 81%;"></div> | 81 % |
| GEWALT IM SPIEL | <div style="width: 0%;"></div>  | 0 %  |
| HERSTELLER:     | INFOGRADES                      |      |
| TESTMUSTER:     | DYNAMIC SYSTEMS<br>03614-500-50 |      |
| GENRE:          | DENKSPIEL                       |      |
| RICHTPREIS:     | CA. ÖS 999,-                    |      |
| SYSTEM:         | N 64 (PAL)/1-4SP                |      |



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

**9/98**

**WIN 98 TEST**

DIE TUCKEN....  
LOHNT SICH DER UMSTIEG?

**SATURN**

NEWS und FACTS

# GROSSER ZUBEHÖRTEST für alle Systeme

**PLAYSTATION**

MOTOCROSS

**NINTENDO 64**

VIRTUAL CHESS N64

## Das Game-Express Super Abo

Ja, ich bestelle ein Jahresabo des Magazins Game Express zum Preis von öS 250,--/Jahr. Das Abo verlängert sich automatisch um ein Jahr, wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Raiffeisen Bank Wien BLZ: 32000 Konto Nr: 7.904.006

Bitte unbedingt Überweisungskopie beilegen. Bankgebühr trägt der Abonnent (Sonst kann kein Aboversand durchgeführt werden)

Name.....

Adresse.....

Unterschrift:.....

(Bei unter 18 Jährigen ist die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten erforderlich)

### Impressum:

**GAME EXPRESS™**, 1. österreichisches Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

homepage: <http://www.gameexpress.at>

**Medieninhaber und Verleger:**

G&S Verlag, Thomas Gehringer & Ing. Heinz Strobel Ges.n.b.H.

**Redaktion, Layout, Produktion:** Ing. Heinz Strobel

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

eMail: [game\\_express@netway.at](mailto:game_express@netway.at)

**Redaktion, Anzeigen:** Thomas Gehringer

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

eMail: [gerri\\_2@hotmail.com](mailto:gerri_2@hotmail.com)

**Verlagssitz:**

A-1210 Wien, Marksteingasse 13/1/1

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

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

**Erscheinungsweise:** 12x/Jahr

**Repro+Belichtung:** GEFA-MONT

Wien 1210, Tel.: 0222/271 49 49

**Druck:** Eugen Ketterl GesmbH, Wien 1180

**Vertrieb:** Morawa-Pressevertrieb Ges.m.b.H., Wien 1140

Für den Inhalt der Anzeigen haftet ausschließlich der Inserent.

Eine Prüfung unsererseits erfolgt nicht und es besteht auch keine

Haftung, Druckfehler vorbehalten. Namentlich gekennzeichnete

Gastbeiträge spiegeln nicht unbedingt die Meinung der Redaktion

wieder. Alle Markennamen sind eingetragene Marken-

zeichen des jw. Herstellers.

Über Gewinnspiele im Game Express kann kein Schriftverkehr

geführt werden, die Ziehungen erfolgen unter Ausschluss des

Rechtsweges, die Gewinner werden schriftlich verständigt.





# INTERCEPTOR



## STARTEN SIE IN EINE NEUE STRATEGISCHE DIMENSION



PC Joker  
**86%**



Power Play  
**85%**



Super Games  
**88%**  
Spiel des  
Monats

Exklusiv-Vertrieb in Österreich:  
DYNAMIC SYSTEMS, 8786 Rottenmann  
Tel.: 03614-5005-0, Fax.: 03614-5005-14

**MICRO PROSE**  
[www.microprose.com](http://www.microprose.com)

X-COM ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microprose Limited. X-COM Universe und darin enthaltende Elemente obliegen dem MicroProse Copyright



JETZT FLIEGT  
DER BÄR

# BANJO- KAZOOIE™\*

Der Bär ist los. Mit Banjo, dem verrückten Honigbär und Kazooie, der lustigen Möwe. Sie sind unzertrennlich. Sie sind unschlagbar. Und gemeinsam wollen sie Banjos Freundin Piccolo befreien. Unglaubliche 3-D-Welten. Spannende Abenteuer. Knifflige Aufgaben. Erlebe das neue, ultimative Action Duo: Banjo - Kazooie™\*. Exklusiv für Nintendo® 64!

TM, ® and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.  
© 1998 Nintendo/Pare Games by Rare  
© 1998 Nintendo Co., Ltd.

NINTENDO® 64



THE NEW DIMENSION OF FUN

Nintendo®