

9/90
ÖS 25,-
xpress
64
NINTENDO
PLAYSTATION
SATURN
SEGA
PC

Das österreichische

Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

GAME

xpress

ÖS 25,-
DM 5,-
SFR 5,-
Lux. Fr. 115,-

F-1 WORLD GRAND PRIX



Copyright 1998 VIDEO SYSTEMS CO., LTD./PARADIGM ENTERTAINMENT INC. All Trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.

GAMEXPRESS ONLINE: WWW.GAMEXPRESS.AT



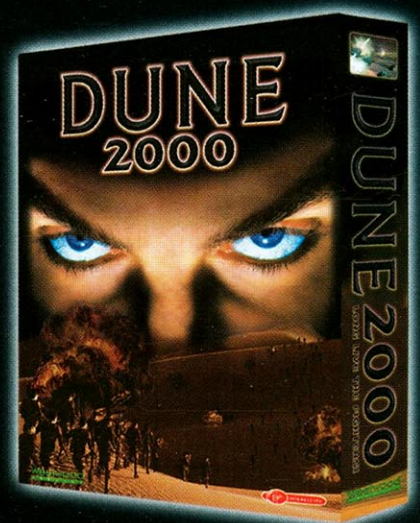
Wer das Spice kontrolliert,



beherrscht das Universum.



WestwoodTM
STUDIOS



Schaffen Sie künstliches Leben in Ihrem Computer!



creatures²

Sie sind zurück...

Nach dem Riesenerfolg von Creatures setzt jetzt der Nachfolger völlig neue Maßstäbe bei der Simulation künstlichen Lebens.

Tauchen Sie mit den neuen Norns, Grendels und einer weiteren neuen Spezies, den Ettins, in ein komplettes Ökosystem ein. Die jetzt doppelt so große, neu eingerichtete Welt Albia wird Sie nicht mehr loslassen: Ziehen Sie Ihre Norns auf und begleiten Sie schützend ihr Leben. Albia erwartet Sie!

Besuchen Sie unser WebNest:

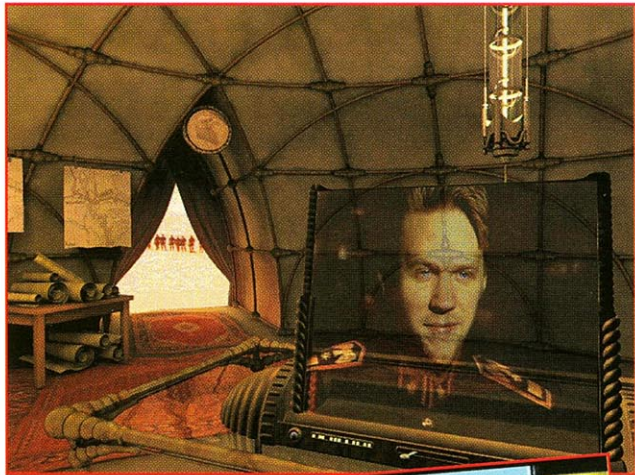
www.creatures.co.uk



MINDSCAPE



4 JAHRE GAMEpress



Es ist kaum zu glauben, aber dennoch wahr. Vor fast genau 4 Jahren, nämlich am 12. September 1994 ist die erste Ausgabe des GAMEpress erschienen und erregte als erstes österreichisches Gratis-Spielemagazin gehörig Aufsehen. Kollegen aus der Verlagsbranche gaben dem GAMEpress von Anfang an keine Chance, meinten, daß es erstens niemals finanzierbar wäre und zweitens keine Nachfrage danach bestünde.

Und doch konnten wir gleich zu Beginn Kooperationspartner und Inserenten finden, die uns bis zum heutigen Tag die Treue gehalten haben. An dieser Stelle bedanken wir uns in aller Form für die gute und fruchtbare Zusammenarbeit.

Der GAMEpress lag bis zum November 1995 gratis in Raiffeisen Bankfilialen, bei Rosenberger Raststätten und im Fachhandel auf, bis wir den Schritt an den Kiosk zu Jahreswechsel 95/96 wagten.

Seit damals sind auch schon wieder fast 3 Jahre vergangen und mittlerweile ist der GAMEpress auch in den Media Märkten, Saturns, Libros und zahlreichen weiteren Stores in ganz Österreich vertreten und wird um öS 25,- an den Mann und die Frau gebracht.

Wir haben die PlayStation starten gesehen und konnten ihren Höhenflug beobachten, wir waren beim Start des Nintendo 64 dabei und haben den Sega Saturn in die Bedeutungslosigkeit abschmieren gesehen.

In Kürze werden wir die Markteinführung der Superkonsole von Sega, dem Dreamcast verfolgen können.

All das ist nur die Treue unserer Leser möglich, die auch in sehr großer Zahl die GAMEpress Internetseite GAMEpress-Online besuchen.

Wir sehen den nächsten vier Jahren des GAMEpress sehr positiv entgegen und wünschen an dieser Stelle viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe

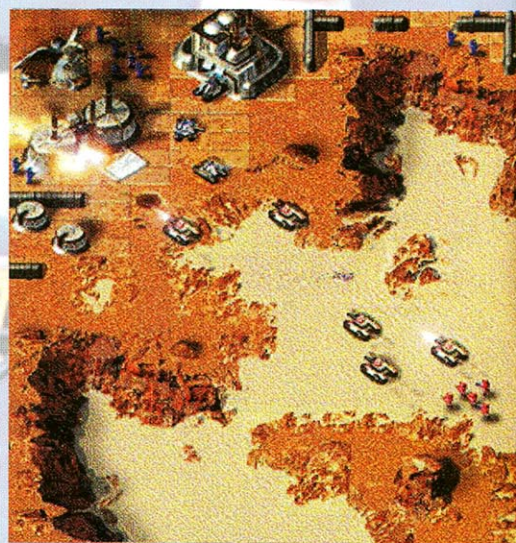
.....das **GAME**press Team

INHALT

NEWSFLASH

CHARTBUSTER	08
SPEARHEAD	08
1080	
SNOWBOARDING	08
G.A.S.P.	09

DUNE 2000
ab Seite 10



PC-GAMES

DUNE 2000	10
Das Remake des Klassikers	
MAYDAY	12
Echtzeitstrategie mit neuen Features	
X-FILES	
THE GAME	14
Ein MUSS für Fans	
KKND II	16
Krushen Killen und Destroyen	
TEAM APACHE	20
Super Hubi-Flusi	
DROIYAN	22
Neues Gameplay für Action Rollenspiel	
OF LIGHT AND DARKNESS	24
Traumatisch und wirt	
HARDBALL 6	26
Bidde scheen was ist ein STRIKE???	
TEX MURPHY	27
Ein Live Krimi	
PERON	28
Super Denkspiel	
ARMY MEN	29
Mach die plastik Manderln alle	
PRO PILOT	30
Der Test eines Profis	

MAYDAY
ab Seite 12



TOMBI
ab Seite 43



BUDGET

CYCLEMANIA	32
FIFA SOCCER 96	32
NOCTROPOLIS	32
PINBALL	33
WORTSPIEL	33
MAGIC CARPET 2	33

F1 WORLD GRAND PRIX
ab Seite 44



INFOTAINMENT

ERSTE HILFE	34
Wie helfe ich richtig	
DER INTERAKTIVE FÜHRERSCHEIN	34
Alle Prüfungsfragen auf einer CD-ROM	
GESETZE	34
Der Weg durch den Paragraphendschungel	
HUNDE KATZEN PFERDE	35
Wovon Kinder träumen	
SOFTMAKER OFFICE 8.0	35
Besser als Bill Gatsch	
WWW WATCH	35
Sicherheit beim surfen	

KONSOLEN

PLAYSTATION

ALUNDRA	36
Rollenspiel	
BOMBERMAN WORLD	38
Knuddelig aber gefährlich	
WILD ARMS	39
Wirds ein Klassiker???	
ARMORED CORE	40
Die Mechs kommen	
JEREMY MC GRATH SUPERCROSS 98	42
Startet die Motoren	
TOMBI	43
Abgefahrener Tarzan räumt mit Schweinen auf	

NINTENDO 64

FORMEL 1 WORLD GP	44
Realistischer gehts fast nicht mehr	
CRUIS'N WORLD	46
Fun Racer	
VIRTUAL CHESS	48
Battlechess für N64	

WIN 98 FÜR SPIELER?

WIN 98	ab 26
Fallen, Tips, Umstiegshilfen	

SONSTIGES

EDITORIAL	5
VORSCHAU	50
IMPRESSUM	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

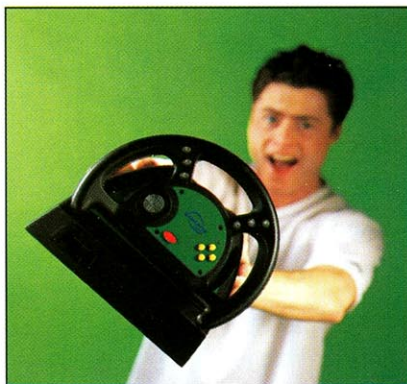
unverb. empf. Richtpreis: öS 1.990,-



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

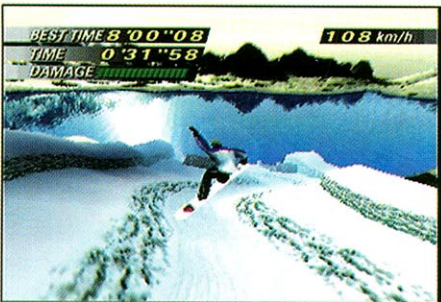
1080° Snowboarding

Cooler Typen, geile Boards, grooviger Sound und jede Menge Spielspaß verspricht 1080° Snowboarding für das Nintendo 64. Und es sieht verdammt gut aus das Ding, die Bretter sind der 99. er Kollektion von Lamar nachempfunden und sollen auch sehr authentische Schneeeigenschaften



aufweisen. Sechs verschiedene Modi stehen dem Spieler zur Verfügung, wobei vom Match Race (Rennen gegen andere Boarder), über den Time-Attack bis zum Trick Attack (da geht mit wahnwitzigen Sprüngen absolut die Post ab alles vorhanden ist, was das Boarderherz begehrt).

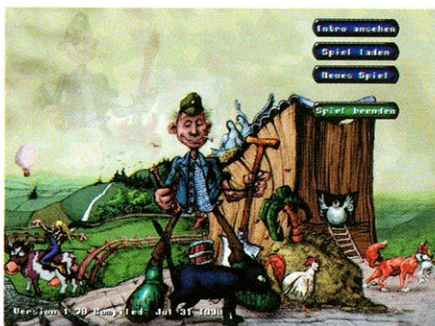
Grafisch schlägt 1080° Snowboarding alles, was bis dato auf dem Markt ist, denn hier stört kein Grafikaufbau den Gesamteindruck, da gibt es kaum Fehler im Design und da sind hervorragend gestaltete und abwechslungsreiche Kurse und Landschaften zu bewundern. Die anfangs insgesamt 6 Boarder wetzen mit ihrem Tempo und mit geilen Flips und



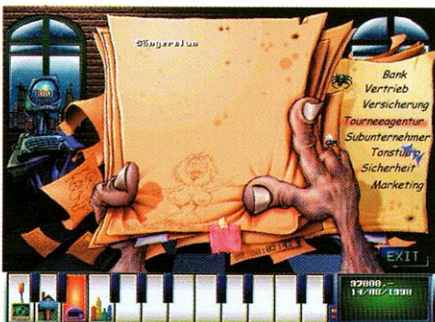
Jumps durch die Gegend, lassen sich hervorragend steuern und zeigen somit der gesamten Konkurrenz wo der Bartl den Most herholt. Alle Achtung, da kommt ein absolut heißer Titel (selbstverständlich auch mit 2-Player-Modus) auf uns zu und wir freuen uns wie die Schneekönige auf den Volltest.

Hersteller: Nintendo
Erscheint: Oktober 98
für Nintendo 64

CHARTBUSTER



Eine Wirtschaftssimulation der etwas anderen Art läßt Blackstar Multimedia/New Generation Software in Kürze vom Stapel. Du übernimmst in "Chartbuster" die Rolle eines Musikproduzenten, der sowohl für die Zusammenstellung der Bands, deren CD Produktionen als auch deren Tourneen verantwortlich ist. Nur wenn du



jeden einzelnen Punkt in dieser abgedrehten Simulation im Griff hast, werden Deine Künstler auch dementsprechenden Erfolg haben und du die Platin-CD bald in deinem Büro an die Wand hängen können.

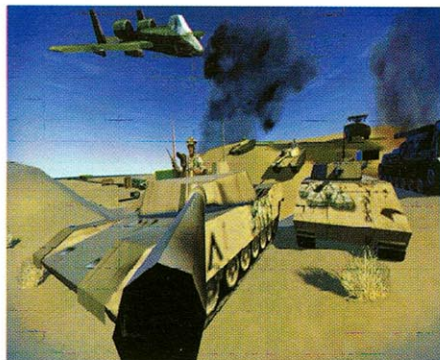
Alles muß stimmen: Marketing, Produktion, Auslieferung, Verträge, Sicherheit der eigenen Firma und der Angestellten und schließlich auch die Sabotage der Konkurrenz - nur dann bist Du in der Branche die absolute Nummer 1

Hersteller: Blackstar
Multimedia/New Generation Software
Erscheint: August 1998 für PC
CD-ROM



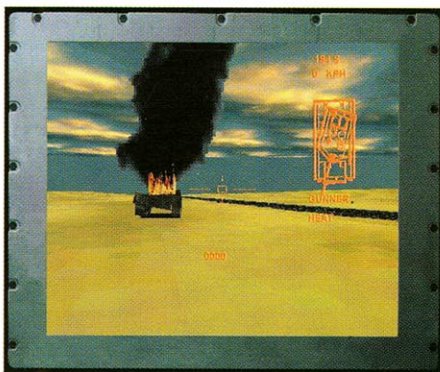
SPEARHEAD

I-Magic kommt im Oktober mit einer neuen Panzersimulation, die eine gewaltige Optionsvielfalt in sich birgt, auf den Markt. Spearhead, so der Titel



des Games, weiß durch interessante Missionen und Kampagnen mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad zu gefallen. Du bist Kommandant eines Kampfpanzers und erfährst durch das detaillierte Missionbriefing, was zu tun ist, welches Ziel Du zu verfolgen hast.

Hervorragender Sound und eine sehr gute Geräuschkulisse lassen die Einsätze zu einem echten Kampferlebnis werden, auch wenn es in der von uns getesteten Betaversion noch ziemlich schwer



war, gegnerische Fahrzeuge von anderen, nicht aggressiven Dingen (z.B.: Sträucher) zu unterscheiden. Wir sind überzeugt, daß diese Mängel bis zum Release beseitigt werden und sehen einem Volltest dieses Produktes, das sich sowohl an Einsteiger (relativ rasches Begreifen der Möglichkeiten des Panzers) als auch an echte Profis des Genres richtet (höchster Schwierigkeitsgrad macht die Erfüllung der Missionen zu einer teuflisch harten Nuß), mit Freude entgegen.

Hersteller: I-Magic
Erscheint: Oktober 1998 für
PC CD-ROM

G.A.S.P.



Ein weiterer 3D Prügler kommt im Oktober diesen Jahres für das Nintendo 64 auf den Markt. Bei Konami Japan ist der Titel G.A.S.P. zwar bei der internen Qualitätskontrolle durchgefallen, doch in der PAL Version soll das Ding kommen.

Wir haben eine Vorabversion des Games gespielt und uns mit den acht verfügbaren Fightern durch die einzelnen

Kämpfe geprügelt. Leider können die Animationen der Kämpfer und auch die Darstellung der Moves mit Games wie *Fighters Destiny* oder *Dark Rift* bei weitem nicht mithalten, zu hölzern wirken die Bewegungen und zu unspektakulär sind die Specials.

Eigentlich schade, denn die Grafik bei G.A.S.P. kann schon einiges, besonders die

Transparenzeffekte (auch wenn sie einem häufig die Sicht verstellen) kommen sehr gut rüber.

Für ein wirklich gutes Beat'em Up ist das, besonders wenn man den verunglückten Sound miteinbezieht wesentlich zu wenig und wir können nur hoffen, daß Konami in der endgültigen Verkaufsversion einige Änderungen vorgenommen haben.

Hersteller: Konami
Erscheint: im Oktober 1998 für Nintendo 64



<http://www.electronicland.at>



ELECTRONIC-LAND
Recco GmbH.
A-1040 Wien
Favoritenstr. 38-40
Tel.: 505 76 35-0



Joystick
oder Wheel?
Beides!



Jetzt hast Du alle Spiele voll in der Hand: egal ob PSX oder N64 - jedes Spiel (Renn-Flug-Kampf, etc.) kann mit dem Air Racer gespielt werden.

Voller körperlicher Einsatz ermöglicht das ultimate Spielerlebnis. Dabei ist es kinderleicht - laß' Dich einfach gehen!

Endlich kommt Leben ins Spiel! **ös 999,-**



DUAL SHOCK PAD

Das tolle, neue Pad für PSX - vibriert bei Aktionen!!!

Nur öS 299,-

MEMORY CARD 1MB

Die Memory Card für PSX jetzt besonders preisgünstig:

ös 149,-



MEMORY CARD



DUNE 20



Sechs Jahre ist es her, als Westwood den Urvater aller Echtzeitstrategiespiele, Dune 2, auf den Markt brachte. Diesem folgten Games wie Command & Conquer, M.A.X.2 oder auch Starcraft. Und nun hat sich der Hersteller entschlossen, ein Remake mit dem Titel "Dune 2000" zu veröffentlichen. Kann dieses Game mit den Topsellern dieses Genres überhaupt mithalten?

Die Story, die an den Bestsellerroman "Der Wüstenplanet" von Frank Herbert angelehnt ist, spielt auf dem Wüstenplaneten Arrakis, auf dem das sogenannte Spice vorhanden ist. Dieses ist eine Wunderdroge, die den Bewohnern zu längerem Leben und hellseherischen Fähigkeiten verhilft und auch sonst noch so einige recht angenehme Nebenwirkungen hat. Das Spice ist rar und daher kämpfen die drei verfeindeten Völker von Arrakis um die Vorherrschaft und somit um die Macht. Es sind dies die Harkonnen, die fiesesten und hinterhältigsten Burschen des Planeten, die am liebsten gnadenlos alles niedermetzeln und die Macht an sich reißen würden. Die Spezialwaffen der Harkonnen ist die Nuklearrakete "Todeshand" und der Panzer "Devastator" mit der höchsten Zerstörungskraft. Den Harkonnen stehen die Ordos, ein Volk, das mit Handel und fiesen Täuschungsmanövern zum Erfolg kommen will, das Söldnertruppen anheuert (sind vom Spieler nicht steuerbar, stehen ihm aber im Kampf treu zur Seite) und eine Vorliebe für unbarmherzige Terrorakte hat. Zu den Spezialwaffen der Ordos zählen der Saboteur, der gegnerische Gebäude mit einem Schlag vernichtet und der Deviator, ein Raketenwerfer mit Nervengas (dadurch können gegnerische Truppen



für einige Zeit übernommen werden). Dritte und letzte Partei im Kampf um die Vorherrschaft auf Arrakis ist das Volk der Atrides, ein diplomatisches und friedvolles Grüppchen, das nur dann aus seiner Gemütlichkeit erwacht, wenn es von den gegnerischen Völkern angegriffen wird. Dann schlägt es mit Spezialwaffen wie dem Sonic Tank (ein Panzer mit Schallwellenkanone) oder im Verbund mit den Fremten (die Ureinwohner des Planeten) zurück. Soweit zu den Kampftruppen, die vom Spieler gewählt werden können und mit denen die zahlreichen Missionen erfüllt werden müssen. Egal für welche Partei man sich entscheidet, zu Beginn stimmt eine hervorragend (und vorallem teilweise auch sehr witzige) Videosequenz auf die kommenden Fights ein und erklärt selbstverständlich auch das Missionsziel.

Im Vergleich zu Dune 2 hat sich natürlich einiges in puncto Grafik und Design getan, wurde besonders die Benutzer-

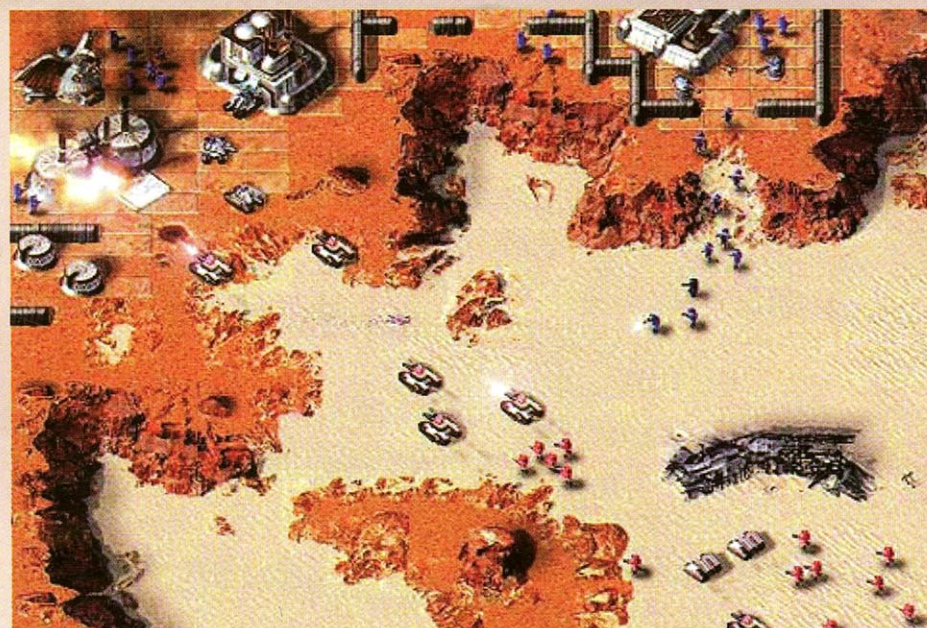


führung (mittlerweile an die Komplexität eines Command & Conquer angepaßt) verbessert und an Steuerung und Multiplayer-Modus gefeilt. Die Grundidee, das Spielprinzip ist jedoch nahezu unverändert geblieben, wodurch das Game aber nichts von seinem Flair verloren hat. Im Unterschied zu Dune 2 gibt es mittlerweile 2 neue Einheiten (die Dröhner, die aber nur im Multiplayer-Modus produzierbar sind und der Pionier, der gegnerische Gebäude besetzen und zerstören kann), am mangelnden Tiefgang des Spiels, an den nicht immer sehr intelligenten Gegnern hat sich jedoch nur wenig verändert.

Dune 2000 ist ein Spiel, das sehr viel von der herrlichen Atmosphäre auf dem

Planeten Arrakis profitiert, das es auch Einsteigern in das Genre nicht sehr schwer macht in das Spiel zu finden und das es bei den Eroberungsfeldzügen so richtig schön krachen läßt. Keine Frage, lieber Spieler, das Ding ist gut, es läßt sich einfach und doch effizient bedienen und es macht ganz speziell im Multiplayermodus ganz enormen Spaß und steckt auch in puncto Sound nicht zurück. Alles in allem empfehle ich dieses Game jedem Spieler, der nicht unbedingt fast unknackbare Missionen braucht, um glücklich zu sein. Was soll ich sagen, es ist ein Muß im Echtzeitstrategie-Genre, auch wenn es an Starcraft mit Sicherheit nicht herankommt.

Thomas Gehringer



DUNE 2000

GRAFIK		82 %
SOUND/MUSIK		81 %
SPIELBARKEIT		89 %
MOTIVATION		85 %
STEUERUNG		81 %
HANDBUCH		80 %

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL

35 %

HERSTELLER:

WESTWOOD

TESTMUSTER:

AVALON VERTRIEBSGMBH

01-600-4-600

GENRE:

ECHTZEITSTRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

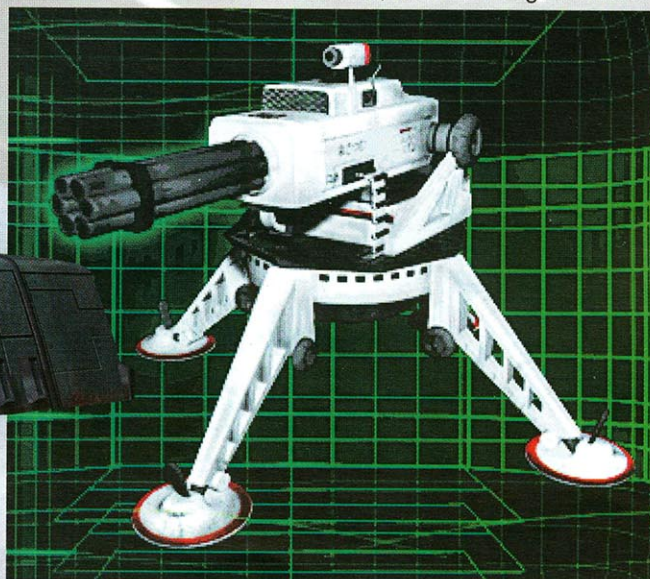
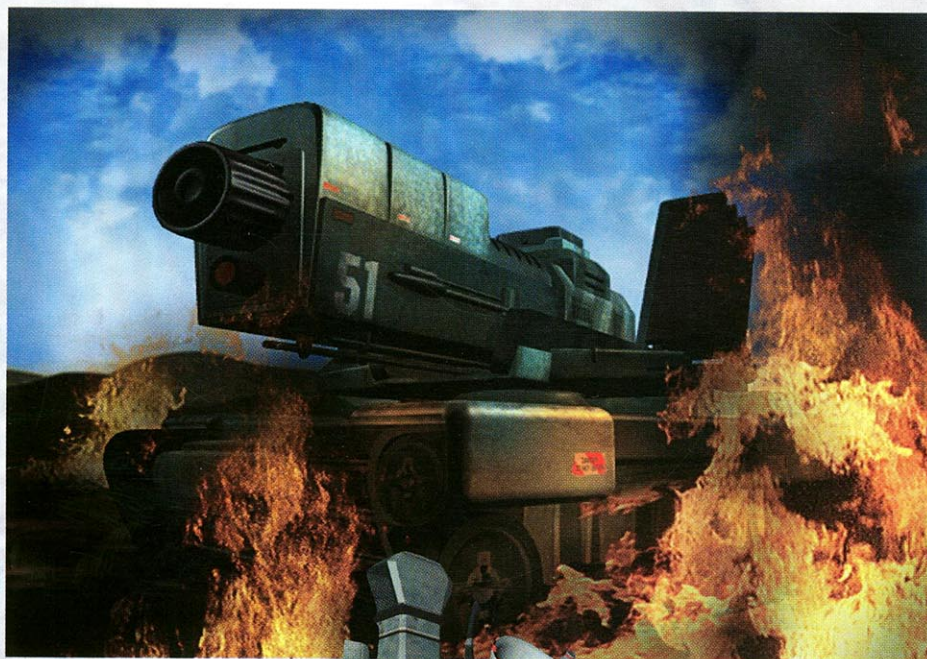
>PENTIUM 90, MIND.16MB RAM, 100MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, 1-8SPIELER (NETZ,INTERNET)
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

MAYDAY



Die Flut an Echtzeitstrategiespielen scheint nicht abreißen zu wollen, denn nun wirft auch die deutsch/österreichische Koproduktion Boris Games und JoWood ein Game dieses Genres auf den Markt. Und es soll den Meistern dieses Genres wie Starcraft oder C&C das Fürchten lehren.

Mayday ist ein geradliniges Echtzeitstrategiespiel, das besonders Einsteigern in dieses Genre das Leben leichter macht, denn anstelle neuartiger Funktionen und extremer Features punktet Mayday mit überaus guter Spielbarkeit. Die leichte Verständlichkeit der Aktionen und Missionen lassen den Zocker sehr schnell ins Spiel, die exzellente und stimmige isometrische 3D-Grafik mit echten Höhen und Tiefen und die vielfältigen Möglichkeiten zum individuellen Erleben halten den Frustfaktor ständig am Tiefpunkt. Bei Mayday hat man versucht mit ausgewogenem und durchdachten Spieldesign die Gunst der Spieler zu erwerben und kräftig zu punkten. Wer sich das Spiel erst einmal reingezogen hat, der wird feststellen, daß den Programmieren





dieses Vorhaben perfekt gelungen ist. Das Missionsdesign ist wirklich ausgewogen, der Schwierigkeitsgrad befriedigt Rookies ebenso wie Könner, wobei die Zielgruppe der Hardcore-Freaks mit Sicherheit am wenigsten angesprochen wird.

Eine überschaubare Anzahl von Kampfeinheiten und Spezialeinheiten, die im Lauf der Zeit verfügbar werden, sorgt dafür, daß das Spiel auch nach vielen Missionen nicht langweilig wird.

Mayday braucht den Vergleich mit aktuellen Games dieses Genres beileibe nicht zu scheuen und schafft eine hervorragende Stimmung, in die der Spieler richtiggehend "hineinkippt".

Im Unterschied zu vergleichbaren Games können bei Mayday keine Gebäude errichtet, sondern nur durch die Infanterie erobert werden, was dem Spiel eine zusätzliche taktische Note verleiht.

Die wunderschöne Iso-3D-Landschaft mit ihren richtigen Höhen und Tiefen läßt den Spieler in die Spielwelt versinken, und braucht den Vergleich mit aktuellen und kommenden Produkten keinesfalls



scheuen.

Im Gegensatz zu den meisten Mitbewerbern können keine Gebäude gebaut werden. Gebäude werden ausschließlich durch Infanterie erobert, was dem Spiel eine besonders interessante taktische Note gibt.

Nach gewonnen Schlachten erhalten die Einheiten Erfahrungspunkte, sie kämpfen in Zukunft besser. Eben auf diese Truppen sollte der Spieler besonders achten, denn sie können über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Hat man eine Mission vollendet, so wird der Geldbestand in die nächste übernommen, wenn in der vorhergehenden Kampagne also mit weniger Mitteln ausgekommen wurde, so hat man in der folgenden einfach mehr Kohle zur Verfügung. Auch dies ist ein Punkt, der die taktische Seite von Mayday sehr stark

betont, denn der Spieler wird nunmehr versuchen, mit möglichst wenig Moos die Mission zu beenden und nicht alles in neue (und vielleicht nicht benötigte) Panzer investieren.

Ein weiterer wichtiger Punkt (neben der Spionage, die auch zum Spielausgang beiträgt) ist die Forschung, bei der der Spieler entscheidet, wofür er sein Geld ausgeben will, und auf welchem technischen Level er die Missionen angehen will.

Ausgewogenes Leveldesign, intelligente Missionen und taktische Finessen stehen bei Mayday ebenso hervor wie die wunderschöne Grafik und der sehr gute Sound. Das Game stellt eine echte Alternative zu vergleichbaren Spielen dar und bringt durch neue Features frischen Wind in das Genre. Bravo!

Thomas Gehring



MAYDAY

GRAFIK	90 %
SOUND/MUSIK	88 %
SPIELBARKEIT	90 %
MOTIVATION	88 %
STEUERUNG	89 %
HANDBUCH	79 %

GESAMTNOTE:

78 %

GEWALT IM SPIEL

39 %

HERSTELLER:

JO WOOD

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

ECHTZEIT STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 799,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, MIND.16MB RAM, >50MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1-4 SPIELER, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

X-FILES

In der letzten Ausgabe noch unter News-Flash angekündigt, ist nun bereits die englische Version von "X-Files The Game" erschienen. Und wie vermutet ist es das absolute Muß für jeden Fan der Kultserie.

Es beginnt alles damit, daß Scully und Mulder bei einem Einsatz gegen einen Schmugglerring spurlos verschwunden sind. Der Spieler schlüpft in diesem Film-Adventure (alles wie im Kino dargestellt, selbstverständlich auch



die mystische und voll von rätselhaften Umständen geprägte Reise durch insgesamt 7 (!) CD-ROMs los. Gerade richtig zum Kinostart des Akte X-Films ackert man sich durch Indizien, versucht aus Gesprächen mit diversen Personen wichtige Hinweise zu erhaschen und löst auch sonst jede menge kniffliger Rätsel. Kritiker meinen zwar, daß die Anzahl der Puzzles ebenso mickrig ausgefallen ist wie die musikalische Untermalung, doch echte Fans der Serie und Leute, die sich der Thematik

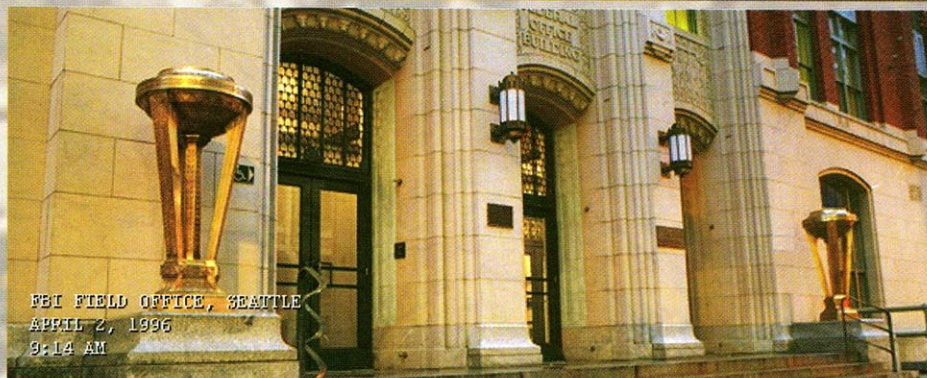
nicht entziehen können, werden an "X-Files The Game" ihre wahre Freude haben. (Mark Snow ist doch wirklich ein

Meister seines Faches und der Spieler bekommt die Stimmung, die die Musik des Genies vermittelt, hervorragend präsentiert). Traumhafte Sprachausgabe, atmosphärischer Sound und das Gefühl mitten in der Serie zu sein, lassen die etwas mangelnde Spieltiefe und die Kürze des Games (trotz der sieben CD-ROMs) vergessen. Das Ding ist Kult, ebso Kult wie die Fernsehserie und der Film (Chris Carter hat schließlich auch am Game mitgearbeitet), auch wenn Spieler, die der englischen Sprachen nicht hundertprozentig mächtig sind, Probleme haben werden und vielleicht doch die Erscheinung der deutschen Ausgabe abwarten sollten.

Für Akte X - Freaks (und ich zähle mich voll dazu) wird es allerdings außer Zweifel stehen, daß sich sowohl die englische als auch die deutsche Version in der Sammlung befinden müssen. Kult fordert nunmal seinen Tribut.

Thomas Gehring

die Original-Schauspieler dabei) nun in die Rolle des Agenten Craig Willmore, der dem stellvertretenden FBI-Direktors Walter Skinner unterstellt wird und auf die Suche nach den beiden geht. Ausgerüstet mit Dienstmarke, Waffe, nachtsichtgerät, Digital-Kamera, Handy und Apple Newton geht



X-FILES THE GAME ENGL.VERS

GRAFIK		75 %
SOUND/MUSIK		70 %
SPIELBARKEIT		70 %
MOTIVATION		70 %
STEUERUNG		89 %
HANDBUCH		53 %

GESAMTNOTE:

71 %

GEWALT IM SPIEL

5 %

HERSTELLER:

FOX INTERACTIVE

TESTMUSTER:

EA-AUSTRIA
02236-86-40-75

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

> PENTIUM120, MIND.16MB RAM, 250-3500MB !!!!
FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, KEINE 3D UNTERST.SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1 SPIELER

Ein Königreich wartet auf Euch!



"Bei dieser Aufbaustrategie darf man sich auf eine narrensichere Steuerung und eine wahre Flut an Details freuen!"
PC JOKER 8/98

"In den vergangenen Monaten ist mit 'Knights & Merchants' ein wunderschönes Spiel entstanden..."
PC GAMES 7/98

- 20 Singleplayer Missionen
- 10 Multiplayerkarten
- Auflösung in 1024x768
- über 25 Gebäudetypen
- 10 Militäreinheiten
- über 10 Berufsklassen
- realistische Landschaftsdarstellung durch komplexes Gouraudshading
- detaillierte Animationen der Produktionsvorgänge und Einheitenbewegung
- Multiplayergefechte mit bis zu 6 Spielern und Computergegnern über IPX Network, Modem to Modem, TCP/IP, Serial

Knights and Merchants

The Shattered Kingdom

www.knights.de

DYNAMIC
SYSTEMS

JOYMANIA
ENTERTAINMENT

TopWare
INTERACTIVE

Ab Ende August '98 im Handel



KKND II



Na ja, irgendetwas muß es ja auf sich haben, wenn von Teil eins (KKND) im deutschen Sprachraum zig-Tausende Stück verkauft werden und sich eine eingeschworene Fangemeinde gebildet hat. Diesem Erfolg entsprechen zu wollen brachte das australische Softwareunternehmen Melbourne House den Nachfolgetitel *Krush, Kill 'n Destroy 2 - Krossfire* auf den Markt. Doch in den letzten 18 Monaten (KKND kam Anfang 1997 heraus) hat sich speziell in diesem Genre jede Menge getan. Da sind etliche Top-Seller gekommen, die die Szene der Echtzeitstrategiespiele wurde revolutioniert. Und doch hat das Game *KKND 2* in manchen Bereichen berechnete Chancen, den Großen Paroli bieten zu können.

Zur Story: Es spielt alles einige Jahrzehnte nach erfolgtem *KKND*-Krieg und wie so oft haben einige Beteiligte das sinnlose Gemetzel mehr oder minder hiel überstanden. Auf der einen Seite sind dies die Reste der "Survivors", die den Nuklearschlag in Bunkern überlebt haben und auf der anderen Seite die, die jahrelang in radioaktiv verseuchter Umgebung dahinvegetiert und dementsprechend zahllose Mutanten hervorgebracht haben.

Die Ressourcen auf der größtenteils zerstörten Erde sind logischerweise stark begrenzt und es ergibt sich nun folgende Rechnung: Nur eine Rasse = doppelte Ressourcen. Und doch haben "Survivors" und "Mutanten" die Rechnung ohne die dritte Partei, nämlich die ebenfalls noch am Leben gebliebenen Roboter der Serie 9 gemacht. Diese sind ehemalige Erntemaschinen, die durch die jahrelange nukleare Verseuchung aggressiv geworden sind und im Kampf um das Überleben kräftig mitmischen wollen. Es entbrennt ein Dreikampf um



Macht und Rohstoffe, bei der der Spieler die Möglichkeit hat, sich für eine der Parteien zu entscheiden und mit der gewählten Rasse in den Krieg mit insgesamt 51 Einsätzen zu ziehen. Ist man allerdings erst einmal mitten in einer Mission, so stellt man rasch fest, daß sich KKND 2 - Krossfire von anderen Echtzeitstrategiespielen kaum unterscheidet. Und von KKND Teil 1 schon gar nicht. Gut, nach erfolgreichem Einsatz kann man die Region, in der sich der nächste Fight abspielen soll, großteils selbst bestimmen (linear ist die Handlung also nicht), der Ablauf aber ist doch immer wieder sehr ähnlich. Produktionsanlagen errichten, Kampfeinheiten herstellen, Rohstoffe (hier ist es zu Beginn nur Erdöl, das zu Credits führt) fördern, Gebäude upgraden und die Basis möglichst effektiv mit Geschütztürmen sichern und verteidigen. Dann gehts mit dem eigentlichen Kampfgerät los, welches sich unterschiedlich über das 2D Terrain bewegen kann. Die Infanterie beispielsweise wandert problemlos durch Wälder und Gestrüpp (zum Sieg ist gerade diese An-



griffsvariante oftmals nötig!), Panzer und andere Kriegsfahrzeuge hingegen müssen gewaltige Umwege in Kauf nehmen. Besonders gute Kampfpositionen haben Truppen, die sich auf Anhöhen postieren, denn sie können von den (weiter unten angesiedelten) Feinden weder gesehen, geschweige denn getroffen werden. Schade daß sich die Fähigkeiten der drei Rassen außer durch das Aussehen von Einheiten und Gebäuden eigentlich gar nicht voneinander unterscheiden. Als absolute Neuheiten hingegen präsentieren sich die sogenannten "Constructibles", also frei zusammenstellbare Einheiten mit individueller Bewaffnung, weiters die Hoovercrafts und die in Teil 2 völlig neue gesamte Luftwaffe. Bei KKND 2-Krossfire ist es außerdem möglich, Brücken aus taktischen Gründen zu zerstören (dem Feind wird somit

der Vormarsch erheblich erschwert) oder auch ausgediente und nicht mehr benötigte Teile (z.B.: Ölpumpen) zu recyceln.

Ja Leute, Krush, Kill 'n Destroy 2 - Krossfire hat schon einiges zu bieten und präsentiert sich in der Maximalauflösung von 1.024 x 768 (Hi Color) auch dementsprechend ansehnlich. An die wirklichen Megagames des Genres wie Starcraft, Command & Conquer Alarmstufe Rot oder Dark Reign kommt es (auch aufgrund des enormen Schwierigkeitsgrades, der zwar Hardcore-Freaks anspornen, "normale" Strategen jedoch bald frustrieren wird) nicht so ganz heran. Wer allerdings bereits KKND geliebt hat und mörderisch hoher Gegnerintelligenz mit Freude entgegensieht, der ist bei Teil 2 bestens aufgehoben.

Thomas Gehring



KKND II

GRAFIK		85 %
SOUND/MUSIK		85 %
SPIELBARKEIT		83 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		85 %

GESAMTNOTE:

86 %

GEWALT IM SPIEL

60 %

HERSTELLER:

MELBOURNE HOUSE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

ECHTZEITSTRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

> PENTIUM 133, MIND.16MB RAM,100MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, 1-8 SPIELER
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS



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



DEBRIEF

Mission Outcome: Decisive Victory
 All sweet flying!
 The heli is saved!
 Total Enemy Units Killed: 9
 Total Friendly Losses: 0
 Apaches Lost: 0

YOUR KILLS

	1	2
FIXED WING	0	0
ROTARY WING	0	0
APC	0	0
TANK	0	0
SAM	1	0
ANTI AIRCRAFT	1	0
SCUD	0	0
VEHICLE	0	0
INFANTRY	0	0
BOAT	0	0
STRUCTURE	0	0
RADAR	0	0

EXIT

TEAM A

EDIT ACP

ACP NUMBER: 5
 ARRIVE: :00:06:45
 ALTITUDE: 66 ft
 SPEED: 90 kts
 FORMATION: TRANSIT
 POSITION: -10929m 37106m
 ACTION: ATTACK

RESPONSE TO THREAT
 SUPPRESS & BYPASS

TARGET OF OPPORTUNITY
 SUPPRESS & BYPASS

DELETE CURRENT ACP

EXIT



Kampfsimulationen, ob nun per Bomber oder, wie in diesem Fall per Hubschrauber, fordern den Piloten meist nur in kämpferischer oder strategischer Hinsicht. Bei Team Apache ist das anders, denn da muß der Spieler auch seine Einheit managen und für gute Stimmung unter den Piloten sorgen.

Jede Menge Action erwartet Dich in jedem Fall bei dieser Kampfhubschraubersimulation, die 16 Szenarien und zwei Kampagnen fordern Dein Letztes, sowohl im Luftkampf als auch bei der Bekämpfung bodennaher Einheiten, denn speziell bei der Kolumbien-Campaign machen Dir Heckenschützen mit tragbaren Raketenwerfern das Leben schwer. Jedoch nicht nur diese Widersacher, sondern auch jede Menge Kampfpanzer und stark bewaffnete Hubsis sorgen für ganz schön Abwechslung und Beschäftigung. Sechs Einsätze in Kolumbien und 10 in Lettland hast Du auszuführen und aufgrund des Umfangs sind diese Kampagnen nicht zu kurz geraten, weil Du ja auch das angesprochene Management der Truppe zu checken hast. Vorerst wählst Du sechs Piloten und Waffensystemoffiziere aus, die sich durch ihr Verhalten, der Stärke ihrer Psyche und dem Zusammen-

ACP MISSION ORDERS GROUP VIEW

NAME: grp0
 TYPE: Armor
 SIDE: ENEMY
 LOCATION: X: -9046 Y: 23632
 ORIENTATION: 0
 DEPLOYMENT: Hedgehog
 APPEARANCE PROBABILITY: 100
 CYCLE GROUP: ☐
 DELETE GROUP: ☐

ICON COLOUR: ■ ■ ■ ■ ■

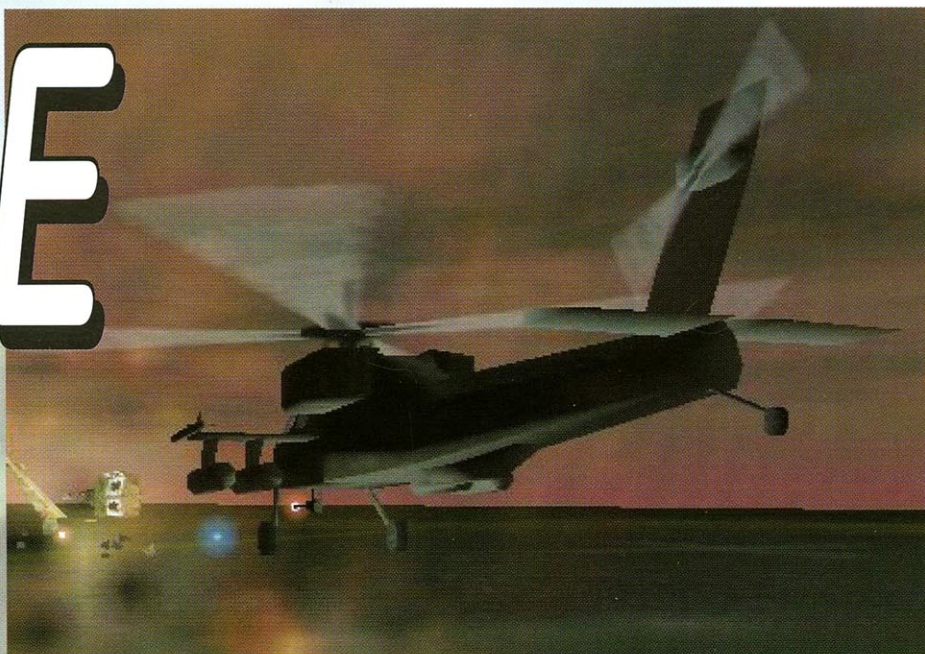
COMPOSITION:

- UNIT 1: T-62M1-1 (24VP)
- UNIT 2: BMP-3 (17VP)
- UNIT 3: Rifleman (1VP)
- UNIT 4: SCUD (150VP)
- UNIT 5: Truck (3VP)
- UNIT 6: SA-15 Tor TELAR (38VP)
- UNIT 7: Rifleman (1VP)
- UNIT 8: T-80U (32VP)
- UNIT 9: ZSU-23-4 (45VP)
- UNIT 10: BTR-80 (14VP)

NEW LOAD SAVE EXIT

APACHE

gehörigkeitsgefühl gewaltig voneinander unterscheiden. Auf die Moral Deiner Truppe kannst du insofern einfluß nehmen, als Du mit Deinen Mannen sprichst, ihnen Mut zusprichst oder sie auch in befehlshaberischem Ton zu recht weist. Besonders schlecht wirken sich Verluste in den eigenen Reihen aus, sollten aber geflogene Rettungseinsätze glücken, so ist



das Team wesentlich weniger deprimiert. Die Soldaten in diesem Spiel gehören ohnehin nicht zu allerhärtesten Sorte, jammern ständig vor sich hin und erweisen sich als ziemliche "Weh's".

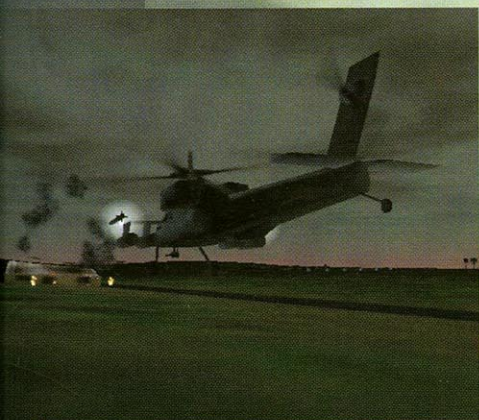
An den vorgeschriebenen Missionen (nicht direkt anwählbar, also ein typisch linearer Handlungsverlauf) können maximal sechs Helikopter teilnehmen, die vor dem Beginn des Einsatzes mit verschiedenen Waffensystemen ausgerüstet werden müssen. Bestimme also, ob Deine Kampf-Hubis mit Lenkraketen ("Hell-fire" oder "Stinger") oder relativ simplen "Hydras" bestückt werden sollen (Achtung, alle Hubschrauber haben die gleiche Bewaffnung!).

Besonders interessant ist die Tatsache, daß die Reparaturarbeiten an den Apa-

ches zwischen den Einsätzen in Echtzeit ablaufen (ebenso verhält es sich mit dem Teammanagement, also dem moralischen Aufbauen der Truppe), es ist also immer spannend, ob die Maschinen rechtzeitig vor dem nächsten Einsatzbefehl fertig werden und nicht selten kommt es vor, daß mit nicht ganz einsatzbereitem Kampfgerät geflogen werden muß.

Prinzipiell ist die grafische Aufarbeitung des Games, allerdings nur mit 3D Beschleuniger, sehr gut gelungen, die Steuerung der Apaches nicht ganz einfach und daher durchaus motivierend und der Managementmodus überaus interessant. Der lineare Aufbau wirkt sich ebenso störend auf die Gesamtnote aus wie die nicht wirklich ausgereifte Sprachausgabe.

Thomas Gehringer



TEAM APACHE

GRAFIK		82 %
SOUND/MUSIK		62 %
SPIELBARKEIT		80 %
MOTIVATION		79 %
STEUERUNG		84 %
HANDBUCH		77 %

GESAMTNOTE:

86 %

GEWALT IM SPIEL

25 %

HERSTELLER:

SIMIS-MINDSCAPE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

HUBI-SIMULATION

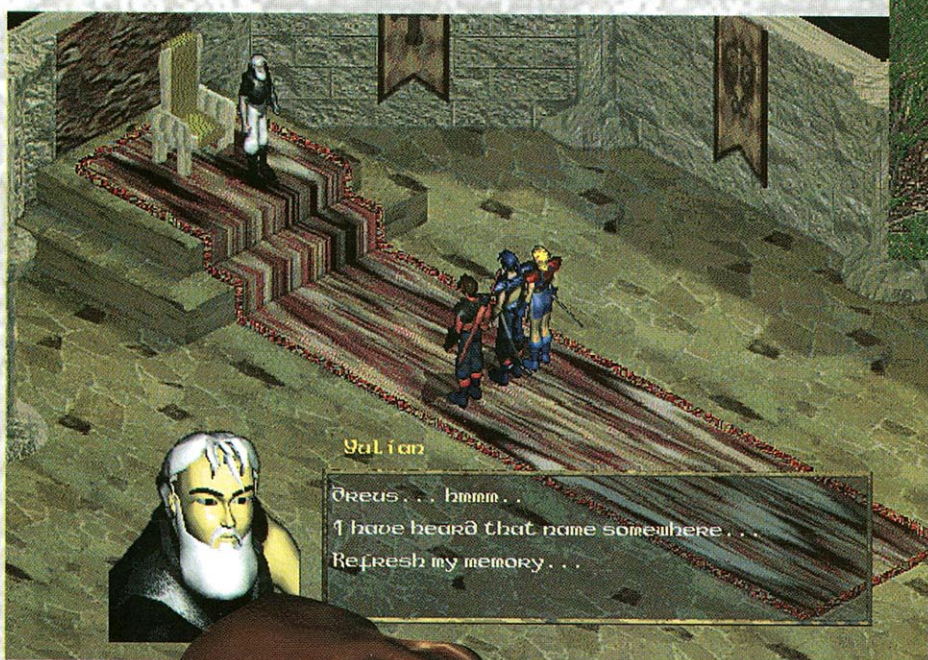
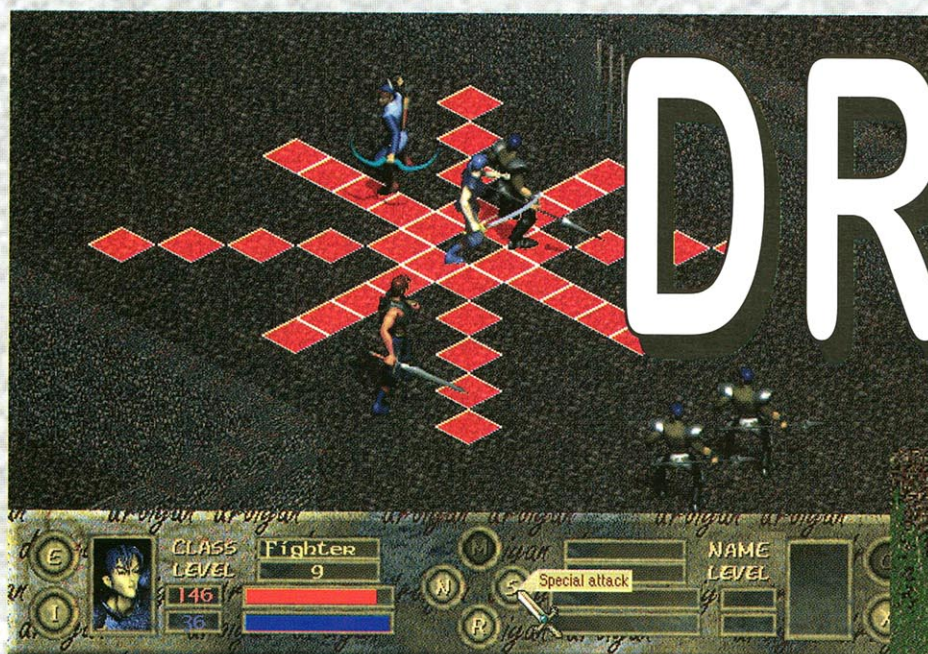
RICHTPREIS:

CA.ÖS 799,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, MIND.16MB RAM,115 MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, 1-8 SPIELER(NETZ,INTERNET)
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 3DFX UNTERSTÜTZT

DROIA



Es herrscht Krieg auf Icarus, doch es machen sich nicht Elfen, Drachen und Orcs gegenseitig nieder, vielmehr wollen es die Götter selber wissen und treten gegeneinander an. Doch bald bildet sich eine Pattstellung und so müssen sich die Menschen für eine Götterrasse entscheiden.

Wie hätte es anders kommen sollen, als daß sich die Erdenbürger für die "gute" Seite entscheiden und so natürlich den Zorn der Götter der Finsternis heraufbeschwören.





Vor ihrer Rache kann nur der Held Droiban die Menschen beschützen und so zieht er mit einigen Freiwilligen in den Kampf, um den Mächten der Dunkelheit den Garaus zu machen.

Das Game hebt sich von klassischen Rollenspielen insofern ab, als daß es erstens einen streng linearen Verlauf hat und zweitens kaum Rätsel im Spiel auftauchen. Das Game ist ein einziger Kampf, denn Droiban schließen sich im weiteren Verlauf drei Helden an, um ihn zu unterstützen. Jeder dieser Fighter hat seine persönlichen Stärken und Schwächen, wobei die Magie eine sehr große Rolle spielt. Helena beispielsweise hat so manchen heftigen Spruch drauf, der die Gegner in die Einzelteile zerlegt.

Die Kämpfe selbst laufen rundenbasierend ab, die Helden können auf einem vorgegebenen Gitternetz beliebig platziert werden und es wird angezeigt, wie weit der einzelne Fighter schießen kann.



Selbstverständlich kann man seine eigene Runde auch für Regeneration von Zauber- und Lebensenergie verwenden; die Kämpfer erhalten pro erfolgreichen Schlag Punkte (bei Treffern geben sie Punkte ab), was bei entsprechender Anzahl einen "Level-Up" zur Folge hat. Diese erhaltenen Erfahrungspunkte können auf die diversen Fähigkeiten (Schnelligkeit, Stärke, etc.) aufgeteilt werden. Versteckte Boni (Geld, Kräuter, etc.) finden sich unter anderem in Truhen und Kisten und tragen zur Stärke der eigenen Mannen (und Frauen) bei. Es läuft Kampf für Kampf ab, wobei die Spielfiguren auch so ihre Specialmoves haben, die jedoch interessanter Weise nicht immer mehr Damage anrichten, als normale

Attacken. Die Gegner sind teilweise so stark, daß man verdammt viele Versuch benötigt, um der Kreatur das Lichtlein auszupusten und oftmals der Verzweiflung nahe ist.

In diversen Geschäften kann der Spieler Waffen, Essen oder auch andere Gegenstände kaufen und verhöckern und so seine Ausrüstung stetig verbessern.

Droiban ist ein Game mit ansehnlicher Grafik, einem interessanten Spielprinzip und gutem (wenn auch mit der Zeit etwas lähmenden) Sound. Einsteiger kommen mit Droiban sehr schnell zurecht und Profis werden sich an der Stärke der Gegner teilweise die Zähne ausbeißen.

Thomas Gehringer



DROIBAN

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		79 %
SPIELBARKEIT		79 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		80 %
HANDBUCH		60 %

GESAMTNOTE:

78 %

GEWALT IM SPIEL



49 %

HERSTELLER:

CDV

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE:

ACTION ROLLENSPIEL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,--

HARDWARE:

> PENTIUM 75, MIND. 16MB RAM, 130MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95/98, 1 SPIELER, DIREKT 3D
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

OF LIGHT AND

"Of Light and Darkness" ist so ziemlich das schrägste Fantasy - Adventure, daß ich seit langem in Händen hielt.

Hier geht es nämlich nicht darum, in einer realistischen Welt umherzuziehen und mit ganz normalen Menschen zu reden, nein, bei weitem nicht!

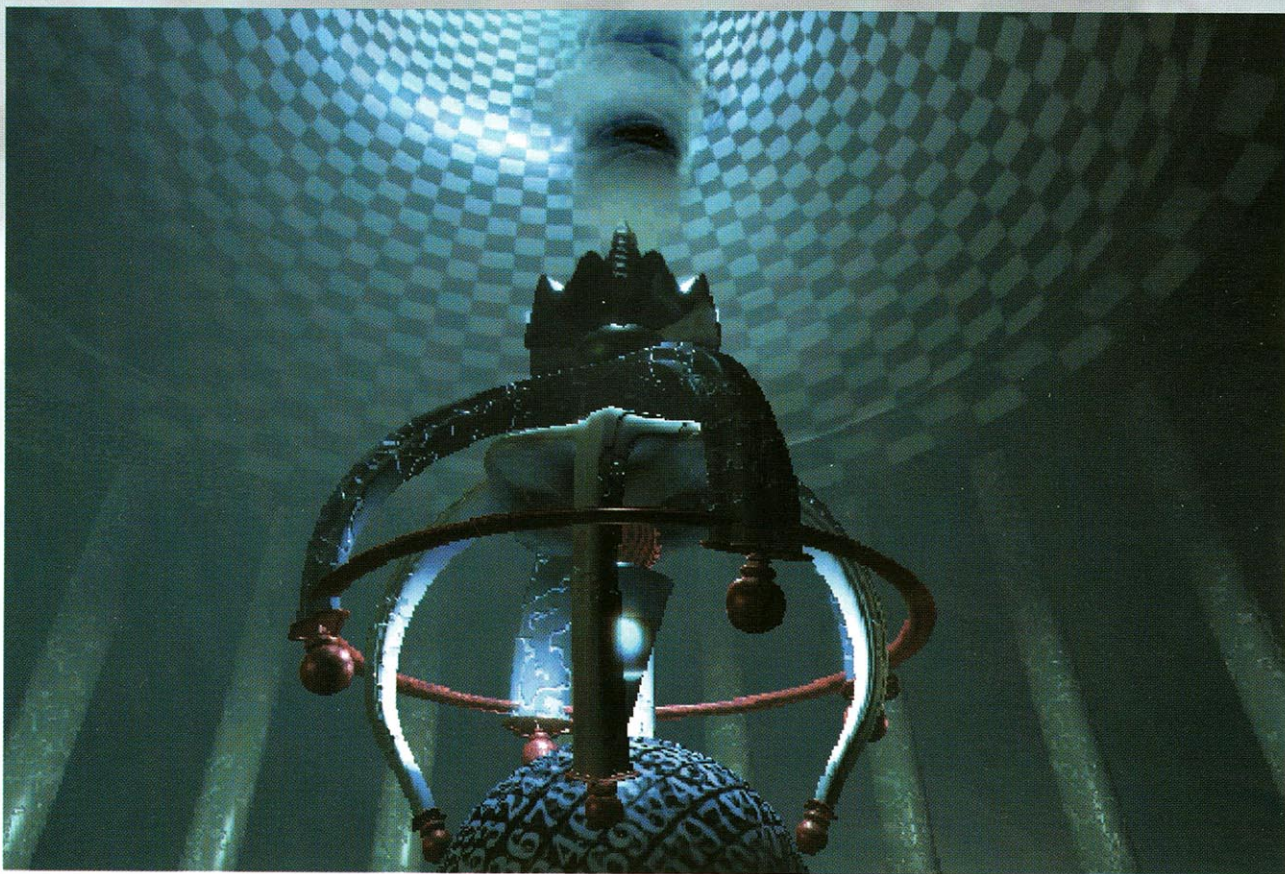
In "L a D" spielt man einen Auserwählten, der den dunklen Fürsten Gar Hob daran hindern muß, die Welt in tausend Jahre Dunkelheit zu stürzen. Aber

zunächst einmal zur Vorgeschichte:

In weniger als zwei Jahren stehen wir vor einer Jahrtausendwende und zahlreiche Hellseher wollen den damit verbundenen Weltuntergang sehen und genau da hakt die Geschichte von "L a D" ein.

Unser Held befindet sich in einer Welt, die zwischen Licht und Dunkelheit steht. Diese Welt ist vollgestopft mit seltsamen, futuristisch anmutenden Gebäuden.

Die einzigen "Lebewesen" die man hier treffen kann, sind Geister längst verstor-



DARKNESS



bener Persönlichkeiten. (Das beginnt mit Quechua, einem Gottkönig aus den Hochanden um ca. 5000 v.Chr., geht über Marie Antoinette 1793 n.Chr. und bis hin zum Massenmörder John Wayne Gacy, der 1994 sein Unwesen trieb.) Diese Geister sind die Energiequelle für Gar Hob's "Uhr der Apokalypse", die er benutzt, um die Herrschaft auf der Erde an sich zu reißen.

Die Aufgabe des Spielers ist es nun diese Geister auf die "Insel der Finsternis" zu schicken und so mehr Zeit zu erhalten. Allerdings will dieser Schritt wohl überlegt sein, denn nicht jeder Geist hat eine der sieben biblischen Todsünden begangen, um die es teilweise im Spiel geht. (Beispiel: Mord an sich ist keine Todsünde, aber das Gefühl, aus dem er entstanden ist (z.B.: Neid oder Stolz) sehr wohl.) Also soll es gut durchdacht sein, wen man nun fort zaubert, denn die Farbkugeln, die man dazu benutzen muß sind nur spärlich in der Stadt verstreut.

Natürlich ist das nicht alles, was der Spieler zu tun hat. Man muß auch noch etliche Artefakte finden und aufsammeln und diese dann mit den Farbkugeln kombinieren, um Geister zu erlösen oder Schlösser zu öffnen.

Je mehr Gegenstände man aufsammelt, desto mehr Erfahrungspunkte bekommt man und darf ein Level höher steigen. Insgesamt gibt es drei Levels, in denen man über fünfzig, per Zufall generierte Wesen treffen kann und hat ca. eben so viele von den nicht gerade leichten Puzzles zu lösen.

Die Levels sind grafisch eindrucksvoll gestaltet, leider hat man keine 100% Bewegungsfreiheit, sondern marschiert von einem Punkt der Stadt zum nächsten, wobei man dann aber eine herrliche 360°/3D Grafik genießen kann. Die Musik ist super und paßt richtig zu dieser "Endzeit Umgebung". (Immerhin sind auf insgesamt drei CD's über drei Stunden Musik drauf). Die Sprachausgabe ist deutlich zu verstehen und die Soundeffekte passend in Szene gesetzt.

Die Steuerung geht flüssig von der Hand, denn man benötigt ja nur die Maus um sich zu drehen, nach oben und nach unten sehen, um Gegenstände zu bewegen und um das Inventar aufzurufen.

Das einzige Minus bei diesem Spiel ist das eher mickrige Handbuch, das so einige Fragen offen läßt, aber zum Glück gibt es ja noch vor dem Spiel einen freundlichen Roboter, der durch die Op-

tionen führt und (wer will) auch eine Stadtführung mit dem Spieler unternimmt, in der man sich in Ruhe alles ansehen kann und wo es keine "Uhr der Apokalypse" gibt, so das man sich in Ruhe einspielen kann.

Alles in allem ein großartiges Spiel, das vermutlich nicht jedermanns Geschmack, aber für Fantasy- und Adventure Fans ein echtes Muß ist.

Ingo Suppan

OF LIGHT AND DARKNESS

GRAFIK		86 %
SOUND/MUSIK		95 %
SPIELBARKEIT		88 %
MOTIVATION		83 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		64 %

GESAMTNOTE:

84 %

GEWALT IM SPIEL



9 %

HERSTELLER:

INTERPLAY

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGBH

01-285-86-85

GENRE:

FANTASY ADVENTURE

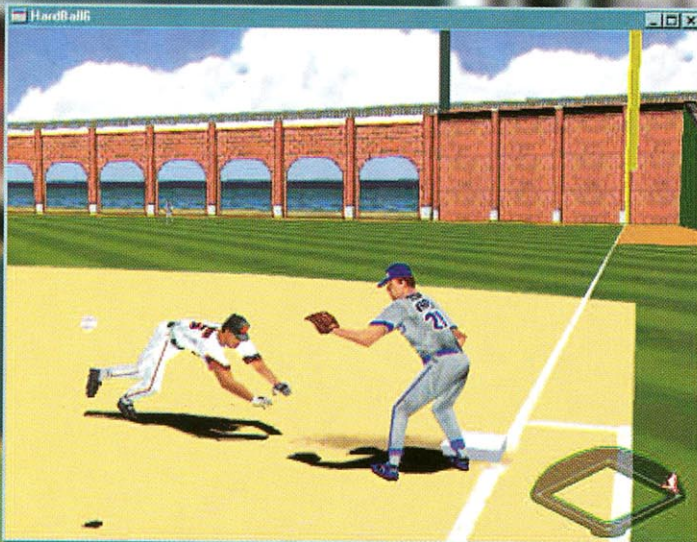
RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>PENTIUM 90, MIND.16MB RAM,85 MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, 1 SPIELER
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS,

HARDBALL



In Amerika ist dieser Sport ebenso populär wie Football oder Basketball, in unseren Breiten fristet er eher ein dürrtiges Dasein. Baseball ist eben nichts für Europäer, oder doch? Wer sich Hardball 6 aus dem Hause Accolade/Electronic Arts angesehen hat, könnte seine Meinung sehr rasch ändern.

Ich persönlich kennen niemanden, der mir die Regeln dieser Sportart vollständig und vorallem verständlich erklären kann und auch nach langem Spielen von Hardball 6 fehlt mir immer noch der totale Durchblick. Das Spiel wurde ja anlässlich zehn Jahre Hardball auf den Markt gebracht und glänzt durch alle Mannschaften, alle Spieler und die authentisch designten Stadien der amerikanischen Major-League, die allesamt in

und zu bemerken ist. Die Kommentare des Spielers Greg Papa von den Seattle Mariners (ich persönlich kennen weder



die Mannschaft noch ihn selbst) sind ganz eindeutig schlecht zusammengeschnitten und man merkt, daß sie aus

Fragmenten bestehen. Hier hätte man doch wesentlich mehr herausholen müssen, weil wir doch alle wissen, was Accolade und auch EA in diesem Punkt zustande bringen können.

Der Einstieg in das Spiel ist jedoch unglaublich gut und kaum jemals hatte ich den Dreh für die Bewegungen und Aktionen schneller heraus

sehr schöner Grafik erstrahlen. Doch irgendwie kommt mir die Präsentation des Games nicht ganz so zeitgemäß vor, was besonders am So-

als bei Hardball 6. Das Fadenkreuz hilft beim exakten Zielen für Pitcher und Batter, das kleine Fenster am Bildschirmrand schafft hervorragende Übersicht über das Base und bei Verwendung einer 3D Karte kommen auch alle Spieler in hervorragender grafischer Qualität rüber. Enorm viele Optionen (Spielermarkt, Managerprofile und Turniere) lassen den Spaß an der Freud nie ins Grenzenlose stürzen, sondern halten den Motivations-

pegel ständig am Leben. Das Game ist alles in allem besser und pfiffiger als EA Sports Triple Play 99 und hat einfach nur in der Menüführung und dem Sound gravierende Probleme. Sollten diese in der Version 7 ausgemerzt werden, dann muß sich die Konkurrenz schon mächtig anstrengen, um nicht die Gunst der Spieler zu verlieren.

Thomas Gehring

HARDBALL

GRAFIK		79 %
SOUND/MUSIK		65 %
SPIELBARKEIT		89 %
MOTIVATION		86 %
STEUERUNG		80 %
HANDBUCH		80 %

GESAMTNOTE:

80 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

ACCOLADE

TESTMUSTER:

EA-AUSTRIA

02236-86-40-75

GENRE:

BASEBALLSIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

>PENTIUM100, MIND.16MB RAM, 7-70MB FESTPLATTE,
>4X CD, SVGA, WIN95, KEINE 3D UNTERST.
SOUNDBLASTER KOMP., JOYPAD, 1-2 SPIELER



WIN-98

SPECIAL 9/98

**Der CHEAT
des MONATS!!!!!!**

PSX: Colin Mc RAE RALLY

SHOEBOXES.....Versteckte Superautos
Ford RS 2000, Audi Quattro, Lancia Delta Integrale, Ford MK2(Eskort)

**OPENROADS.....Alle Strecken,
Alle Stages inkl. Superstages, Alle Rallys**

**Du gibts einfach als Name den Cheat ein und schon
steht Dir die Welt des Colin Mc RAE offen.**

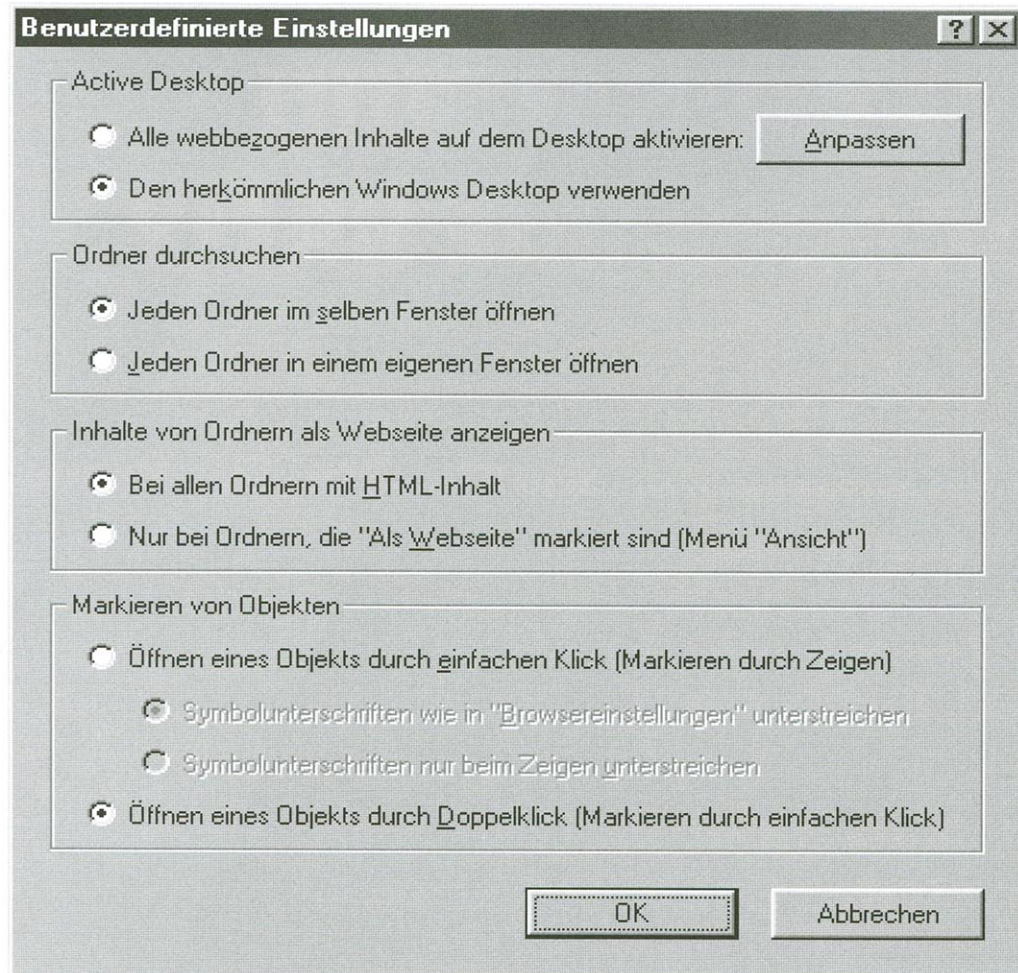
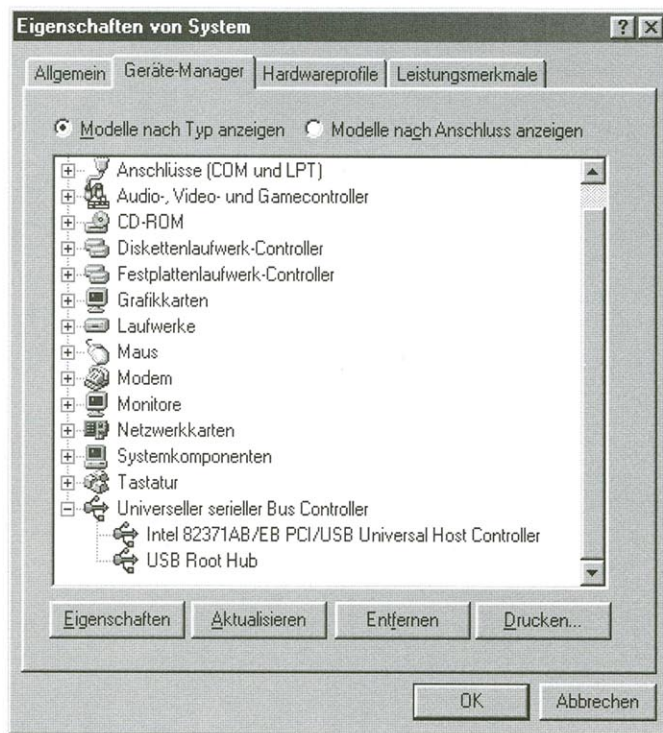
WINDOWS 98

Tips, Tricks, versteckte Fallen

Wenn Microsoft ein neues Betriebssystem herausbringt geht ein stauen und ein zittern durch die PC-Gemeinde. Bis dato war ein Umstieg immer mit Problemen und viel Ärger verbunden...frei nach dem Sprichwort : **Never change a running System....** will man halt sein Betriebssystem, welches man nach mehrtägigen Frustrationen endlich zum funktionieren gebracht hat ja doch nicht ändern.

Nun diesmal ist es nicht ganz so schlimm, da der Umstieg auf WIN98 wesentlich problemloser und einfacher verläuft als bei WIN95 und WIN 3.1. Eine Vielzahl von Treibern steht zur Verfügung und die meisten funktionieren auch sensationell. Doch es gibt auch ein paar Exoten, bei denen auch WIN98 streikt, zumindest bis dato.

Es ist völlig Logo, daß so ein neues (sehr viele Änderungen gibt es eigentlich nicht) Betriebssystem erst einmal erforscht werden will. Wir zeigen Dir

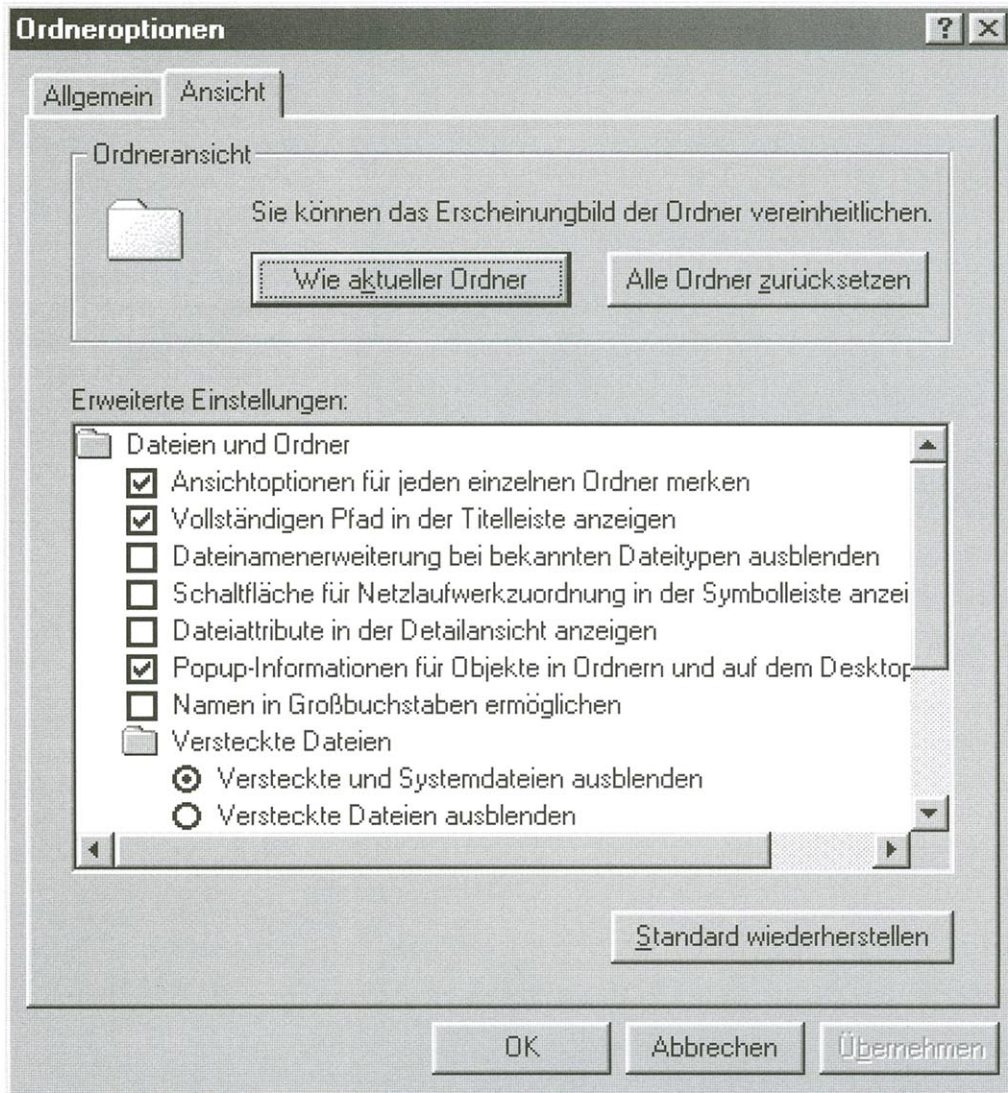


Endlich wurde die USB Schnittstelle aufgenommen. Ein neues Zeitalter zeichnet sich ab.

auch die wichtigsten Erneuerungen und neue Hilfsprogramme, die das Leben mit dem PC doch sehr vereinfachen. Ein paar kleine Fallen gibt es auch, aber keine Angst auch die haben wir gefunden und zeigen sie Dir. Doch laß uns doch einfach mit der Installation beginnen.

INSTALLATION

Besonders die Orner-einstellungen sind bei WIN98 besonders vielfältig



Hier kann man endlich ein einheitliches Ordnerbild gestalten.

Zu Beginn läuft alles wie am Schnürchen, da der Installationsprozess doch sehr im Gegensatz zu WIN95 überarbeitet wurde. Solltest Du bereits WIN95 auf Deinem Rechner installiert haben ist es ein einfaches auf WIN98 umzusteigen, solange du genügend freien Festplattenspeicher hast. (mehr als 200MB sollten es schon sein).

Es gibt zwei Arten der Installation. Erstens aus dem WIN95 heraus. Da legst Du einfach die WIN98 CD ein und los geht's. Oder aber mit der

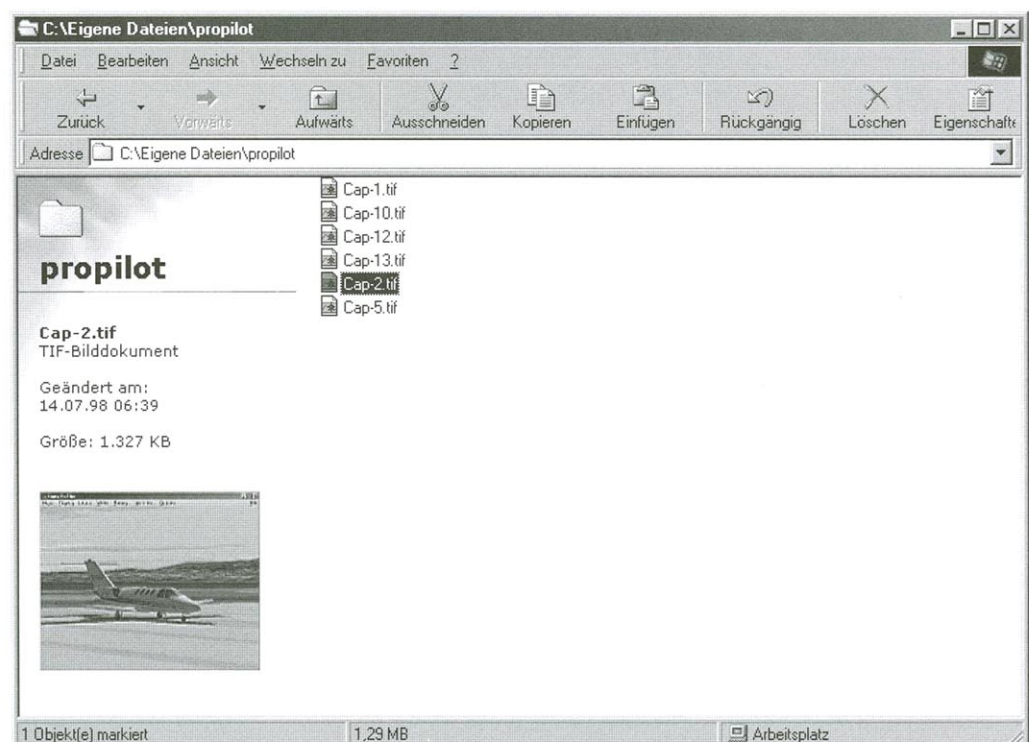
beiliegenden Bootdiskette. Die Installation mit der

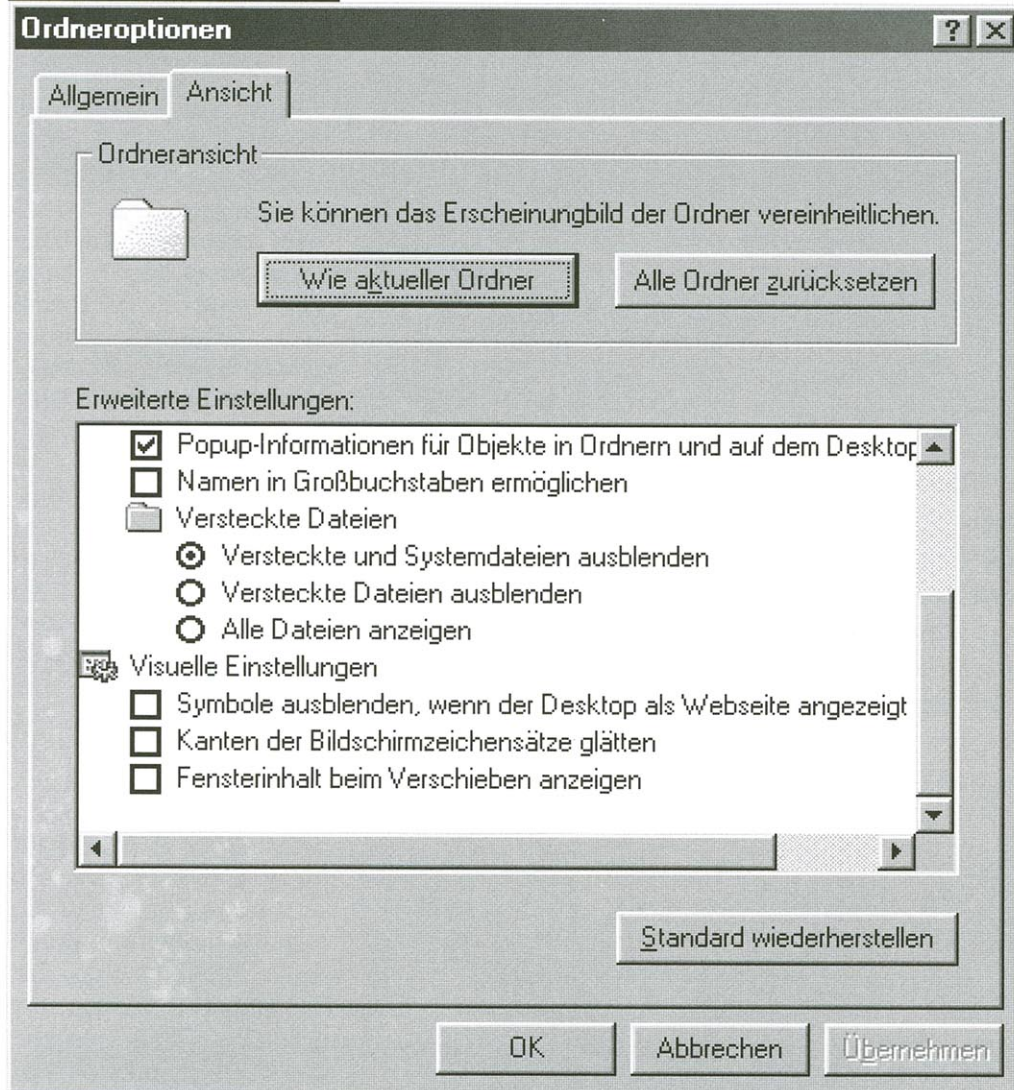
Bootdiskette ist vorzuziehen, da Du mit einem

sauberen System hochfährst und allfällige im Hintergrund laufende Programme nicht die Installation "stören". Jetzt werden sicherlich einige von Euch aufschreien und nach dem erkennen von CD-Laufwerken fragen, da ja kein Treiber für IDE oder SCSI CD-Roms geladen sind. Man höre und staune, bei dieser Installationsroutine wirst du gefragt ob du mit oder ohne CD-ROM starten möchtest und wenn Du auf "mit" plädiert checkt die Routine alle Ports ab und ladet die entsprechenden Treiber um Dein CD-ROM ansprechen zu können. Das hätte auch IBM mit seinem Betriebssystem OS2 machen sollen.

Solltest Du bei der CD-Version nicht autoplay aktiviert haben, startest Du die Installation durch anklicken von "setup.exe" im Hauptverzeichnis der CD. Von WIN 3.1 startest Du das Programm über den Menüpunkt "ausführen". Die Installation verläuft dann analog zur Installation auf einem WIN95 System.

Im Webstil gibt es kurzinfos für jede Datei und Bilder werden angezeigt.





Sehr schön ist der Installationsschirm oder auch das Bild gelungen. Zweigeteilt, auf der linken Seite wird der Fortschritt der einzelnen Schritte angezeigt und auf dem rechten größeren Fenster erfährst Du bereits bei der Installation einige Features der durchgeführten Schritte und Komponenten.

Als nächstes wird der Rechner überprüft, so daß sich nicht WIN98 auf einem Rechner niederläßt der eine miese Verwaltung hat.

Als nächstes kommt das Rechtliche. Genau Lizenzverträge die Du annehmen mußst und anschließend wirst Du gebeten Deine Produkt ID einzugeben. Diesmal ist sie et-

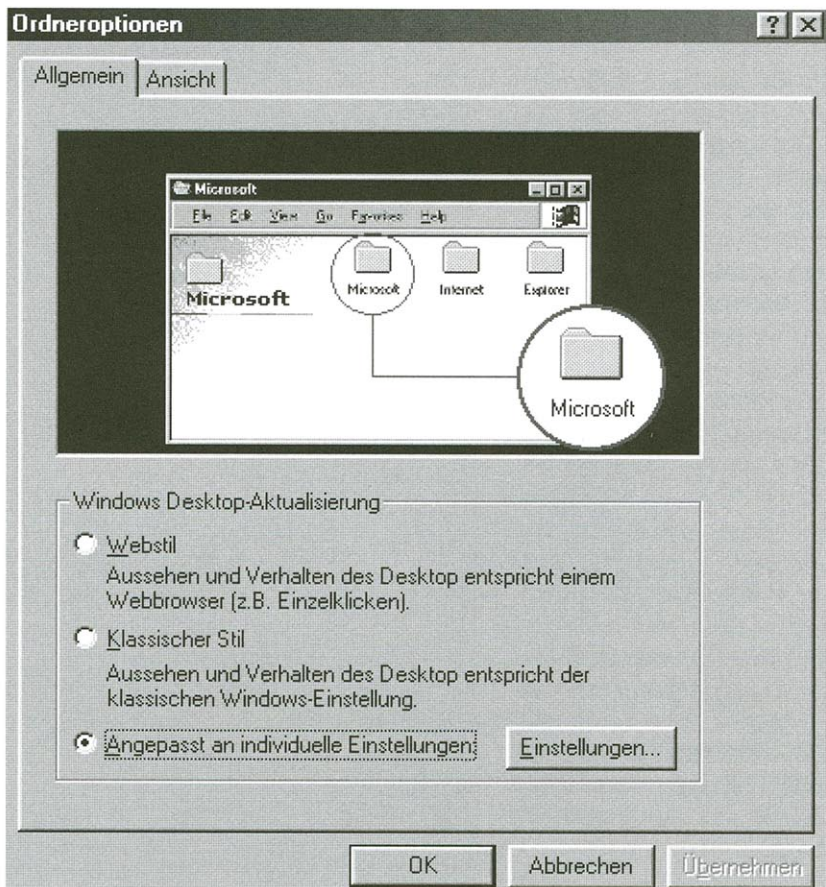
was anders aufgebaut und erinnert irgendwie an die große Unix-Welt. Diesmal ist die Nummer um einiges länger und nicht zu merken, aber warum sollte man sie sich auch merken WIN98 installiert man ja doch nur einmal (und nicht wie WIN95 5-6 mal).

Danach wirst Du gefragt, ob Du die bisherige Installation sichern willst, denn damit ist

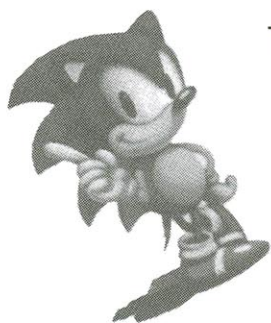
eine sichere Deinstallation von WIN98 möglich. Natürlich muß man dafür auch genügend Festplattenspeicher zur Verfügung stellen. Darin sei hier an dieser Stelle jedem angeraten die Festplatte(n) vor Beginn der Installation auch noch aufzuräumen, den WIN98 braucht für die Installation 120 (minimal) oder bis zu 300MB (maximal) an Platz. Wenn man noch dazu den Sicherungsplatz für die Alte Version rechnet kommt dann schon einiges zusammen.

Danach wählt man, wie bereits von WIN95 gewohnt den Standort, diesmal ist es aber besonders wichtig, weil die Wahl des Standortes mit der Vorwahl der "Push-Channels" zusammenhängt. Die Channels sind jene Internetseiten, über die man regelmäßige Informationen zugeschickt bekommt.

Danach wird eine Boot



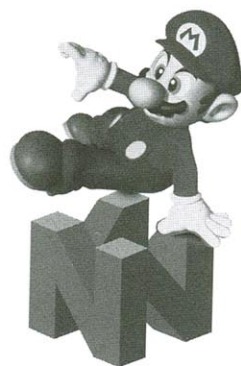
ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH



VIDEOSPIELE

PRECAN

3X in WIEN



WIR HABEN FÜR SIE

**ÜBER 3000! NEUE + GEBRAUCHTE
SPEL CASSETTEN LAGERND**

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



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



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

VERLEIH

NEUESTER

SPIELE

PLAYSTATION

NUR 1.790,-

STÄNDIG

**TOLLE
ANGEBOTE**

TOLLE

EINTAUSCH

MÖGLICHKEITEN

(z.B. kompl. Systemtausch)

**PLAYSTATION-
SPIELE**

AB 249,-

RIESENAUSWAHL

BARANKAUF!

CASS. VERKAUF

ab 99,-

VERLEIH

ab 20,-/KAL.Tg

AUCH AUF TAUSCHKASSETTEN:

6 MONATE VOLLGARANTIE

MITTEL

Tel.Nr: 9829467

GESCHOSS

TOP

20

LIFT

VIS

A

VIS



LUGNER CITY

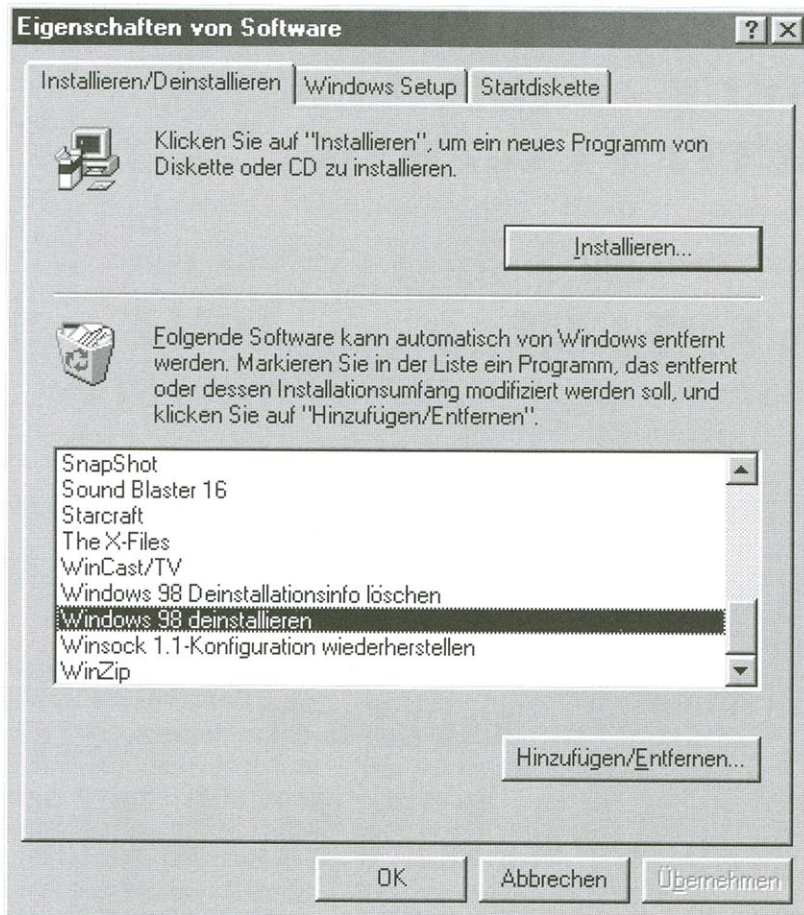
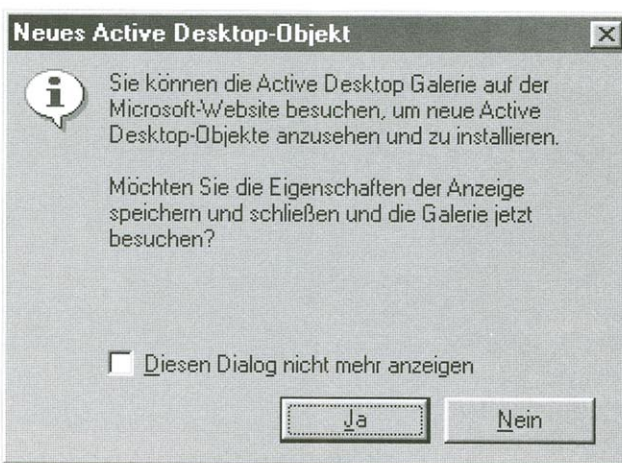
EINKAUFZENTRUM WIEN 15., GABLENZGASSE 5-13

VORBEISCHAUEN LOHNT SICH!

Diskette erstellt. Du solltest auf alle Fälle eine Boot Diskette erstellen, weil du mit dieser Boot-Disk bei einem späteren umstellen auf die FAT32 immer noch auf Deine Daten zugreifen kannst.

Nun geht der eigentliche Kopiervorgang los. Das Betriebssystem wird nun installiert. Dabei hält sich WIN98 an das bereits bestehende System und er-

Anschließend startet WIN98 neu und konfiguriert die Komponenten des Betriebssystems. So werden die Einstellungen für den Desktop von WIN95 übernommen. Nun wäre der Installationsvorgang abgeschlossen und Das "neue" Betriebssystem meldet sich in neuer Farben und Soundpracht zur Stelle.



WIN95 kann als Sicherungsdatei angelegt werden um eine Deinstallation von WIN98 reibungsfrei auszuführen

setzt bzw. installiert die Treiber neu. Hat WIN98 für ein Gerät keinen passenden Treiber parat, weicht es auf einen allgemeinen Treiber aus. Daher sollte man nach der Installation die Angaben des Systemmanagers genauer betrachten und wenn vorhanden und nötig die entsprechenden Treiber nachinstallieren.

DIE BESTEN TOOLS UND OPTIONEN

Da Windows 98 kein echt neues Betriebssystem ist und keine wirklichen sichtbaren Neuerungen zu bieten hat, haben sich die Programmierer ein Herz genommen und einige Tools geschaffen bzw. verbessert die den täg-

lichen Umgang mit WIN98 erheblich vereinfachen. Wir haben die Wichtigsten Dinge unter die Lupe genommen und wollen Sie Dir kurz vorstellen. Inwiefern Du diese Dinge brauchen kannst mußt Du aber selber entscheiden.

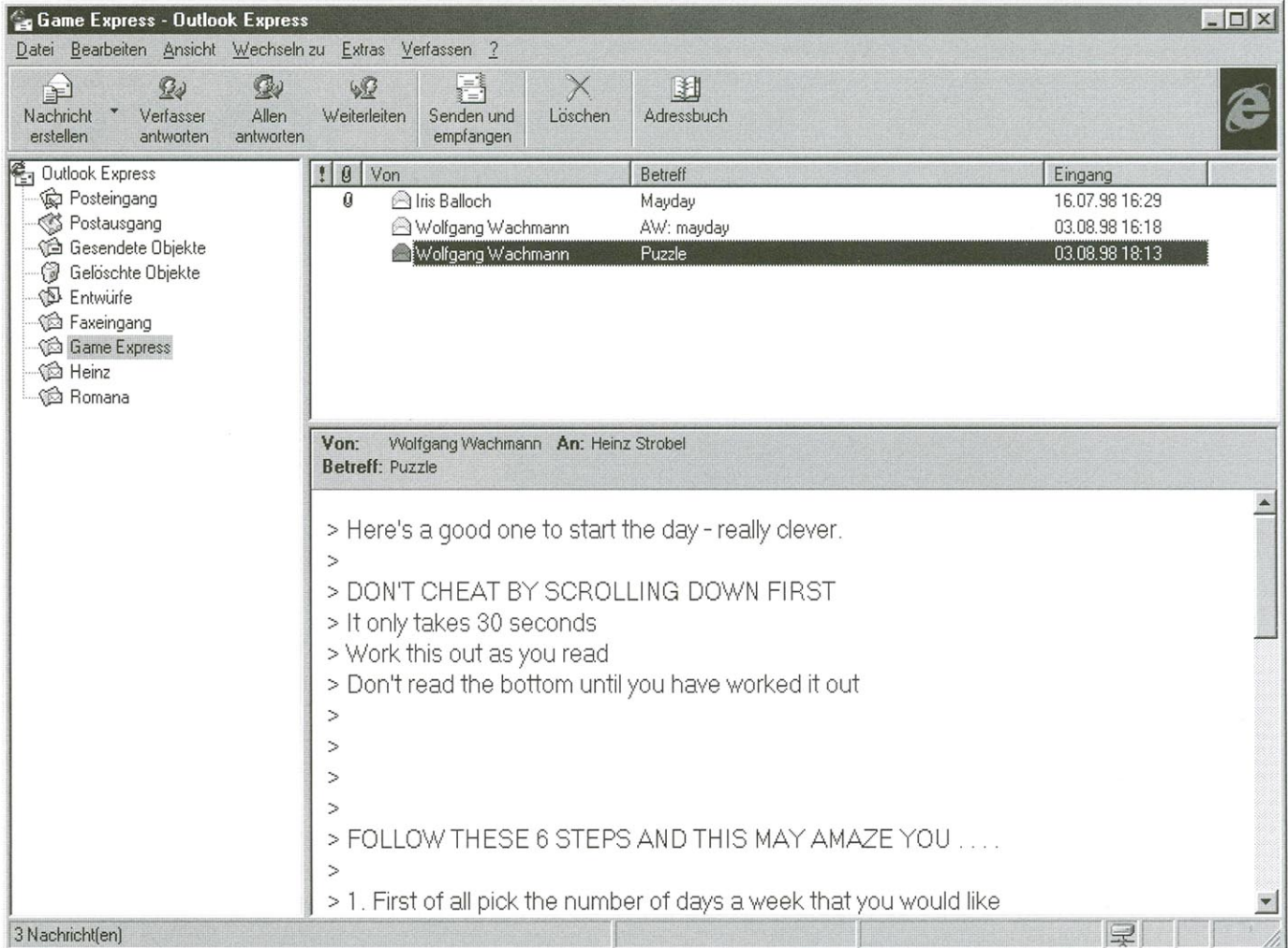
ORDNER UND DESKTOP

Ein Highlight ist sicherlich die erweiterte Einstellungsmöglichkeit des Desktops und der Ordner. Kennst Du eigentlich das Problem, wenn Du einen Ordner öffnest und schon wieder alles mit großen Symbolen dargestellt wird? Nun dagegen gibt es jetzt Abhilfe. Diesmal kannst Du die Ordneroptionen für alle bestehenden und zukünftigen Ordner vorgeben. Sehr angenehm ist auch die Darstellung des Ordners im Webstil. Damit steht dir sofort für jede Datei die Du einmal kurz anklickst eine Umfangrei-

che Info zur Verfügung. Bilder werden sogar in einer Minivorschau angezeigt. Auch die Buttonleiste ist überarbeitet worden. Im Webstil hast Du die gleichen Menüs wie beim Internet Explorer, welcher ja bekanntlich sehr eng mit dem Betriebssystem WIN98 verbunden ist. Damit kannst Du nun ganz einfach eine Ordnerebene höher oder runter gehen. Auch sind die Icons bis zu einer Farbenanzahl von 256 Farben darstellbar. Damit gewinnt die Darstellungsform von WIN98 sehr an Freundlichkeit. Auch das Tätää wurde um einiges verbessert um beim herunterschauen von WIN98 glaubt man, daß sich ein Orchester bei Dir verabschiedet.

OUTLOOK EXPRESS

Für alle die einen Internetzugang haben ist dieses Programm eine wahre Freude. Wer Office 95 kennt, wird sicherlich auch schon mit Outlook Bekanntschaft gemacht haben. Nun Outlook Express ist eine abgespeckte Version, welche aber für den Postein- und Ausgang vollkommen ausreichend ist. Mit diesem Programm lassen sich auf sehr einfache Art und Weise Emails lesen und



Mit Outlook-Express ist ein starkes Tool für die Mail- und Postabteilung vorhanden

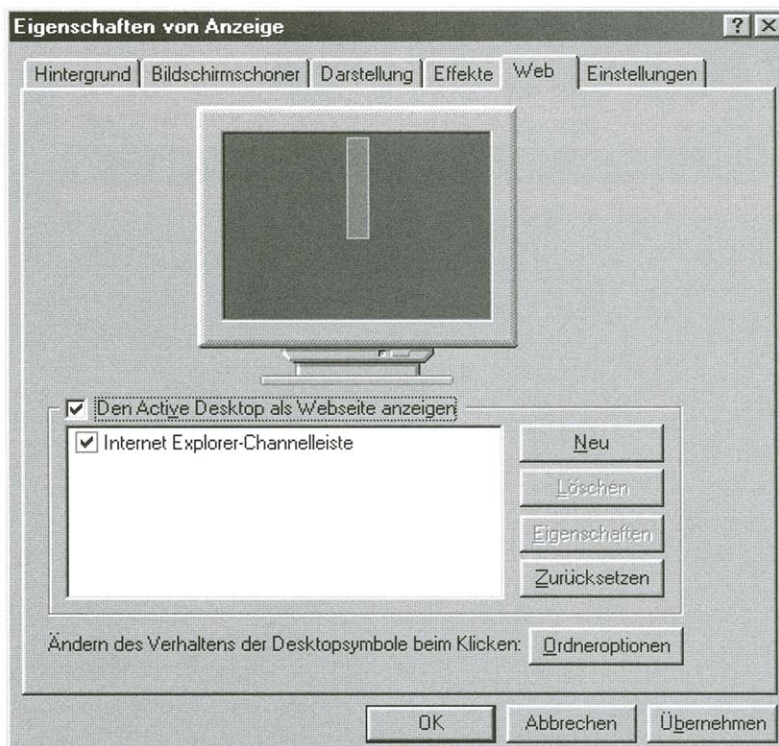
auch verfassen. Ein umfangreiches Adreßbuch hilft auch dabei. Sehr angenehm ist die Zuord-

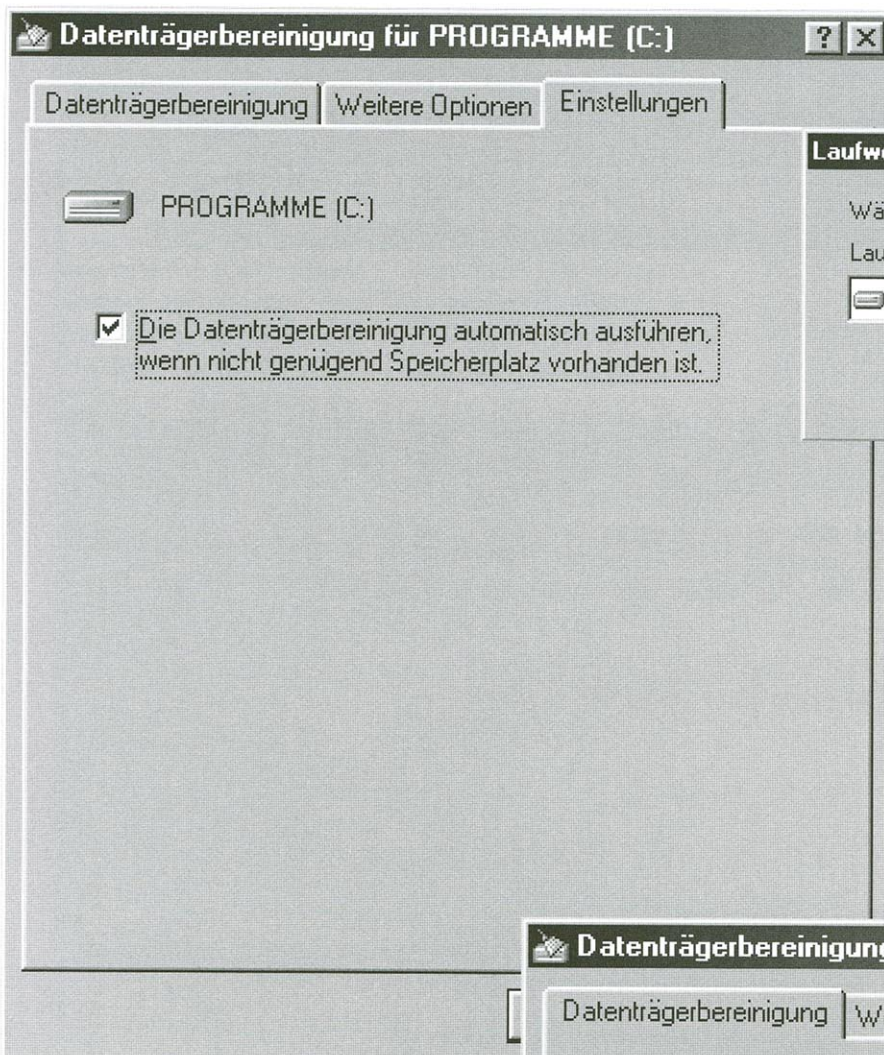
nung von Mails. Damit werden dann automatisch die zugehörigen ankommenden Emails in ihre

passenden Ordner verschoben. Sei es im "Betreff" oder im Adressaten die Zuordnungsmöglich-

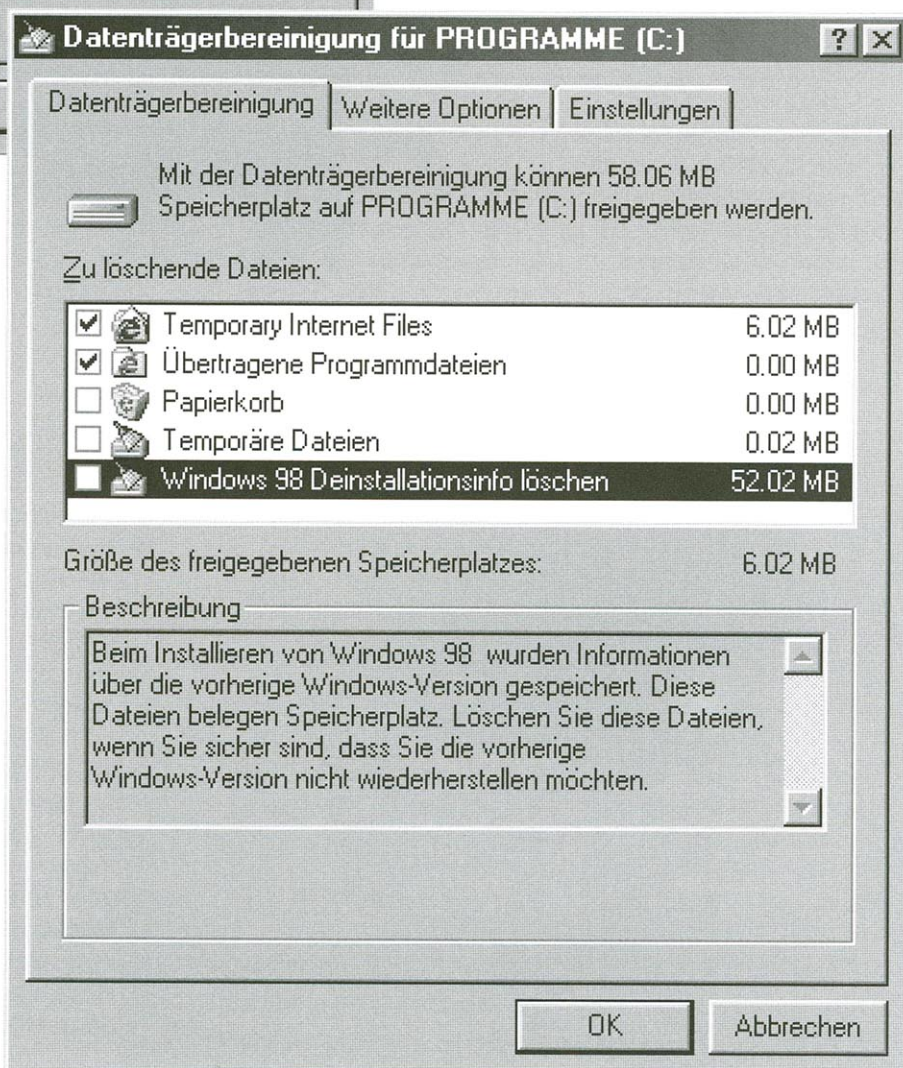
keiten der Mails sind sehr umfangreich und sehr einfach zu bedienen. Auch regelmäßiges abfragen des Mail-Servers ist kein Problem. So schaut Outlook Express z.B. alle 120 Minuten (freie Minutenabstände möglich) auf den Mail-Server ob vielleicht Post da ist und ordnet es dann auch gleich in den zugehörigen Ordner. Die Möglichkeit "Trennen der Verbindung" sollte nur dann aktiviert wer-

den, wenn man nicht sehr oft oder lange im Internet surft. Sonst kann es nämlich vorkommen, daß Du in einem Chat herumgeisterst und auf einmal die Verbindung getrennt wurde....*frustbautsichauf*. Na ja, da hat eben gerade Outlook Express nach neuer Mail gesucht und ordnungsgemäß die Verbindung beendet. Also beim Chatten und beim Internetsurfen solltet ihr diese Option ausschalten. Vergeßt sie aber nicht wieder einzuschalten sonst kann es vorkommen, daß man Nächtelang mit dem Internet verbunden ist. Es bedarf einer gewissen Disziplin mit diesen Features umzugehen, welche man aber nach einigen rausschmissen aus dem Internet und





Sollte mal Platzmangel herrschen, hast Du mit der Datenträgerbereinigung eine sehr gute Möglichkeit viele unnötige Dateien von der Festplatte zu putzen

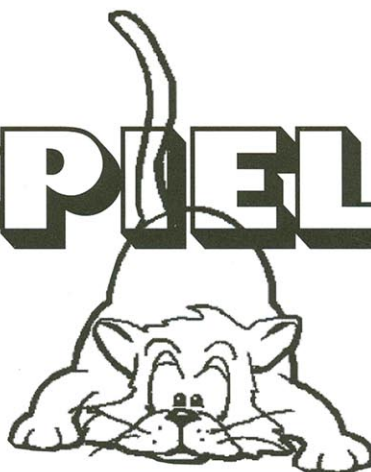


CATS VIDEOSPIELE

1090 Wien, Nußdorferstraße 77

Tel./Fax: 310 55 62

cats@ping.at



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

NEUE UND GEBRAUCHTE SPIELE FÜR:

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

*Ankauf zu Bestpreisen!
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

Wartungs-Assistent

Der Wartungs-Assistent optimiert die Leistung des Computers. Wenn Sie regelmäßige Wartungen planen, wird die optimale Leistung sichergestellt.

- Programme werden schneller ausgeführt.
- Mehr freier Speicherplatz auf der Festplatte.
- Optimale Systemleistung.

Wie möchten Sie vorgehen?

☐ Standard - Standardmäßige Wartungseinstellungen

☒ Benutzerdefiniert - Jede Wartungseinstellung festlegen

< Zurück Weiter > Abbrechen

Wartungs-Assistent

Wählen Sie einen Wartungszeitpunkt

Wartungen können nur ausgeführt werden, wenn der Computer eingeschaltet ist.

Lassen Sie den Computer eingeschaltet und planen Sie Wartungen für nachts.

Wann sollen die Wartungen ausgeführt werden?

☒ Nachts - Mitternacht bis 3:00 Uhr

☐ Tagsüber - 12:00 bis 15:00 Uhr

☐ Abends - 20:00 bis 23:00 Uhr

☐ Benutzerdefiniert - Aktuelle Einstellungen verwenden

< Zurück Weiter > Abbrechen

Wartungs-Assistent

Windows schneller starten

Die aufgelisteten Programme werden beim Starten von Windows automatisch geöffnet.

Deaktivieren Sie die Kontrollkästchen der Programme, die nicht automatisch geöffnet werden sollen, um Windows schneller zu starten.

☒ Office-Start

☒ Microsoft-Indexerstellung

Führen Sie den Assistenten aus und aktivieren Sie die Kontrollkästchen der Programme, die erneut automatisch geöffnet werden sollen.

< Zurück Weiter > Abbrechen

Wartungs-Assistent

Programme beschleunigen

Mit der Defragmentierung werden die Programme auf der Festplatte neu angeordnet, um diese schneller zu starten.

☒ Ja, Datenträger regelmäßig defragmentieren

Um 01:00 wöchentlich jeden So, ab dem 14.08.98

Erneut planen... Einstellungen...

☐ Nein, Datenträger nicht defragmentieren

< Zurück Weiter > Abbrechen

Wartungs-Assistent

Nicht erforderliche Dateien löschen

Nicht erforderliche Dateien können gelöscht werden.

☒ Ja, nicht erforderliche Dateien regelmäßig löschen

Um 00:30 am 1. Tag jeden Monats, ab dem 14.08.98

Zu entfernende Dateitypen:

Temporary Internet Files
Übertragene Programmdateien
Alte ScanDisk-Dateien im Stammverzeichnis
Temporäre Dateien

Erneut planen... Einstellungen...

☐ Nein, nicht erforderliche Dateien nicht löschen

< Zurück Weiter > Abbrechen

Wartungs-Assistent

Folgende Tasks werden ausgeführt:

- Häufig verwendete Programme beschleunigen.
01:00, Sonntag, 16. August 1998
- Festplatte auf Fehler überprüfen.
01:00, Samstag, 15. August 1998
- Nicht erforderliche Dateien löschen.
00:30, Dienstag, 1. September 1998

☐ Geplante Tasks beim Klicken auf "Fertig stellen" das erste Mal ausführen

< Zurück Fertig stellen Abbrechen

Geplante Vorgänge

Geplante Vorgänge

Geplante Task hinzufügen

- Wartung - Datenträgerbereinigung
- Wartung - Programme defragmentieren
- Wartung - ScanDisk

Geplante Vorgänge

Der Assistent zum Hinzufügen eines geplanten Tasks unterstützt Sie Schritt für Schritt bei der Erstellen eines Tasks. Folgen Sie einfach den Anweisungen.

1 Objekt(e) markiert

einigen aha's der Rechner ist noch immer Online-Erlebnissen sehr schnell kriegt.

WARTUNGS ASSISTANT

Tja ein leidiges Problem. Man arbeitet zwar sehr viel mit dem Rechner aber Sicherungen und Aufräumarbeiten... was ist das, oder passiert mir

doch nicht. Der Anspruch "man weiß erst dann, daß man sichern soll, wenn Daten verloren sind" stimmt leider. Mit dem Wartungsassistenten ist der Umgang mit regelmäßigen "Aufgabe" ein leichtes. Den Wartungsassistenten findest Du über das Startmenü "Zubehör". Im ersten Fenster kannst Du entscheiden, ob die Standardvorgaben

MEINE Tips & Tricks

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

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

GAMEExpress

Kennwort: "Meine Tips und Tricks"

Marksteinergasse 13/1

1210 Wien

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

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

NAME:

ADRESSE:

PLZ:

ALTER:

WUNSCHSPIEL:

Meine persnlichen Cheats zum Spiel

auf dem System

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

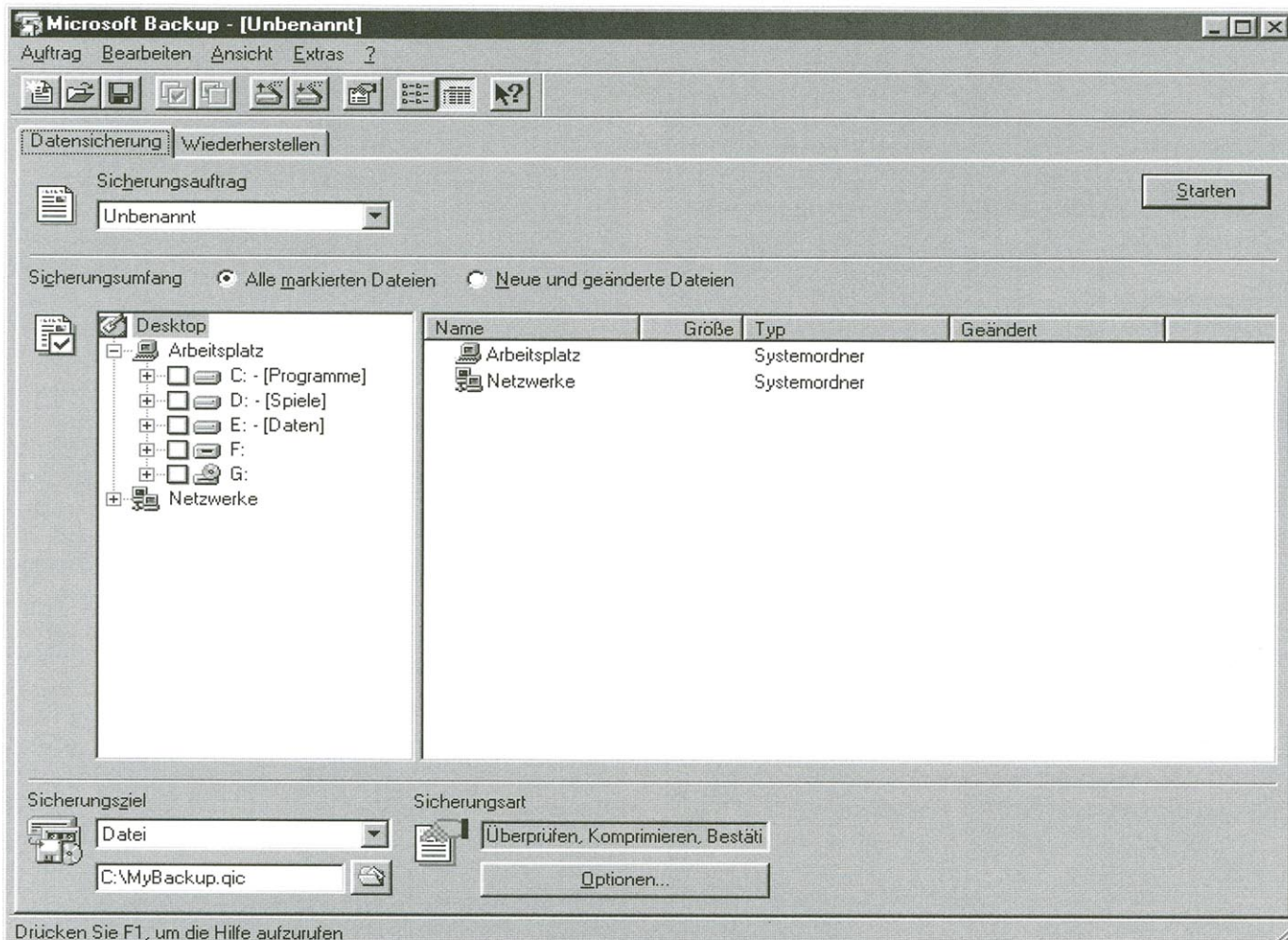
TEXT

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

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

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

Danke
Das GAMEExpress-Team



für die Wartung eingestellt werden sollen, oder ob Du besondere Wünsche für an die Systemwartung (Kaffee wird keiner serviert) hast. Anschließend kann man zwischen drei Intervallen wählen, in denen die Wartung durchgeführt werden soll. Danach werden die Standard-Tasks aufgelistet. Durch anklicken eines Optionsfeldes kannst Du auswählen ob die Wartung gleich einmal gestartet werden soll oder ob es zu seiner vorgesehenen Zeit passieren soll. Bei der Durchführung werden dann Defragmentierungen und Komprimierungen und Sicherungen gestartet.

TASKPLANER

Ist im Prinzip der gleiche wie in WIN95 wirkt aber

durch die Web Darstellung "aufgeräumter" und die Kurzinfos über die einzelnen vorgesehenen Aufgabe erleichtern auch den Überblick.

BACKUP

Bei der Datensicherung war Microsoft immer schon ein "Zukäufer". Im Falle von WIN98 ist es die Sicherungssoftware von Seagate. Es ist eine abgespeckte Version von Seagate Backup, welches in der Vollversion ein ausgezeichnetes Programm ist und wirklich keine Wünsche offenläßt. Nun ist es auch endlich möglich Netzwerklaufrwerke zu sichern und zwar ohne daß sie mit einem Laufwerksbuchstaben verbunden sein müssen und SCSI Streamer werden auch unterstützt. Leider

wurde die "Emergency Recovery" von Seagate aus dem Programm genommen. Mit diesem Feature lassen sich gesicherte Dateien nach einem Crash sehr leicht wieder herstellen. Sollte Windows nicht mehr richtig booten bleibt Dir nur mehr die Möglichkeit Windows neu zu installieren. Dabei gibt es ein neues Problem beim wiederherstellen der Systemdateien, weil diese Dateien die geöffnet sind Schreibschutz und so nicht mehr überschrieben werden können. Denn meistens stürzt ja Windows aus dem arbeiten heraus ab (war zumindest bei WIN95 so). Damit ist zumindest in der Regel eine komplette Rücksicherung des Systems von Band nicht mehr möglich.

DATENTRÄGER- BEREINIGUNG

Juhuuu. Endlich gibt es ein Tool, mit dem man überflüssigen Schrott entfernen kann. Du wirst sicherlich nicht wissen, wieviel Temporäre Dateien auf Deinem Rechner herumwuseln. Bei mir waren es ca. 120 MB also nicht gerade wenig. Denn die meisten Programme legen zwar Temporäre Dateien an (sehr lobenswert) aber nach Beendigung werden sie nicht mehr von der Platte entfernt. Meistens sind dafür Systemabstürze oder Programmabbrüche im laufenden Betrieb dafür verantwortlich. Bei einem Absturz während des Scannens kommen sehr MB zusammen. Temporäre Dateien ohne Datum kann man aber bedenkenlos löschen. Sollte mal Dein Plattenspeicher knapp werden meldet sich Windows mit


```

Sflog.txt - Editor
Datei Bearbeiten Suchen 2

50 Ordner geprüft.
1062 Dateien geprüft.
326 Dateien in Prüfdatendatei hinzugefügt.
0 Dateien aus Prüfdatendatei entfernt.
25 Dateien in Prüfdatendatei aktualisiert.
0 Dateien wiederhergestellt.
1 Änderungen ignoriert.

*****
Microsoft Systemdateiprüfung
Protokolldatei generiert am 10.08.98 um 20:03
Überprüfung mit folgender Prüfdatendatei gestartet:
"C:\WINDOWS\Default.sfc"

Datei Änderung Letzte Version Letztes Datum Neue Version Neues Datum CRC-Übereinst.
-----
[C:\WINDOWS]
RAUNINST.EXE Ignoriert 4.0.20.219 15.05.98 11.08.97 Nein

50 Ordner geprüft.
1062 Dateien geprüft.
0 Dateien in Prüfdatendatei hinzugefügt.
0 Dateien aus Prüfdatendatei entfernt.
0 Dateien in Prüfdatendatei aktualisiert.
0 Dateien wiederhergestellt.
0 Änderungen ignoriert.

```

Mit dem Systemdateiencheck kommst Du jedem Problem auf die Spur

diesem Programm und bietet Dir eine Soforthilfe zur Plattenplatzlieferung an.

FAT 32

Wie wir ja alle wissen, legt Windows den Speicherplatz in Clustern ab. Jeder Cluster benötigt bei WIN95 32kb, egal wie groß die Datei nun letztendlich wird. Damit ist eine gewisse Art der

Platzverschwendung gegeben. Die FAT32 Von WIN98 belegt aber nur mehr 4kb pro Cluster und hilft so Platz sparen. Besonders wer viel im Internet surft kriegt sehr viel Kleinzeug auf seinen Rechner geschaufelt. Und da machen sich die 32kb vom alten System schwer bemerkbar. Die Umwandlung kann mit dem Programm "Laufwerkskonvertierung (FAT32)" gestartet werden. Solltest

Du aber einmal FAT32 gewählt haben sind die Dateien nur mehr von WIN98 bzw. WIN95 OSR2 zu lesen. Solltest Du also kein DOS mehr brauchen ist dieser Schritt anzuraten. Geschwindigkeitsvorteile bringt FAT32 auch mit sich, wobei dies aber erst bei größeren Dateien zum tragen kommt.

SYSTEMDATEIEN-CHECK

Sollte das System nach der Installation eines Programmes nicht mehr stabil laufen, kannst Du mit dem System File Checker (SFC) nach veränderten Systemdateien suchen. Diese können auch gleich durch die Originaldateien ersetzt werden. Solltest Du WIN95 als Vorgängersystem gehabt haben solltest Du nach der Installation dieses Programm ausführen, um zu prüfen, ob WIN98 alle Systemdateien ersetzen

konnte. Das Programm wird mit "Ausführen" und dann mit Eingabe von SFC gestartet.

REGISTRY CHECK

So wie den Systemdateien Check gibt es auch einen Programm für die Überprüfung der Registry. Das Programm wird genauso wie SFC gestartet nur mußt Du SCANREG eingeben. Diese Programm wird übrigens bei jedem hochfahren von WIN98 gestartet, es empfiehlt sich aber es händisch auszuführen, wenn Programme installiert wurden, welche die Registry verändern. Wenn eine Installation von einem Programm nicht ordnungsgemäß durchgeführt wurde, können Beschädigungen der Registry auftreten. Das Programm legt auch Sicherheitskopien der Registry an, maximal fünf sind möglich. So kann das Programm bei Beschädigungen auf eine fehlerfreie Version zurückgreifen. Das Programm entfernt auch Einträge, die als gelöscht gekennzeichnet sind, wenn diese einen gewissen Umfang erreicht haben. Dies führt zu einer Beschleunigung des Systems, weil das Betriebssystem nicht immer unnötige Einträge einlesen muß.

Laufwerkskonvertierung (FAT32)

Mit der Laufwerkskonvertierung können Sie ein Laufwerk in das FAT32-Dateisystem konvertieren, eine Erweiterung des Dateisystemformats "File Allocation Table" (FAT oder FAT16). Auf einem Laufwerk dieses Formats können Daten effektiver gespeichert werden, so dass mehrere hundert MB an zusätzlichem Speicherplatz auf dem Laufwerk frei werden. Abgesehen davon werden nach der Konvertierung Programme schneller ausgeführt, und der Computer benötigt weniger Systemressourcen.

- Nachdem Sie die Festplatte mit der Laufwerkskonvertierung in das FAT32-Format konvertiert haben, können Sie das FAT16-Format nicht mehr verwenden, es sei denn, Sie partitionieren und formatieren das FAT32-Laufwerk neu. Falls Sie das Laufwerk konvertiert haben, auf dem Windows 98 installiert ist, müssen Sie Windows 98 nach dem Neupartitionieren des Laufwerks neu installieren.
- Die meiste Software für die Datenträgerkomprimierung ist mit FAT32 nicht kompatibel. Falls das verwendete Laufwerk bereits komprimiert ist, können Sie es möglicherweise nicht konvertieren.
- Wenn Sie einen austauschbaren Datenträger konvertieren und mit einem anderen Betriebssystem verwenden, das nicht FAT32-kompatibel ist, können Sie während der Ausführung dieses anderen Betriebssystems nicht auf den Datenträger zugreifen.
- Falls der Computer über einen Ruhezustand-Modus verfügt, könnte dieser durch die Konvertierung deaktiviert werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation zu Ihrem Computer.
- Da frühere Windows-Versionen nicht mit FAT32 kompatibel sind, können Sie Windows 98 nach der Konvertierung nicht deinstallieren.
- Zwar hat die Konvertierung von FAT16 in FAT32 auf die meisten Programme keinen Einfluss, dennoch funktionieren manche Festplattendienstprogramme, die auf FAT16 basieren, nicht auf FAT32-Laufwerken. Falls Sie ein solches Dienstprogramm verwenden, erhalten Sie eine entsprechende Meldung. Fragen Sie den Hersteller dieses Dienstprogramms, ob eine mit FAT32 kompatible aktuelle Version des Programms vorliegt.
- Wenn Sie die Festplatte mit der Laufwerkskonvertierung in FAT32 konvertieren, können Sie nicht mehr mit Dual Boot frühere Versionen von Windows ausführen (Windows 95 [Version 4.00.950], Windows NT 3.x, Windows NT 4.0 und Windows 3.x). Wenn Sie jedoch in einem Netzwerk arbeiten, können frühere Versionen von Windows über das Netzwerk weiterhin auf die FAT32-Festplatte Ihres Computers zugreifen.

Sehr genau wird in der Hilfe zu FAT32 darauf eingegangen. Auch auf die Gefahren wird hingewiesen.

WINDOWS 98

versteckte Fallen

Das Einrichten von Windows 98 auf dem Compter kann an manchen Stellen Probleme verursachen. Insbesondere bei der Umstellung des Dateiformates auf das mehr Möglichkeiten bietende FAT32-Format sollte man mit größter Vorsicht angehen.

Solltest Du einmal Deine Partition auf FAT32 umgewandelt haben, gibt es mit den normalen WIN98 Mitteln keine Möglichkeit mehr den Vorgang zurückzunehmen!

Mit folgender Konsequenz:

Sollte sich WIN95 vorher auf Deinem System befunden haben, kannst Du WIN98 nicht mehr deinstallieren, ausgenommen es war die OSR2 Version von WIN95

Du kannst zwar mit einer normalen Dos-Boot Disk hochfahren, hast aber keinerlei Zugriff mehr auf eine FAT32 Partition. Daher ist die Bootdiskerstellung unter WIN98 besonders wichtig.

Solltest Du vielleicht Wechselplatten oder andere transportierbare Datenträger mit FAT32 partitioniert haben, so sind diese Daten nur mehr auf einem WIN98 bzw. WIN95 OSR2 System zu lesen.

SOFTWAREFALLE

Wird auf Deinem WIN98 System eine Software für WIN95 aufgespielt, so mußt du darauf achten, daß keine Treiber in der WIN98 Bibliothek überschrieben werden! Denn für ein Installationsprogramm von WIN95 besteht kein Unterschied zu WIN98.

Wenn jetzt Systembibliotheken wie z.B. Dateien mit der Erweiterung .DLL als verbesserte Version der originalen WIN95 Version auf den WIN98 Rechner gespielt werden kann dies zu Problemen führen. Zum Glück fragen die meisten Installationsprogramme nach, ob sie eine bestehende Version überschreiben sollen oder nicht. Am Besten Du erlaubst es beim ersten mal nicht, schreibst Dir den Dateinamen auf. Versuche ob das Programm mit den bestehenden :DLL's läuft.

Dann sicherst Du die Dateien separat auf einem eigenen Datenträger bzw. benennst die Dateien einfach um z.B. statt DLL DDL. Nun kannst Du die Installation wiederholen und die läßt alle Dateien erneuern.

Sollte WIN98 weiters zuverlässig arbeiten ist alles OK wenn nicht kopierst Du die entsprechenden Systemdateien wieder zurück.

An dieser Stelle möchte ich noch einmal auf das Programm SFC verweisen.

Sfclog.txt - Editor

Datei Bearbeiten Suchen ?

Microsoft Systemdateiprüfung

Protokolldatei generiert am 07.08.98 um 19:53

Überprüfung mit folgender Prüfdatei gestartet:
"C:\WINDOWS\Default.sfc"

Datei	Änderung	Letzte Version	Letztes Datum	Neue Version	Neues Datum	CRC-Übereinstimmung
[C:\WINDOWS]						
JUIEW.EXE	Update	4.79.2406	15.05.98	4.79.2404	15.05.98	Ja
QFECHECK.EXE	Hinzugefügt			4.00.950	05.09.96	
EXPOSTRT.EXE	Hinzugefügt			1.02	05.09.96	
FILEXFER.EXE	Hinzugefügt			4.00.491	05.09.96	
SMARTDRV.EXE	Update		15.05.98		15.05.98	Ja
RAUNINST.EXE	Ignoriert	4.0.20.219	15.05.98		11.08.97	Nein
UNWISE.EXE	Hinzugefügt				03.07.97	
detect.exe	Hinzugefügt				12.04.98	
unin0407.exe	Hinzugefügt			2.20.922.0	18.04.97	
CTCM.EXE	Hinzugefügt				15.04.96	
HERCUNIS.EXE	Hinzugefügt				22.09.97	
uninst.exe	Hinzugefügt				31.10.97	
ScUnin.exe	Hinzugefügt			2.20.920.0	20.03.98	
PLAYER.EXE	Hinzugefügt			1, 0, 0, 3	18.04.98	
VIEWER.EXE	Hinzugefügt			2.0.3.51	16.06.95	
README.EXE	Hinzugefügt			2.0.3.51	16.06.95	
DDCHECK.EXE	Hinzugefügt			1.01.057	16.06.95	
HCVBOOT.EXE	Hinzugefügt			1.0.2	15.08.97	
IsUn0407.exe	Hinzugefügt			1.0.0.2	07.08.97	
INSPECT.EXE	Hinzugefügt			5.10.146.0	23.01.98	
ISUN16.EXE	Hinzugefügt			1.5.1	15.08.97	
IsUninst.exe	Hinzugefügt			5.10.146.0	23.01.98	
CTRES.DLL	Hinzugefügt			5.10.146.0	23.01.98	
CTCCW.DLL	Hinzugefügt			2.24	03.06.96	
KPCP32.DLL	Hinzugefügt			3.11	05.12.94	
KPAPI32.DLL	Hinzugefügt			2.7.4	09.05.96	
KPSYS32.DLL	Hinzugefügt			3.1.0.0	25.04.95	
PCDLIB32.DLL	Hinzugefügt			3.1.9	29.02.96	
SPROF32.DLL	Hinzugefügt			3, 0, 0, 0	05.12.95	
kcm2sp.dll	Hinzugefügt			1.3	29.02.96	
nsenglishres.dll	Hinzugefügt			1.3	29.02.96	

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

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

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

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 287,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK 89,95
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN 29,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 39,95
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG 19,95
(UNTERSTÜTZT RUMBLE-FUNKTION)
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,95
X-PODER - CHEAT-CARTRIDGE 89,95
RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLUS) 29,95
LENKRAD GAMEST.MK II (+PED.) 119,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,95
(INKL. PEDALE) (FÜR PSX, SAT, N64)
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 79,95
PISTOLE ERAZER (G-CON-KOMPAT.) 79,95

Die ersten Besteller erwartet
eine kleine Überraschung!

COMMAND & CONQUER 2:
GEGENSCHLAG (PSX) 89,95
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
ADIDAS POWER SOCCER '98 89,95
AIRONAUTS (AUG.) 89,95
ALL STAR TENNIS 89,95
ALUNDRA 89,95
APOCALYPSE (AUG.) 94,95
ARMORED CORE 89,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 2 74,95
AZURE DREAMS 89,95
BABY UNIVERSE 79,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIO FREAKS (SEPT.) 79,95
BLASTO 79,95
BLOODY ROAR - BEAST 84,95
BOMBERMAN WORLD 79,95
BREATH OF FIRE 3 (AUG.) 89,95
BREATH O. F. 3-SPECIAL ED. (AUG.) 109,95
BUBBLE BOBBLE 2 89,95
BUST A MOVE 3 59,95
CARDINAL SYN 69,95
CART INDY CAR - WORLD SERIES 79,95
CIRCUIT BRAKERS 89,95
COLIN McRAE RALLY 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
COM. & CONQ. GEGENSCHLAG (SEPT.) 89,95
CONSTRUCTOR (AUG.) 89,95
COOL BOARDERS 2 89,95
CRASH BANDICOOT 2 89,95

GRAN TURISMO (PSX) 89,95
CRIME KILLER 89,95
CYBALL ZONE 89,95
DEAD OR ALIVE 89,95
DEATHTRAP DUNGEON 89,95
SPEILEBERATER DEATHTRAP DUN. 19,95
DIABLO 89,95
DREAMS 89,95
EVERYBODY'S GOLF 79,95
EXTREME SNOWBOARD 89,95
F1 RACING SIMULATION '98 (SEPT.) 99,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 89,95

FIGHTING FORCE 99,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FORMEL 1 '97 109,95
FORSAKEN 59,95
GEX 2 (GEX 3D) 74,95
GHOST IN THE SHELL 89,95
GOLDEN GOAL '98 89,95
GRAN TURISMO 89,95
HEART OF DARKNESS 89,95
HUGO 1 (AUG.) 89,95
INDY 500 89,95
KICK OFF WORLD 89,95
KLONOA 89,95
KULA WORLD 89,95
LUCKY LUKE 89,95
MASTERS OF TERÄS KÄSI 89,95
MEDIEVIL 89,95
MEGA MAN 8 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
MEN IN BLACK 89,95
MR. DOMINO (AUG.) 84,95

ROAD RASH 3D (PSX) 89,95
NEED FOR SPEED 3 (PSX) 89,95
HUGO 1 (AUG.) 89,95
INDY 500 89,95
KICK OFF WORLD 89,95
KLONOA 89,95
KULA WORLD 89,95
LUCKY LUKE 89,95
MASTERS OF TERÄS KÄSI 89,95
MEDIEVIL 89,95
MEGA MAN 8 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
MEN IN BLACK 89,95
MR. DOMINO (AUG.) 84,95

FRANKREICH '98 (PSX) 89,95 (N64) 99,95
WWF WARZONE (AUG.) (PSX) 89,95 (N64) 99,95
GEX 2 (GEX 3D) (PSX) 74,95
BOMBERMAN WORLD (PSX) 79,95

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) 79,95
POINT BLANK INKL. GUN (JULI) 154,95
POY POY 89,95
PREMIER MANAGER '98 89,95
PULSE (=DEPTH, FLUID) (AUG.) 79,95

Space Basic Set (1 Laser, 1 Wiese) 59,95
Space Roto Set (1 Laser, 1 Roto) 79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Western) 99,95

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

RAYMAN 2 (SEPT.) 89,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST 114,95
ROAD RASH 3D 89,95
SAN FRANCISCO RUSH 89,95
SENTINEL RETURNS 89,95
SHADOW GUNNER 94,95
SNOWRACER '98 89,95
SPAWN 79,95
SPICE WORLD 49,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
SUPERCROSS '98 (J. McGRATH) 84,95

CARDINAL SYN (PSX) 69,95

SUPER MATCH SOCCER 84,95
SUPER PANG COLLECTION 89,95
TEST DRIVE 4 89,95
THEME HOSPITAL 89,95
TOMB RAIDER 2 89,95
SPEILEBERATER TOMB RAIDER 2 19,95
TOMBI 89,95
TOMMI MAKINEN RALLY 89,95
TOTAL NBA '98 79,95

TOMB RAIDER 2 (PSX) 89,95
RAYMAN 2 (SEPT.) (PSX) 89,95 (N64) 129,95

TREASURES OF THE DEEP 89,95
UBIK (AUG.) 99,95
Y-BALL 89,95
VIGILANTE 8 89,95
VIPER 89,95
VIVA FOOTBALL 89,95
VR BASEBALL '99 79,95
VS. (VERSUS) 99,95
WARGAMES 89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 79,95
WCW NITRO 99,95
WILD ARMS 79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98 79,95
WRECKING CREW 99,95
WWF WARZONE (AUG.) 89,95
XENOGRAZY 94,95
ZERO DEVIDE 2 (AUG.) 79,95

APCALYPSE (AUG.) (PSX) 94,95
CONSTRUCTOR (AUG.) (PSX) 89,95
GT 64 CHAMP. ED. (N64) 124,95
F1 WORLD GRAND PRIX (AUG.) (N64) 89,95

POINT BLANK (PSX) 79,95 (inkl. GUN 154,95)
FORSAKEN (PSX) 89,95 (N64) 119,95
TOMB RAIDER 2 (PSX) 89,95
RAYMAN 2 (SEPT.) (PSX) 89,95 (N64) 129,95

APCALYPSE (AUG.) (PSX) 94,95
CONSTRUCTOR (AUG.) (PSX) 89,95
GT 64 CHAMP. ED. (N64) 124,95
F1 WORLD GRAND PRIX (AUG.) (N64) 89,95

POINT BLANK (PSX) 79,95 (inkl. GUN 154,95)
FORSAKEN (PSX) 89,95 (N64) 119,95
TOMB RAIDER 2 (PSX) 89,95
RAYMAN 2 (SEPT.) (PSX) 89,95 (N64) 129,95

BOMBERMAN HERO (OKT.) 89,95
BOMBER MAN 64 89,95
BUCK BUMBLE (SEPT.) 129,95
BUST A MOVE 2 79,95
CRUISIN WORLD 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95

Lösungsheft DM 24,80

BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95

DUAL HEROES 129,95
EXTREME G 99,95
GEX 2 (SEPT.) 129,95
GT RACING SIMULATION '98 (SEPT.) 129,95
F1 WORLD GRAND PRIX (AUG.) 89,95
FIGHTER'S DESTINY 129,95
FORSAKEN 119,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 99,95
G.A.S.P. (SEPT.) 149,95
GOEMON MYSTICAL NINJA 129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION 124,95
IGGY'S RECKIN' BALLS (AUG.) 129,95
INT. SUPERSTAR SOC. '98 (SEPT.) 99,95
LYLAT WAR (OHNE RUMBLE PAK) 89,95
MARIO KART 64 89,95
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
NFL BREAKAWAY HOCKEY 99,95
OLYMPIC HOCKEY '98 129,95
RAMPAGE WORLD TOUR 129,95
RAYMAN 2 (SEPT.) 129,95
SCARS (SEPT.) 129,95
SUPER MARIO 64 89,95
SPEILEBERATER SUPER MARIO 64 24,80
TETRISPHERE 89,95
VIRTUAL CHESS 64 119,95
WALAE COUNTRY C.T. GOLF (AUG.) 119,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 129,95
WCW vs NWO: WORLD TOUR 139,95

BUCK BUMBLE (SEPT.) (N64) 129,95
SHINING FORCE 3 (SAT) 89,95
BURNING RANGERS (SAT) 89,95

BUCK BUMBLE (SEPT.) (N64) 129,95
SHINING FORCE 3 (SAT) 89,95
BURNING RANGERS (SAT) 89,95

TOP-SPIELE ZU
KNALLERPREISEN
NUR SO LANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN
3 DIRTY DWARVES 39,95
ANOK 39,95
BLAM MACHINEHEAD 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
BUST A MOVE 3 39,95
CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIBT 14,95
DARIUS 2 19,95
FORMULA KARTS 39,95
KRAZY IVAN 14,95
MADDEEN '97 14,95
MASS DESTRUCTION 39,95
NASCAR '98 39,95
NBA LIVE '98 39,95
NHL '98 39,95
NHL POWERPLAY 24,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD 79,95
PARODIUS DELUXE 14,95
REVOLUTION X 9,95
ROAD RASH 39,95
SHELLSHOCK 24,95
SOVIET STRIKE 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
THEME PARK 29,95
THUNDERHAWK 2 19,95
TOMB RAIDER 59,95
TORICO 49,95
VIRTUAL GOLF 19,95
VIRTUAL HYDLIDE 24,95
NINTENDO 64
BUST A MOVE 2 79,95
FRANKREICH '98 99,95
INT. SUPERSTAR SOC. 64 89,95
MULTI RACING CHAMP 89,95
TUROK DINOSAUR HUNTER 99,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 +
SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG. 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 89,95
6-PLAYER-ADAPTER 19,95
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) 69,95
BURNING RANGERS 89,95
COMMAND & CONQUER 79,95
COURIER CRISIS 79,95
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 39,95
NBA LIVE '98 24,95
NBA ACTION 98 79,95
NHL '98 39,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 79,95
PANZER DRAGON SAGA - 4 CD'S 89,95
RAMPAGE WORLD TOUR 89,95

RETURN FIRE 89,95
RIVEN - MYST 2 89,95
SEGA TOURING CAR 89,95
SHINING FORCE 3 89,95
SONIC R - SONIC T.T. 99,95
STEOP SLOPE SLIDERS 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
WARCRAFT II 89,95
WINTER HEAT 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95
WORLDWIDE SOCCER '98 84,95
Z 99,95

SEGA SATURN
3 DIRTY DWARVES 39,95
ANOK 39,95
BLAM MACHINEHEAD 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
BUST A MOVE 3 39,95
CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIBT 14,95
DARIUS 2 19,95
FORMULA KARTS 39,95
KRAZY IVAN 14,95
MADDEEN '97 14,95
MASS DESTRUCTION 39,95
NASCAR '98 39,95
NBA LIVE '98 39,95
NHL '98 39,95
NHL POWERPLAY 24,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD 79,95
PARODIUS DELUXE 14,95
REVOLUTION X 9,95
ROAD RASH 39,95
SHELLSHOCK 24,95
SOVIET STRIKE 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
THEME PARK 29,95
THUNDERHAWK 2 19,95
TOMB RAIDER 59,95
TORICO 49,95
VIRTUAL GOLF 19,95
VIRTUAL HYDLIDE 24,95
NINTENDO 64
BUST A MOVE 2 79,95
FRANKREICH '98 99,95
INT. SUPERSTAR SOC. 64 89,95
MULTI RACING CHAMP 89,95
TUROK DINOSAUR HUNTER 99,95

SEGA SATURN
3 DIRTY DWARVES 39,95
ANOK 39,95
BLAM MACHINEHEAD 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
BUST A MOVE 3 39,95
CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIBT 14,95
DARIUS 2 19,95
FORMULA KARTS 39,95
KRAZY IVAN 14,95
MADDEEN '97 14,95
MASS DESTRUCTION 39,95
NASCAR '98 39,95
NBA LIVE '98 39,95
NHL '98 39,95
NHL POWERPLAY 24,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD 79,95
PARODIUS DELUXE 14,95
REVOLUTION X 9,95
ROAD RASH 39,95
SHELLSHOCK 24,95
SOVIET STRIKE 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
THEME PARK 29,95
THUNDERHAWK 2 19,95
TOMB RAIDER 59,95
TORICO 49,95
VIRTUAL GOLF 19,95
VIRTUAL HYDLIDE 24,95
NINTENDO 64
BUST A MOVE 2 79,95
FRANKREICH '98 99,95
INT. SUPERSTAR SOC. 64 89,95
MULTI RACING CHAMP 89,95
TUROK DINOSAUR HUNTER 99,95

SEGA SATURN
3 DIRTY DWARVES 39,95
ANOK 39,95
BLAM MACHINEHEAD 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
BUST A MOVE 3 39,95
CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIBT 14,95
DARIUS 2 19,95
FORMULA KARTS 39,95
KRAZY IVAN 14,95
MADDEEN '97 14,95
MASS DESTRUCTION 39,95
NASCAR '98 39,95
NBA LIVE '98 39,95
NHL '98 39,95
NHL POWERPLAY 24,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD 79,95
PARODIUS DELUXE 14,95
REVOLUTION X 9,95
ROAD RASH 39,95
SHELLSHOCK 24,95
SOVIET STRIKE 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
THEME PARK 29,95
THUNDERHAWK 2 19,95
TOMB RAIDER 59,95
TORICO 49,95
VIRTUAL GOLF 19,95
VIRTUAL HYDLIDE 24,95
NINTENDO 64
BUST A MOVE 2 79,95
FRANKREICH '98 99,95
INT. SUPERSTAR SOC. 64 89,95
MULTI RACING CHAMP 89,95
TUROK DINOSAUR HUNTER 99,95

SEGA SATURN
3 DIRTY DWARVES 39,95
ANOK 39,95
BLAM MACHINEHEAD 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
BUST A MOVE 3 39,95
CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIBT 14,95
DARIUS 2 19,95
FORMULA KARTS 39,95
KRAZY IVAN 14,95
MADDEEN '97 14,95
MASS DESTRUCTION 39,95
NASCAR '98 39,95
NBA LIVE '98 39,95
NHL '98 39,95
NHL POWERPLAY 24,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD 79,95
PARODIUS DELUXE 14,95
REVOLUTION X 9,95
ROAD RASH 39,95
SHELLSHOCK 24,95
SOVIET STRIKE 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
THEME PARK 29,95
THUNDERHAWK 2 19,95
TOMB RAIDER 59,95
TORICO 49,95
VIRTUAL GOLF 19,95
VIRTUAL HYDLIDE 24,95
NINTENDO 64
BUST A MOVE 2 79,95
FRANKREICH '98 99,95
INT. SUPERSTAR SOC. 64 89,95
MULTI RACING CHAMP 89,95
TUROK DINOSAUR HUNTER 99,95

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

0049 // 85 17 37 77

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

MÜLLER VIDEOSPIELE



NINTENDO⁶⁴



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

ACHTUNG !
**BRAUCHE DRINGEND EURE
GEBRAUCHTEN SPIELE UND
KONSOLEN**
SONY PLAYSTATION + N 64.
ZAHLE BAR ODER TAUSCH.

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

NINTENDO 64 1.990,-

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 999,-

SONY PLAYSTATION Jetzt mit Dual Shock Controller 1.990,-

GRAND TURISMO 699,-	DEAD or ALIVE 699,-
V - BALL 799,-	CARDINAL SYN 799,-
ALUNDRA 799,-	STREETFIGHTER Coll. 799,-
POINT BLANK 599,-	NEWM. HAAS RACING 599,-
KULA WORLD 699,-	HEART OF DARKNESS 799,-
FIFA SOCCER 98 799,-	Collin McRae RALLY 799,-
VIGILANTE 8 799,-	J.McGrath SUPERCROSS 799,-
FRANKREICH 98 799,-	DUAL SHOCK CONTR. 499,-

**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

TEX MURPHY



Endlich konnte ich den fünften Teil von Tex Murphy (Untertitel "Overseer") in meinen Händen halten. Schnell installierte ich das Spiel (insgesamt fünf CD Rom's) und schon ging's los:

Wir schreiben mittlerweile das Jahr 2039 und Tex erzählt uns von seinem ersten Fall.

Nach einem netten Intro geht's auch gleich los, aber leider etwas gehemmt, denn die Steuerung erweist sich als etwas kompliziert: mit den Coursertasten bewegt man Tex durch die einzelnen Räume und mit einigen anderen Tasten (die leider unübersichtlich auf der Tastatur angeordnet sind) verändert man den Blickwinkel etc...

Doch ist man erst mit der eher komplizierten Steuerung vertraut, gehen die Kommandos recht flott.

Zu Beginn findet man sich in Tex' Büro wieder, wo man so gut wie alles angreifen, bewegen und einstecken kann.

Nach kurzer Zeit erscheint eine äußerst attraktive Blondine im Büro, die mich, oder besser Tex um Hilfe bittet.

(Natürlich kann man bei so einer Schön-

heit schwer "Nein" sagen) Und so startet ein neuer Fall für den Privatdetektiv.

Der Spielaufbau ist zwar logisch durchdacht, dennoch gibt es Szenen, in denen nur ausprobieren hilft.

(Allerdings nützt es nichts, einfach alle Dinge am Bildschirm zu bewegen, bei denen sich der Mousescourser verändert, sondern meistens wird vom Spieler logisches denken und handeln verlangt. So kann zum Beispiel eine Antwort die man gibt, eine andere Person verstimmen, so dass sie keine Auskunft mehr gibt.

Der beste Weg ist immer noch höflich und ehrlich mit den anderen Leuten zu reden.)

Die "Denkeinlagen" in diesem Adventure nehmen einen großen Teil des Spiels ein.

Einen Schlüssel zu finden um eine verschlossene Schublade zu öffnen gehört da noch zu den einfachsten Dingen.

Schwieriger wird es da schon, wenn es gilt eine Zugangskarte für einen Computer zu finden und dann auch noch den Code zu knacken. Allerdings hält hier das Game eine nette Hilfe bereit:

Während man im Profi - Modus auf jede Hilfe verzichten muß, kann man im Anfänger - Modus jederzeit eine Hilfedatei aufrufen, die einem Tips gibt, wie man das Rätsel lösen könnte, an dem man gerade verzweifelt.

Leider ist nun mal nichts auf der Welt gratis und so muß man auch für diese Hilfe zahlen und zwar in Form von Punkten, die man sich durch gelöste Aufgaben erarbeitet hat. Was soll's, immerhin kann man sich ab und zu zurücklehnen und eine hübsche Videosequenz betrachten, in der der niemals um einen coolen Spruch verlegene Tex gerade jemanden befragt oder einfach nur so mit ihm plaudert.

Ein sehr gutes und ausführliches Handbuch und ein unterhaltsamer Sound runden dieses exzellente Spiel ab, daß es auch ohne Gewalt und Blut, sondern mit seiner spannenden Geschichte schafft, den Spieler lange zu unterhalten und für einige durchspielte Nächte zu sorgen.

Ingo Suppan



TEX MURPHY - OVERSEER

GRAFIK		73 %
SOUND/MUSIK		70 %
SPIELBARKEIT		90 %
MOTIVATION		89 %
STEUERUNG		68 %
HANDBUCH		87 %

GESAMTNOTE:

80 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

EIDOS

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGBH

01-285-86-85

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 399,-

HARDWARE:

> PENTIUM 133, MIND.16MB RAM,150 MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, 1 SPIELER
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, KEIN 3D

PERON



"Was soll ich bloß von diesem Spiel halten?" war mein erster Gedanke, denn als ich "Peron" installierte und dann zum ersten mal spielte, wußte ich nicht so recht, was ich damit Anfängen sollte.

Da kullerten von vier Seiten kleine Pillen in die Bildschirmmitte und meine Aufgabe wäre nun diese irgendwie einzuordnen, aber wie?

Also schnell einen Blick ins Handbuch werfen und sich auskennen dachte ich mir.

Leider war dem aber nicht so, denn ein Handbuch war praktisch gar nicht vorhanden, sondern nur einige Zeilen auf einem Zettel.

Immerhin konnte ich in Erfahrung bringen, was ich eigentlich bei "Peron" zu tun habe, nämlich:

Es gibt vier verschiedene Pillensorten (rot, grün, gelb und blau), die man in einer Reihe zu je drei Stück einordnen muß, damit sie sich auflösen. Klingt furchtbar banal, ist es aber bei weitem nicht, denn die Programmierer haben sich da so einige nette Schwierigkeiten einfallen lassen:

Zunächst einmal muß gesagt werden,

daß es im Zentrum drei Kreise gibt, die sich unabhängig voneinander in jede Richtung drehen können (linke und rechte Maustaste) bzw. Mit einem Mausklick ins Zentrum der Kreise sich alle gleichzeitig drehen.

Wenn man also jetzt eine Pille in den inneren, eine in den mittleren und eine in den äußeren Kreis gibt, so löst sich die Reihe auf, allerdings hat man dazu nicht ewig Zeit, denn die Pillen die nachkommen, müssen so schnell wie möglich ins Spiel gebracht werden, da sonst das "Game Over" droht.

Weiters kann es vorkommen, das der innerste Kreis z.B. rot aufleuchtet, was bedeutet, daß man zuerst eine rote dreier Kette auflösen muß, bevor es weiter geht. Natürlich kommt in so einer Situation nie die Farbe die man braucht und so kann es leicht passieren, daß die Kreise vollgefüllt sind und das Spiel verloren ist. Als einzige Hilfe gibt es vier "Parkplätze", auf denen man bis zu vier Pillen "zwischen parken" kann wenn sie einem im Weg sind.

Obwohl ein Handbuch nicht vorhanden ist und man einiges im Spiel erst selbst herausfinden muß, ist es eine willkommene Abwechslung für alle Spieler, die

lieber "denken anstatt zu schießen".

Greenwood hat eindrucksvoll bewiesen, daß man weder einen super Sound, noch eine spitzen Grafik benötigt, um einen Spieler für Stunden an den Computer zu fesseln, solange die Motivation stimmt!!!

Ingo Suppan

PERON

GRAFIK		60 %
SOUND/MUSIK		35 %
SPIELBARKEIT		100 %
MOTIVATION		100 %
STEUERUNG		100 %
HANDBUCH		0 %

GESAMTNOTE:

66 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

GREENWOOD ENTERT.

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELS GMBH
01-285-86-85-0

GENRE:

DENKSPIEL

RICHTPREIS:

CA.ÖS 369,-

HARDWARE:

>486DX2/66, MIND.8MB RAM, >10 MB FESTPLATTE,
>2X CD, SVGA, WIN95, KEINE 3D UNTERST.
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1 SPIELER

ARMY MEN

Keine schlechte Idee, Plastiksoldaten Krieg spielen zu lassen, an dem sich keiner stößt, wo alles erlaubt und Brutalität ohne Blutvergießen Trumpf ist.

Die Rede ist von "Army Men", einer 3 DO-Umsetzung mit dem Ziel, die bekannten Zinnsoldaten (auch wenn sie bei diesem Game aus Plastik geformt sind) in unzählige Schlachten zu schicken. Hauptplastikmandler bei Army Men ist ein Söldner namens Sarge, der in der Folge so manches Gemetzel anrichtet und mit seinen Kameraden über 30 Missionen zu überstehehn hat. Hier sind wir auch schon beim größten Plus des Games,

den Missionen angelangt. Diese sind ungemein vielfältig und umfangreich ausgefallen, die Ausrüstungen der Soldaten reichen für jede nur erdenkliche Art des Einsatzes bei weitem aus. Gemeinsam mit dem gelungenen Mehrspielermodus, der bis zu vier Spielern herrlich kindliche (der Plastiklook von Soldaten und Gefährt kann wirklich einiges) und doch harte Schlachten ermöglicht, bilden sie die Pluspunkte des Games. Ganz schwache Intelligenz der Gegner, jedoch oft auch der eigenen Kameraden, ungenaue Kollisionsabfragen, eine nicht minder harkelige Steuerung und auch nicht ganz zeitgemäße (wenn auch innovative) Grafik lassen das Spiel weit ab anderer Kriegssimulationen rangieren. Hier hätten die Programmierer einfach genauer arbeiten müssen, hätten speziell an der Steuerung feilen und die frustrierenden Ungenauigkeiten (Sarge bleibt unverständlicherweise an jeder Menge Hindernissen, die sich gar nicht

in seiner unmittelbaren Nähe befinden, hängen) ausschalten müssen. So bleibt nur der gelungene Mehrspielermodus übrig, der trotz dünnem Sound sehr viel Spaß bereitet. Im großen und ganzen fällt mir zu Army Men leider nur folgender Schlußsatz ein: "Gute Idee, mangelnde Aus-

führung"

Das ist speziell aufgrund der wirklich innovativen Spielidee sehr schade, denn damit hätte man wesentlich mehr erreichen können als nur ein durchschnittliches Game mit vielen auffälligen Fehlern. Aber wer weiß, vielleicht werden ja bei Teil 2 dieser Simulation all die Fehler ausgemerzt!

Thomas Gehring

ARMY MEN

GRAFIK		70 %
SOUND/MUSIK		65 %
SPIELBARKEIT		70 %
MOTIVATION		72 %
STEUERUNG		62 %
HANDBUCH		71 %

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL



HERSTELLER:

3DO

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGMBH
01-285-86-85

GENRE:

KRIEGSSIMULATION

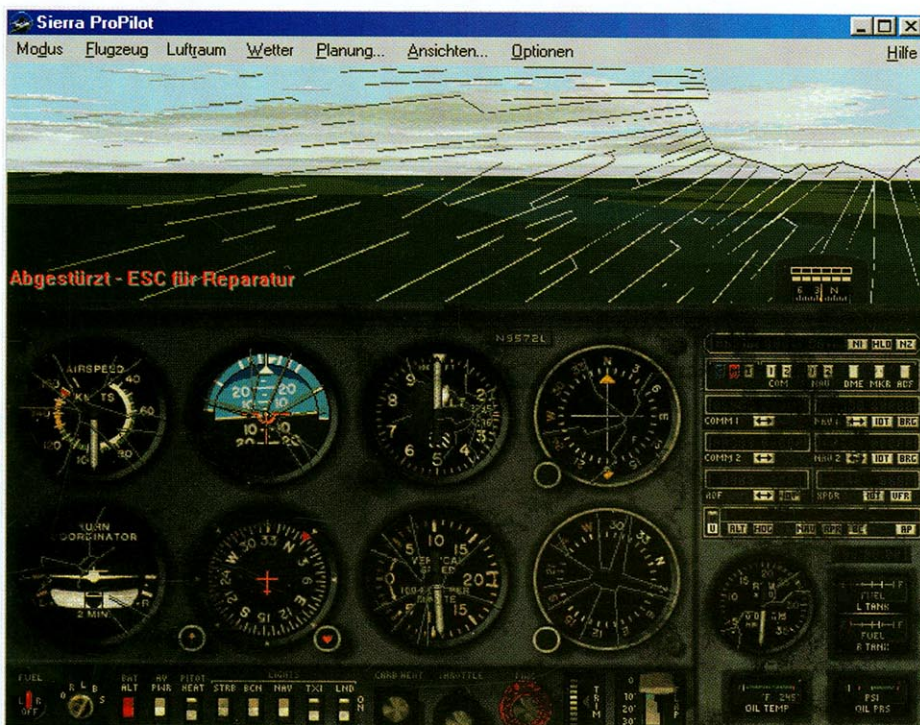
RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

>PENTIUM 90, MIND.16MB RAM,115-150 MB FEST-
PLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, 1-4 SPIELER
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, KEIN 3D

PRO PILOT



Nach langen Monaten des Wartens ist es nun endlich die Zeit des Darbens vorbei. Gespannt nehme ich den Karton des nun auch in Deutsch erhältlichen Flugsimulators 'Pro Pilot' des renomierten Herstellers Sierra in Empfang. Als aktiver Pilot will ich die Simulation unter anderem auch auf Realitätsstreue untersuchen.

Der Karton enthält eine Installationsanleitung, ein Handbuch und drei CD-ROMs, welche die europäische Szenerie, die amerikanische Szenerie und weitere Utilities enthalten. Die aktuelle Testkonfiguration besteht aus einem Pentium II 300 MHz mit 64 MB Mainstorage und übertrifft somit die geforderten Werte. Nachdem ich mit dem Flugzeug meistens von Wien-Schwechat starte und deshalb das Flugplatzumfeld sehr gut kenne, entschliefte ich mich mit der europäischen Szenerie zu starten und lege die entsprechende CD-ROM in das Laufwerk ein.

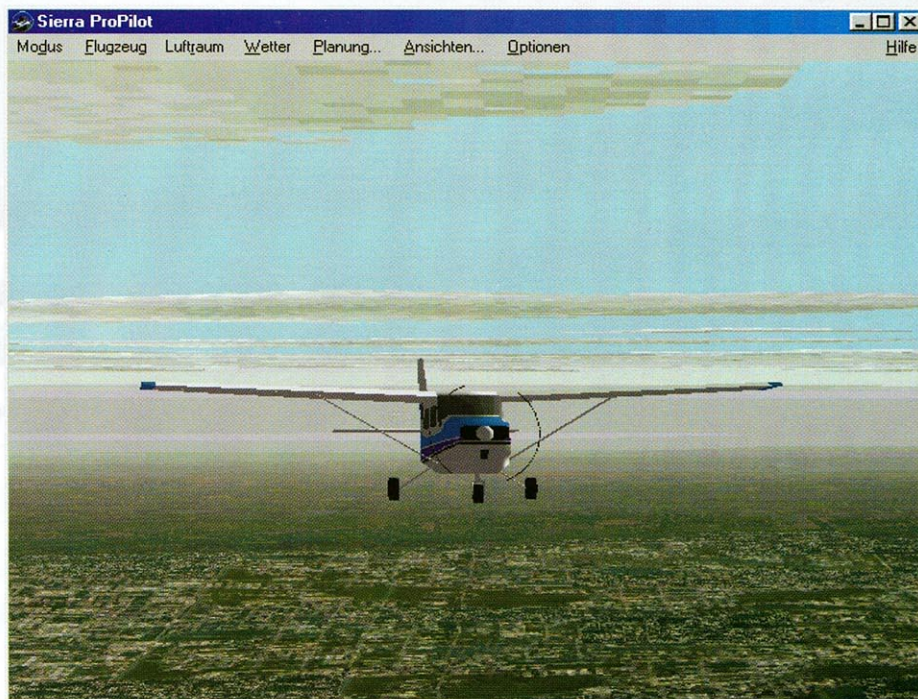
Ohne weiteres Zutun wird die Intro zur Simulation gestartet. Die gebotene Grafik und der professionelle Stereo-Sound des Funkverkehrs sind absolut das beste, was ich in einem Flugsimulator dieser Preiskategorie bisher erfahren habe. Ich lasse den Vorspann genüsslich zu Ende laufen und führe die Installationschritte, die schnell und leicht durchzuführen sind, intuitiv durch. Ich entscheide mich für eine Vollversion, wobei 538 MB Daten auf meine Festplatte transferiert werden. Nach einem Reboot der Maschine kann ich nun endlich die Simulation starten und in wenigen Minuten werde ich wissen, ob sich das lange Warten gelohnt hat. Neuerlich drängt sich die Intro in den Vordergrund, kann aber durch die Esc-Taste rasch beendet werden. Die Simulation beinhaltet mehrere vordefinierte Flugzeugtypen und ich wähle zuerst eine gutmütige und leicht fliegbare CESSNA 172 R, die ich auch aus der Praxis kenne, aus. Menuegeführt positioniere ich das Flugzeug in Schwechat auf der Startbahn 29, deren Verlänge-

rung in westlicher Richtung über das Stadtgebiet von Wien führt.

Wie in Wirklichkeit empfiehlt es sich die Checkliste Punkt für Punkt durchzugehen, um unter anderem ein Absterben des Motors wegen Spritmangel zu vermeiden, weil man vergessen hat den Treibstoffhahn aufzudrehen.

Maussensitive Bereiche am grafisch und realitätsnah sehr gut gelungenem Armaturenbrett lassen die meisten für die Fliegerei notwendigen Aktionen, wie Landeklappen und Fahrwerk aus/einfahren, Kommunikations- und Navigationsinstrumente bedienen, leicht von der Hand gehen.

Der Blick aus dem Cockpit auf die Startbahn erzeugt etwas Frustration in mir. Das hier gebotene an grafischer Auflösung habe in anderen Simulationen dieser Preiskategorie schon wesentlich besser implementiert gesehen. Ich schiebe den Gashebel bis zum Anschlag auf das Leistungsmaximum, was augenblicklich durch ein Anschwellen des Motorengeräuschs in den Stereoboxen quittiert wird. Die Maschine beschleunigt und hebt nach Erreichen der Takeoff-Speed fast von selbst von der Startbahn ab und ich fliege in Pistenverlängerung weiter um mir Wien aus der Luft anzusehen. Die Sicht auf das Umfeld würde ich eher in die Kategorie 'Mißlungener Versuch einer Landschaftsabbildung' einordnen - andere Simulationen können das wesentlich besser !! Am Flugverhalten der einzelnen Flugzeuge gibt es in den 'Normalfluglagen' nur wenig auszusetzen. Wirklichkeitsnah reagieren die Flugzeuge auf die Ruder-



ausschläge und Veränderungen im 'Powersetting'. Die der Simulation zugrundeliegenden mathematischen Formeln lassen jedoch offenbar keinen praxisnahen Kunstflug zu, denn der Versuch die Maschine sauber durch einen Looping zu ziehen endet in einem Strömungsabriss mit anschließendem 'Pumpen' des Flugzeugs. Der Simulator ist zwar über die Tastatur bedienbar, für den praktischen Einsatz empfehle ich einen Joystick, weil hier die Information über den Zustand der Ruderausschläge verfügbar ist. (Enthusiasten sei auf die optional verfügbare Bedienkonsole hingewiesen. Diese Konsole ermöglicht die direkte Bedienung des Simulators über physische Schalter und Potentiometer. Eine Bestellkarte liegt dem Simulator bei). Der Flugsimulator eignet sich in erster

Linie für (angehende) Piloten, denen ein natürliches Flugverhalten wichtiger ist, als die gebotene Grafik.

Für erste Flüge und das Hineinschnuppern in die Welt der Fliegerei ist das mitgelieferte Handbuch sehr hilfreich, weil es die Grundlagen der Aerodynamik und Flugnavigation von Grund auf erklärt und damit auch für Anfänger geeignet ist. Aktive Piloten werden an der Durchführung von Instrumentenflugverfahren ihre Freude finden, weil alle Funknavigationshilfen zur Verfügung stehen.

PS: Anfragen von Fluginteressierten wegen eines Ausflugs wird die Redaktion gerne weiterleiten.

Wolfgang Hauser

(Anm.d.Red.: wir hoffen Du meinst einen echten Flug und leiten alle Anfreagen gerne weiter Tel.: 01-278-01-56)



PROPILOT

GRAFIK LANDSCHAFT	50 %
GRAFIK INSTRUMENTE	85 %
SPIELBARKEIT	80 %
MOTIVATION	60 %
STEUERUNG	90 %
HANDBUCH	95 %

GESAMTNOTE:

77 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

SIERRA

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

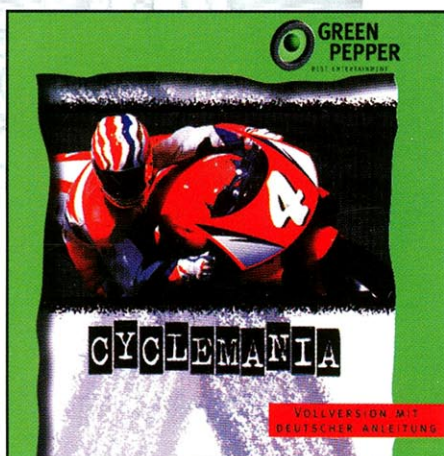
FLUGSIMULATOR

RICHTPREIS:

CA.ÖS 919,-

HARDWARE:

> PENTIUM 133, MIND.16MB RAM, 285-585 MB FEST-PLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1 SPIELER
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, JOYSTICK

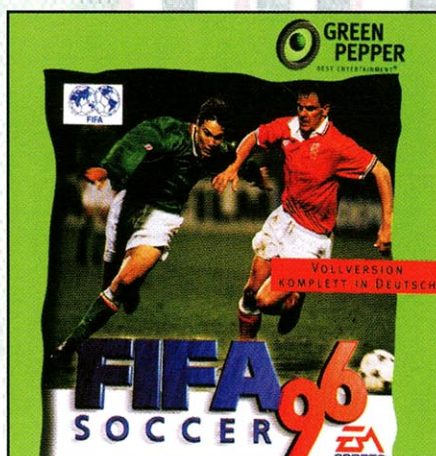


Biker aller Länder vereinigt euch, schwingt euch auf die Maschinen und startet die Motoren. Mit Cyclemania in der Green Pepper Serie zum absoluten Superpreis geht jetzt die Post ab.

Verschiedenste Hindernisse und Gefahren lauern auf die virtuellen Biker, denn jede Menge fiese Ölspuren oder haarige Kurven machen dem Spieler das Leben schwer. Hier kann man nicht so einfach nur den Gashahn voll aufdrehen und brettern was das Zeug hält. Hirn und Verstand sind gefragt, wenn die Streckenführung einfach Dosierung verlangt und dann auch noch die gegnerischen Maschinen gehörig Druck machen. Du wählst Dein heißes Eisen aus insgesamt sechs verschiedenen Modellen, begibst Dich auf einen der fünf Kurse und wirst im "aggressiven Modus" auch noch für das Attackieren der Gegner belohnt. Ein Game, das seinen Preis zu hundert Prozent rechtfertigt.

Hersteller: Accolade
Testmuster: Darius
Handels GmbH
01-2858685-0

Richtpreis: öS 179,-
Hardware: >386DX 33, >4 MB RAM, >2x CD-ROM, >MS-DOS 5.0, 1,5 MB freier Festplattenspeicher, SVGA, Soundblaster od. komp., Joystick empfohlen, keine 3 D Unterstützung, 1 Spieler

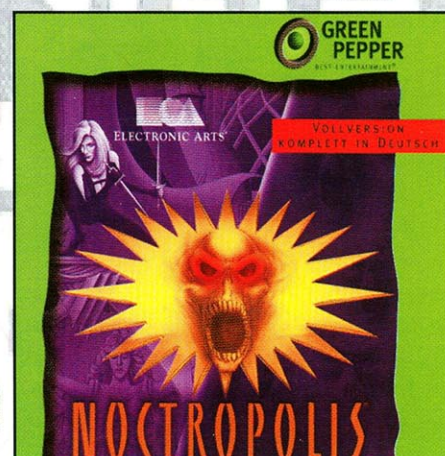


Fifa Soccer ist jedem Fußballfreak ein Begriff und nun gibt es die 96 er Ausgabe auch in der Green Pepper Serie. Nicht hundertprozentig zeitgemäß, aber immer noch ein Spiel, das Spaß macht und das mit guter Grafik zu gefallen weiß.

In 12 internationalen Ligen kann sich der Zocker austoben, macht Doppelpasses und Volleys, findet sage und schreibe 3.500 virtuelle Spieler vor und spielt in drei verschiedenen Modi (Turnier, Saison und Finale). Dank der Motion Capturing Methode wirken die Kicker relativ lebensecht und die Virtual Stadium Technologie macht es möglich, den Spielverlauf aus beliebigen Kameraperspektiven zu betrachten. Mittels Modem kann man bis zu vier Spieler einbeziehen und dem Game den richtigen Touch verleihen. Die Videosequenzen (in Summe 15 Minuten lang!) tun das Ihre zu einem sehr guten Gesamteindruck Ein (nicht ganz zeitgemäßes) Hammerspiel!

Hersteller: Electronic Arts
Testmuster: Darius
Handels GmbH
01-2858685-0

Richtpreis: öS 179,-
Hardware: >486DX/66, >8 MB RAM, >2x CD-ROM, >MS-DOS 5.0, 1 MB freier Festplattenspeicher, SVGA, Soundblaster od. komp., Maus, keine 3 D Unterstützung, 1-4 Spieler (Modem)

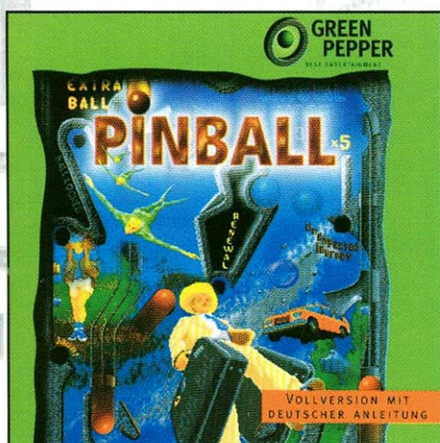


Es ist die Geschichte des Comic-Produzenten Peter Grey, dessen Leben langsam den Bach runter geht. Seine Geschäfte gehen schlecht und seine Frau ist mit seinem besten Freund durchgebrannt. Nun sucht er Zuflucht in der Welt des Comic-Helden Darksheer, was ihm fast zum Verhängnis wird.

Ein absolut abgedrehtes Game mit unglaublicher Story präsentiert Electronic Arts nun ebenfalls in der preislich attraktiven Green Pepper Serie von Novitas. Du begleitest Peter Grey auf seiner Reise durch die phantastische Welt des Comics und versuchst mit ihm und dem Superhelden Darksheer die Stadt Noctropolis aus den Klauen des Bösen zu befreien. Es ist eine Welt der Gier, der Wollust und der Versuchung und es macht sich schier uneingeschränkte Verzweiflung in jeder Phase des Games breit. Kann Peter Grey lange genug durchhalten, um den Lauf des Schicksals zu beeinflussen?

Hersteller: Electronic Arts
Testmuster: Darius
Handels GmbH
01-2858685-0

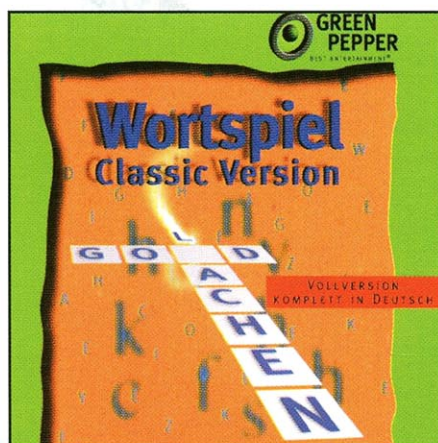
Richtpreis: öS 179,-
Hardware: >386DX 33, >4 MB RAM, >2x CD-ROM, >MS-DOS 5.0, SVGA, Soundblaster od. komp., Maus, keine 3 D Unterstützung, 1 Spieler



Flippern was das Zeug hält und solange es die Finger aushalten, die Kugel über Rampen treiben und den Highscore in ungeahnte Höhen treiben. Das alles spielt sich bei "Pinball" aus dem Hause Doka Company ab.

Du hast bei diesem Game die Wahl zwischen fünf verschiedenen Tischen, die allesamt sicher nicht an die grafische Qualität von "Balls of Steel" herankommen und auch nicht die Ballphysik von "Addiction Pinball" haben, aber doch gutes Mittelmaß bieten. Jeder Table (Black Ritual, Crystal Moon, Ghost, Phaeton und Travel) hat so seine Tücken und Gemeinheiten und präsentiert sich in netter Optik. Der Sound kommt ebenfalls recht gut rüber, die Highscoretabellen motivieren den Spieler und so bietet dieses Game wochenlangen Spielspaß für die ganze Familie - und das zum absoluten Hammerpreis!

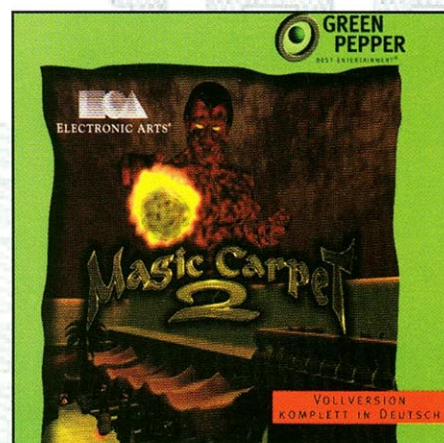
Hersteller: Doka Company
 Testmuster: Darius HandelsgmbH
 01-2858685-0
 Richtpreis: öS 179,-
 Hardware: >486DX 2 50, >4 MB RAM, >2x CD-ROM, >MS-DOS 5.0, Win 95, 13 MB freier Festplattenspeicher, >VGA, Soundblaster od. komp., keine 3 D Unterstützung, 1 Spieler



Das Spiel für die ganze Familie aus dem Hause Diamond Software wurde uns ebenfalls von der Firma Darius HandelsgmbH aus Wien zur Verfügung gestellt. Mit "Worträtsel" haben Jung und Alt Spaß und der Lerneffekt ist auch nicht zu unterschätzen.

Ähnlich dem weltbekannten Brettspiel Scrabble müssen die passenden Worte gefunden werden und das entweder gegen bis zu drei Computergegner oder eben im Kreise der Freunde oder der Familie. Schön anzusehende Grafik und netter Sound machen jedes Spiel zu einem Erlebnis und der Spaßfaktor in der Runde bleibt ebenfalls lange erhalten. Die wirklich benutzerfreundliche Bedienung macht es auch den Jüngsten unter uns nicht schwer, schnell in das Spiel zu finden. Diese Umsetzung des Klassikers ist gelungen und schafft Freude für Monate.

Hersteller: Diamond Software
 Testmuster: Darius HandelsgmbH
 01-2858685-0
 Richtpreis: öS 179,-
 Hardware: >386DX 40, >4 MB RAM, >2x CD-ROM, >MS-DOS 5.0, 4MB freier Festplattenspeicher, VGA, Soundblaster od. komp., Maus, keine 3 D Unterstützung, 1-4Spieler



Magic Carpet 2, ein Begriff für alle Actionfreunde ist nun ebenfalls in der Green Pepper Serie erschienen. Nun ist der Zauberlehrling für jedes Geldbörse bereit, in die Unterwelt zu reisen und den Mächten der Dunkelheit entgegentreten.

Fliege auf Deinem magischen Teppich mitten hinein in das Abenteuer, bestehe die wahnwitzigsten Kämpfe mit unglaublichen Kreaturen und rette die Welt vor dem Bösen. Es wird Dich jede Menge Energie und Reaktionsvermögen kosten, willst Du die Fights unbeschadet überstehen, den furchterregenden Wissuluth vernichten und als Held zurückkehren. Bombastische Grafik und ein hervorragender Sound machen die gefährliche Reise des Zauberlehrlings zu einer Augen- und Ohrenweide für den Spieler. Das Spiel hat trotz seines relativen Alters nichts von seiner Faszination eingebüßt und sollte in keiner Sammlung fehlen.

Hersteller: Electronic Arts
 Testmuster: Darius HandelsgmbH
 01-2858685-0
 Richtpreis: öS 179,-
 Hardware: >486DX/66, >8 MB RAM, >2x CD-ROM, >MS-DOS 5.0, 9 MB freier Festplattenspeicher, SVGA, Soundblaster od. komp., Maus, keine 3 D Unterstützung, 1 Spieler



Kannst Du im Notfall Verletzte richtig erstversorgen? Kennst Du die dafür notwendigen und lebensrettenden Handgriffe? Wenn nicht, dann solltest Du schleunigst in die neue Software aus dem Hause Hörzu reinschauen, die all diese Bereiche anschaulich und verständlich erläutert.

Erste Hilfe, so der Name dieses Produkts zeigt die Maßnahmen zur Lebensrettung in prekären Situationen, veranschaulicht im ersten Teil die "Werkzeuge" der Ersten Hilfe anhand von Animationen, Videoclips und Grafiken, simuliert im zweiten Teil Notfallsituationen, bei denen Du dann ohne Scheu Dein Wissen einsetzen kannst und rundet durch das Quiz im dritten Teil die Sache hervorragend ab. Die Grundkenntnisse werden aufgefrischt, das Erlernte gefestigt und durch das angeschlossene Quiz dann quasi "abgeprüft". Eine hervorragende Idee, die sich für die ganze Familie bestens eignet und in Zusammenarbeit mit den Johannitern, der Medizinischen Hochschule Hannover und dem Rettungshubschrauber Christoph 4 umgesetzt wurde.

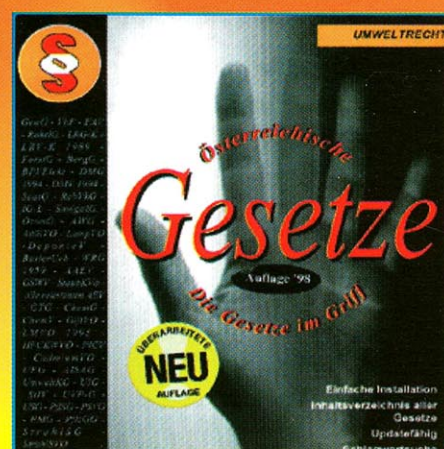
Hersteller: Hörzu Software
Testmuster: Dynamic Systems
03614-50050
Preis: öS399,-
Hardware: > 486 DX 33, > 8 MB RAM, >4 x CD ROM, Win 3.1 oder Win 95, Soundblaster od. komp. SVGA Grafikkarte mit 256 Farben



Ja, ja, wenn's das alles nur schon zu meiner Zeit gegeben hätte, dann wäre die Führerscheinprüfung wesentlich leichter von der Hand gegangen. Denn jetzt ist er da, rechtzeitig zur Computerführerscheinprüfung: Der interaktive Führerschein aus dem Hause Chocolate Multimedia Productions.

Das Ding ist einfach ein Hammer, denn auf diesen beiden CD-ROM, die übrigens auch auf Mac's läuft, sind alle (!) 1.350 Prüfungsfragen drauf, wodurch sich jede Streßsituation problemlos bereits zu Hause simulieren läßt. Selbstverständlich finden wir im Interaktiven Führerschein nicht nur simple Fragen, sondern auch Videosequenzen, hochwertige 3D Animationen, Tabellen, Fotos, Grafiken und vorallem hervorragend ausgefallener und leichtverständlicher Sprechertext. Perfektes Hilfsmittel für Fahrschüler und auch für Leute, die ihr Wissen ein wenig auffrischen wollen. Etwas Besseres auf diesem Gebiet ist uns noch nicht untergekommen

Hersteller: Chocolate Prod.
Testmuster: Darius Handels-GmbH
Richtpreis: öS 699,-
Hardware: PC: >486 DX 33, >8MB RAM, >2x CD, Win 95, Soundblaster od. komp., Maus
MAC: >68040, >8MB RAM, > 2xCD, System 7.x oder höher, 16 Bit Soundkarte



Halleluja, was bin ich froh, daß es dieses Programm nun endlich gibt. Wie wäre ich sonst zu den entsprechenden Paragraphen im Düngemittelgesetz 1994 gekommen? Jetzt aber habe ich jeden nur erdenklichen Gesetzestext jederzeit bei der Hand, denn jetzt gibt's die österreichischen Gesetze in der neuen Auflage!

Es ist so verdammt umfangreich, dieses Nachschlagewerk, es verfügt über unheimlich simple Suchfunktionen, man kann den entsprechenden Abschnitt in ein Textverarbeitungsprogramm kopieren, ihn einfach ausdrucken und bekommt auch innerhalb der Texte sinnvolle Querverweise. Ein Abkürzungswörterbuch mit Schnellsuche schafft binnen Sekunden Klarheit über einen gesuchten Paragraphen. Ein überaus umfangreiches und sehr leicht zu installierendes Nachschlagewerk für jeden, der irgendwann mit den Gesetzen (oder besser deren unübersichtlichen Texten) zu tun hat, ob nun rein zur Information zu Hause oder auch für das zeitweilige Blättern im Büro. Sollte eigentlich in keiner Infotainment-sammlung fehlen, man weiß ja nie, wann und wofür man diese Software brauchen kann.

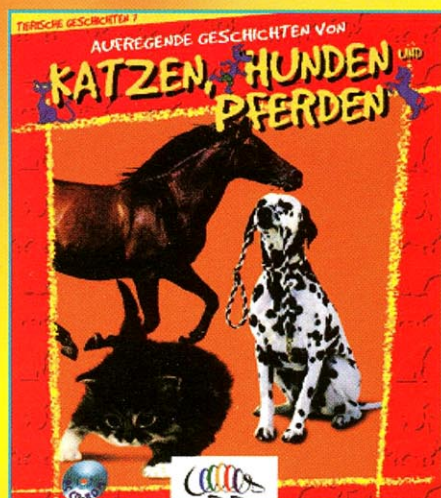
Hersteller: Bogart GmbH
Testmuster: Dynamic Systems
03614-50050
Richtpreis: öS 369,-
Hardware: >486 DX 33, >8MB RAM, >2x CD, MSDOS ab Version 5, Win 3.1 oder Win 95, Soundblaster od. komp., Maus

FAZIT: GUT

FAZIT: SEHR GUT

FAZIT: BEFRIEDIGEND

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



Die Geschichte von Hunden, Katzen und Pferden erzählt dieses wunderbare virtuelle Buch, welches für jedes tierliebe Kind unbedingt zu empfehlen ist.

Lustige Zeichentrickanimationen und schöne Videosequenzen aus dem Tierreich machen das Blättern zu einem unterhaltsamen und lehrreichen Rundgang durch die Welt der besten Freunde der Menschen.

Alles was Kinder schon immer zu diesen Themen wissen wollten, wird hier in faszinierenden Geschichten zum Zuhören, herrlichen Tierfotos der besten Fotografen und lustigen Zeichentrickfilmen erklärt. Ein tierisches Vergnügen für die Kleinen, die dabei unbewußt lernen und hervorragenden Überblick über die einzelnen Rassen erhalten. Sie erfahren Wissenswertes über die Verhaltensmuster der Pferde, die auch die "Söhne des Windes" genannt werden, folgen der Spur unserer treuen Hunde in die Wälder, wo ihre Ahnen noch heute als Wölfe auf die Jagd gehen und entdecken das Geheimnis der 7 Leben einer Katze. Eine grandiose Software, die besser nicht hätte ausfallen können.

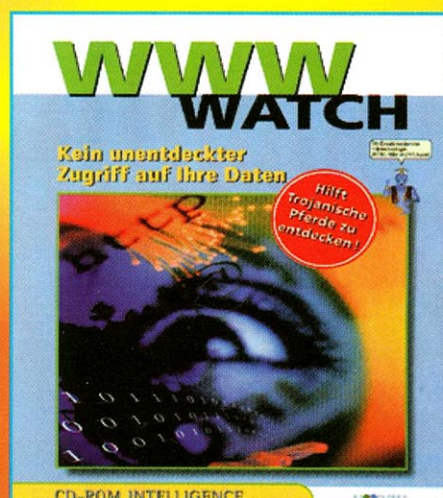
Hersteller: Infogrames
Testmuster: Dynamic Systems
03614-50050
Richtpreis: öS 239,-
Hardware: >486 DX 33, >8MB RAM, >2x CD, Win 3.1 oder Win 95, 5 MB freier Festplattenspeicher, Soundblaster od. komp., Maus



Ob Microsoft sehr viel Freude mit dieser erschienen Software haben wird? Mit Softmaker Office 8.0 ist ein Programm erschienen, das Word, Excel und Access ersetzen kann. Billy Boy wird jubeln!

Das Programm aus dem Hause Top Ware bietet drei Teilbereiche, nämlich den TextMaker (ein Word-ähnliches Produkt, welches durch die Einbindung von Bildbearbeitung, Illustration und integrierter Adressdatenbank beachtliches Format hat), den DataMaker (eine professionelle Datenbank, die unter anderem auch dBase III Plus und dBase IV Datenbanken direkt öffnen kann und einen integrierten Berichtseditor hat) und den sogenannten PlanMaker, der ausgetüftelte Kalkulationen und gleichzeitige grafische Darstellung ermöglicht. Es war uns in der kurzen Zeit nicht möglich, die Software auf Ihre Alltagstauglichkeit in einem Dauertest zu prüfen, werden dies aber in einer der nächsten Ausgaben nachholen. Der erste Eindruck von Softmaker Office 8.0 ist jedenfalls hervorragend und verspricht interessante Möglichkeiten abseits der Microsoft Dynastie.

Hersteller: Topware
Testmuster: Dynamic Systems
03614-50050
Preis: öS 399,-
Hardware: > 486 DX 33, > 8 MB RAM, >2 x CD ROM, 20 MB freier Festplattenspeicher, Win 3.1, Win 95 oder Win NT, Soundblaster od. komp. SVGA Grafikkarte mit 256 Farben



Na da werden alle Surfer aber Augen machen, denn nun ist eine Software auf den Markt gekommen, die während einer Sitzung die Vorgänge überwacht und protokolliert. Weiters werden alle Veränderungen des Systems zuverlässig gelöscht.

Weißt Du eigentlich, daß beim Surfen im Internet eine Unmenge an Dateien und kleine Programme (Applets, Cookies oder Plug-Ins) über das Modem übertragen und im Hintergrund auf Deinem Rechner installiert werden?

Durch die Verwendung von "www watch", welches aus drei Teilbereichen besteht, wird sowohl durch die permanente Untersuchung (WebScan), das Löschen mehrfach verwendeter Dateien verhindert, durch die Systemüberwachung (WebWatch) die Zugriffe auf das Dateisystem und die Registrierungsdateien protokolliert und auch mittels WebDelete alle Veränderungen des Systems rückstandslos entfernt werden. All das, was die Browser-Software aufgrund mangelnder Sicherheitsmechanismen nicht kann, wird durch www watch vollzogen. Eine hervorragende Software, deren Installation sich sehr bald auszahlt!

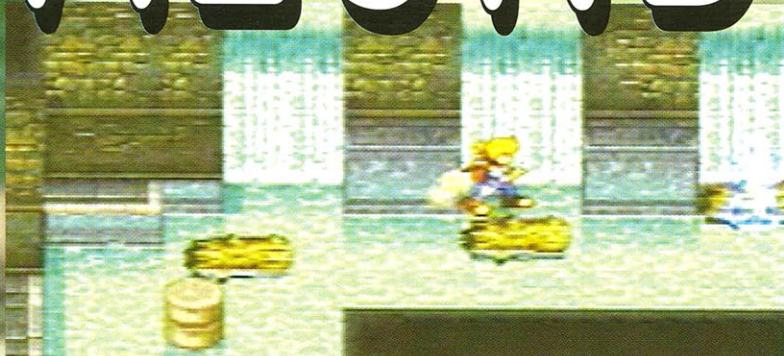
Hersteller: Hörzu Software
Testmuster: Dynamic Systems
03614-50050
Preis: öS 349,-
Hardware: > 486 DX 33, > 16 MB RAM, >2 x CD ROM, Win 95, Soundblaster od. komp.

FAZIT: GUT

FAZIT: GUT

FAZIT: SEHR GUT

ALUNDRA



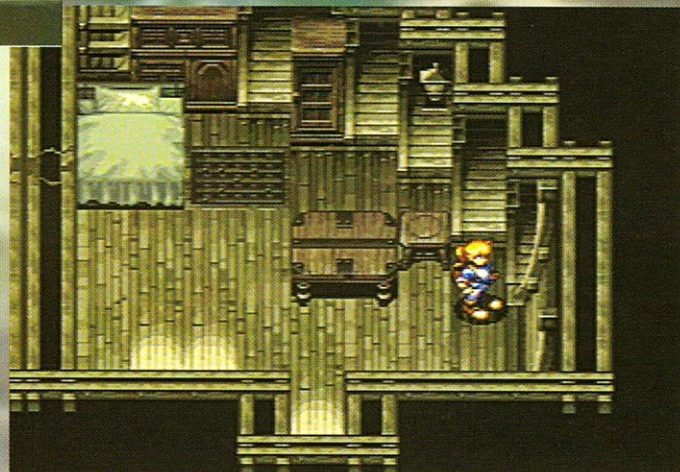
Irgendwie habe ich den Eindruck, daß ich das Game schon einmal gesehen habe, irgendwie erinnert es mich an "Legend of Zelda" und doch hat es einen anderen Titel und wird auf einem anderen System gespielt. Die Rede ist von "Alundra" für die Sony PlayStation.

Hauptheld ist der Elfenjunge Alundra, der in einem bösen Sturm von Bord eines Schiffes geschleudert, vom Dorfschmied bewußtlos

her erschien ihm im Traum Ralf, der Hüter der sieben Siegel, der ihm erklärt, daß nur die Siegel beschützen und somit die Welt retten kann. Mit wertvollen Tips ausgestattet macht sich Alundra auf den Weg in seine unzähligen Abenteuer, die ihn durch Höhlen und

am Strand gefunden wird und schließlich in der Hütte seines Retters erwacht. Vor-

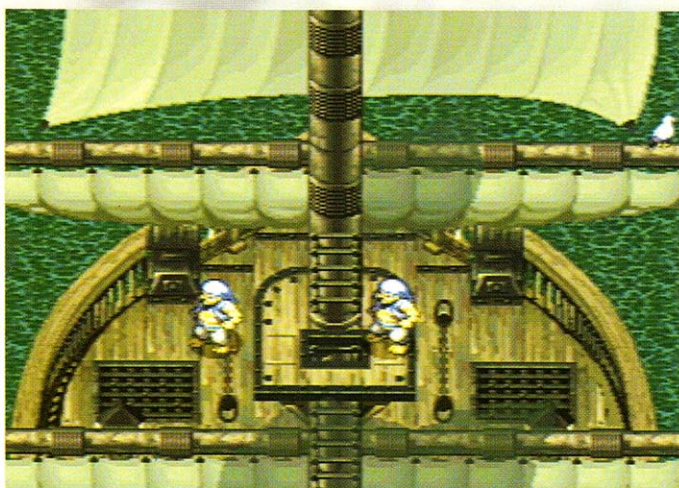
Abenteuer und sammelt immer mehr Erfahrungspunkte und Geld, das er dann in neue Waffen oder Rüstungen investieren kann. Bei Alundra gibt es keine Übersichtskarte, so wie bei vergleichbaren Rollenspielen, es spielt sich alles in derselben Perspektive ab und doch verliert der Spieler bei diesem Game ei-



gentlich nie die Übersicht.

Das Game kann als fast hundertprozentiger Klon des legendären "Legends of Zelda" bezeichnet werden und macht auch genauso viel Spaß, denn sowohl Grafik als auch Sound sind fein ausgefallen und auch die Steuerung harkelt in keiner Szene. Alles in allem wieder einmal ein hervorragendes Actionrollenspiel, das sich vor Konkurrenzprodukten nicht zu verstecken braucht.

Heinz Strobel



Wälder, zu Monstern und Dämonen und zu lebenswichtigen Zaubersprüchen und Kristallen führt. Wichtig in diesem Spiel ist das Sprechen mit den Bewohnern des Dorfes, geben diese doch jede Menge wichtige Hinweise auf das weitere Spielgeschehen. So also schlägt sich der Held von Abenteuer zu

ALUNDRA

GRAFIK		75 %
SOUND/MUSIK		91 %
SPASS		94 %
GAMEPLAY		80 %

GESAMTNOTE:

85 %

GEWALT IM SPIEL

10 %

HERSTELLER:

PSYGNOSIS

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.

01-610-510

GENRE:

ACTION ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 699,-

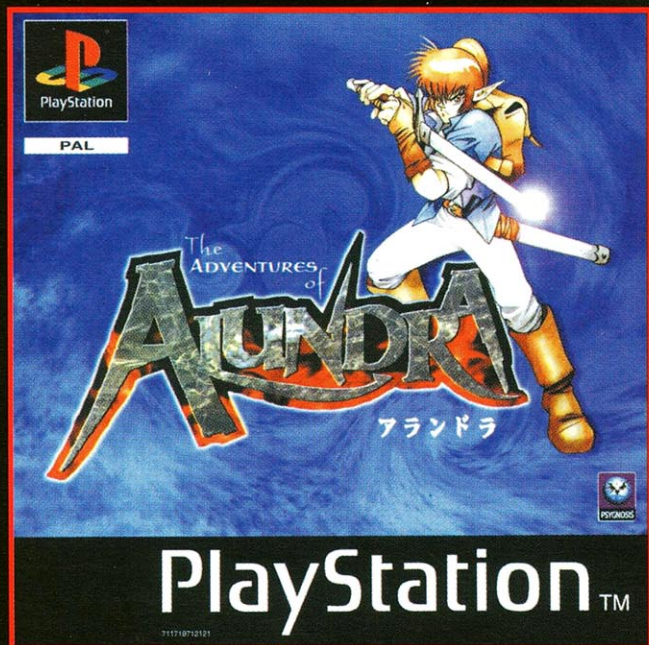
SYSTEM:

PSX (PAL) / 1 SPIELER



new games

ALUNDRA



- Ein traumhaftes Rollenspiel voller Magie und Geheimnissen
- Gigantische Spielwelt mit über 7.000 (!) Schauplätzen
- Über 50 Stunden totaler Puzzle-, Action- und Spielspaß
- Beende die Alpträume der Dorfbewohner durch Alundras Fähigkeit, in die Träume anderer eindringen und sich zwischen Bewußtsein und Unterbewußtsein bewegen zu können
- Entwickler: Psygnosis
- Genre: Geschicklichkeit, Rätsel, Kampf
- Spieler: 1
- Zubehör: Memory Card
- Erhältlich: Ab sofort

DEAD OR ALIVE



- Leicht zu lernendes Kampfspiel mit beinahe unzähligen Bewegungskombinationen
- Alle 8 Charaktere aus dem Spielhallenklassiker plus 2 Neue stehen Dir auf der Suche nach dem Oberbösewicht im Weg
- Jeder Kampf kann durch Einstellen der Ringgröße, Schadenseffekte und Kampfstrategie beeinflusst werden
- Man kann es sich nicht leisten, auf Dead Or Alive zu verzichten!
- Entwickler: TECMO
- Genre: Beat 'em up
- Spieler: 1-2
- Zubehör: Dual Shock Controller, Memory Card
- Erhältlich: Ab sofort

Sony PlayStation - Power for more than 350 Games!

BOMBERMAN



Nintendo 64 Gambler können der Bombermanfreude bereits seit Monaten fröhnen und auch Saturn-Zocker (ja Leute, es gibt sie wirklich noch!) haben bereits längere Zeit die Möglichkeit, sich mit zerstörerischer Action die Zeit zu vertreiben. Und nun ist es endlich auch auf Sony Konsole soweit. Bomberman World aus dem Hause Hudson Soft erscheint!

Über das Spielsystem von Bomberman will ich eigentlich kein Wort verlieren, zu oft wurde es auf zu viele Konsolen umgesetzt, zu oft wurde darüber berichtet. Was an Bomberman World für die PlayStation auffällt, ist, daß man hier eigentlich kaum Innovationen gesetzt hat, daß man nur noch an eine möglichst rasche Umsetzung gedacht hat. Statt des 3 D Adventures "Bomberman 64" auf "gleich-bitiger"

stet. Leider ist dies nicht ganz so einfach, denn eben durch die Ansicht von schräg oben wird nicht selten die Sicht auf wichtige Aktionen verdeckt und so kann der eine oder andere aus-

Konsole wird hier in drei verschiedenen Modi aus isometrischer Sicht Bombe um Bombe gelegt und den Widersachern strategisch das Lichtlein ausgepu-

Post so richtig abgeht. Da wird taktiert was das Zeug hält und so mancher un-geübte Spieler kommt ganz schön ins Schwitzen, wenn die feindlichen Bomberman-Figuren den Kreis enger ziehen und auch der Wirkungsgrad der schwarzen Granaten spürbar wird. Keine Frage, der Mehrspieler-Modus



getüftelte Schachzug unfein vereitelt werden. Mit einem Wort kann der Einzspielermodus (egal ob nun "Normal" oder "Challenge") nur grafisch und durch die Soundkulisse gefallen, der Spielspaß sinkt nach einiger Zeit gewaltig ab. Ganz anders verhält sich die Sache im Mehrspieler-Modus, denn da keimt so richtig Spaß und Spannung auf, wenn auf einem von insgesamt zehn Schlachtfeldern die

macht Heidenspaß, die Grafik des gesamten Games ist zwar sicher nicht auf dem neuesten Stand, aber immerhin gewaltig bunt und auch der Sound weiß nicht hundertprozentig zu gefallen, bläst den Spieler aber doch nicht das Trommelfell aus den Lauschlappen. Ein Megahammer ist dieses Spiel mit Sicherheit nicht, die echten Bomberman-Freaks werden trotzdem ihre Freude daran haben.

Heinz Strobel



BOMBERMAN		
GRAFIK		71 %
SOUND/MUSIK		74 %
SPASS		80 %
GAMEPLAY		80 %
GESAMTNOTE:		76 %
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	HUDSON SOFT	
TESTMUSTER:	SONY COMPUTER ENT. 01-610-510	
GENRE:	ACTION STRATEGIE	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 750,-,-	
SYSTEM:	PSX (PAL) / 1-4 SPIELER	

WILD ARMS



Japanische Rollenspiele sind ein ganz eigenes Thema, die Knuddeloptik ist nicht jedermanns Sache und überhaupt ist man hierzulande nicht unbedingt scharf auf RPG's. Final Fantasy hat mit seinem Riesenerfolg diese Theorie allerdings gründlich auf den Kopf gestellt und mit "Wild Arms" versucht nun Sony selbst den europäischen Markt auf diesem Sektor zu erobern.

Anders als bei vergleichbaren Produkten besteht die Kämpfertruppe hier nur aus 3 Fightern, die sich allerdings erst nach erfolgreichem Bestehen des ersten Abenteuers zusammenschließen um gemeinsam die Dämonen zu besiegen und die schlafenden



Mächte in Fargaia zu wecken.

Ähnlich einem Action-Adventure hat jeder Streiter bis zu vier Werkzeuge bei

sich, mit Hilfe derer Monster besiegt oder auch Rätsel in unterirdischen Gängen und finsternen Levels gelöst werden können. Die Truppe besteht aus Jack, einem verwegenen Jungen, der immer seine clevere Ratte Hanpan unter seinem Mantel hat, die diverse Tätigkeiten

rungspunkte und so kann jeder einzelne Kämpfer immer wieder um einen Level aufsteigen und so seine Fähigkeiten (z.B. Schnelligkeit oder Kraft) verbessern. Immer wieder finden sich in den schön designten Stages Bonusschätze, die ebenso motivierend sind wie der Umstand, daß so manches Abenteuer nur mit einem Kämpfer überstanden werden muß.

Das Game brilliert vorwiegend durch schwere aber logische Rätsel, eine schöne und detailreiche Grafik (gespickt mit irrwitzigen Gags!) und enorme Spieliefe. Freunde von Final Fantasy und solche die es noch werden wollen, werden an Wild Arms ihre wahre Freude haben und jede Menge Spielspaß vorfinden. Im Großen und Ganzen ist die PAL Umsetzung (keine schwarzen Balken und auch kein Geschwindigkeitsverlust) hervorragend gelungen, die orchestrale Musikkuntermalung und das geglückte Kampfsystem tragen das Ihre zu einem wohl unvermeidlichen Erfolg des Games bei. Bravo!

Gerald Amon

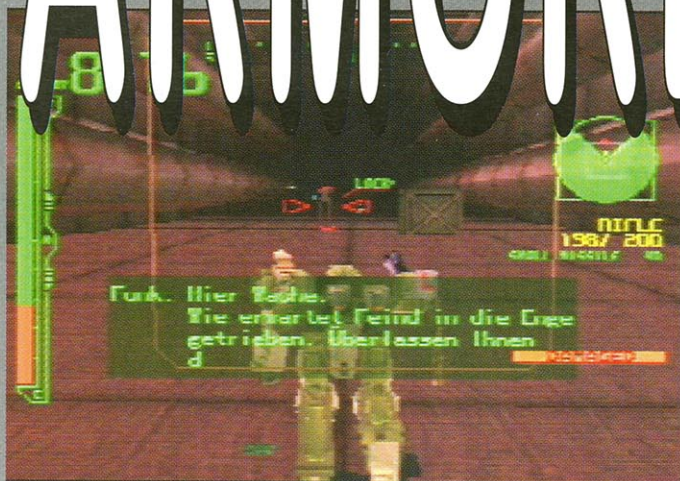


außerhalb der normalen Reichweite ausführen kann. Rudy, der Mann mit den Rollerskates ist schnell (no na) und sprengt mit seinen Bomben so manchen Felsen weg. Celilia ist die dritte im Bunde und sie kann mit Hilfe ihrer Zauberuhr die Zeit zurückdrehen und so bereits verschobene Gegenstände auf ihren ursprünglichen Platz zurückstellen.

Jedes gemeuchelte Monster bringt Goldstücke und Erfah-

WILD ARMS		
GRAFIK		83 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		91 %
GESAMTNOTE:	89 %	
GEWALT IM SPIEL		29 %
HERSTELLER:	SONY	
TESTMUSTER:	SONY COMPUTER ENT. 01-610-510	
GENRE:	ROLLENSPIEL	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 699,-	
SYSTEM:	PSX (PAL)/1 SPIELER	

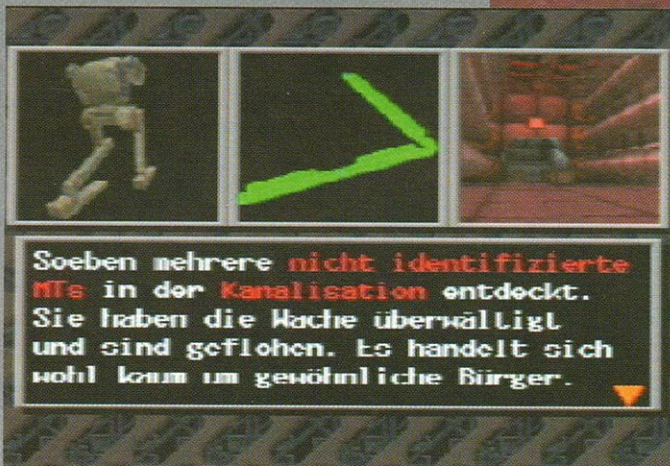
ARMORED CORE



Actiongeladene Mech-Fights mit mörderischem Sound und extrem verwinkelten Levels kennen wir ja bereits von zahlreichen PC-Umsetzungen. Nun aber können auch die PlayStation-Besitzer ihre riesigen Kampfroboter bis zum Letzten aufrüsten und dann in den Kampf ziehen.

Auch dieses Game mit dem Namen Armored Core zeigt wieder einmal ganz deutlich, daß die Grafik der Sony Konsole mit der des PCs leider nur in den seltensten Fällen mithalten kann, denn hier beginnt gleich nach dem

(wahrlich stimmungs- und eindrucksvollen) Intro eine echte Pixelschlacht, über die auch die extreme Actionlastigkeit und ein recht gut gelungener



auch sonst ganz gut zu Fuß, Kenner des Genres werden aber echte strategische Möglichkeiten vermissen. Ballern was das Zeug hält, das ist bei Armored Core die Devise, freilich unter Einsatz der grauen Zellen und dann nach Möglichkeit den Kampfroboter aufrüsten, um weiteren Aufträgen gelassener entgegen zu sehen.

Gerald Amon



Sound nicht hinwegtäuschen kann. Verschiedenste Schauplätze bieten die Grundlage für nett designte und überaus große, verwinkelte Levels, wo sich knallharte 3D-Kämpfe abspielen. Keine Frage, die Mechs haben ganz schön was drauf, können kurzzeitig fliegen, seitlich wegdriften und sind

ARMORED CORE

GRAFIK		62 %
SOUND/MUSIK		75 %
SPASS		75 %
GAMEPLAY		79 %

GESAMTNOTE:

73 %

GEWALT IM SPIEL

39 %

HERSTELLER:

SONY

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.
01-610-510

GENRE:

3D BALLERGAME

RICHTPREIS:

CA. ÖS 650,-

SYSTEM:

PSX (PAL) / 1-2 SPIELER

20 Millionen Daumen
können nicht irren...



...10 Millionen PlayStations vibrieren.



Jeremy Mc Grath SUPERCROSS 98



Games, bei denen der Spieler auf motorisierten Untersätzen durch die Gegend wetzt, mehr oder minder gute Grafik vorgesetzt bekommt und teilweise mit Spielspaß minderer Güte zu kämpfen hat, gibt es bekanntlich wie Sand am Meer. Nun versucht sich Acclaim auf dem Gebiet des Motocross, denn kaum eine andere Motorsportart wird auf der Konsole derart stiefmütterlich behandelt.

Mal sehen, ob sich durch "Jeremy Mc Grath Supercross '98" etwas an diesem Mangel ändert

Als alter Biker stürze ich mich regelrecht auf dieses Game, dessen Test aus terminlichen Gründen leider nicht mehr in der letzten Ausgabe erschienen ist, schmeisse mich auf eine Cross-Maschine (entweder 125 oder 250 ccm) und starte auf einem der 7 unterschiedlichen Kurse. Mittels Tastendruck gebe ich (logischerweise) Gas und bremsen, kann aber auch wahlweise

meines stark beeinträchtigt. Waghalsige Stunts können vollführt werden, bringen aber außer dem Beifall des fanatischen Publikums keine Vorteile.

Grafisch kann das Game leider recht wenig, zu pixelig raten die Maschinen über die Buckeln zu lieblos sind die Landschaften bzw. Hintergründe designt. Nicht selten tauchen Grafikfehler auf, die allerdings den Spielspaß kaum beeinträchtigen. An die sehr direkte Steuerung gewöhnt sich der Spieler in der Regel recht schnell und kann nach den Einstellungen, die an den Bikes vor Beginn der Rennen vorgenommen werden können, voll am rassigen Geschehen teilnehmen. Exzellente Kurventechnik und die Fähigkeit, die Sprünge richtig zu timen sind die Grundvoraussetzungen für den erfolgreichen Abschluß einzelner Rennen oder ganzer Saisons. Das von deutschen Mitbewerbsmagazinen so eklatant angepöbelte Ruckeln von Jeremy Mc Grath Supercross '98 ist zwar nicht zu leugnen, daß es allerdings den

auf dem Hinterrad daher kommen, was mir zwar zusätzlichen Speed verschafft, aber die Lenkbarkeit

Spielspaß derart am Boden hält, das kann ich beileibe nicht bestätigen.

Das Spiel hat gewaltige Mängel in puncto Grafik und Sound, beeindruckt aber durch Schnelligkeit und vor allem durch irren Fun. Ein Produkt, das sehr gut das



Vakuum in dieser Sportart ausgleicht und noch dazu durch einen eingebauten Streckeneditor und bietet selbstverständlich den obligaten 2-Spielermodus.

Thomas Gehring

SUPERCROSS 98

GRAFIK		56 %
SOUND/MUSIK		64 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		82 %

GESAMTNOTE:

73 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

ACCLAIM

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

MOTOCROSS GAME

RICHTPREIS:

CA. ÖS 690,-

SYSTEM:

PSX (PAL) / 1-2 SPIELER

TOMBI



Jump'n Runs haben schon vielfach den Erfolg auf der PlayStation gesucht, nur wenigen ist es gelungen, denn meist haperte es entweder an der Steuerung, der Handlung oder auch am Spielwitz. Mit Tombi, einem ausgeflippten Wilden soll alles anders werden, sollen abgedrehte Gags das Geschehen auflockern und perfekte Steuerung nie Frust aufkommen lassen.

Über 50 Level umfaßt dieses Jump'n Run, bei dem der Held nicht nur zweidimensional durch die Gegend rennt, sondern auch (ähnlich dem Game Hercules) nach

"hinten" gehen und klettern kann, also quasi die dritte Dimension betritt. So kann er Häuser emporklettern oder auch andere Hindernisse auf die Art und Weise überwinden. Die Programmierer haben sich bei Tombi wirklich etwas einfällen lassen, denn nicht nur, daß der Held immer wieder witzig animierte Gags einstreut, es wurde auch darauf geachtet, daß rollenspielähnliche Elemente den

beln, seine ganze Kraft abverlangt. Das Game ist unglaublich farbenfroh designt, die Levels abwechslungsreich gestaltet und die Grafik von selten gesehener Detailtreue, gespickt mit herrlichen Animationen (rauschende und herabfallende Blätter der Bäume, sich im Wind bewegendes Gras, etc..) und einem witzigen Sound, der dem Spieler nie die Lust aufs Zocker vermiest.

Ich hätte nicht gedacht, daß man mit japanischer Knuddeloptik (und Tombi kommt ganz offensichtlich aus diesen Gefilden) ein innovatives und abwechslungsreiches Jump'n Run machen kann, das den Spieler unzählige Stunden an den Schirm fesseln wird. Ideenreichtum und witzige Gags, gepaart mit nichtlinearem Handlungsablauf und genial designten Levels haben dieses Kunststück zustandegebracht. Ein Lob den Programmierern, die ein Spiel für die jüngere Generation geschaffen haben, durch die kniffligen Aufgaben jedoch mit Sicherheit auch abgebrühte Genrefreaks hinterm Ofen hervorholen werden.

Thomas Gehringer



Spielspaß in jeder Sekunde am Leben erhalten und neue Ideen sowohl die Einsteiger in dieses Genre, als auch alte Hasen begeistern.

Immer wieder muß der junge Mann mit der rosa Haarpracht knifflige Aufgaben bewältigen und kann sich auch sonst nicht auf die faule Haut legen, da ihm der Kampf gegen die verbrecherischen Schweine, auf die er in der Folge draufwirft um sie sogleich durch die Luft zu wir-

TOMBI

GRAFIK		89 %
SOUND/MUSIK		89 %
SPASS		94 %
GAMEPLAY		93 %

GESAMTNOTE:

91%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

SONY

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.

01-610-510

GENRE:

JUMP 'N RUN

RICHTPREIS:

CA. ÖS 599,-

SYSTEM:

PSX (PAL)/1 SPIELER

F-1 WORLD GRAND PRIX



Formel 1 war immer schon eine Herausforderung für Programmierer und Designer, einige entstandene Produkte konnten den Ansprüchen der Spieler gerecht werden, viele versanken in der Bedeutungslosigkeit. Eines der vielen Probleme, die sich den Entwicklern stellen ist der Erwerb der FIA Lizenz, um echte Fahrer, echte Autos und echte Strecken (ohne mühseliges Editieren) zu gewährleisten.

Das beste Beispiel für ein wirklich gelungenes Formel 1 Spiel war F1 auf der Sony PlayStation, das zwar auch mit einigen grafischen Problemen zu kämpfen hatte, die Herzen der Spieler jedoch im Sturm erobert hat. Nun macht sich Paradigm/Video Systems daran, eine F1 Racing Simulation der nächsten Generation zu schaffen, alle Mängel auszumerzen und dem Spieler sowohl hundertprozentigen Spielspaß, als auch superrealistisches Fahrverhalten und fernsehreife Grafik zu bieten.

F1 World Grand Prix nennt sich das Produkt und wird in wenigen Wochen die Verkaufsregale füllen und nach unserer Meinung ein absoluter Kassenschlager werden. Das Game vereint all die Kriterien, die der Zocker von einem hervorragenden Racing-Game erwarten kann: irre schnell superrealistisch und mit jeder Menge Spielspaß angereichert. Ob man nun als Michael Schumacher (bäh, wer

PRIX



will das schon!) den Gewinn der Weltmeisterschaft anstrebt und dabei ab und zu einmal Mika Hakkinen fieserweise ins Kiesbett drängt oder auch als Davis Coulthard die Dominanz der Mercedes Silberpfeile fortsetzen will, Spaß macht das Game allemal und die Realitätsnähe wird den Spieler immer wieder aufs Neue beeindrucken.

Eine Besonderheit an F1 WGP ist die unheimlich realistische und detailreiche Darstellung des Cockpits, denn die Anzeigen liefern dem Fahrer alle nur erdenklichen Informationen wie z.B.:



Gang, Geschwindigkeit, Spritmenge, Platzierung, Zustand der Reifen etc. und schaffen somit eine noch nie dagewesene Realitätsnähe, die der Spieler zu schätzen wissen wird. Aktuelle Fahrer in aktuellen PS-Monstern mit einer phänomenalen grafischen Aufarbeitung sowohl in Bezug auf die Umgebung (kein Grafikaufbau zu erkennen, die Stadtkurse kommen extrem gut rüber) als auch auf die Fahrzeuge (die Rennen haben nicht nur in den Replays beinahe Fernsehqualität).

Formel 1 World Grand Prix ist ein Spiel, das eigentlich kaum Schwächen aufweist, ist doch die Steuerung der Boliden ebenso einfach und exakt wie die Möglichkeiten in der Box die richtige Abstimmung

des Fahrzeuges zu finden. Einziger "Schwachpunkt" ist eventuell noch der Sound, der nicht ganz an die Qualität der Grafik herankommt und ein wenig authentischer hätte ausfallen können.

Sieht man sich die Replays der Rennen jedoch an, so muß man wirklich schon zweimal hinsehen, um zu erkennen, daß hier kein Weltmeisterschaftslauf im Fernsehen, sondern ein Videospiel läuft. Man sollte es nicht glauben, aber das Game überflügelt die Qualität von Gran Turismo (PSX) in diesem Punkt bei weitem! Hätten sich alle Programmiererteams ähnlich ins Zeug gelegt wie Paradigm/Video Systems, so könnte das Nintendo 64 mit einer ganzen Reihe exzellenter Racing-Games auffahren und müßte sich nicht für Spiele wie "GT 64" oder "Lamborghini 64" hinter den Controlpads verstecken. Formel 1 World Grand Prix muß man ganz einfach haben!

Thomas Gehring



F1-WORLD GRAND PRIX

GRAFIK		95 %
SOUND/MUSIK		86 %
SPASS		99 %
GAMEPLAY		99 %

GESAMTNOTE:

95%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

PARADIGM/VIDEO SYSTEMS

TESTMUSTER:

STADLBAUER

0662-889-210

GENRE:

F1-RENNSIMULATION

RICHTPREIS:

CA. ÖS 999,-

SYSTEM:

N 64 (PAL)/1-2 SPIELER

CRUISIN W



Wieder einmal muß ich, lieber Leser, Bewertungen und Aussagen der deutschen Mitbewerbsmagazine ein Nintendo 64 Spiel betreffend in Frage stellen und ins rechte Licht rücken. Die Rede ist von "Cruis'n World" aus dem Hause Nintendo.

Uns ist der etwas langweilige, obwohl grafisch sehr schöne Vorgänger dieses Games, nämlich Cruis'n USA, noch sehr gut in Erinnerung. Damals konnten wir dem Titel entsprechend mit einigen hochkarätigen Boliden das Rennen durch Amerika aufnehmen. Tja, das war halt so eine Sache damals, die Kurse waren nicht gerade sehr anspruchsvoll und die Sache artete in recht langweilige Rennen aus. Nun aber haben wir die Möglichkeit 14 verschiedene Länder zu besuchen und wirklich anspruchsvolle Kurse zu meistern. 12 unterschiedliche Flitzer stehen uns zur Verfügung und da ist vom Truck über den aufgemotzten VW Käfer bis hin zum Kamikaze Boliden einfach alles dabei, was einen Fun-Racer so richtig spannend und lustig macht. Und da sind wir auch schon bei einem Punkt, dessen Auswirkung auf die Gesamtwertung und das Feeling, das man bei dem Game hat ich ins rechte Licht rücken möchte. Man prangerte bei unseren lieben deutschen Nachbarn die mangelnde Geschwindigkeit der Fahrzeuge an, meinte, man kön-



WORLD

ne jede Kurve mit absolutem Top-speed fahren und auch die CPU-Gegner seien so unglaublich stark, daß man sie auch mit viel Geschick nicht schlagen könne. Mir scheint, ich habe da ein ganz anderes Spiel als so mancher andere Redakteur gezockt, denn von müden Boliden ist da keineswegs etwas zu sehen (gut, irrwitzig wetzen die Dinger auch nicht gerade über den Untergrund, Spaß macht das Ding aber trotzdem!), vor jedem, der alle Kurven mit Vollgas fahren kann ziehe ich persönlich den Hut und von der Unschlagbarkeit der Gegner ist auch nichts zu bemerken. Die Konkurrenten sind schnell, rempeln und drängeln wir verrückt, aber unschlagbar sind sie beileibe nicht. Besonders fies ist der Zeitverlust bei einer Kollision mit einem der entgegenkommenden Fahrzeuge, da ist nicht selten Platz eins futsch und wird gegen einen Rang so um 7

oder 8 getauscht. Es wird einem sehr häufig die Sicht auf die entgegenkommenden Autos genommen, da sie eigentlich nur aus der Cockpit-Perspektive hundertprozentig erkennbar sind, diese jedoch für die wenigsten Kurse wirklich geeignet ist. So brettelt man also in zwei verschiedenen Außenansichten durch die wunderschön designten Landschaften (Grafikaufbau im Hintergrund ist nicht wahrzunehmen, nur ganz wenige Fehler trüben den hervorragenden optischen Eindruck), gibt mittels "Wheelies" kurzfristig ordentlich Stoff (dabei überholt man zwar Gegner, wird also offensichtlich schneller, die Geschwindigkeits-

anzeige weiß davon jedoch nichts) und vollführt bei einigen "Schanzen" Flips und Drehungen, die mit Zeitgutschriften belohnt werden.

Der Sound des Games kommt leider an die grafischen Feinheiten bei weitem nicht heran und tümpelt irgendwo im Nirwana, der Spielspaß bleibt jedoch (besonders natürlich im Mehrspielermodus) weitgehend erhalten. Nach meiner bescheidenen Meinung wurde das Spiel in fast allen deutschen Magazinen weit unter seinem Wert geschlagen und kann als gelungener Fun-Racer (Fahrphysik, Authentizität der Kurse und Motorengeräusche haben mit der Realität selbstverständlich nichts zu tun, aber gerade das macht ja den Spaß des Games aus!) für die 64-Bit Konsole von Nintendo bezeichnet werden, der eigentlich nur im Sound gravierende Mängel aufweist.

Thomas Gehringer



CRUISIN' WORLD

GRAFIK		89 %
SOUND/MUSIK		50 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		88 %

GESAMTNOTE:

79%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

NINTENDO

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662-889-210

GENRE:

FUN RACER

RICHTPREIS:

CA. ÖS 899,-

SYSTEM:

N 64 (PAL)/1-4 SPIELER

VIRTUAL CHESS

Schach auf der Konsole - eine Thematik, an die sich noch nicht sehr viele Hersteller herangewagt haben. Mit Virtual Chess hat nun Titus den einzigen referenzträchtigen Titel veröffentlicht. Das königliche Spiel wird von seiner schönsten Seite präsentiert.

Vorweg sei allen Kritikern gesagt, daß es sich bei diesem Game um eine Schachsimulation handelt, die nunmal nichts mit actiongeladenem Schnickschnack, mit mörderischer Grafik oder auch bombastischen Sound am Hut hat und auch nicht haben kann. Bei Virtual Chess verwandelt sich das Nintendo 64 in einen verdammt starken und intelligenten Gegner, der erst einmal bezwungen werden will. Gott Lob gibt es einen Schachschule, die Anfängern, oder nicht so geübten Spielern die Grundzüge des königlichen Spiels erklärt und eine ganze Reihe wirksamer Strategien sowie die interessantesten Mattstellungen einfließen läßt. All das ge-



schieht in sehr unterhaltsamer und kurzweiliger Form und sollte von jedem Spieler (wenn er sich nicht gerade zu den Meistern des Brettspiels zählt) beachtet werden.

Das Schachbrett selbst (es ist in 3D und 2D darstellbar) ist in alle nur erdenkliche Richtungen dreh- und wendbar, so daß der Spieler immer die Übersicht über das Geschehen behält. Freilich kommt die dreidimensionale Darstellung wesentlich

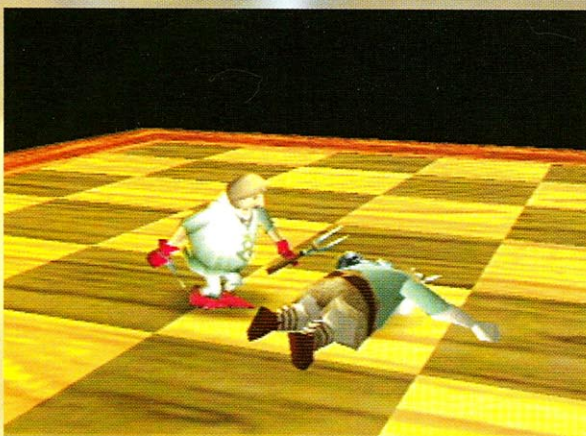


in dieses Spiels als auch Profizockern leicht, den Motivationspegel am Leben zu erhalten.

Das N64 läßt aufgrund seiner enormen Rechenpower so manchen Schachcomputer locker hinter sich und der sehr geübte Spieler muß sich schon gehörig anstrengen, um als Sieger hervorzugehen.

Virtual Chess ist eine schön animierte Schachsimulation, die zwar massives Schwächen im Soundbereich hat (wobei eine starke Geräuschkulisse auf die Konzentration eher negativen Einfluß hat), aber in spielerischer Hinsicht ein Muß für jeden Fan des königlichen Spiels ist.

Thomas Gehringer



besser rüber und schafft auch eine klarere Sicht der Dinge. Schlägt eine Figur die andere, wird ein kleiner, mehr oder weniger gut gemachter, Kampf dargestellt, in dem sich die beiden ganz schön eines auf die Mütze geben. Der Ausgang des Fights steht natürlich von Anfang an fest und der Spieler kann logischerweise nicht eingreifen. Der einstellbare Schwierigkeitsgrad macht es sowohl Einsteigern

VIRTUAL CHESS

GRAFIK		79 %
SOUND/MUSIK		49 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		90 %

GESAMTNOTE: **77%**

GEWALT IM SPIEL: 0 %

HERSTELLER: TITUS SOFTWARE

TESTMUSTER: ABC SOFTWARE
05523-56510
GENRE: SCHACHSIMULATION
RICHTPREIS: CA. ÖS 999,-
SYSTEM: N 64 (PAL)

Die Electronics Boutique

Alle Videogames- und Computerfreaks aufgepaßt!

In Wien eröffnet in Kürze die Electronic's Boutique, bei der Du die Spiele vor dem Kauf testen kannst und noch dazu beim Kauf von Software

es in Ruhe zu Hause einmal durchtesten (maximal 3 Tage) - gefällt es dir, kaufst du es abzüg-

lich der Testgebühr - gefällt es dir nicht auch kein Problem du bringst es zurück und versuchst ein anderes. als Testgebühr verrechnet Dir die Electronic's Boutique pro Kalendertag öS 10,- egal ob Gameboy -Sony PlayStation - Nintendo 64 oder CD-ROM.

Die Klubmitgliedschaft

Für 100,- österreichische Alpendollar oder 15,- deutsche Märker bist Du ein Jahr Mitglied und das nicht umsonst - du bekommst als kleine Aufmerksamkeit von der Electronic's Boutique eine Memorycard für PlayStation oder

N64 als Computerfreak ein tolles CD-ROM Spiel gratis!

In der Folge bekommst du jedes Monat Information über spezielle Sonderangebote - oder du schreibst deinen Wünsche und nach Möglichkeit kann die Electronic's Boutique diesen auch zu einen besonderen Clubpreis erfüllen. Sende deine Anmeldung an

die Electronic's Boutique damit du rasch an den Vorteilen des Clubs teilhaben kannst.

Gewinnspiel

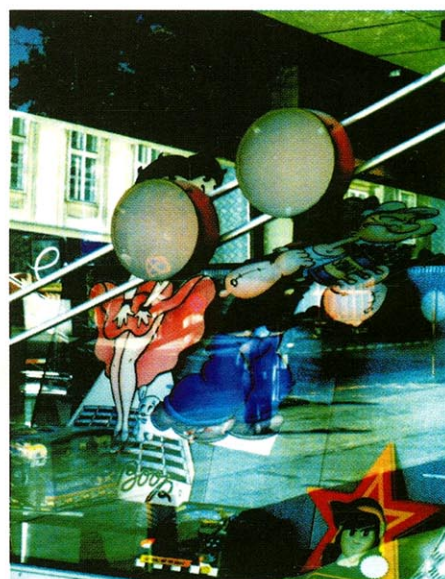
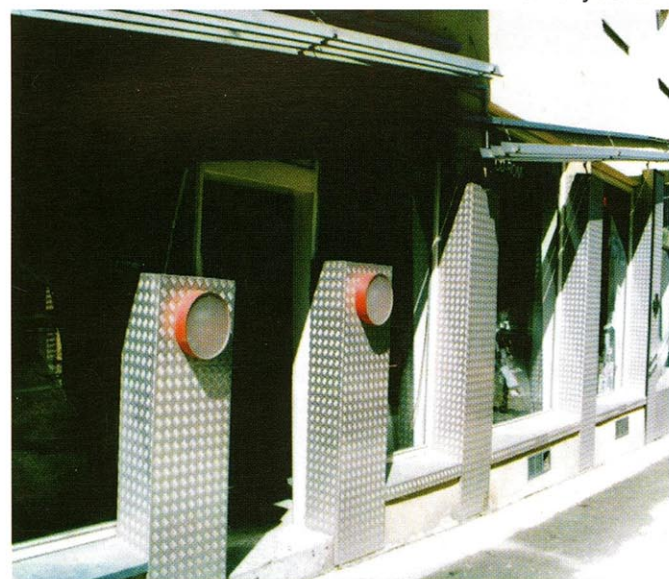
Schaffst du den Holzwürfel der Electronic's Boutique innerhalb von 48 Stunden so gewinnst du **öS 1.000,-**

Electronic's Boutique
Favoritenstrasse 40/1
1040 Wien
Tel.: 01-5057635-0

Öffnungszeiten: Mo-Fr 12-19 Uhr



und Zubehör Spitzenpreise bekommst. Bevor du ein Spiel kaufst kannst du



ab **SEPTEMBER 10/98**

**im Kiosk
LIBRO
MEDIA MARKT
SATURN
CITY FORUM**

PC GAMES

SUPER BIKES WORLD CHAMPIONSHIP

SATURN

DAS ENDE EINES SYSTEMS???

GROSSER ZUBEHÖRTEST für alle Systeme Teil 2

PLAYSTATION

BREATH OF FIRE III

NINTENDO 64

1080 ° SNOWBOARDING

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.R

Redaktion, Layout, Produktion: Ing. Heinz Strobel

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

eMail: game_express@netway.at

Redaktion, Anzeigen: Thomas Gehringer

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

eMail: gerri_2@hotmail.com

Verlagsort:

A-1210 Wien, Markteingasse 13/1/1

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

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

Erscheinungsweise: 12x/Jahr

Repro+Belichtung: GEFA-MONT

Wien 1210, Tel.: 0222/271 49 49

Druck: Eugen Ketterl GesmbH, Wien 1180

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

Für den Inhalt der Anzeigen haftet ausschließlich der Inserent.

Eine Prüfung unsererseits erfolgt nicht und es besteht auch kein

erlei Haftung, Druckfehler vorbehalten. Namentlich gekennzeichnete

Gastbeiträge spiegeln nicht unbedingt die Meinung der Redak-

tion 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.

Das österreichische

Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

GAME *xpress*

ONLINE

www.

gamexpress.at

die ultimative webpage

**cheats und chats
tests und hersteller**



Kobe Bryant in
NBA
COURTSIDE

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

Nintendo®

NINTENDO 64



THE NEW DIMENSION OF FUN