

PC
PG
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
GAME
xpress 10-11 25,-

Das österreichische

Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

GAME

xpress

öS 25,-
DM 5,-
SFR 5,-
Lux.Fr. 115,-



PC
PG
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
GAME
xpress 10-11 25,-



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



WER WIRD WELTMEISTER?



F-1 WORLD GRAND PRIX

11 Teams, 22 Fahrer,
17 originalgetreue Renn-
strecken. Das ist die echte
Formel 1 '97. Erlebe superrealistische
Grafik in packender Formel 1-Atmosphäre. Mit
Tuning-Optionen, Boxenstrategie, Wetterumschwung
und Rennreplays aus 6 verschiedenen Perspektiven in
fast fotorealistischer Qualität. Modulinterner Speicher
und Rumble Pak™ kompatibel. Für 1 oder 2 Spieler.
Exklusiv für Nintendo® 64.

NINTENDO 64

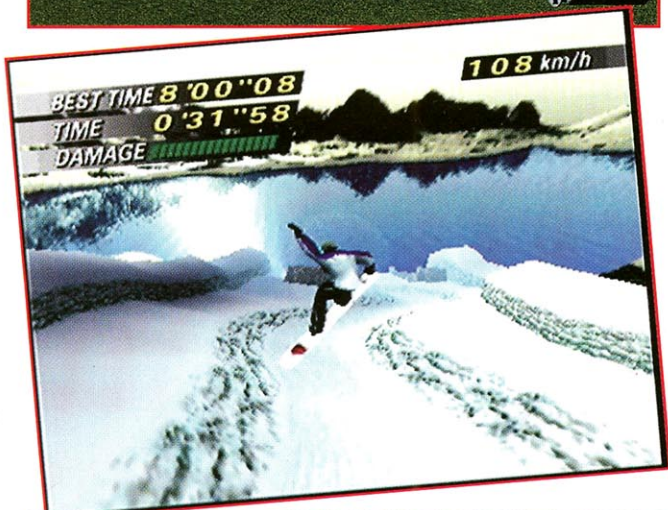
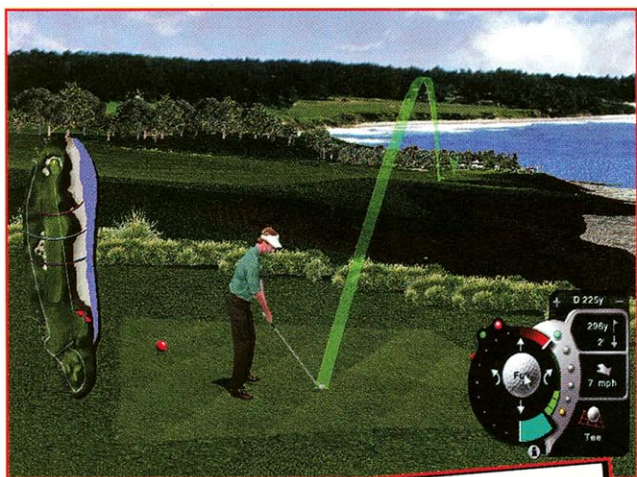


Nintendo®

The New Dimension of Fun

FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

© 1998 VIDEO SYSTEM CO., LTD./PARADIGM ENTERTAINMENT INC. All trademarks
are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula
1 World Championship Limited.



Wenige Monate vor Erscheinung der Wunderkonsole von Sega, dem Dreamcast, laufen die Vorbereitungen auf Hochtouren, programmieren die Firmen wie wild Megagames, um der Hardware einen möglichst idealen Auftritt 1999 zu verschaffen. Sony bastelt an der PlayStation 2 (böse Zungen behaupten, sie stünde bereits fix und fertig in den geheiligten Hallen) und auch Nintendo wird mit einem neuen Supergerät in Verbindung gebracht.

All das wird in Europa erst im nächsten Jahr spürbar werden, wir sind aber davon überzeugt, daß Segas Wiedergeburt die Branche extrem beleben wird und bei so manchen Verantwortlichen lange Gesichter erzeugen wird.

Was bereits vor wenigen Wochen deutlich spürbar wurde, war der internationale Megadeal von Electronic Arts, hat die Firma doch kurzer Hand nach dem Erwerb von ABC Spielspaß Österreich und Schweiz (verbunden natürlich mit derer Exklusivlabes) auch bei Westwood und Virgin zugeschlagen. Mit einem Wort kann sich Electronic Arts nunmehr in jedem Genre über den Spitzenreiter freuen reißt ungeheure Prozente Marktanteile an sich und hat nun weltweit die alleinige Führung der umsatzstärksten Softwarehersteller (Spielbereich) übernommen. Wir freuen uns darüber, daß dieser Weltkonzern auch in Österreich (nämlich Wiener Neudorf) eine Niederlassung hat und sehen freudig einer sehr fruchtbaren Zusammenarbeit entgegen.

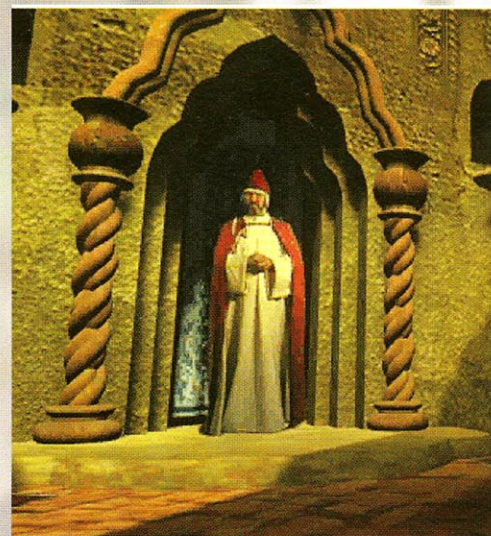
Die Messen in Österreich sind auch nicht mehr das, was sie einmal waren, denn die heurige Multimedia HIT hat wohl die enttäuschendsten Besucherzahlen der Geschichte hinnehmen müssen. Kaum Action in den Hallen, horrende Eintritts- und Parkplatzpreise (1 Erwachsener mit Auto pro Tag öS 195,- ist nicht ohne), weiters kaum Neuheiten und nur eine wirkliche Attraktion in Halle 25. Electronic Land und GAM-Express haben den ersten Force-Feedback-Sessel für den Heimgebrauch präsentiert und die wenigen Besucher haben den kleinen Stand bevölkert, als gäbe es kein Morgen. Den Testbericht über den Rock 'n Ride liest Du in dieser Ausgabe in unserem Mittelteil.

Wir wünschen an dieser Stelle viel Spaß mit der aktuellen Doppel-Ausgabe

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

INHALT

REAH
ab Seite 10



PREVIEW

RENT A	
HEROE	06
DUNGEON	
KEEPER 2	08

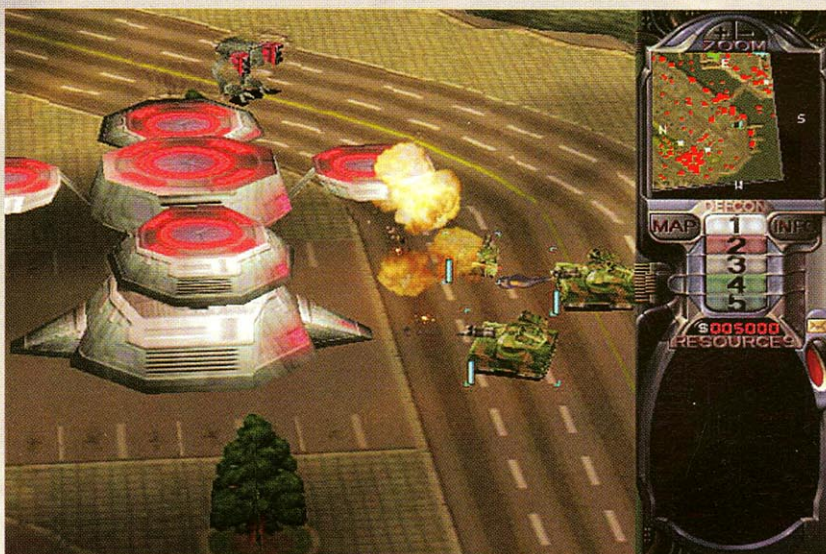
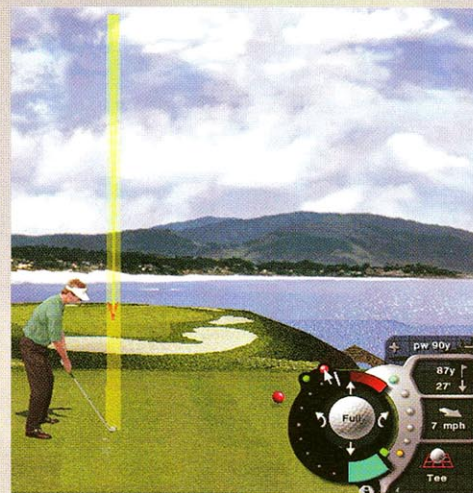


NFS III
ab Seite 22

PC-GAMES

DS9	09
Ein großes Trekkie-Pack	
REAH	10
Ein Adventure der Extraklasse	
BUNDESLIGA	
MANAGER 98	14
Ein MUSS für Fans	
JOHNNY HERBERTS	
GRAND PRIX	16
Brumm brumm...schumi	
CREATURES 2	18
Tamagotchi für den PC	
KNIGHTS &	
MERCHANTS	20
Der Logische Nachfolger von Siedler	
NEED FOR	
SPEED III	22
Echt abgefahren	
TIGER WOOD	24
Das ultimative Golf Game	
WARGAMES	28
Wie der Film	
NHL 99	30
Puckjäger unterwegs	
ZEUS	32
Die Gurke des Monats	

TIGER WOODS 99
ab Seite 24



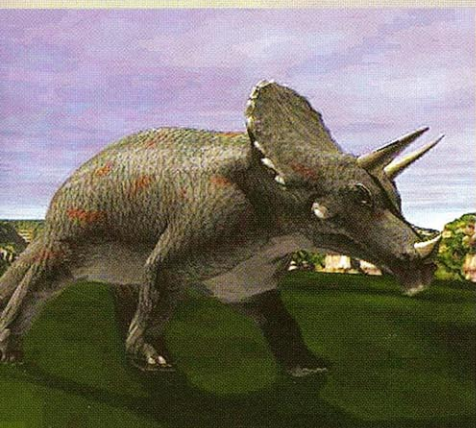
WARGAMES
ab Seite 28



1080°
ab Seite 38



**MISSION
IMPOSSIBLE**
ab Seite 42



EVOLUTION
ab Seite 35

INFOTAINMENT

- EVOLUTION** 35
Die Entwicklung in der Hand
- ANDROUTE WORLD** 36
Der Planer für die ganze Welt
- DRUCKSTUDIO** 36
Um den Preis ist es ok!
- FUCHS UND CO** 36
Als die Tiere den Wald.....
- GRAFIKSTUDIO** 37
Sehr gutes Preis Leistungsverh.
- MÄNNER CD** 37
Der Ratgeber für echte Männer
- DER GLÄSERNE
MENSCH** 37
Und das sogar in 3D

KONSOLEN

NINTENDO 64

- 1080°** 38
Snowboardgame
- ISS 98** 40
Super Fußballsimulation
- MISSION
IMPOSSIBLE** 42
Fast so gut wie der Film
- WAIALAE GOLF** 44
Das beste Golfspiel für den N64
- AIRBOARDER** 48
Skaten in der Luft
- WWF WARZONE** 50
Besser als auf der Playstation
- IGGY'S RECKIN
BALL'S** 52
Witziges Jump'n Run
- G.A.S.P.** 53
3D Prügler

SATURN

- DEEP FEAR** 54
Resident Evil verschnitt

PLAYSTATION

- FUTURE COP** 55
Eines der wenigen sehr guten
PSX Games derzeit
- NHL 99** 56
Spielbar mit Analogstick
- WWF WARZONE** 57
Ans Modul kommts nicht ran
- BATMAN & ROBIN** 58
Der Film ist viel besser
- MEGAMAN 8** 59
Nette Fortsetzung
- THE FIFTH
ELEMENT** 60
Wenn da nicht die miese Steue-
rung wäre.....

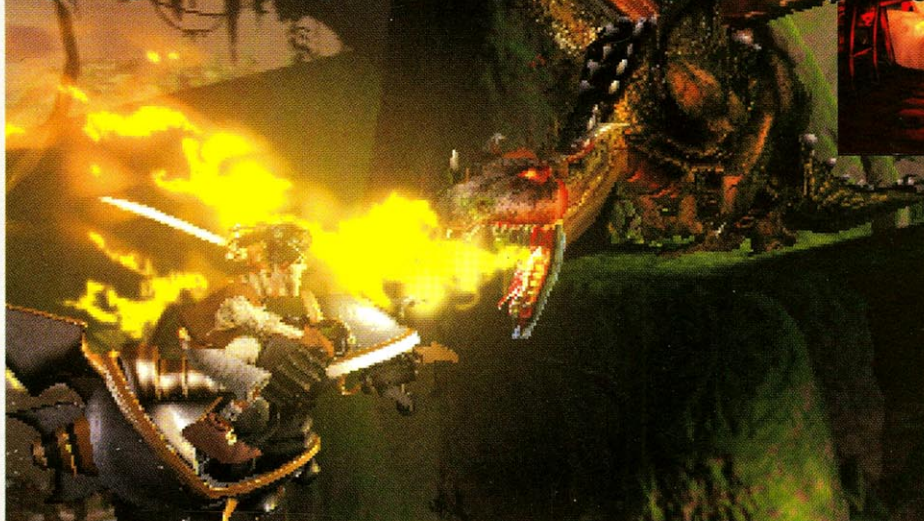
SPIELEFEST 1998

- SPIELEFEST** ab 32
Alle Daten und Fakten

SONSTIGES

- EDITORIAL** 03
- VORSCHAU** 62
- IMPRESSUM** 62

RENT a HERO

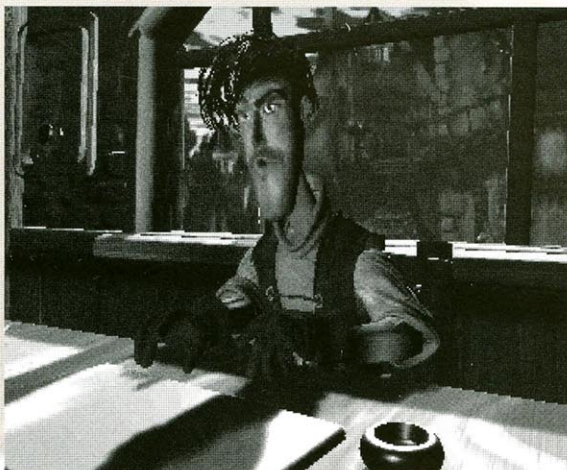


Der Besuch bei Neo Software im vergangenen Monat gipfelte in einer Präsentation des neuen, österreichischen (und darauf sind wir stolz) Grafik-Adventures mit dem Titel "Rent a Hero". Das für den Herbst dieses Jahres angekündigte Game fährt mit bombastischer Grafik und witzigen Animationen auf.

Der Held in Rent a Hero ist Rodrigo, ein Mensch wie Du und ich, ein Held, der eigentlich noch gar keiner ist, denn mehr als Prinzessinnen zu retten, war für den Mann noch nicht drin. Die Karriere scheint also noch nicht den entscheidenden Kick bekommen zu haben, doch als die Piraten auf der Insel Tol Andar plötzlich aktiv werden, wendet

sich das Blatt. Rodrigo bekommt seinen ersten richtigen Fall, in dem er sich profilieren kann.

Neo Software verwendet bei Rent a Hero verschiedene revolutionierende Techniken, wie zum Beispiel die kinoartige Kameraführung, die, wenn Rodrigo



selbständig mit dem Aufzug in eine andere Etage fährt, außen mitfährt und so echte Stimmung erzeugt.

Mit der pixelähnlichen Suche nach Gegenständen, die zu untersuchen oder zu finden sind, hat es bei diesem Game ebenfalls ein Ende, wird doch alles groß und deutlich dargestellt und muß nicht erst mit dem Mauszeiger mühevoll von fixen Hintergrundgegenständen unterschieden werden.

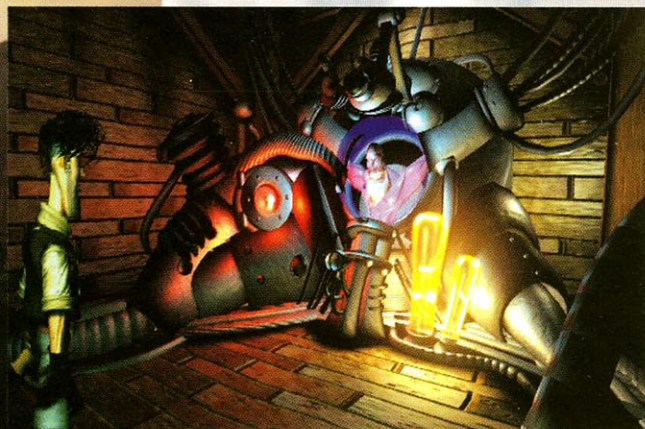
Besonders auffällig, neben der hervorragenden 3 D Grafik und dem bombastischen Sound (die Musik wurde wieder einmal im hauseigenen Studio produziert) ist das lippensynchrone Sprechverhalten der Darsteller und deren Mimik. Es ist einfach köstlich anzusehen, wenn Rodrigo sein Gegenüber etwas reizt und der dann mit nach unten gezogenen Mundwinkeln eine fiese Grimasse schneidet und zu verbalen Gegenschlag ansetzt.

Die Rätsel in Rent a Hero sind logisch aufgebaut und der Spieler wird wohl bei keinem Problem die nerven wegwerfen, sondern eher die wunderbare Atmosphäre, die das Game von Anfang bis zum Ende versprüht, genießen.

Rent a Hero ist ein weiteres Megaspiele aus dem österreichischen Hause Neo Software und wir können den Erhalt der Vollversion kaum noch erwarten.

Hersteller:	Electronic Arts
Erscheint:	im Oktober 98 für PC CD-ROM

Thomas gehringer

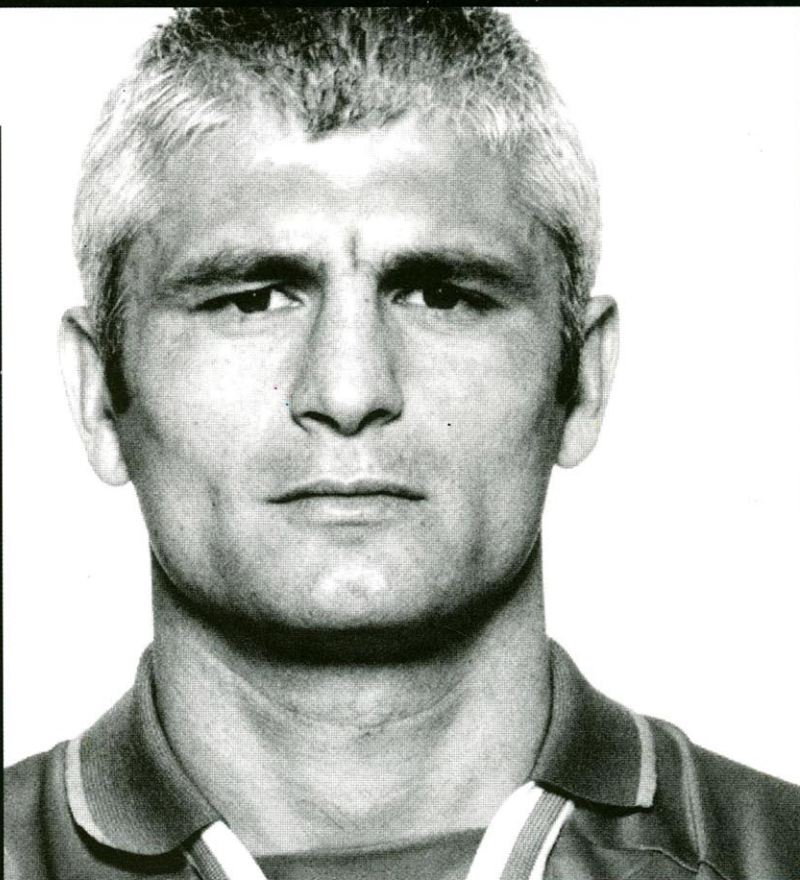
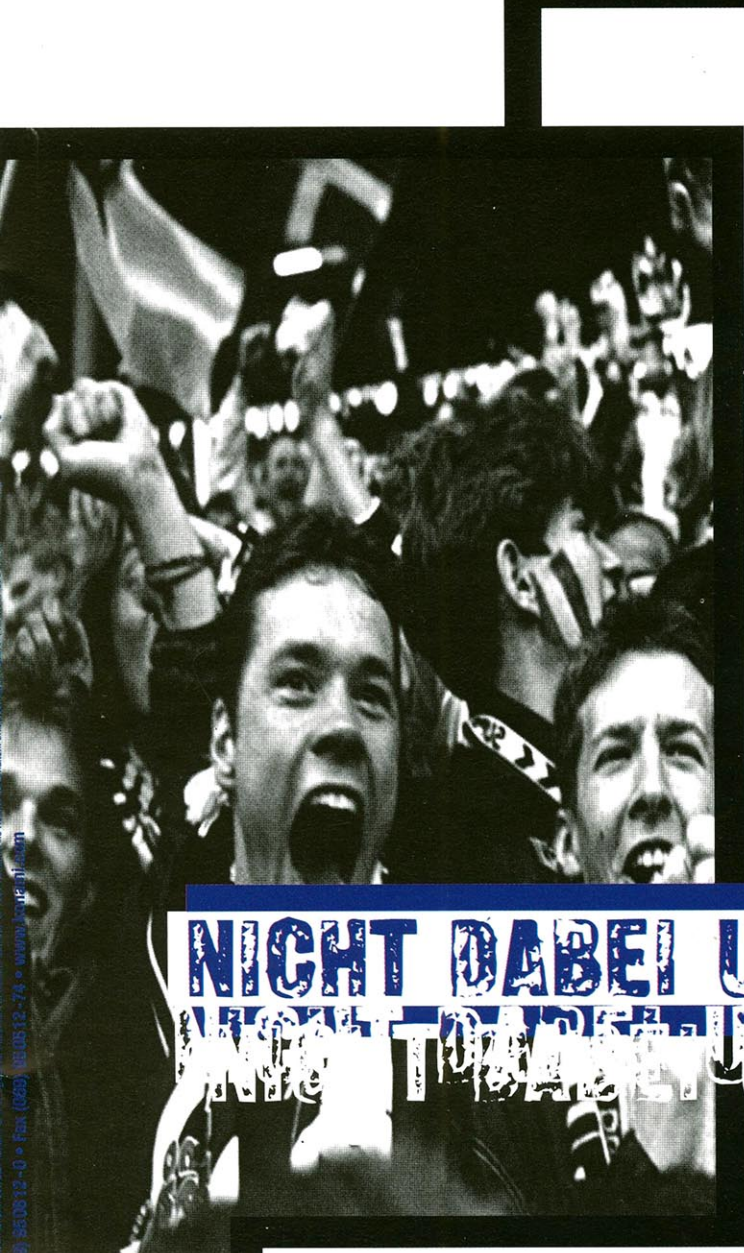




KONAMI
SPORTS SERIES

NN NINTENDO⁶⁴

identität



NICHT DABEI UND DOCH AM BALL.

NICHT DABEI UND DOCH AM BALL.



DIE NEUE REFERENZKLASSE

präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL

NINTENDO⁶⁴



MORE THAN JUST A GAME.

DUNGEON KEEPER 2



an, welchen Unhold er wo plaziert, um so dem Gegner gefährlich zu werden. Man sieht also, daß sich Bullfrog in vielen Bereichen des (trotzdem überaus erfolgreichen ersten Teiles) Games Gedanken über Verbesserungen gemacht hat und im November diesen Jahres ein völlig neu überarbeitetes und vorallem noch besser spielbares präsentieren wird.

Speziell die Single-Player Games sollen interessanter und abwechslungsreicher werden und auch der Netzwerkbetrieb soll dank "Direct Play" über Nullmodem und Internet gleich gut funktionieren. In diesem Punkt müssen wir uns selbst noch überraschen lassen und sehen mit großer Freude dem Volltest in wenigen Wochen entgegen.

Hersteller: Bullfrog
Erscheint: November 98 für PC CD-ROM

Obwohl Firmengründer und "Erfinder" von Dungeon Keeper Peter Molyneux das Unternehmen verlassen hat, geht Bullfrog wieder mit Volldampf in den Untergrund und bastelt emsig am zweiten Teil des so erfolgreichen,

terstützt werden hier die geilsten Licht-Schatteneffekte auf den Screen gezaubert, zeigen sich die Texturen an den Wänden von ihrer weichsten Seite und auch die voll aus Polygonen bestehenden Figuren lassen dem Spieler das Wasser im Mund zusammenlaufen.

Doch nicht nur im grafischen, sondern auch im spielerischen Bereich hat Bullfrog den Hebel angesetzt. Die aus dem ersten Teil bekannten, unübersichtlichen Kämpfe, bei denen es in der Tat schon mal ordentlich drunter und drüber gegangen ist, gehören der Vergangenheit an.

Es kann nur noch eine Figur pro Kachel plaziert werden und nun kommt es mehr auf das taktische Geschick des Spielers



dunklen Strategiegames.

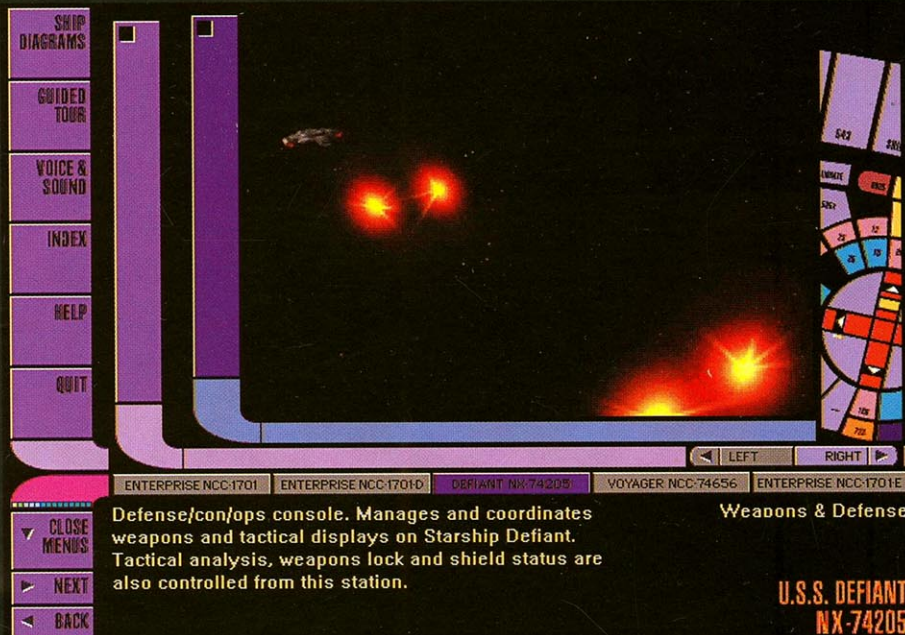
Wie die Screenshots auf dieser Seite schon zeigen, haben sich die Programmierer besonders in puncto Grafik eine ganze Menge einfallen lassen und zeigen nun, wie schön und flüssig die Kämpfe in den Dungeons ablaufen können. Voll 3 D un-



Thomas gehringer

ROUGH-FAIRY-
19.2.98
DUNGEON KEEPER
-HUIS 98- CHARTER
-A-

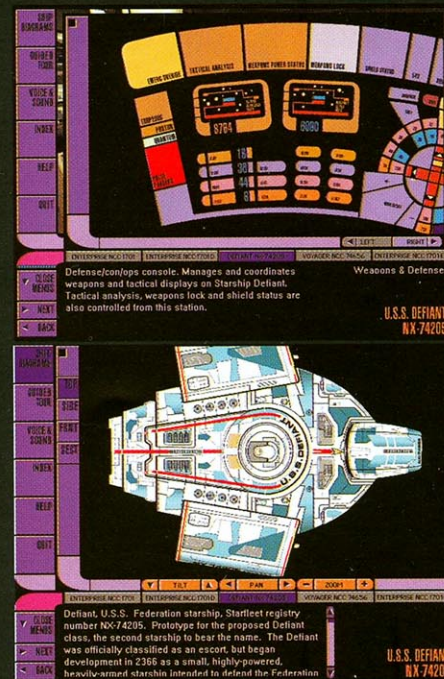
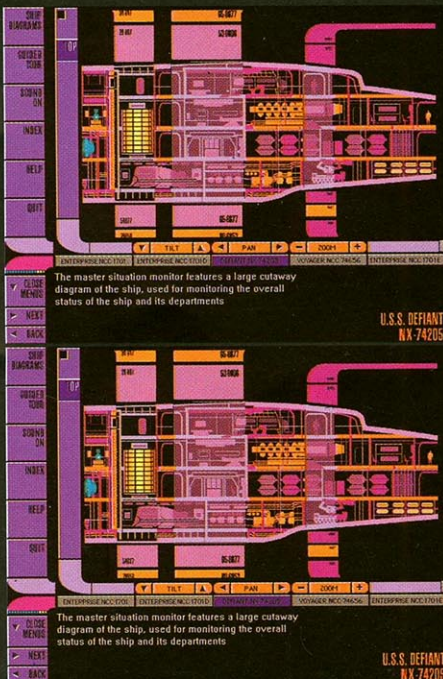
DS 9



Deep Space Nine läuft derzeit auf unseren Fernsehgeräten. Diese Serie ist sehr erfolgreich, also was war anderes zu erwarten, als ein Megapack dafür herauszubringen.

Diese Package beinhaltet 5 CD's mit 4 Programmen. Das bereits bekannte Adventure DS9, ein Programm welches noch im Dos GW mode ausgeführt wird, aber dafür komplett in Deutsch ist, weiters eine CD mit unheimlich viel information über die Ferenghis, das Programm DS9 Defiant, wo du so ziemlich alles über das Megaraumschiff rausfindest und zu guter letzt einen Episodenguide, ganz wie bei der guten alten Enterprise. Dieses Pack bietet geballte Informationen für alle Trekkies, und gerade die werden es sein, welche dieses kaufen werde. Für trekkies ein MUSS.

Heinz Strobel



DS9 PACK

GRAFIK	70 %
SOUND/MUSIK	70 %
SPIELBARKEIT	70 %
MOTIVATION	80 %
STEUERUNG	90 %
HANDBUCH	5 %

GESAMTNOTE:

64 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

SIMON & SCHUSTER IA

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03640-500-50

GENRE:

DS9 PACKAGE

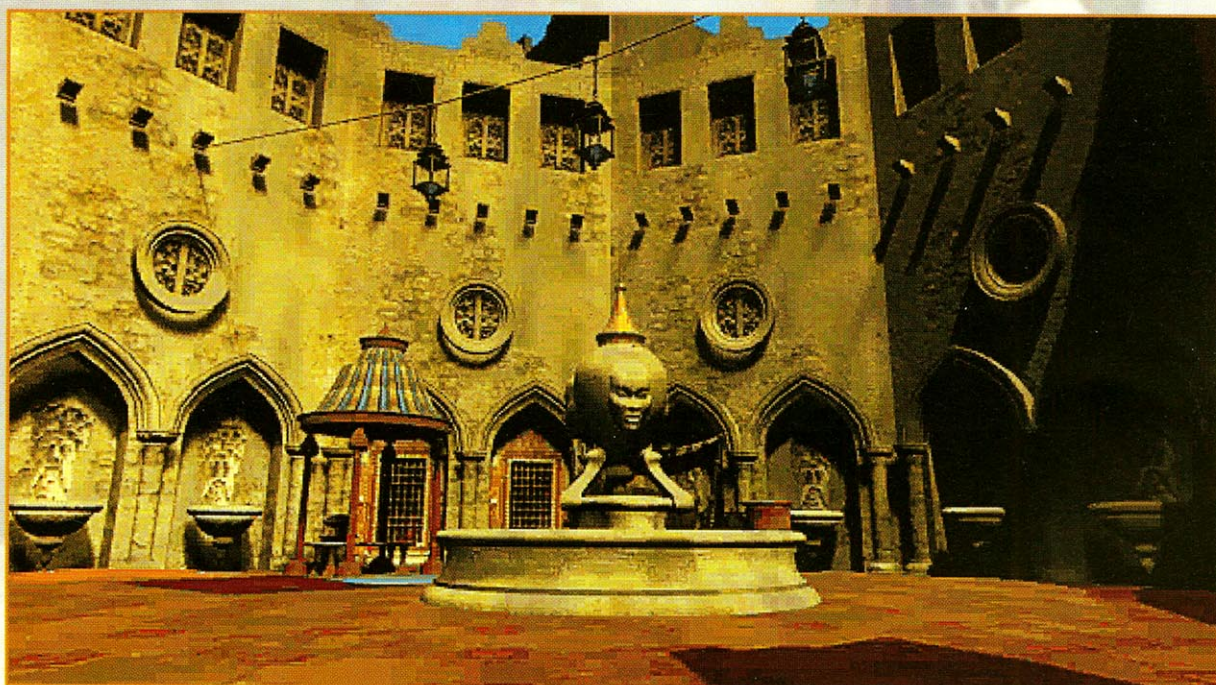
RICHTPREIS:

CA.ÖS 599,-

HARDWARE:

>PENTIUM 90, MIN.16MB RAM,>40 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1 SPIELER
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

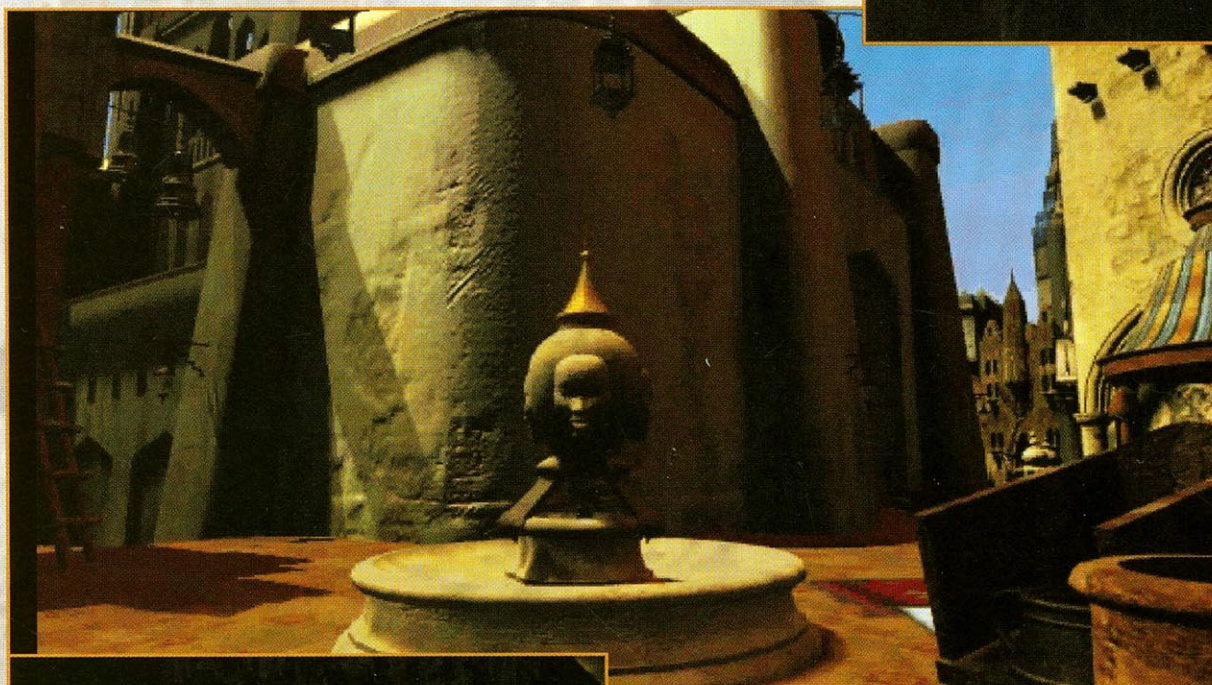
REAH



Ein neues Adventure? Schon ein Klassiker. Namen wie Myst und Riven gilt es in die Schranken zu weisen.... Na mal sehen was bei diesem Test rauskommt.

Nun Du findest Dich nach einer sehr kurzen Installation in einer eigenartigen Welt wieder. Überall nur Wüste und eine Stadt, welche von außen! Verschlissen ist. Eine wirklich sehr ungastliche Welt, der Wind pfeift Dir um die Ohren und auch sonst hast Du sicherlich schon einladendere Plätze gesehen. Also gilt es mal in die Stadt einzudringen um eventuell einen Rückweg in die Heimatwelt zu finden. Das Schloß des Eingangstores ist relativ schnell geknackt und kurz darauf befinde ich mich

in einer seltsam anmutenden Stadt. Ja, o Welch Freude es gibt sogar Bewohner. Doch als ich sie anspreche kann ich kein Wort verstehen. Teufel auch diese Stadt ist wohl nichts für Fremde. Ach ja eine Art Brunnen finde ich auch und die drei Figuren die sich darauf befinden stoßen gar eigenartige Töne aus. Ach ja und ein paar Wasser- oder Gashähne gibt es auch... Ich kann sie sogar bewegen. Quietschend in verschiedenen Tönen lassen sie sich in zwei Richtungen drehen. Aber das hilft mir auch nicht weiter. In einem Hof finde ich eine Karte der Stadt, doch es ist alles so klein eingezeichnet, hätte ich



Eingebung zuflüstert). Tja die 5 verschiedenen Töne die diese Brunnenfiguren ausstoßen hängen mit der Verständlichkeit der Sprache zusammen. 3 Figuren 5 Töne, na ich Versuchs mal mit einem klassischen Dreiklang und... es lebe mein Musiklehrer. Es ertönt ein Klang, der mir eindeutig zu verstehen

doch nur eine Lupe mit. Im Zentrum der Stadt befindet sich eine große Kirche, welche natürlich auch verschlossen ist. Noch dazu taucht beim Eingang der Kirche ein blauer Geist auf der zu mir spricht, und ich verstehe wieder mal kein Wort. Also diesem Sprachproblem sollte ich mal auf den Grund gehen. Außer die Programmierer, welche mich in diese Welt geschickt haben wollen mir gar böses antun.

Also ich so Gedankenverloren vor dem Brunnen steh, kommt mir so eine Eingebung (danke an den Programmierer der mir diese

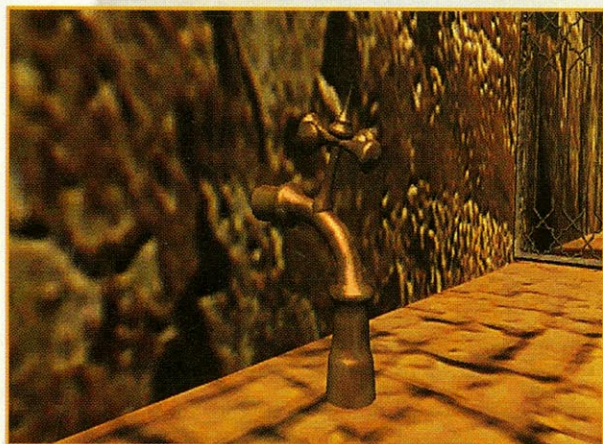
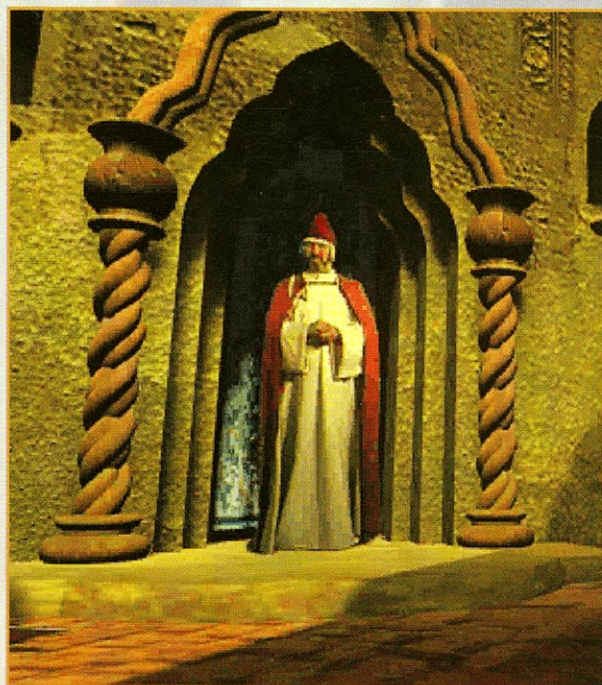
gibt, daß ich richtig gehandelt habe. Nun lassen sich auch die Töne der Figuren nicht mehr verändern. Endlich kann ich Kontakt mit den Bewohnern aufnehmen, welche mir auch Gott sei dank freundlich gesinnt sind. Der eine ist ein Händler der allerlei nette Waren parat hat und die andere Figur ist eine sehr nette hübsche Dame, welche mich, nachdem ich ihr Ihre Vase vom Markt gebracht habe, einlädt in ihr Haus zu kommen.

Es ist ein sehr schönes Haus, geschmackvoll eingerichtet. Katzen, Bücher, Lupen und Wandornamente gibt es da zu bewundern. Ach ja im Hof des Hauses befindet sich auch eine Art Brunnen. Und der blaue Geist gibt mir zu verstehen, daß man hier auch Gold herstellen kann. Dazu braucht man halt Blei und einen Katalysator. Blei? Wo kriegt

man hier bloß Blei her. Das verwendet man doch nur als Gewichte....hmmm Gewichte.....wie bei einem Händler. Hähä also auf zum Händler und schnell das Gewicht gegen ein Imitat ausgetauscht. Als ich die Wasserflasche nehmen möchte, meint er, daß Wasser hierzulande so Wertvoll wie Gold ist. Ach ja Gold das erwähnte ich ja bereits ein paar Zeilen vorher. Also wie zum Teufel komm ich zu einem Katalysator, dem Stein der Weisen oder wie man dieses Ding nennt. Ratlosigkeit macht sich breit. Also jetzt hab ich alles abgesucht und nur wegen dem blöden Stein der Weisen muß ich hier in diesem Dorf bleiben. Nein das kann es nicht gewesen sein. Alles abgesucht, ach nein den Plan wollt ich mir ja

noch ansehen und die Lupe dazu gibt's ja bei der sehr netten hübschen Dame. Kurz darauf vor der Karte. Tatsächlich, sind hier doch noch drei Stellen genauer zu sehen. Ist ja komisch die markierten Stellen sind diejenigen, an welchen sich auch diese komischen Gasrohre (zumindest gestunken haben sie) befinden. Und neben diesen Punkten sind drei Zeichen mit jeweils drei Markierungen eingezeichnet. Diese Dinge erinnern mich an Blockflöten mit drei Löchern. Nach ca. 20 Minuten

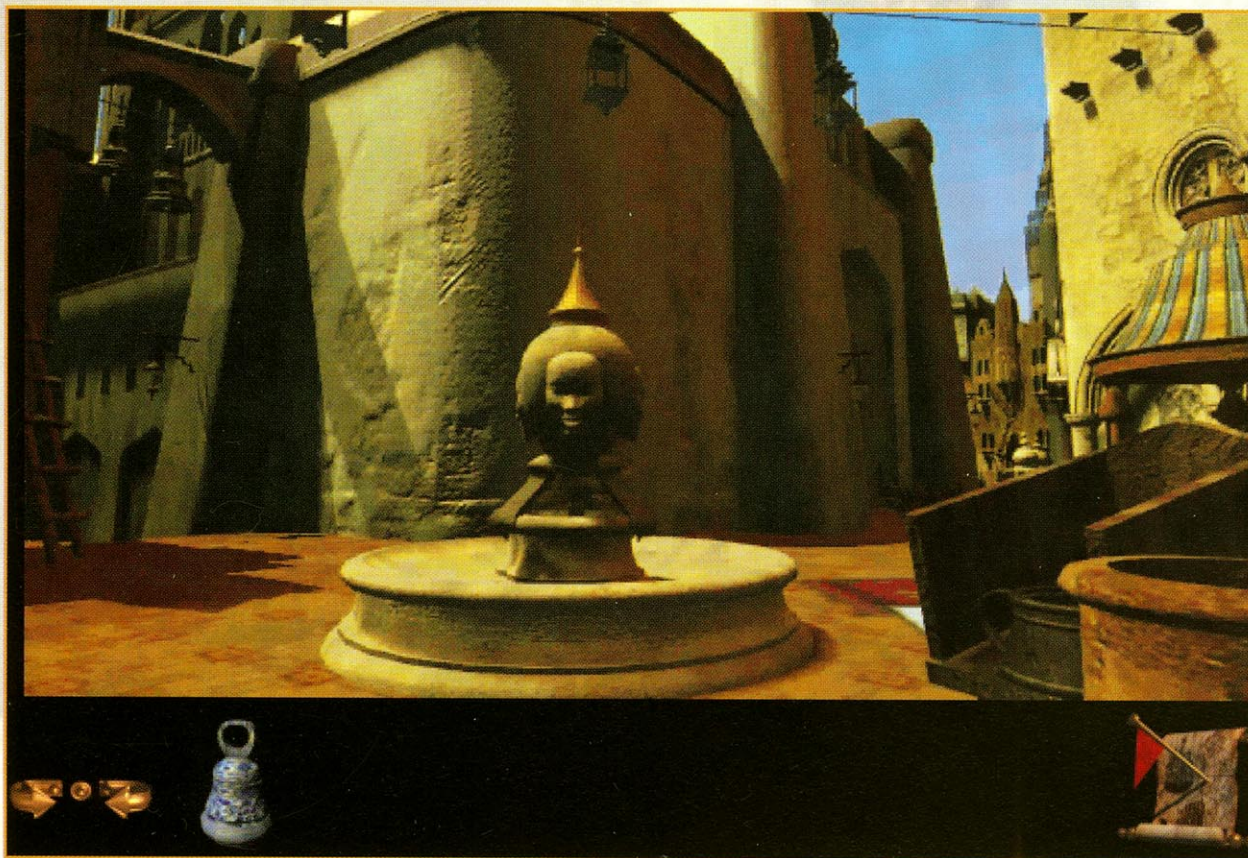
Rätseln kommt mir wieder die (Programmierer) Erleuchtung. Ist ja eh klar, wenn ich die Gasähne drehe ergeben sie drei verschieden hohe Töne. Und wenn ich sie in einer Richtung drehe, ergibt sich ein Musikalisches Muster. Also ganz einfach die entsprechenden Hähne in den erforderlichen Richtungen drehen und schon macht sich Gasgeruch breit. Als mir

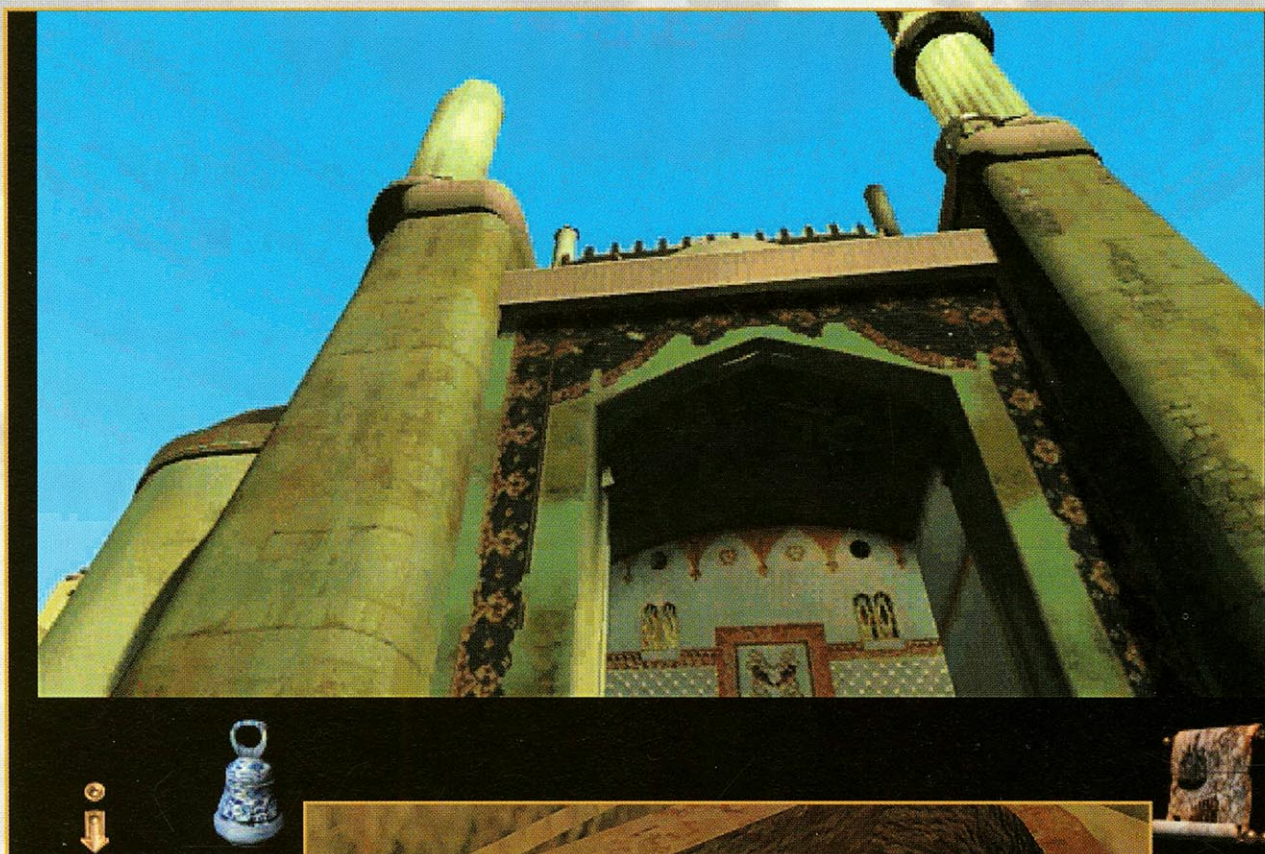


der Gedanke "Gasgeruch" durch den Kopf zischt, macht es auch schon einen fürchterlichen Knall und an der Rückseite der Kirche tut sich ein Loch auf.

Alles weiter ist relativ Leicht erklärt. Ab in die Kirche ein paar kleine (oder doch nicht) Rätsel lösen und mit dem Stein der Weisen wieder zum Brunnen marschieren. Dort noch schnell diesen Aktivieren, wobei 44 eine große Rolle spielt, Blei in Gold verwandeln und beim Händler gegen Wasser tauschen und schon

kann ich die Stadt verlassen..... Tja und nun fängt auf CD4 die Geschichte an spannend zu werden. Doch das geneigte Leser wird ich Dir nicht verraten. Dir hab ich eh schon sehr viele Hints gegeben, welche mir schlaflose Nächte bereitet haben. Was kann man zu so einem Spiel nur sagen. Es ist Gran-

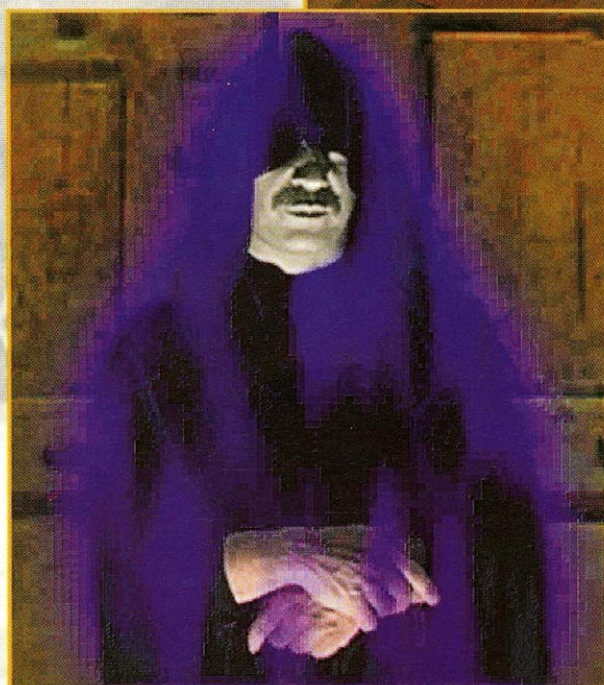




dios, die Grafik Superb. Du kannst an jeder Stelle des Spieles in fast alle Richtungen Stufenlos schauen, Die Menüsteuerung ist watscheneinfach. Du brauchst nur mehr auf eine Stelle zu klicken, wo es etwas zu tun gibt und es passiert, wenn du den richtigen Gegenstand hast, automatisch. Es wird



sem Game. Also allen denen Myst und Riven gefallen hat, werden um Reah nicht herumkommen. Das Spiel gehört in eine jede Adventuresammlung. Und ich versichere Euch ihr weder von REAH nicht so schnell loskommen.



also keine Zeit mehr damit vergeudet irgendwelche Gegenstände systematisch an jedem Pixelpunkt des Schirmes zu Klickern. Hier mußst Du nachdenken und die Lösung des Problems von selbst finde. Sie sind teilweise sehr einfach und manchmal auch sehr schwer, aber nicht unlösbar. Durch den sehr guten Stimmungsvollen Sound kommt das gewisse Flair unglaublich gut rüber. Daß diese Spiel komplett in Deutsch gehalten ist, also mit deutscher Sprachausgabe und deutschen Untertiteln, vervollständigt meine sehr hohe Meinung von die-

Heinz Strobel

REAH

GRAFIK		94 %
SOUND/MUSIK		93 %
SPIELBARKEIT		89 %
MOTIVATION		97 %
STEUERUNG		92 %
HANDBUCH		82 %

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL



0 %

HERSTELLER:

LK AVALON

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 799,--

HARDWARE:

>PENTIUM 90, >16MB RAM, >200 MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, 1 SPIELER
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, KEIN 3D

BLM 99



Deutsche Bundesliga wohin man schaut, echte Spielernamen hier, authentische Dressen dort. Management pur auf der ganzen Linie. Das ist Bundesliga Manager 98 aus dem Hause Software 2000. Doch Moment mal, das Game sieht ja aus wie die '97er Version.

Ja, gleich nach der Installation des Games auf die Platte ist man versucht, mal im Regal nachzusehen, ob man nicht doch den BLM 97 erwisch hat, denn rein optisch hat sich nahezu

nichts zur Win 95-Edition des Spieles verändert. Na wenn das mal gut geht, meine Herren! Die erlangte DFB-Lizenz macht die echten Spieler- und Vereinsnamen möglich, auch wenn an den Kickern selbst kaum etwas der Wahrheit entspricht. Weder Alter, noch Körpergröße und schon gar nicht die Stärken oder Schwächen der Balljongleure kommen an die Realität heran, was zumindest am Anfang für erhebliche Verwirrung sorgt.

Kaum statistische Veränderungen, sehr ähnliche Menüführung, jedoch (logi-

scherweise) aktuelle Spieler- und Vereinsdaten und eine wesentlich flüssigere Grafik in den 3D Spielszenen, das sind die eigentlichen Unterschiede zu Bundesliga Manager '97 und ich frage mich schon, ob ein solches "Update" wirklich seinen Preis wert ist. In vielen Punkten ist der BLM dem Ascaron Produkt "Anstoß 2" bei weitem unterlegen und kann bloß den DSF Fußball Manager hinter sich lassen, was jedoch nicht wirklich für das Produkt spricht (DSF FBM kann ja wirklich überhaupt nichts).

Für mich kommen nur solche Fußball-Manager als Käuferschicht in Frage, die das Modell 97 nicht besitzen, Anstoß 2 nicht kennen und DSF Fußball-Manager bereits mit einem plazierten Freistoß im Mistkübel versenkt haben. Enttäuscht werden sie von BLM 98 mit Sicherheit nicht sein, denn das Produkt bietet dem virtuellen Manager eigentlich alles, was das Herz begehrt und weiß in vielen Bereichen voll zu überzeugen (die Freistoß- und Elfmeterschützen bei den ablaufenden Partien können in der '98er Version frei gewählt werden, was dem Spiel vielleicht noch eine Nuance mehr Realitätsnähe verleiht).

Thomas gehringer



BUNDESLIGA MANAGER 99

GRAFIK	83 %
SOUND/MUSIK	75 %
SPIELBARKEIT	85 %
MOTIVATION	86 %
STEUERUNG	80 %
HANDBUCH	80 %

GESAMTNOTE: **82%**

GEWALT IM SPIEL: 0 %

HERSTELLER: SOFTWARE 2000

TESTMUSTER: DARIUS HANDELSGESMBH
01-285-86-85

GENRE: FUSSBALL MANAGEMENT
RICHTPREIS: CA.ÖS 799,-

HARDWARE:
> PENTIUM 100, MIND.16MB RAM, 100-170 MB FEST-
PLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1-4 SPIELER
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, KEIN 3D

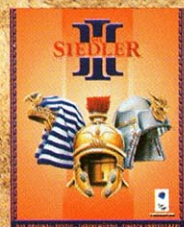
DAS ORIGINAL! *

DIE SIEDLER III

Voller Zorn sah ER, der oberste aller Götter, auf sie hinab und sprach:
Nur ein einziges Volk ist wirklich würdig,
jetzt und für alle Zeiten den Namen DIE SIEDLER zu tragen!

DIE SIEDLER III sind da, strategischer und pfiffiger denn je!
• Genießen Sie die aufwendig in 3D modellierte Grafik, und lassen Sie sich von über 12 Minuten hochwertigem Zeichentrick durch die Story führen!
• Stimmen Sie Ihre Götter mit dem Bau von Heiligtümern und ausreichend großen Opfern gnädig!

- Errichten Sie begehbbare Burgen und Türme oder lassen Sie Ihre seefesten Siedler auf den verschiedenen zivilen Schiffen an Bord gehen!
- Spielen Sie DIE SIEDLER III auf Ihrem PC oder treten Sie im Internet gegen Siedler-Fans aus der ganzen Welt an!



DYNAMIC
SYSTEMS

Ab Ende Oktober auf PC CD-ROM!

* Was Sie hier sehen, sind Original-Bildelemente aus dem Spiel DIE SIEDLER III

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland • Technische Hotline: +49 (0)2 08.4 50 29-29



10 AUSGEZEICHNETE JAHRE!

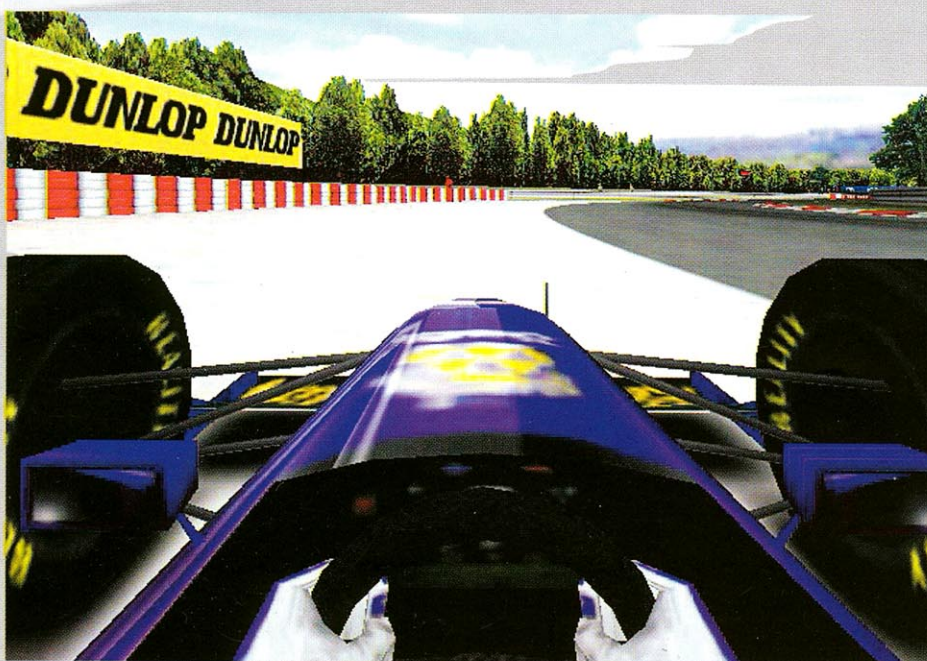
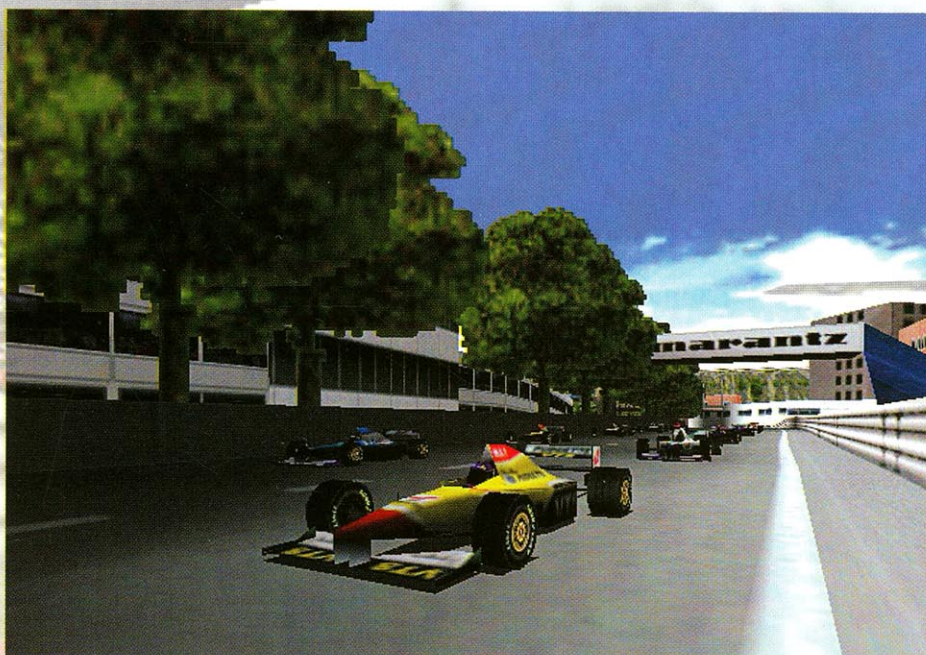
Johnny Herbert's Grand Prix Championship

Gerade das so umkämpfte Genre der Formel 1 Racing Simulationen hat das recht neue Softwareunternehmen Midas Interactive in Angriff genommen. Mit Unterstützung des Fahrers Johnny Herbert hat man das gleichnamige game auf den Markt gebracht.

Bis dato hatte UBI Soft's F1 Racing Simulation immer noch weit die Nase vorne und somit den Titel des unumstrittenen Referenzgames. Ob sich durch den Auftritt von Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998 daran etwas ändern wird, wollten wir durch unseren Test herausfinden.

Beginnen wir gleich einmal mit den Hardwareanforderungen, die die Hersteller so nett und lieb auf die Verpackung gedruckt haben: Minimalanforderung Pentium 120 mit 16 MB RAM. Da dachte ich eigentlich, das Game sollte auf einem P 133 Rechner problemlos und auch flüssig laufen. Doch weit gefehlt. Die Rennen im Formel 1 Zirkus gleichen einer Dia-Slideshow und an normales Fahren war in keinsten Weise zu denken. Na ja, Papier ist ja bekanntlich geduldig, auch wenn solche Angaben eher den Frust des Käufers fördern. Ich mußte also zu einem stärkeren Rechner greifen und installierte die Software auf einem 200 er MMX. Hier gab's dann keine wirklichen Probleme mit der Lauffähigkeit mehr und ich konnte mit dem Test beginnen.

Es fällt gleich zu Beginn auf, daß Midas Interactive wohl keine offizielle FIA-Lizenz erwerben konnten, da weder die Fahrernamen, noch die Autos oder die Logos der Wirklichkeit entsprechen. Abhilfe für dieses "Problem" schafft der eingebaute Editor, mit dessen Hilfe man in kürzester Zeit den Realitätsgrad eklatant erhöhen kann. Bemerkenswert ist, daß die Programmierer den chinesischen Kurs bereits miteingegliedert haben, ob-



Championship 98

wohl dieser bekanntlich erst in der Saison 1999 in den Formel 1 Zirkus aufgenommen wird.

Zu Beginn kann der Spieler (oder auch zwei, denn mittels horizontalen Split-screens kann man an einem PC gegeneinander fahren) seinen Boliden in puncto Fahreigenschaften auf die jeweiligen Bedingungen einstellen und schließlich auch noch den Schwierigkeitsgrad (Anfänger bis Profi) wählen. Dann geht's in den Qualifikationslauf und bereits hier wird das allergrößte Manko des Spiels offensichtlich. Die generischen Fahrer haben eine derartige Aggressivität auf Lager, krachen dem Spieler ins Heck, wodurch der Ausritt ins Kiesbett zumeist ganz einfach nicht mehr zu verhindern und somit eine gute Rundenzeit den Bach runter ist. Nun sollte man glauben, daß man ähnliches auch den Kontrahenten antun kann und knallt seinerseits vor der Schikane (vorsichtige, aber doch bestimmt) in den Heckflügel des Vordermanns. Und lernt auch in diesem Fall die Schönheit der Botanik außerhalb der Strecke kennen. Kaum zu glauben, aber



wahr! Die Frusterlebnisse werden von Runde zu Runde intensiver, denn kaum hat man einen Fahrer überholt, kommt man am nächsten nur noch durch leichtes Touchieren vorbei und fliegt wieder einmal von der Strecke. Der nächste "Hund", den die Programmierer bei Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998 eingebaut haben, ist die fehlende Rückspiegelfunktion. Man kann zwar sehr wohl mittels Tastendruck nach hinten blicken, nur ist das zumeist (oder jedenfalls genau dann, wann man es wirklich braucht) aufgrund des Streckenverlaufs unmöglich, da man knapp vor einer Kurve nicht unbedingt nach hinten blicken sollte. So ganz ohne Rückspiegel wird die Sache natürlich noch etwas haariger, kann man doch nicht erkennen, wann der Hintermann (und auf welcher

Seite) überholt, schneidet die nächste Kurve an, wird seitlich leicht berührt - und fliegt raus. Wie oft habe ich vor Frust das Joypad massakriert, mir den Grant von der Seele geschrien, geholfen hat's nicht wirklich.

Was hilft es da, wenn der authentische Sound super rüberkommt und auch die Grafik eine wunderschöne und detailreich ist, wenn Sonnenreflexionen exzellent gemacht wurden und auch die Steuerung kuam Wünsche offen läßt. Das Gameplay und der Spielspaß erfahren dadurch keine Aufwertung und so muß ein optisches Klassenspiel aufgrund spielerischen Mangels irgendwo herumgründeln und hat nicht den Funken einer Chance, am Thron von F1 Racin Simulation auch nur zu rütteln.

Gerald Amon



J.H. GRAND PRIX 1998

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		76 %
SPIELBARKEIT		66 %
MOTIVATION		40 %
STEUERUNG		80 %
HANDBUCH		75 %

GESAMTNOTE:

70%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

MIDAS INTERACTIVE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

ECHTZEITSTRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>PENTIUM 166, >16MB RAM, 16-66MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1-2 SPIELER, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, JOYPAD OD. LENKRAD EMPFOHLEN

CREATURES 2



Darauf haben wir gewartet: neue Lebensformen erschaffen, sie zu lehren, zu erziehen und das ganze auch noch wissenschaftlich aufbereitet auf dem PC durchzuziehen. Creatures 2 aus dem Hause Mindscape stellt die technische Weiterentwicklung des Tamagotchis dar.

Selbstverständlich ist das etwas übertrieben, kann der Spieler doch auf die Lebensumstände, das Wissen und teilweise sogar auf den Stoffwechsel seiner zu Beginn ausgebrüteten "Norns" Einfluß nehmen. Man nehme also eines von sechs Eiern, bringe dieses per Mausklick zum Schlüpfen und schaue, daß das entstandene pelzige Tierchen die Welt

kennenlerne.

Kaum hat ein niedlicher Norn das Licht der Welt erblickt, so keimt im Spieler unweigerlich das Beschützerdenken, ja sogar elterliche Gefühle auf, man muß die kleinen Tierchen, die sich in der Welt "Albia" zurecht finden müssen, einfach gern haben und versucht auf der Stelle, ihnen die wichtigsten Dinge des Lebens beizubringen. Leider (oder Gott sei Dank) hat jedes neue Lebewesen seinen eigenen Kopf und kann bestenfalls zu diversen Aktivitäten angeregt werden. Den Rest versucht es auf eigene Faust zu erforschen und der Spieler hat nunmehr die Aufgabe, sich mit der Genetik, dem Körperbau und der Chemie der neuerschaffenen künstlichen Intelligenz zu beschäf-

tigen.

Auf der Welt Albia sind jedoch nicht nur die niedlichen Norns sondern auch die etwas fieseren Grendels vorhanden, die immer wieder in die Entwicklung der pelzigen Freund eingreifen. Der Spieler hat nunmehr die Möglichkeit, den "göttlichen" Part zu übernehmen und in die generelle Entwicklung einzugreifen, was aber nur in den Bereichen, wo sich Norns befinden, möglich ist.

Sollten alle Umwelteinflüsse, alle physikalischen Prinzipien und die Lebensumstände auf Albia stimmen, dann sit für Nachwuchs gesorgt und einer weiteren, wissenschaftlich hervorragend aufbereiteten Forschung an den kleinen Kerlchen steht nichts mehr im Wege.

Auch wenn es sich bei Creatures 2 um kein wirkliches Spiel handelt und man noch dazu jede Menge Geduld benötigt, so komplex konnte man noch nie virtuell künstliche und noch dazu niedliche Intelligenz erzeugen, erforschen und behüten.

Thomas gehringer



CREATURES 2

GRAFIK		75 %
SOUND/MUSIK		69 %
SPIELBARKEIT		60 %
MOTIVATION		80 %
STEUERUNG		76 %
HANDBUCH		70 %

GESAMTNOTE:

72 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

MINDSCAPE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

SIMULATION

RICHTPREIS:

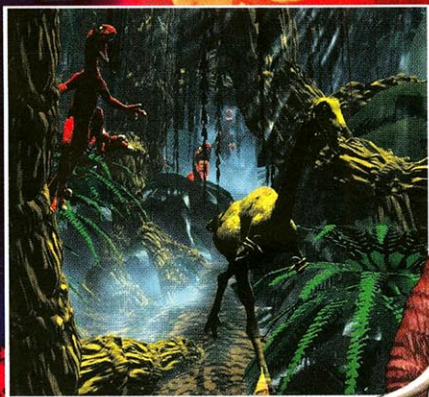
CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

>PENTIUM 166, MIND.16MB RAM, 60-180 MB FEST-PLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1 SPIELER
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, KEIN 3D

INTELLIGENZ "ÜBERLEBT"

GENETIC **Evolution** THE RACE FOR INTELLIGENT LIFE



84%
"... funktioniert fast
wie SIM EARTH ...
nur besser"
Joe Nettelbeck,
Power Play 4/98

Features für PC / CD ROM:

- Komplette in Deutsch
- Single-Player-Modus oder bis zu 6 Spielern im Netzwerk
- Über 160 3D-animierte Creatures
- Kontinuierliche Veränderung des Terrains
- Naturkatastrophen wie Vulkanausbrüche, Meteoriteneinschläge, Eiszeiten, Erdbeben...
- Gerenderte Zwischensequenzen
- Soundtrack und Sound F/X
- WIN 95 only



EGMONT



MULTIMEDIA





KNIGHTS MERCHANTS

Mit Knights & Merchants ist ein Spiel herausgebracht worden, welches von der Idee her nicht neu ist, aber viele Wünsche der Fangemeinde von diesem Genre erfüllt.

Eigentlich könnte man meinen, es mit einem 08/15 Clone von "Die Siedler" zu tun zu haben, doch gerade aufgrund der Erneuerungen läuft dieses Spiel in eine andere Richtung.

Du bist beauftragt abtrünnige Ländereien für Deinen König zurückzuerobern. Wo sich doch der mißratene Sohn des Königs selbständig gemacht hat und partout seine Ländereien nicht mehr in den Dienst des Königs stellt. Also führst Du Deine Leute in Siedler-Manier durch verschiedene Levels, um schließlich und endlich dem Königssohn gegenüberzustehen.

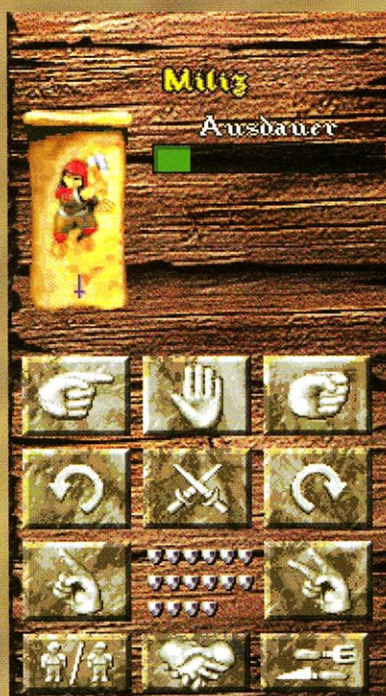
Der Unterschied zu Siedler? Ja erstens ist die Grafik um einiges besser und vor allem detaillierter. Die Figuren sind größer dargestellt und ermöglichen es Dir somit, den Arbeitern bei ihrer Tätigkeit zuzusehen. Es gibt Gasthäuser, in denen sich Deine Bevölkerung in regelmäßigen Abständen einfindet um zu essen und zu trinken. Es ist wunderschön anzusehen, wenn der Bauer z.B. in den Gasthof geht, sich an den Tisch setzt und manierlich seine Wurst oder sein Brot mit einem Humpen Wein verzehrt. Anders als bei den Siedlern gibt es hier keine Fähnchen zwischen denen die Arbeiter hin und herwuseln. Du bildest die entsprechende Anzahl von Arbeitern aus und die vollbringen ihre Tätigkeiten von selbst. Sie laufen zwar auf Wegen herum, aber sind durch keine Fähnchen beschränkt. Und nun kommen wir schon zum Hauptpunkt der Verbesserung. Die



and ANTS



Taktische Variante. Bei Knight's & Merchants ist Dein Armeekontingent sehr groß. Es gibt einfache Rekruten, Schwertkämpfer, Reiter, Bogen- und Armbrustschützen und noch ein paar andere. Dies komplexe Armee hat nun einen sehr großen Vorteil. Sie muß auch entsprechend eingesetzt werden. So macht es wenig Sinn die Reiter gegen die Pikiniere zu treiben, da sie dort innerhalb kürzester Zeit aufgerieben werden. Bo-



geschützen sind eine wunderbare Waffe gegen angreifende Horden, sie müssen jedoch auch sehr gut geschützt werden, da sie keinerlei Chance zur Gegenwehr haben.

Bei manchen Truppen gibt es die Möglichkeit sie in Form eines Sturmangriffes gegen den Gegner zu hetzen. Dies ist sehr wichtig, wenn der Gegner durch Bogenschützen gedeckt wird, weil so die Verluste minimiert werden. Hier kommt der Taktiker in Dir voll zur Geltung. Die Bevölkerung, so lieb sie auch ist, dient im Grunde nur dazu, die eigene Armee aufzubauen und so den Gegner zu vernichten. Dies passiert aber in wesentlich besserer Form als wir es vom Game "Die Siedler" kennen. Dieses Spiel hat meines erachtens nur einen einzigen Minus-



punkt zu verzeichnen. Es fehlt die Geschwindigkeitstaste. Du kannst den Ablauf weder beschleunigen noch verlangsamen. So dauert es oft sehr lange bis Deine Truppen endlich eingesetzt werden können. Ach ja übrigens müssen Deine Truppen auch versorgt werden. Das heißt, daß Du Deine Armee so spät wie möglich aufbauen solltest um sie nicht in der Wildnis verhungern zu lassen. Knights & Merchants ist für mich die gelungene und logische Weiterentwicklung des "Siedler" Genres.

Heinz Strobel



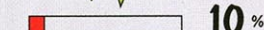
KNIGHTS AND MERCHANTS

GRAFIK		91 %
SOUND/MUSIK		88 %
SPIELBARKEIT		86 %
MOTIVATION		93 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		90 %

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL



HERSTELLER:

TOPWARE/JOYMANIA

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

ECHTZEITSTRATEGIE

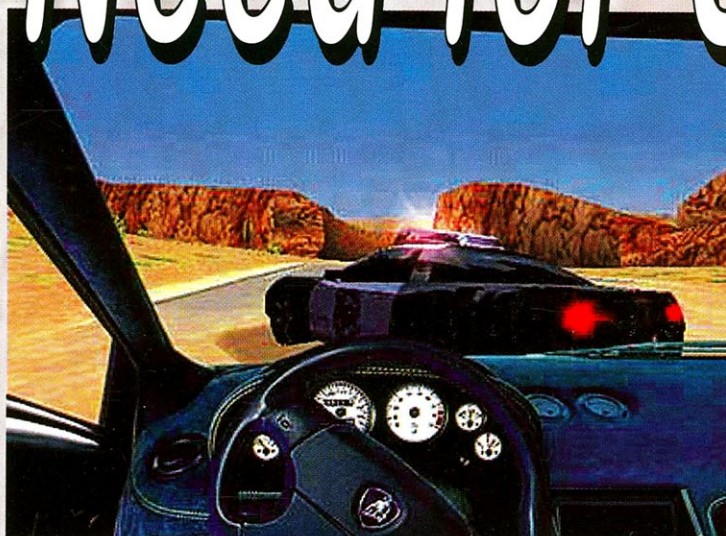
RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>PENTIUM 100, >24MB RAM, 80-90MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, 1-6 SPIELER (IPX, TCP/IP NETZ)
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

Need for SPEED III



Wir durften es im Hause Electronic Arts Austria testen, durften mit einem tiefergelegten Boliden die neu geschaffenen Kurse runterbrettern und uns an den grafischen Effekten erfreuen. Die Rede ist von "The Need for Speed 3 - Hot Pursuit"

Es ist eine wahre Grafikschlacht, die sich uns da auf dem PC bietet, überall spiegelt sich die Sonne, werden Sand oder Blätter vom Boden aufgewirbelt, es sprühen die Funken und blutet das Herz, wenn man mit seinem schweineteuren Auto gegen die Seitenbegrenzung schrammt.

The Need for Speed 3 ist eine wirklich gelungene Fortsetzung des Rennklassikers, bei dem man sich einen Dreck um

(und vorallem schnell und geschickt) drauf los glühen kann. Auf die Hüter des Gesetzes muß man allerdings sehr wohl achten und versuchen, sie von der Streck zu drängen, oder aber nur schneller zu sein, denn sonst heimst man einen Strafzettel nach dem anderen ein und wird schließlich hinter schwedische Gardinen verfrachtet.

Neben der beeindruckenden grafischen Leistung des Games, die alles bis dato Gesehene in diesem Genre bei weitem in den Schatten stellt, hat mich persönlich die Steuerung der PS-starken Boliden in ihren Bann gezogen. Noch nie war ein "Fantasy-Racer", also ein Rennspiel ohne Hintergrund der Formel 1 oder des Rally-Sports so realistisch lenkbar, ist es bei The Need for Speed 3 -



Polizeiautos, Radarfallen oder Geschwindigkeitsbeschränkungen scheren muß, sondern ganz einfach

Hot Pursuit doch nicht nur nötig, den Fuß (oh, sorry, den Finger natürlich) am Gas zu haben und ab und zu mal eine Kurve leicht anzubremesen, da muß wirklich mit Gefühl gefahren werden. Kurven sollte man nun mal nicht mit 180 Sachen zu nehmen versuchen, denn das klappt auch mit einem Lamborghini Diablo nicht, sondern da sollte schon eine gehörige Portion Fingerspitzengefühl vorhanden sein, sonst ist der Besuch der zelle unvermeidbar.

Sollte der Spieler eher auf der Seite des Gesetzes stehen, so kann er alternativ auch in die Bullen-Corvette einsteigen und den waghalsigen Tempobolzen Einhalt gewähren. Auch diese Sicht der Dinge ist sehr reizvoll und rundet den hervorragenden Gesamteindruck des Games wunderbar ab. Es war noch nie schöner mit Bleifuß und doch mit Hirn der Polizei virtuell den Stinkefinger zu zeigen oder auch als Streifenpolizist den Wetzern der Landstraße zu zeigen, wo der Bartl den Most herholt.

Thomas gehringer



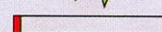
NEED FOR SPEED III

GRAFIK		86 %
SOUND/MUSIK		78 %
SPIELBARKEIT		80 %
MOTIVATION		88 %
STEUERUNG		80 %
HANDBUCH		70 %

GESAMTNOTE:

80%

GEWALT IM SPIEL



5 %

HERSTELLER:

ELECTRONIC ARTS

TESTMUSTER:

ELECTRONIC ARTS

02236-86-40-75

GENRE:

STRASSENRENNEN

RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>PENTIUM 166, MIND.16MB RAM,80-380 MB FEST-PLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1 SPIELER
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, UNTERST. 3DFX

MAYDAY

Tag der Entscheidung

...erst planen...

Sie haben es satt,
daß immer dieselbe
Taktik zum Ziel führt?
Sie können die ewig gleichen
Massenschlachten nicht mehr sehen?

Dann steigen Sie ein bei MAYDAY.
Nur die richtige Strategie
wird Ihnen den Sieg bringen.
Erleben Sie das prickelnde Gefühl,
wenn Ihre wenigen Einheiten
die gegnerische Übermacht besiegen.

Wo andere nur Echtzeitkampf bieten,
bringt MAYDAY Echtzeitstrategie!

...dann ballern!

Isometrische 3D-Grafik
mit richtigen Höhen und Tiefen!
Drei unterschiedliche Parteien
mit spannenden Kampagnen!



Spionage und Forschung!
Zahlreiche Spezialausrüstungen!
Land-, Luft- und Marineeinheiten!
Auflösung bis 1024x768!



Exklusivvertrieb Deutschland



<http://www.infogrames.de>

Exklusivvertrieb
Österreich & Schweiz



Published by

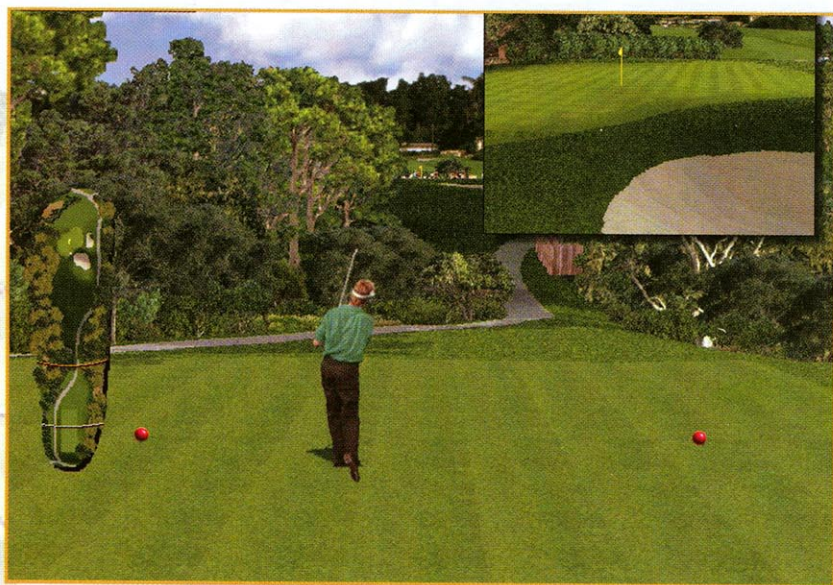


<http://www.jowood.at>

Developed by



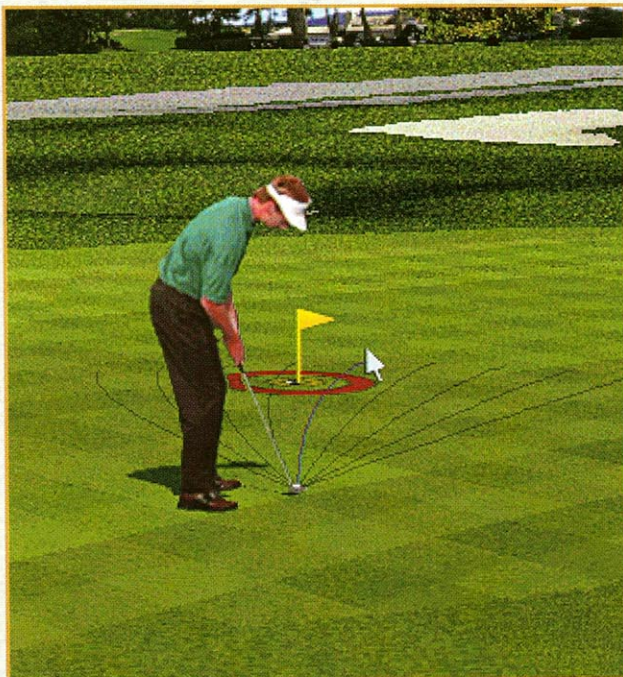
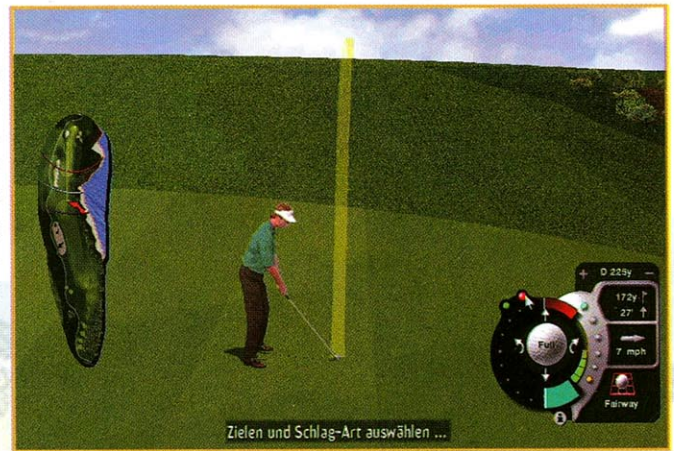
TIGER WOODS 99



Wer sich jemals mit dem Golf-Sport beschäftigt hat, oder vielleicht gar schon einige Zeit auf der Driving Range verbracht hat, der wird bei diesem Game aus dem Hause EA Sports wahrlich die Ohren anlegen. Schöner und gleichzeitig realistischer hat man auf dem PC noch nie gegolft.

Tiger Woods, einer der Newcomer der letzten Jahre steht mit seinem Namen hinter diesem Game und das absolut zurecht, denn es ist wirklich

unglaublich, was die Herrschaften von EA hier wieder einmal zustande gebracht haben. Abgesehen von den Möglichkeiten, das Game über Netzwerk oder Internet zu spielen, dabei an Turnieren teilzunehmen und so seine Spielstärke international messen zu können, zeigt sich der



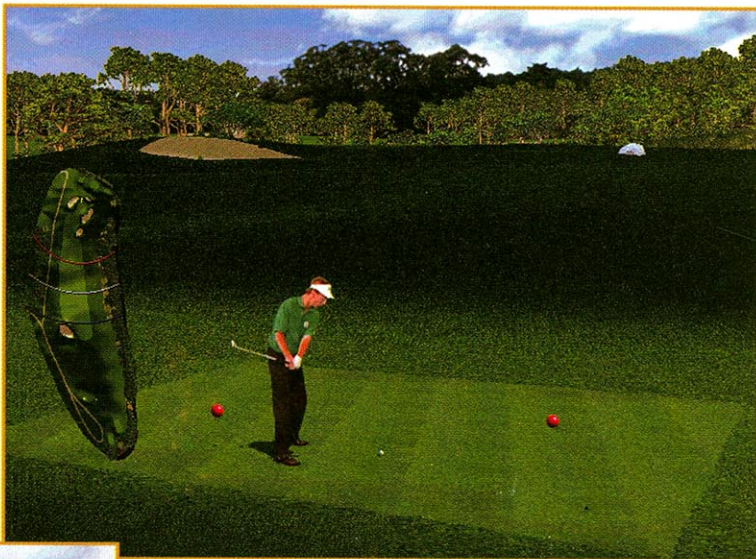
Sport, der noch vor wenigen Jahren unerschwinglich war (ist er teilweise heute noch, wenn man an die Clubzugehörigkeit denkt, für "Normalspieler" jedoch durchaus zu leisten) von seiner aller schönsten Seite.

Der Spieler kann die besten und härtesten Kurse der PGA-Tour mit verschiedenen Golfern spielen, unter ihnen natürlich auch Tiger Woods. Grafisch wird hier ein wahres Feuerwerk abgebrannt, sind doch die Spieler selbst digitalisiert in die Landschaft integriert und ziehen von der Schlag-

technik her alle Register ihres Könnens. Es ist eine wahre Freude, Tiger beim Abschlag zu zusehen und die ungemein dynamische und doch weiche Bewegung seines Körpers zu betrachten. Da ist ein Meister seines Faches am Werk, der bei gelungenen Schlägen ebenso in Jubelstürme ausbricht, wie er sich bei mißglückten Putts fragend an den Kopf greift. Auffällig ist auch der hervorragende (englische) Kommentar, der gleichzeitig auch den Sound des Games darstellt. Und hier möchte ich gleich einmal die eigentlich einzigen Kritikpunkte an Tiger Woods 99 anbringen. Die zuschaltbare Musik ist erstens sehr störend (man versteht den Kommentar nicht mehr) und zweitens nervend (ok, diese Aussage ist relativ, da die Geschmäcker verschieden sind), weil zu monoton. Weiters entsprechen die Abschlaggeräu-

sche bei weitem nicht der Realität, denn ein 250 Yards Holz (also ein sogenannter Driver, der zum weiten Abschlag bestimmt ist) verursacht kein helles, metallisches "Kling", sondern klingt der dahinterstehenden Kraft entsprechend dumpfer (wurde beim N64 Game "Waiata Country Club" wesentlich besser gelöst). Gut, Schwamm drüber, dieser kleine Mangel ist nicht weiter störend und wir können uns wieder dem eigentlichen Game und dessen hervorragende Einstellungsmöglichkeiten widmen. Speziell für Einsteiger eignet sich Tiger Woods hervorragend, wird doch (je nach dem, ob nun sicherer oder riskanter Schlag

gewählt wird) der Schläger vorgegeben die notwendige Schwungstärke und auch der Treffpunkt des Balles angezeigt. Per Mausklick wird quasi ausgeholt, bei angegebenen Markierung



Pebble Beach Golf Links: Punkte

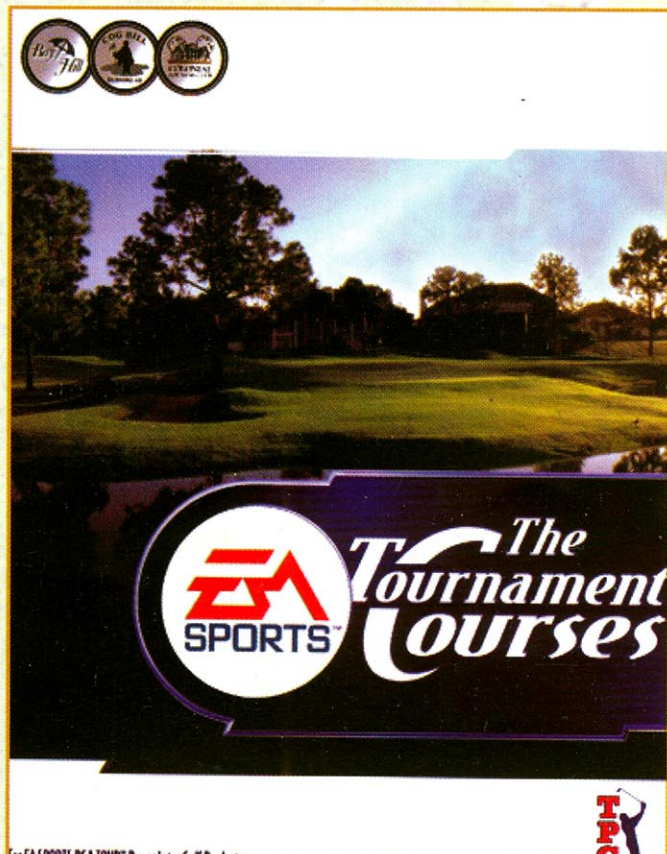
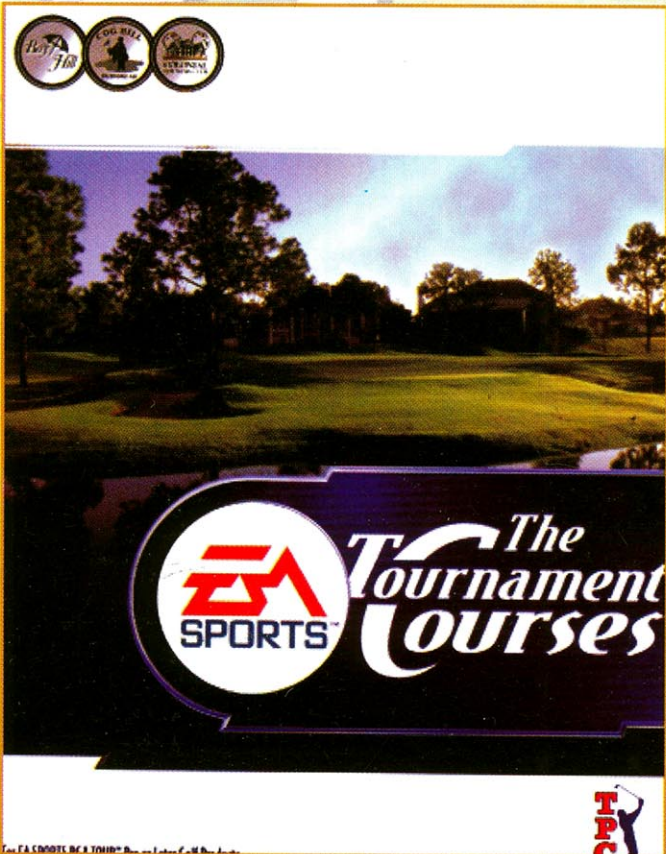
Loch	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	TOT	HDP	NET
Blau	373	502	388	327	166	516	107	431	464	3274			
Weiß	338	439	341	303	156	487	103	405	439	3011			
Rot	322	363	275	256	140	385	88	350	330	2509			
Par	4	5	4	4	3	5	3	4	4	36			
Thomas	3	3	2	3	3	3	2			19			-9
Handikap	8	10	12	16	14	2	18	6	4				
Wertung						Blau 74,4		Weiß 72,1					Rot 71,9

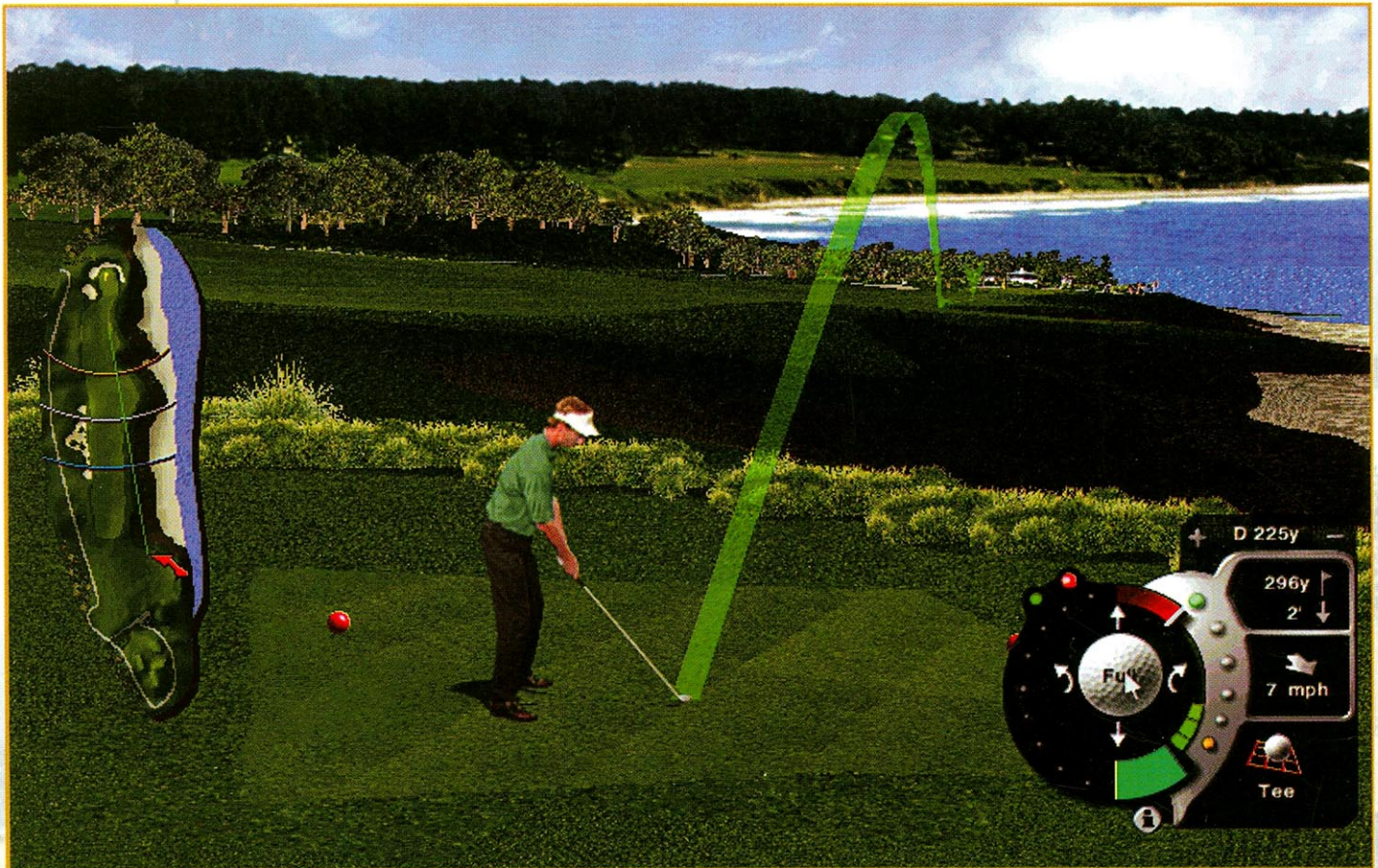
(nochmaliger Klick) die Länge des Balles und beim Schlag selbst (wenn der Balken wieder runter kommt) sein Spin, also die Richtung, bestimmt. Trifft der Spieler beide Markierungen hundert-

prozentig exakt, so kommt es zum "Tiger-Shot", einem besonders genauen Schlag.

Die Software zeigt dem Spieler weiters die genaue Flugbahn und den Punkt an, an dem der Ball, wird er exakt getroffen, zum Stillstand kommt. Eine hervorragende Möglichkeit, sich selbst für die Spielart auf dem Hole zu entscheiden. Sicher über das Fairway oder risikoreich quer übers Rough und die zahlreichen Bunker.

Bei den Schlägen wird die Windstärke, das Gefälle des Kurses und weitere Faktoren von der Software direkt berechnet und sofort in den Schlag einkalkuliert.





Der Spieler braucht sich also über etwaige Windböen keine Sorgen machen, sondern "nur" exakt treffen.

Beim Putten (Einlochen vom Grün) berechnet das Game weiters die Neigung und die Distanz, und wieder braucht der Spieler nur bemüht sein, den Ball in der Richtigen Stärke und dem richtigen Drive anzuspielen.

All diese Optionen für Einsteiger spielen

sich (bei selbst kreierten Golfen) nur im Amateur-Level ab, ein Profispieler benötigt keinen Windausgleich, der spielt seine Cuts und Draws (links und rechts angeschnitten) selbständig, der benötigt auch keine Infos über die Beschaffenheit des Greens, er liest (erhebt selbstständig die Neigung) es selbst. Nur der Schläger wird ihm vorgeschlagen, wobei an ein Wechseln immer zu denken ist, da die Ideen der Software nicht immer die besten sind (einen Driver für das Schlagen aus dem Bunker zu verwenden, rate ich niemanden an)

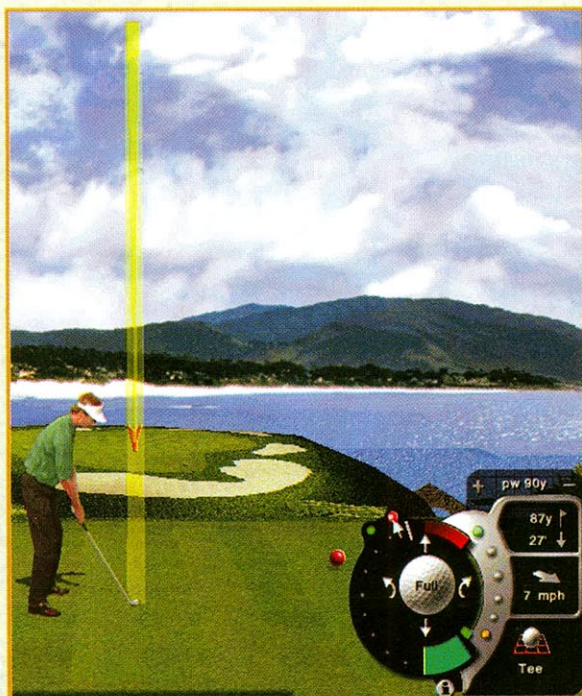
Grafische Highlights, überaus realistische Spielverhalten, geniales Gameplay und jede Menge (3) Kurse und Holes zu spielen, die Möglichkeit des Multiplayer-Games über Netzwerk oder Internet, die Schaffung eigener, selbstkreierter Golfen mit allen möglichen Einstellungen - all das ist Tiger Woods

99, die mit Abstand beste Golf-simulation, die es am PC jemals gegeben hat. Jeder, der auch nur im entferntesten jemals daran gedacht hat, auf

die Dirvingrange zu gehen, der sollte sich dieses Game zulegen. Es ist eine Augenweide, es ist Spielspaß pur!

Für das Game sind weiters zwei Zusatz CD-ROMs mit Kursen erschienen, nämlich "Tournament Courses", das sind drei zusätzliche PGA Tour Kurse (öS 299,-) und TPC Courses, die drei härtesten Kurse der Tour (ebenfalls öS 299,-). Noch mehr Spielspaß zum fairen Preis!

Thomas Gehringer



TIGER WOODS 99

GRAFIK		92 %
SOUND/MUSIK		70 %
SPIELBARKEIT		100 %
MOTIVATION		92 %
STEUERUNG		95 %
HANDBUCH		88 %

GESAMTNOTE:

90%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

EA SPORTS

TESTMUSTER:

ELECTRONIC ARTS AUSTRIA

02236-86-40-75

GENRE:

GOLF SIMULATION

RICHTIGKEIT:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, >32MB RAM, >110 MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, 1-4 SPIELER (INTERNET, NETZ)
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, DIREKT 3D, 3DFX

WARGAMES



Vor Monaten haben wir das Game bei Electronic Arts bereits in einer Beta spielen können und nun ist es da! Das 3D Echtzeitstrategiespiel aus Hollywood, nämlich von Metro Goldwyn Mayer mit dem friedlichen Namen "War Games".

Der gleichnamige Film dürfte vielen von euch noch ein Begriff sein und eben auf dieser Story basiert das Game, ohne sich strikt an das Drehbuch zu halten. Das Spiel ist vielmehr eine Weiterentwicklung der Filmidee, nämlich der des außer Kontrolle geratenen Strategierechners "WOPR" im amerikanischen Verteidigungssystem "NORAD". Es heißt nun für den Spieler (der sich entweder auf die eine, oder die andere Seite schlagen kann), die Auswirkungen dieser Katastrophe zu bekämpfen und "WOPR" in die Schranken zu weisen (oder umgekehrt den Bestrebungen von "NORAD" zu widerstehen). Die nun folgenden 30 Missionen sind über die gesamte Erdku-

gel verteilt und dementsprechend komplex aufgebaut. Was besonders auffällt, daß die Waffensysteme und deren Funktionen bei den beiden Parteien extrem variieren und somit der Spielspaß besonders lange einen hohen Wert behält. Die grafische Aufarbeitung der Landschaften kommt wirklich super rüber, denn zum ersten Mal kann der Spieler das entsprechende Gebiet frei drehen und so auch versteckte Einheiten erkennen. Bei der echten 3D Darstellung des Geländes ist das nahezu schon unumgänglich, denn es können Panzer beispielsweise hinter einem Hügel stehen und so vom Spieler gar nicht gesehen werden (besonders ärgerlich ist es, wenn es sich um die eigenen Truppen handelt).



Nein, grafisch kann man sich bei War Games eigentlich grundsätzlich über nicht sehr viel beschweren, der Sound hingegen kommt schon nicht mehr so gut rüber und hätte wohl etwas abwechslungsreicher ausfallen können. Die größten Probleme hat das Spiel im Bereich der Darstellung der Einheiten, denn diese können (von der Anzahl her) sehr oft nicht wirklich von einander unterschieden werden, verdecken sich teilweise gegenseitig und können somit öfters zu einem Problem ausarten. Hat an sich jedoch an diesen Mangel gewöhnt, ist War Games mehr als nur eine Alternative zu "herkömmlichen" Echtzeitstrategiespielen und kann mit Sicherheit als der Vorreiter für die 3D-Darstellung auch in diesem Genre bezeichnet werden.

Thomas gehringer

WARGAMES

GRAFIK		85 %
SOUND/MUSIK		70 %
SPIELBARKEIT		83 %
MOTIVATION		81 %
STEUERUNG		88 %
HANDBUCH		76 %
GESAMTNOTE:	81%	
GEWALT IM SPIEL	25 %	
HERSTELLER:	MGM-INTERACTIVE	
TESTMUSTER:	ELECTRONIC ARTS AUSTRIA 02236-86-40-75	
GENRE:	3D-ECHTZEIT-STRATEGIE	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 699,-	
HARDWARE:	>PENTIUM 133, MIND.16MB RAM,>100 MB FESTPLATTE, >4X CD, SVGA, WIN95, 1-4 SPIELER (NETZWERK, INTERNET)	
SOUNDBLASTER KOMP. , MAUS, 3DFX DIREKT 3D		

1967

gab es in der Formel 1 weder Flügel noch Sponsoren...

**Spektakuläre Unfälle waren
an der Tagesordnung...**



**...und die unübertroffene Kombination
legendarer Rennfahrer, Boliden und
lebensgefährlicher Strecken!**

Jim Clark	Graham Hill	New Driver

Team Ratings

Maximum chassis/event

Team History

LOTUS Cosworth-Ford

DEV TYPE 49

Engine	Dimensions
Capacity 2.9 l	Wheelbase 2400 mm
Cylinders 6	Front Track 1650 mm
Valves 12	Rear Track 1600 mm
tdp 400	Dry Weight 810 kg

Firestone

Ebenso grandiose Siege...



Monster 3DII

Powered for...



PHOTO DPPI/EMMANUEL ZURINI

Das liefert die Ploten nicht davon ab alles zu geben und schnell zu fahren – sehr schnell...

Die authentischen Rennwagen
von 1967, 11 historische Strecken und
die höchstentwickelten Motoren der
damaligen Zeit, damit Sie sich mit legendären
Rennfahrern wie Graham Hill oder Jim Clark
messen können: ein atemberaubend realistisches
Erlebnis dank kompletter 3D-Grafik. Tauchen Sie ein in
das Jahr 1967 und werden Sie Teil der Legende –
Grand Prix Legends.

Grand Prix Legends



NHL 99

Und wieder landet ein Eishockey Spiel auf meinem Tisch. Doch diesmal gibt es zum Vorgänger einige Verbesserungen, welche es in sich haben.



A Iso wie gewohnt ja-gen die Mannschaften einem Puck hinter her und..... nein jetzt kommt keine Einführung ins Eishockey. Diesmal ist die Puckjagd besonders schön. Erstens weil die meisten Voodoo und Voodooll Grafikkarten unter-

stützt werden, nein auch sogar der Intel i740 Chip findet bei diesem Spiel seine Berechtigung. Und die Spieler flitzen über das Eis, daß es eine Freude ist. Man könnte fast glauben einem Film zuzusehen. Drehungen, Tacklings und Spielsequenzen sind vom Feinsten. Sogar Motion Capturing der Stars wurde verwirklicht. Stars, die gibt es zu Hauf in diesem Spiel. Es wird die komplette Aufstellung aller NHL Stars von 1998 geboten und als Zuckerl gibt es sogar den Olympiasieger, die tschechische Republik als eine von 18 Nationalmann-



schaften zu spielen. Sogar Mr. Crawford, der Stanley-Cup Gewinner läßt sich herab, um Trainingsstrategien bekanntzugeben. Aber das Besondere am Spiel ist, daß sich die Siege und Niederlagenserien auf die Spielerleistung auswirken. Es wurde also auch ein Frustfaktor für Deine Spieler eingebaut. Das Regelwerk ist auch komplett überarbeitet worden. Nun wird nach Internationalem Standard gespielt. Aber keine Angst: solltest Du ein blutiger Laie in Sachen Puckjagd sein, bietet Dir dieses Game einen speziellen Anfängermodus, der den Einstieg sehr erleichtert. Du kannst also immer leicht für ein kleines Spiel so zwischendurch einsteigen. Auch an die Netzwerkspieler unter Euch wurde geadacht. Bis zu 12 Spieler auf 8 PC's an einem Netzwerk und -12 Spieler an zwei PC's die über Modem verbunden sind, können sich gemeinsam an der Puckjagd erfreuen. Mit diesem Game ist EA wieder einmal ein Highlight auf dem Sportspielsektor gelungen.

Heinz Strobel

NHL 99

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		75 %
SPIELBARKEIT		90 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		88 %
HANDBUCH		72 %

GESAMTNOTE:

84 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

ELECTRONIC ARTS

TESTMUSTER:

ELECTRONIC ARTS AUSTRIA
02236-86-40-75

GENRE:

EISHOCKEY

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

>PENTIUM 166, >16MB RAM,
>30 MB FESTPLATTE, >4X CD, SVGA, WIN95/98, 1-12 SPIELER (NETZWERK, INTERNET), SOUNDKARTE MIT DIREKT SOUND, MAUS, JOYPAD, 3DFX DIREKT 3D

CHARTBUSTER

Die Musikbranche regt die Phantasie an, man stellt sich luxuriöse Tonstudios, hübsche Backgroundsängerinnen und jede Menge Kohle vor. Wer es allerdings so weit bringen will, muß erst mal etwas dafür tun. Chartbuster aus dem Hause Blackstar bietet die Möglichkeit dazu.

In diesem Game ist es Deine Aufgabe, als Manager eine kleinen und unbedeutenden Plattenfirma den großen Wurf zu machen. Dazu brauchst du allerdings zunächst mal ein Tonstudio, eine Werbekampagne, wahrscheinlich einen Kredit (die 100.000 DM Startkapital reichen nicht sehr lange) und natürlich Musiker.

Dann kann's auch schon losgehen mit der Karriere, mit der Mörder-Knete und hervorragenden Musikern. Und vorallem mit jeder Menge Spaß. Sollte man glauben, denn anfangs ist das Game auch mal was neues, mit seiner abgefahrenen Cartoon-Grafik, dem etwas eigenwilligen



Menüaufbau und dem abgedrehten Sound.

Spielt man Chartbuster jedoch etwas länger, dann wird einem die Materie von Minute zu Minute unsympathischer. Die Grafik, die zu Beginn noch "anders" war, läßt die Augenlider bereits die Knie berühren, der Sound quält das Trommelfell und auch der ganze Spielspaß sinkt unter den Gefrierpunkt. Das Game hat von der Idee her eine ganze Menge drauf, die Umsetzung jedoch spottet leider jeder Beschreibung. Echt lahme Musik (und das bei einer Musiker-Management-Simulation!), ein nur sehr kurzfristig motivierendes Gameplay und kaum Genre-Innovation läßt selbst den engagiertesten Mana-

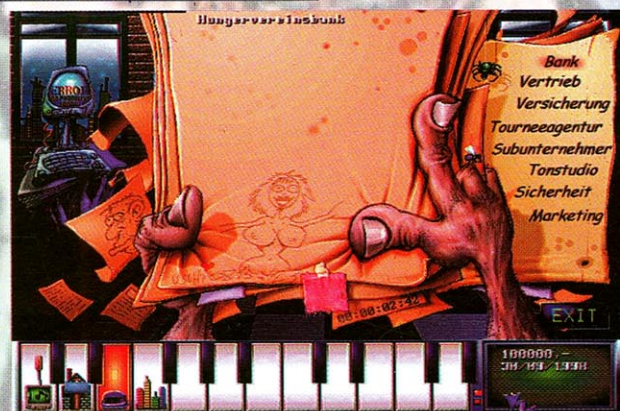
ger bald das Handtuch werfen.

Freilich haben wir bei unserem Test auch gute Seiten an Chartbuster erkannt und wollen Dir diese selbstverständlich nicht vorenthalten.

Der Chart-Überblick beispielsweise macht echt Sinn, denn so erkennt der Manager sogleich die Plazierung der "eigenen" Songs und Gruppen.

Ansonsten sollte jeder, der an der Musikbranche spielerisches Interesse hat und aufgrund mangelnder Konkurrenzprodukte vor der Gretchenfrage steht, ein Probespiel wagen.

Thomas Gehring



CHARTBUSTER

GRAFIK	55 %
SOUND/MUSIK	45 %
SPIELBARKEIT	80 %
MOTIVATION	30 %
STEUERUNG	50 %
HANDBUCH	40 %

GESAMTNOTE:

50 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

BLACKSTAR

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

SELLING POINTS

GENRE:

WIRTSCHAFTSSIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 599,-

HARDWARE:

>PENTIUM 100, MIND.16MB RAM, >40 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1 SPIELER
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

ZEUS



Den griechischen Gott Zeus haben die Programmierer von Blackstar als "Schutzpatron" für ihr neues Strategiespiel gleichen Namens genommen. Die Erkundung und Besiedelung Griechenlands von Athen aus, ist der historische Hintergrund des Spiels.

Na, ob die Götter mit der Namensgebung für dieses Game einverstanden wären, wage ich jetzt und hier zu bezweifeln. Zeus bietet zwar

recht ansehnliche Grafik und den zuvor erwähnten historischen Hintergrund, damit erschöpfen sich aber auch schon die Vorzüge dieses Strategiespiels. Zu schwaches Gameplay, zu wenige Spieloptionen und auch ein beinahe nicht vorhandener Sound werden selbst abgebrühteste Rundenstrategen zu leicht suizidem Verhalten hinreißen. Unverständlich, warum die Programmierer von Blackstar hier nicht gewaltig den Hebel angesetzt und ein historisch untermau-

ertes und auch gutes Spiel produziert haben.

Animierte Armeen, Soldaten oder Handwerker gehören in der Zeit eines "Knights & Merchants" oder (bald) "Die Siedler 3" zum Standard und sind auch aus den Games einfach nicht mehr wegzudenken.

Wenn man dann auch noch bedenkt, daß nahezu gesamte Spiel ohne wirklichen Sound auszukommen hat, dann läßt sich der Frustfaktor kaum noch bremsen.

Selbst die KI der gegnerischen Armeen ist nicht besonders aufregend und kommt erst in höherem Schwierigkeitsgrad an den Ausdruck "Herausforderung" heran.

Alles in allem ein Spiel, das speziell aufgrund der übermächtigen Konkurrenzprodukte, die alle mehr oder weniger genial gelungen sind, kaum irgendjemanden hinter dem Ofen hervorholen wird und auch Zeus, den Gott des Donners mehr als ungemütlich stimmen würde.

Thomas gehring



ZEUS

GRAFIK		40 %
SOUND/MUSIK		20 %
SPIELBARKEIT		35 %
MOTIVATION		30 %
STEUERUNG		50 %
HANDBUCH		50 %

GESAMTNOTE:

38 %

GEWALT IM SPIEL

15 %

HERSTELLER:

BLACKSTAR

TESTMUSTER:

SELLING POINTS

02236-86-40-75

GENRE:

STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 599,-

HARDWARE:

> PENTIUM 90, MIND.16MB RAM, 96 MB FESTPLATTE,
2X CD, SVGA, WIN95, 1 SPIELER
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, KEIN 3D

**SPIELEFEST
1998
20. - 22.
NOVEMBER
AUSTRIA-CENTER
WIEN**

**alle Daten
alle Fakten
alle Attraktionen**

The Mix of Tips&Tricks

PSX PAL WWF Warzone

Alternative Outfits:

Haltet Ihr die L2-Taste gedrückt, bevor Ihr Euch Euren Wrestler aussucht, tritt dieser in einem alternativen Kostüm an.

Steve Austin erhält weitere Outfits, nachdem mit ihm der Titel gewonnen wurde. Hierzu haltet Ihr eine der L- oder R-Taste gedrückt, bevor Ihr bestätigt, um diese anzuwählen.

Golddusts alternative Kostüme:
Dazu müßt Ihr mit ihm den WWF-Titel im Challenge Mode gewinnen.

Ansagertexte:

Hört Euch die Texte genau an. Manchmal sind diese nämlich wirklich gemein und sorgen für einen Lacher.

Beispiel (allerdings aus dem Englischen übersetzt): "Der wäre heute auch besser zu Hause geblieben!"

Cheat-/Feature-/Mode-Menü:

Im Screen mit den Optionen Start Game, Training, Create Player ect. drückt Ihr einfach erst L1 und dann

R1. Daraufhin fährt der Aufzug nach unten und ein zusätzlicher Raum, welcher Basement heißt, zeigt Eure

Fortschritte an. Hier sind dann auch die verschiedenen Modi abzurufen.

Versteckte Wrestler:

Die Legion of Doom erhält Ihr, nachdem Ihr den WWF-Titel mit den beiden Headbangers gewonnen habt (Trasher und Mosh). Gewinnt Ihr mit Mankind den WWF-Titel, sollten Dude Love und Cactus Jack erscheinen.

The Trainer (Chyna) wird durch Triple Hs Sieg freigeschaltet.

Bighead Mode:

Hier muß der British Bulldog den WWF-Titel erringen.

Lady Mode:

Angeblich soll die Option, weibliche Wrestler zu kreieren, freigeschaltet werden, nachdem man mit Shawn den WWF-Titel erspielt hat.

Anzeigen wegschalten:

Diese Option wird anwählbar, nachdem der Undertaker den WWF-Titel innehat.

Hilfe rufen:

(Achtung! Funktioniert nur im Zwei-Spieler-Versus-Mode). Um in einem Fight einen weiteren Wrestler zu Hilfe zu rufen, gebt Ihr die folgende Kombination ein: R1 + R2 + L1 + L2 + eine Richtung auf dem Steuerkreuz + einen der vier zusätzlichen Knöpfe. Allerdings kann es vorkommen, daß der zusätzliche Wrestler Eurem Gegner hilft. Natürlich wird der dann disqualifiziert.

Allgemeine Kampftipt:

- Fairness ist fehl im knallharten Wrestlingbusiness.

Habt keine Gnade, auch wenn der Gegner am Boden liegt.

Gerade hier bringen Aktionen Vorteile.

- Zugegeben, mit Tritten und Schlägen kommt man auch zum Ziel, allerdings dauert dies recht lange. Verpaßt der Gegner Euch dann eine gewaltige Aktion, kann dies Euch mehr Lebensenergie kosten, als Ihr ihm mit zehn normalen Hieben abgeknöpft habt. Also, übt erst fleißig, bevor es zur Sache geht.

- Die kleinen, weniger muskulösen Wrestler haben einen Geschwindigkeitsvorteil. Deswegen solltet Ihr erst einmal mit ihnen Euer Glück versuchen.

- Aktionen von den Ringseilen kosten den Gegner manchmal eine ganze Energieleiste.

Allerdings solltet Ihr nicht die Geschwindigkeit, mit welcher die blaue Leiste abläuft, außer acht lassen. Steht der gegnerische Fighter auf, bevor Ihr Eure Aktion abgeschlossen habt, und holt er Euch von den Seilen, geht die ganze Aktion natürlich nach hinten los.

- Oft vergessen und doch wirksam sind die Haltegriffe. Auch hier gilt es, vorher fleißig zu üben.

- Vergeßt nicht, daß eine Movieliste auch während des Fights aufrufbar ist.

- Kleiner Trick für die Faulen unter Euch: Schließt ein Dauerfeuerpad an

und stellt den Schlagknopf auf Dauerfeuer ein.

PSX PAL Courier Crisis

Cheatcodes: Gebt die Codes als Paßwörter ein und düst unbesiegbar im "Freemode" durch die Levels.

Grüne Aliens
XFIFTYONEX,
Pantera
KFKFKOEKY,
Freemode
HANOILBKYO,
Fette Affen
SAVAGEAPES,
Zaskar
FOFKFKHCYK

PSX Cardinal Syn

Geheimschläger:

Gebt die folgenden Tastenkombinationen im Titelbild ein, während der Schriftzug "Press Start" erscheint.

Bimorphia:

rechts rechts rechts hinunter Quadrat,

Juni:

hinauf links links hinauf Quadrat,

Kahn:

hinauf hinauf hinunter hinunter Quadrat,

Moloch:

hinauf rechts hinunter links Quadrat,

Mougwan:

hinunter hinunter hinunter hinauf Quadrat,

Redemtor:

hinauf hinunter links rechts Kreis,

Stygian:

links rechts links rechts Dreieck,

Vodu:

links links links hinauf
Kreis,

SAT Steep Slope Sliders

Full Screen:
Die lästigen Statusanzeigen stehen Euch im Weg?
Drückt einfach Z + hinauf und sie verschwinden. Bei erneutem Betätigen der Kombination erscheinen die Anzeigen wieder.

Klamotten:
Auf der Piste herrscht der Modewahn - nur coolbekleideten Pistenroutenwies jubeln die Mädels zu. Um Euren Schützlingen fetzige Outfits zu verpassen, haltet Ihr in der Charakterauswahl die Tasten X+Y+Z gedrückt und klickt den Schneehasen wahlweise mit A oder C an.

Freier Pausenbildschirm:
Ihr wollt im Pausenmodus die Anzeigen wegklicken? Kein Problem mit unserem Cheat:
Betätigt kurz die Knöpfe X+Y+Z

PSX PAL Cart World Series

Cheatcodes:
Ihr wollt zusätzliche Strecken und Wagen freischalten oder jede Season gewinnen? Die untenstehenden Cheats gebt Ihr als Namen im "Create a Driver" -Menü ein.

Bonuswagen
PUSHBUTT,

Bonusstrecken
EPILEPTI,

Halbe Anziehungskraft
FLOAT,

Drittel Anziehungskraft
FEATURE,

Gegneranzahl
(0-9 für "#")
MAXCARS#,

Hohe Anziehungskraft
RADBRAD,

Keine Kollision
BANZAI,

Rad-Modus
WHEELS,

Riesenräder
FAT TIRES,

Season gewinnen
WTFIN,

Unsterblichkeit (Sim-Modus)
IMMORTAL,

Zwei Runden bei Season
GEK,

Sunset-Strecken
SUNNYSKY,
Nachtstrecken
NIGHTRID,

Space-Strecken
SPACERID,

SAT Langrisser 5

All Items:
Wer alle Gegenstände aus allen Läden freischalten möchte, geht im Einkaufsmenü auf "Buy" und drückt R hinunter LYXBA Level Select:
Ihr wollt eine bereits geschaffte Mission ein zweites Mal bestreiten? Drückt im "Load Game" -Menü folgende Tasten: A hinauf RZ hinunter ZC

N 64 Mission Impossible

Cheats:
Auch Ethan mogelt sich gelegentlich durch seine

Agentenmissionen. Gebt die untenstehenden Cheatcodes im "Level Select" -Menü ein und Ethan bestätigt via Digisample.

7.65 Schalldämpferpistole
C hinauf LC links C rechts C hinauf,

Uzi (30 Schüsse) C rechts C links C rechts C hinunter R,

9 mm-Pistole
R L C hinunter C hinauf C hinauf,

Miniraketenwerfer
R L C links C rechts C links,

Big Feet-Modus
C hinunter R Z C rechts C linkt,

Kids-Modus
C hinunter C hinauf R L Z,

Turbo-Modus
C hinauf Z C hinauf Z C hinauf ,

Piano-Überflieger:

Ihr wollt den Pianospiele beim Russenempfang fliegen sehen?
Holt Euch per Cheat den Miniraketenwerfer und plättet beim Cocktail-Empfang alle Wachen.
Nun eilt Ihr zum Klavierspieler und vermöbelt ihn mit harten Faustschlägen: Er fällt vom Stuhl und schwebt benommen in der Luft (sitzend!)

PSX PAL NHL Breakaway '98

Geheimteams:
Wer die drei geheimen Teams New York Sports (94 Punkte), Salt Lake Frosties (94 Punkte) und Canton MI Ratpack (82 Punkte) freischalten möchte, wechselt in die

Mannschaftsauswahl und betätigt L1 L2 Quadrat

Klamotten:
Ihr wollt in das Outfit Eurer Feinde schlüpfen? Geht in der Teamauswahl auf Eure Lieblingsmannschaft und gebt die Codes ein.

Cleveland Barons
R1 R1 Kreis,

Toronto St. Pats L1 L1 Kreis,

Oakland Seals
L2 L2 Kreis,

Kansas City Scouts
R2 R2 Quadrat,

Montreal Maroons
L1 R1 Quadrat,

Portland Rosebuds
L2 R2 Quadrat,

New York Americans
R1 L2 Kreis,

Wenn Du uns Deine ganz persönlichen Tips und Tricks schicken willst, so kannst Du dies nunmehr auch elektronisch, also per E-Mail tun. Die spezielle e-mail Adresse hierfür lautet:

tipstricks@hotmail.com

Wenn wir schon beim Thema Internet sind: schau doch mal auf unsere Homepage, wo Du unter anderem einen Teil der jeweils aktuellen Ausgabe findest, weiters äußerst umfangreiche Cheat-Seiten und natürlich Downloads und Updates zu hunderten PC-Games. Selbstverständlich kannst Du Monat für Monat an Gewinnspielen teilnehmen. Unsere Internetadresse lautet

www.gameexpress.at

Die Freiheit des Lenkens - AIRRACER

Ein Lenkrad, das auch ein Flightstick ist und noch dazu nur durch ein Kabel mit der Konsole verbunden ist, hat uns die Firma Electronic Land zur Verfügung gestellt. Der Name des revolutionierenden Dings? Airracer. Nomen est Omen, denn

Auto nie wirklich auf der Straße halten. Nach kurzen Anlaufschwierigkeiten funktionierte die Sache schon wesentlich besser, besonders dadurch, daß wir hektische Lenkbewegungen in der Luft durch Drücken des Steuerkreuzes ausgleichen

wichtiges Feature ist die Möglichkeit, die Turbogeschwindigkeit manuell steuern zu können, das heißt, daß man bei Racing-Games



(getestet wurde der Airracer mit dem PlayStation Game Gran Turismo), ohne auf der entsprechenden Actiontaste zu klicken, Vollgas geben kann und die Kurven nur noch anbremsen muß. Eine hervorragende Idee, die sich bei Gran Turismo extrem gut einsetzen läßt.

Wie aber funktioniert der Airracer nun wirklich? So ganz genau war das von unserer Seite nicht zu ermitteln, wir konnten nur in Erfahrung bringen, daß es sich um optische Bewegungs-

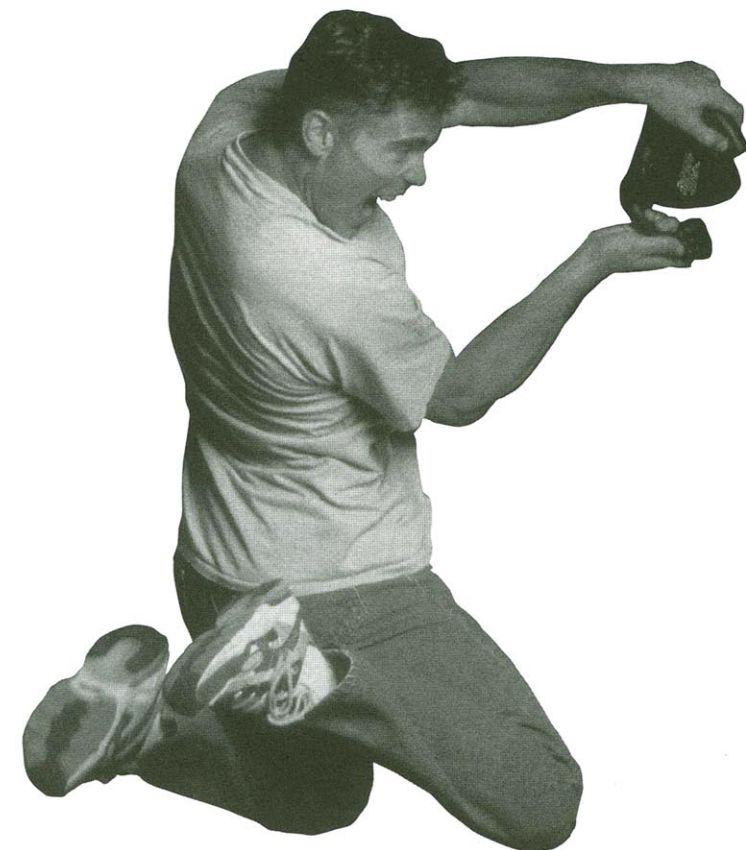
technologie handelt. Wie auch immer, aller Skepsis zum Trotz funktioniert das Ding ohne jede Probleme und wer den Airracer einmal eingesetzt hat, der wird bei so manchem Game keinen anderen Controller mehr verwenden.

Hersteller:
SC&T International
Testmuster:
Electronic Land
01-505 76 35-0

Richtpreis:
ca. öS 990,-
Kompatibel:
N 64 und PSX

Fazit:

Hervorragend



man steuert tatsächlich "in der Luft", auf den Knien oder sonst wo, denn eine fixe Montage des Airracers ist nicht vorhanden. Das schafft Bewegungsfreiheit, das macht Spaß, auch wenn es anfangs ein wenig ungewohnt ist, ein unbefestigtes Lenkrad in der Hand zu halten. Wir fuchtelten bei Beginn des Tests doch ein wenig ungeschickt in der Gegend herum und konnten unser

und so eine hervorragende Linie fahren konnten. Selbstverständlich läßt sich die Intensität der Lenk- und Flugbewegungen justieren und somit auf die jeweiligen Bedürfnisse einstellen. Ein weiteres,



FLASHBACK

1090 Wien, Nußdorferstraße 77

Tel./Fax: 310 55 62

Email: cats@ping.at

VIDEO GAMES

Geschäftszeiten:

Mo-Fr

12-18

Sa

10-17

VERKAUF * ANKAUF * TAUSCH

N64

1080 Snowboarding	a.A.	Okt.
Bio F.R.E.A.K.S.	799,-	
Chopper Attack	a.A.	Okt.
F1 - World Grand Prix	799,-	
Gex 3D	a.A.	Okt.
Mission Impossible	799,-	
Mortal Kombat 4	799,-	
Turok 2	799,-	Okt.

PSX

5th Element	699,-	
Azure Dreams	699,-	
Breath of Fire 3	???	Okt.
Breath of Fire 3 Special Edition	???	Okt.
Constructor	699,-	
Final Fantasy Tactics	a.A.	Okt.
Future Cop	699,-	
Legacy of Kain: Soul Reaver	a.A.	Okt.
Medievil	a.A.	
Metal Gear Solid Premium Package (JAP)	a.A.	
Mortal Kombat 4	699,-	
Moto Racer 2	699,-	Okt.
Nascar 99	a.A.	Okt.
NHL 99	699,-	
O.D.T.	a.A.	Okt.
Tekken 3	749,-	
Thrill Kill	799,-	

SATURN

Bubble Symphony (JAP)	999,-
Deep Fear	899,-
Panzer Dragoon Saga	899,-
Phantasy Star Collection (JAP)	1299,-

Weitere Importe auf Anfrage!

DREAMCAST NEWS

Importversion lieferbar ab
Ende November.

VMS Godzilla 749,-

MOST WANTED

Spiele für

C-64

PC - ENGINE

Atari LYNX, JAGUAR

NEO GEO

VECTREX

3 DO

NES, Master System

Intellivision

Sie erreichen uns:

Mit U 6, 37, 38, D, 35 A, Taxi,

Fiaker, per pedes,

mit dem Auto,
oder gar nicht!

ACHTUNG!

9. Bezirk Kurzparkzone

ANKAUFBEDINGUNGEN:

Ankauf von Spielen und Geräten aller Computer und Konsolengenerationen nur mit Verpackung und Anleitung.

KEIN Ankauf von PCs/PC-Spielen.

Selbstverständlich kaufen wir nur ORIGINALSOFTWARE!!!

Force-Feedback für zu Hause

Anlässlich der Multimedia HIT in Wien war es soweit und der erste Force-Feedback-Sessel für den

Flugsimulatoren) voll mit, er neigt sich in die entsprechende Richtung, wie man es teilweise aus

kommt. Der Sessel besteht aus einem stabilen Metallkreuz, auf dem ein spezieller Schalensitz be-

Druck einstellbar. Dadurch ergibt sich ein Maximalgewicht für den Benutzer von 130 kg.

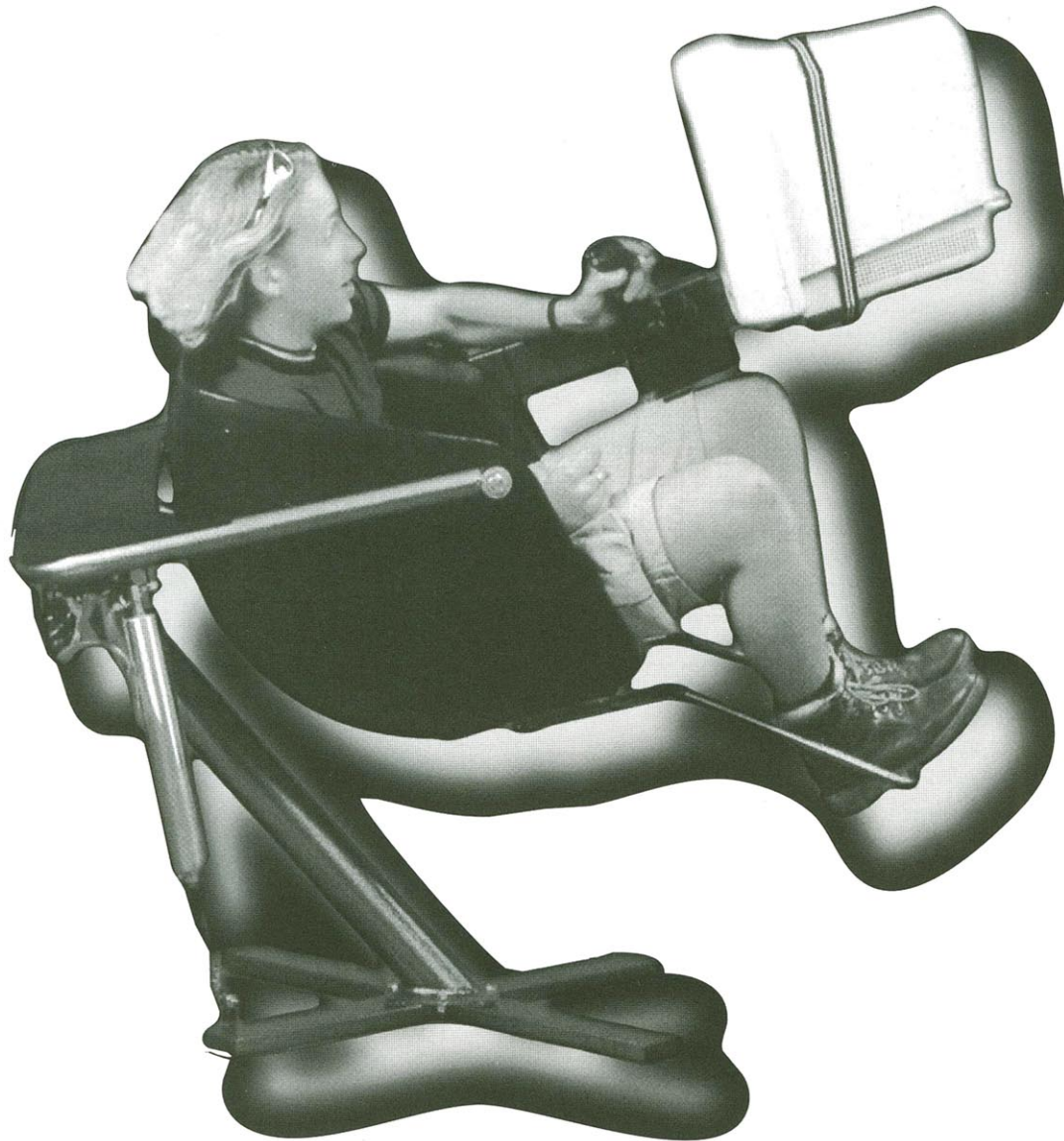
Für Benützung bei PC-Spielen wird einfach die mitgelieferte Treiberdiskette installiert, ein Joystick, Joypad oder Lenkrad angeschlossen und schon kann's losgehen.

Vorher noch den Schalter für den Neigungswinkel auf "Fliegen" oder "Fahren" stellen (bei Flugsimulatoren bewegt sich der Sessel logischerweise stärker - besonders vor und zurück), gemütlich Platz nehmen und die Motoren anwerfen.

Es macht einfach ungeheuren Spaß, die Kurven fast liegend im Sessel zu nehmen, beim Steigflug fast zur Decke zu schauen und beim Sinkflug vorne überzukippen. Beim Rock 'n Ride wird auch ein Adapter für Sony PlayStation und Nintendo 64 mitgeliefert und komplettiert bei der Verwendung des Dual Shock Controllers bzw. dem Rumble Pak das exzellente

Fahr- und Flugfeeling.

Der Rock 'n Ride wird am November um öS 11.990,- bei Electronic Land, Favoritenstraße 38-40, 1040 Wien erhältlich sein. Im Lieferumfang ist die Druckluftpumpe selbstverständlich enthalten.



Heimgebrauch wurde von der Firma Electronic Land präsentiert.

GAMEexpress war dabei hat die Probe aufs Exempel gemacht und den Rock 'n Ride vor Ort getestet.

Das Ding ist der absolute Hammer, macht doch die Lenkbewegungen der Games (Autorennen und

Spielhallen gewohnt ist und verstärkt hervorragend das Fahr- bzw. Fluggefühl.

Der absolute Tophammer ist, daß der Rock 'n Ride bei absolut ALLEN Renn- und Flugspielen funktioniert, da er die Befehle für die Bewegungen nicht aus dem Game, sondern dem Steuergerät be-

weglich montiert ist. Der Monitor (oder Fernseher) wird ebenfalls direkt am Rock 'n Ride befestigt und macht die Bewegungen des Spielers und des Sessels mit.

Eine Pressluftpumpe veranlaßt die Neigungen des Rock 'n Ride nach links, rechts, vor und zurück und ist von 20-40 Bar

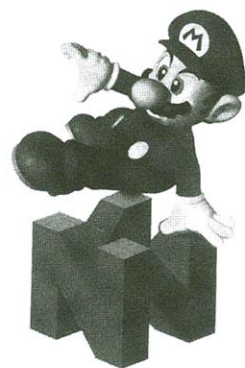
ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH



VIDEOSPIELE

PRECAN

3X in WIEN



WIR HABEN FÜR SIE

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

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

VERLEIH

NEUESTER

SPIELE

TOLLE

EINTAUSCH

MÖGLICHKEITEN

(z.B. kompl. Systemtausch)

PLAYSTATION

NUR 1.790,-

STÄNDIG

**TOLLE
ANGEBOTE**

**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

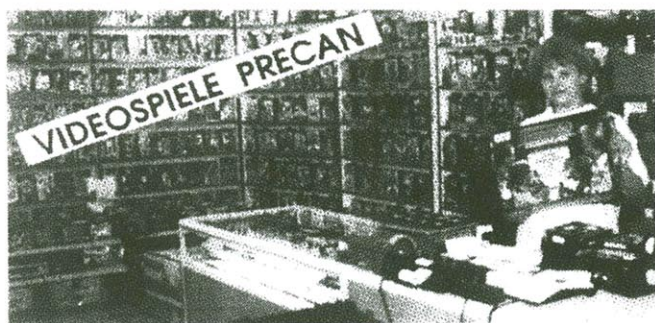


LUGNER CITY

EINKAUFSZENTRUM WIEN 15, GABLENZGASSE 5-13



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



ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH

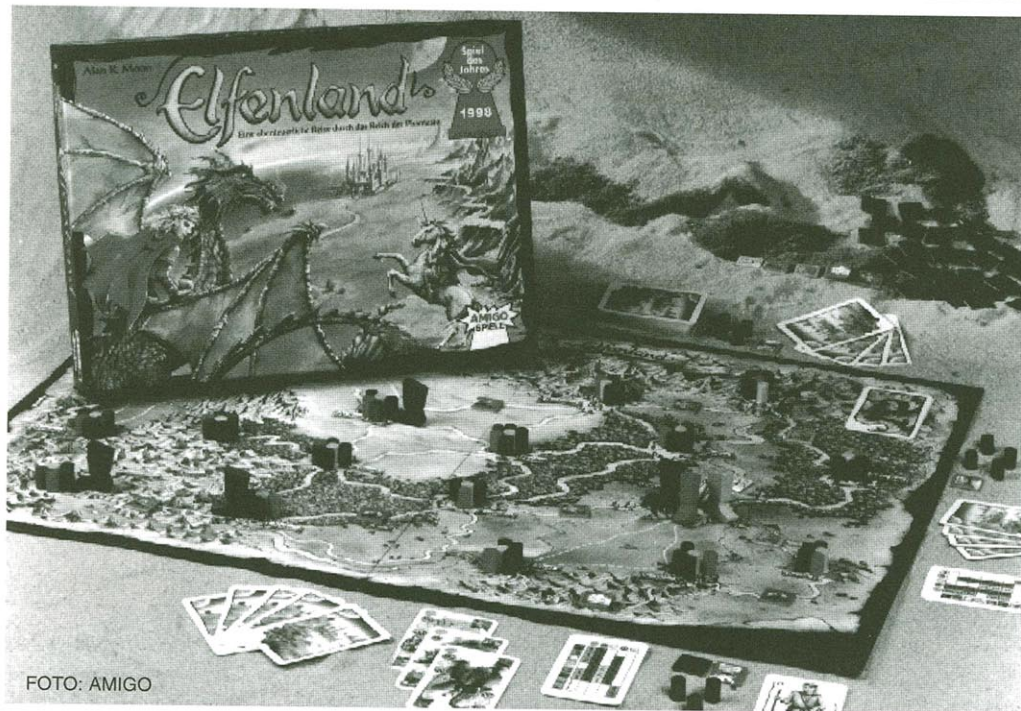
1020 Wien, Taborstr. 82

Tel. 214 78 67

1100 Wien, Leibnizg. 32

Tel. 606 59 77

Das Spielefest 1998



Das Spielefest findet heuer bereits zum 14. Mal statt, nach acht Jahren im Messepalast nun zum sechsten Mal im Austria Center Vienna.

Dieses steht ein ganzes Wochenende lang im Zeichen des Spielens. Das Austria Center gliedert sich in drei Ebenen: In der ersten Ebene stellen rund 30 Aussteller Spiele von mehr als 50 Verlagen aus aller Welt vor. Die mittlere Etage beherbergt das Pressefoyer. Auf der obersten Ebene stehen rund 1.500 Tische zum Spieltesten bereit (das Spielefest unterscheidet sich von herkömmlichen Messen insbesondere dadurch, daß die Produkte nicht nur betrachtet, sondern beliebig lang aktiv ausprobiert werden können). Insgesamt stehen rund 18.000 Quadratmeter zur Verfügung.

* Beim Spielefest sind insbesondere Brett-, Karten-, Video- und Gesellschaftsspiele mit familienfreundlichem, pädagogisch wertvollem und kommunikationsorientiertem Inhalt vertreten. Spielwaren wie Bau- und Steckspielzeug, Eisenbahnen, Puzzles etc. sind hauptsächlich in der Kinder-Spielecke zu finden, wo Kleinkinder von geschulten Kindergärtnerinnen betreut werden. Verkaufsaktivitäten finden nicht statt, wodurch die spielerische Atmosphäre stets erhalten bleibt.

* Beim Spielefest wird eine sogenannte "Spielothek" eingerichtet, wo man (ohne weitere Kosten) gegen Abgabe eines Ausweises ein Spiel entlehnen kann. Die Spielothek enthält rund 5.000 Exemplare von mehr als 400 verschiedenen Spielen, darunter alle interessanten Neuheiten und

zahlreiche Hits früherer Jahre. Hat man fertiggespielt, tauscht man an der Spielothek einfach ein Spiel gegen das nächste. Gespielt wird weiters an den Ständen der einzelnen Ausstellerfirmen, wo auch Turniere, Spiele-Shows und diverse Präsentationen stattfinden. An den Kassen ist ein Spieleführer erhältlich, der Kurzbeschreibungen aller Spiele beinhaltet. Dazu gibt es einen aktuellen Turnier- und Veranstaltungskalender.

* Veranstalter ist die IG Spiele, ein Verein, in dem die namhaften österreichischen Spieleimporteure, -produzenten und -händler vertreten sind. Diese Firmen sind zugleich auch Aussteller am Spielefest. An der Spitze des Vereins steht mit Mag. Ferdinand de Casan ein firmenunabhängiger anerkannter österreichischer Spieleexperte.

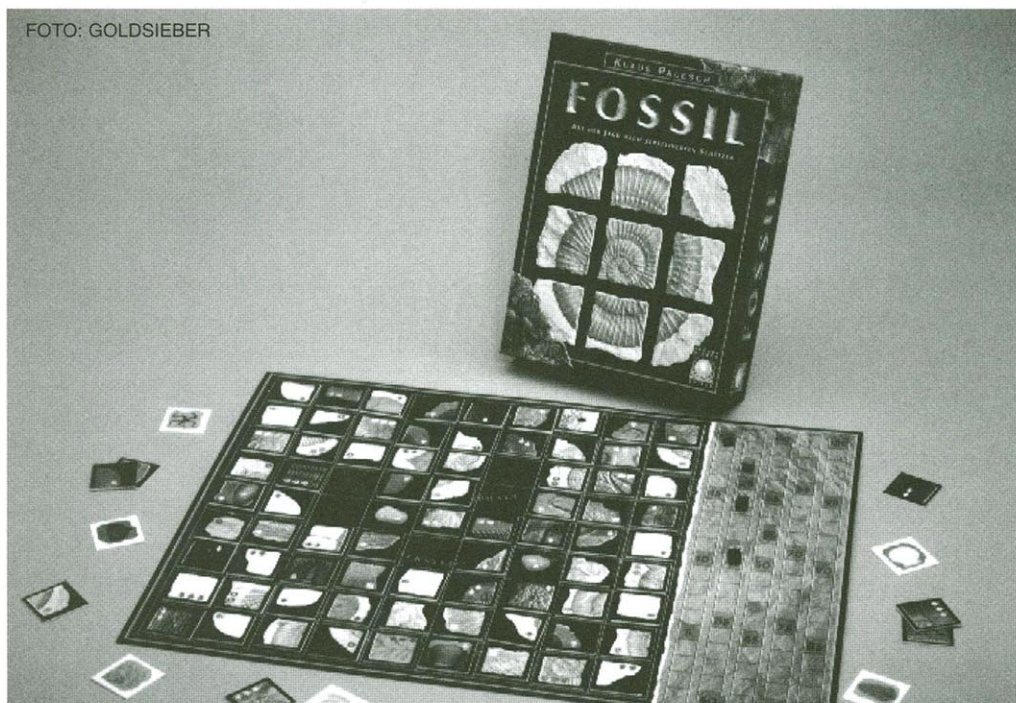
* Der Termin knapp vor Beginn der Adventzeit wurde bewußt gewählt und wird alljährlich beibehalten, um dem Konsumenten rechtzeitig die Gelegenheit zu geben, das aktuelle Angebot kennenzulernen und nicht "die Katze im Sack" kaufen zu müssen. Die Publikumsresonanz ist beachtlich. Waren es beim ersten Spielefest noch 7.000 Besucher, so zählte zuletzt bereits bis zu 60.000 Besucher. Der Eintrittspreis wird bewußt niedrig gehalten. Ermäßigungen gibt es für Kinder, Jugendliche und Senioren, außerdem haben Schulkinder und Kindergärten am ersten Vormittag der Veranstaltung generell freien Eintritt.

Der Spiele-Streichelzoo

ZWISCHEN SCHAFEN UND HÜHNERN

Die Karibik scheint wegen der Wirbelstürme als Urlaubsziel viel zu gefährlich, Ferien am Bauernhof sind wieder angesagt: Das beweist nicht nur der Aufwärtstrend bei jenen Bauernhofbetrieben, die ihren kleinen Gästen mit speziellen Erlebnisprogrammen den Aufenthalt verschönern, sondern auch die aktuellen Spielhits für Kids. Der beliebte Streichelzoo hat am Spielbrett jedenfalls wieder Hochsaison. "Wir spielen Bauernhof" lautet daher auch das

FOTO: GOLDSIEBER



Motto, wenn es gilt, dem Bauer bei der Arbeit zu helfen und alle Tiere von der Weide in den Stall zu bringen. Wem es zuerst gelingt, alle Schafe, Schweine, Kühe und Hühner zum Schlafen in seinen Stall zu schicken, darf sich als Nachwuchs-Bauer feiern lassen. Apropos schlafen gehen: Diese Aufforderung hört offensichtlich auch der tierische Nachwuchs nicht gerne und versteckt sich daher im 3D-Aktionsspiel "Meine kleine Farm" gewitzt unter den Heubündeln auf dem Feld. Die Jüngsten unter den Bauernhofbegeisterten können die Tiermamis jedoch erfolgreich beim Suchen unterstützen, wenn sie die Tierstimme richtig erkennen. Auf einem richtigen Bauernhof gibt es selbstverständlich auch jede Menge Federvieh. Mit den Frechsten unter ihnen kann man sogar "Hühner Krocket" spielen. Den Ball durch die Tore bugsieren, das Huhn an der Brust anvisieren, Tref-fer landen - und schon gibt's ein Frühstücksei! Das Gackern und Krähen der Hühner am Morgen

wird abends durch das Quaken der Frösche ersetzt. Wenn die grünen Gesellen mit einem lauten "Quaaki" gleichzeitig in den Seerosenteich hüpfen, ergibt das nicht nur ein lautes Platsch, sondern auch viel Spaß und Grübeln. Denn welcher Frosch hat jetzt nur blaue Füße und darf auf die gleichfarbige Seerose springen? Wer dann ob so vieler Abenteuer und der frischen Luft am Bauernhof noch nicht selig in seinem Bettchen schlummert, der kann seine En-

ergien dazu verwenden, den fleißigen kleinen Hamstern zu helfen. Mit großen "Hamsterbacken" versuchen sie eifrig, ihre Vorratskammern mit Leckerbissen zu füllen, um für den Winter gerüstet zu sein.

Weil aber der nächste Sommer und damit der Urlaub am Bauernhof noch ein wenig auf sich warten läßt, sei allen kleinen Tierfans ersatzweise der große Spiele-Streichelzoo beim 14. Österreichischen Spielefest im

Spielefest-Special

Austria Center Vienna empfohlen. Die Öffnungszeiten: 20. bis 22. November von 9 bis 19 Uhr.

Alle Neuheiten und Klassiker zum Testen - Spieleparcours, Turniere und Ausstellungen - Beratung und Spielschulungen

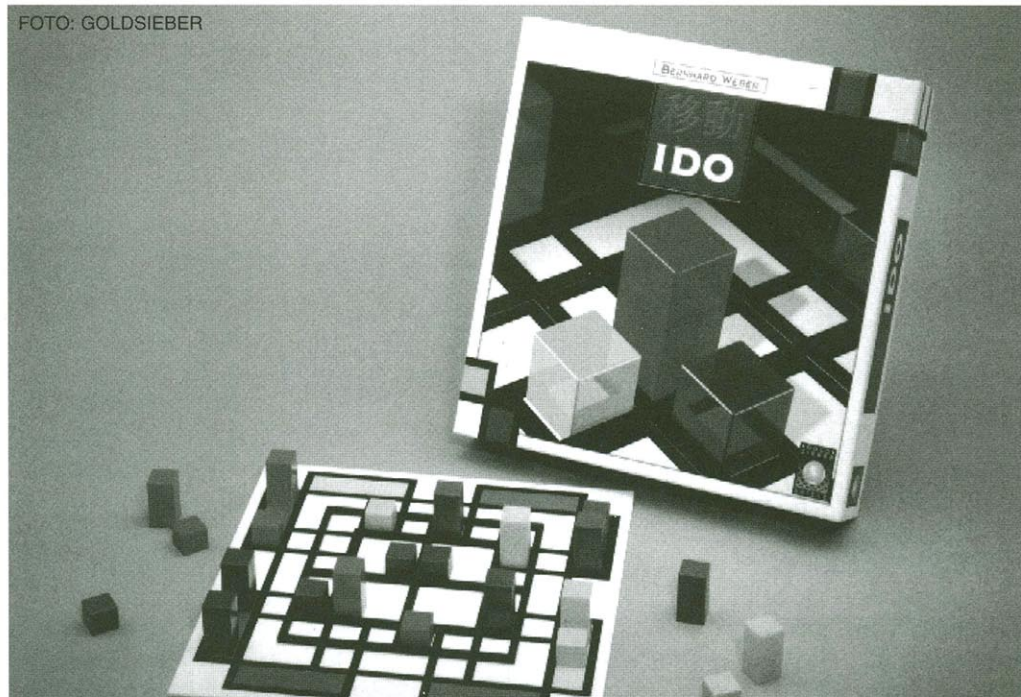
Spielefest für Groß und Klein

Ein buntes Fest für die ganze Familie verspricht das 14. Österreichische Spielefest von 20. bis 22. November im Austria Center Vienna zu werden. An drei Veranstaltungstagen erwarten die Besucher zahlreiche Attraktionen für große und kleine Spielefans sowie die riesige Spielothek mit rund 5.000 Spielen zum vorweihnachtlichen Testen, rund 30 Verlage aus aller Welt präsentieren ihre Neuheiten und Klassiker.

Attraktionen für jeden

Turniere und Spielepar-

FOTO: GOLDSIEBER



cours sorgen für Rätsel-
spaß

An den Ständen der renommierten Spiele-Verlage bieten wie gewohnt zahlreiche Turniere und Wettbewerbe die Möglichkeit, die eigenen Spiele-Kräfte zu messen. Taktikfreunde können ihren Verstand mit "Gipf", "Tactix" und "Palam" schärfen, Ex-perten für Geschicklichkeit ihre Fingerfertigkeit bei bewährten Klassikern wie "Jenga" oder "Schampus" erproben. Sportler werden sich sicherlich den großen "Tipp Kick"-Wettbewerb nicht entgehen lassen, und die kleinen Turnier-Profis begehen sich auf "Wackelpudding-Jagd" oder legen eine Runde "Ententanz" aufs Parkett.

Für weitere Spannung sorgt heuer ein eigens kreierter Spieleparcours mit Gewinnspiel, bei dem die Spielefans mehrere Stationen quer durch alle drei Etagen des Austria Centers durchlaufen müssen.

Zu Beginn wird jedem Mitspieler ein Spielepaß ausgehändigt, der bei jeder Station mit einem Stempel versehen werden muß. Wem es gelingt, alle Fragen und Aufgaben richtig zu lösen, dem winken zusätzlich zu jeder Menge Spaß auch noch tolle Preise.

Gewinnen kann man dieses Jahr auch mit umweltbewußtem Verhalten: Das "Umweltforum Batterien" belohnt alle, die in einem der bereitgestellten Sammel-säckchen gebrauchte Batterien von zu Hause abgeben, mit der Teilnahme-karte zu einer attraktiven Spiele-Verlosung.

Beratung wird groß geschrieben

FOTO: GOLDSIEBER



Für all jene, die sich noch nicht zu den Profis in Sachen Brett-, Karten- und Gesellschaftsspiele

zählen, wird selbstverständlich auch gesorgt: Auf Grund des großen Erfolgs im Vorjahr werden den Besuchern auch heuer wieder "mobile Spieleberater" direkt an den Spieltischen mit Tips und Tricks hilfreich zur Seite stehen.

Zusätzlich erleichtert wird die "Qual der Wahl" angesichts der großen Angebotspalette durch das be-

währte Team der Spielothek-Mitarbeiter, das bei der Auswahl der passenden Spiele berät.

Wer Lust hat, sich zum Spiele-Experten ausbilden zu lassen, besucht am besten die "Spiele-Akademie".

Hier werden nach einem festgelegten Stundenplan Spieleschulungen zu unterschiedlichen Spiel-Genres wie z.B. Taktik-, Wirtschafts- oder Kinderspielen angeboten, die sich vorwiegend mit den Highlights des heurigen

und vorjährigen Spiele-jahgangs befassen.

Die "Absolventen" haben anschließend die Möglichkeit, die Spiele selbst auszuprobieren und erhalten als frischgebackene Experten ein entsprechendes Spiele-Diplom ausgestellt.

Zudem wird eine "Spiele-Partnerbörse" eingerichtet, die auch Singles die Teilnahme an Partyspielen für acht Personen ermöglichen soll.

Förderung für die kleinen



Laden & Versand
94070 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

AUSGEZEICHNET ZUM
BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-
VERSAHNDLER AUF
DER E3N-MESSE 1997 IN
DÜRNBERG.

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

dynatex
44135 Dortmund
Brückstr. 42-44

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD ANALOG DUAL SHOCK 59,95
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN 29,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 39,95

Die ersten Besteller erwartet
eine kleine Überraschung!

COMMAND & CONQUER 2:
GEGENSCHLAG (PSX) 89,95

CONTROL PAD RESIDENT EVIL 69,95
JOYTECH DUAL PAK (CONTR + MEM) 29,95
JOYTECH DUAL SHOCK (VER. FARB.) 54,95
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,95
X-PLORDER - CHEAT-CARTRIDGE 89,95
RGB-KABEL (CON., AV-ANSCHLUSS) 29,95
LENNARD JORDAN GP (+ PED.) 129,95
LENNARD RACELEADER 32/64 99,95
(INKL. PEDALE) (EUR. PSX, N64)
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 79,95
PISTOLE CRAZER (G-CON-KOMPAT.) 79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
MEM. CARD 15 BL. ORIG. (VER. FARB.) 36,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,95
5 ELEMENT (OKT) 89,95

ALUNDRA (PSX) 89,95
BREATH OF FIRE 3 (PSX) 89,95
BATMAN & ROBIN (PSX) 84,95
SPYRO THE DRAGON (OKT) (PSX) 89,95

ACM 1918 (OKT) 89,95
ALL STAR TENNIS 89,95
ALUNDRA 89,95
APOCALYPSE (NOV) 94,95
ARMORED CORE 89,95
ASSAULT (SEPT) 89,95
ASTRIX (NOV) 89,95
ATLANTIS (SEPT) 89,95
AZURE DREAMS (SEPT) 89,95
BABY UNIVERSE (OKT) 79,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIO FREAKS (SEPT) 79,95
BLASTO (NOV) 79,95
BOMBERMAN WORLD 79,95
BOX CHAMPION (OKT) 89,95

Space Beamer
Strahlung ungefährlich dank
spezieller Infrarot-Technik

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

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

Theo Kranz Versand

PSX-Version inkl. Demo-CD
"Metal Gear Solid", 2 spielbare Level!
solange Vorrat reicht!

INT. SUPERSTAR SOCCER '98
(SEPT) (PSX) 89,95 (N64) 99,95

BREATH OF FIRE 3 (SEPT) 89,95
BREATH OF FIRE 3 SPECIAL ED. (SEPT) 109,95
BUST A MOVE 3 59,95
C3 RACING (OKT) 99,95
CARDINAL SYN 69,95
CART INDY CAR-WORLD SER. (SEPT) 79,95
CENTIPEDE (NOV) 89,95
CIRCUIT BREAKERS 89,95
COLIN McRAE RALLY 89,95
COLONY WARS: VENGEANCE (NOV) 89,95

TEKKEN 3 (SEPT) 99,95

COMMAND & CONQUER 2 89,95
COM & CONQ. GEGENSCHLAG (SEPT) 89,95
CONSTRUCTOR (SEPT) 89,95
COOL BOARDERS 3 (NOV) 89,95
CRASH BANDICOOT 2 89,95
CRIME KILLER 89,95
DEAD OR ALIVE 89,95
DEATHTRAP DUNGEON 89,95
SPIELEBERATER DEATHTRAP DUN. 19,95
DIABLO 89,95
DODGEM ARENA (SEPT) 84,95
DREAMS 89,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV) 89,95
F1 RACING SIMULATION '98 (SEPT) 89,95
FIFA '99 (NOV) 89,95

FINAL FANTASY VII 99,95
FLOTTENMANÖVER (SEPT) 79,95
FORMEL 1 '98 (OKT) 99,95
FORMEL 1 '98 (OKT) 99,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 89,95
FUTURE COP (SEPT) 89,95
G. DARIUS (SEPT) 89,95
GHOST IN THE SHELL 89,95
GLOBAL DOMINATION (OKT) 89,95
GRAN TURISMO 89,95

NINJA (SEPT) 99,95
WWF WARZONE (PSX) 79,95 (N64) 99,95

RESIDENT EVIL - PLAT (SEPT) (PSX) 44,95
V-RALLY - PLAT (SEPT) (PSX) 49,95
HEART OF DARKNESS 89,95
HUGO 1 (SEPT) 89,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO '98 (SEPT) 89,95
(INKL. DEMO-CD "METAL GEAR SOLID")
LONDOA 89,95
KULA WORLD 89,95
LEGEND (SEPT) 89,95
LUCKY LUKE 89,95
MADDEN NFL '99 (SEPT) 89,95
MEDIEVIL (OKT) 89,95
MEGA MAN BATTLE & CH. (SEPT) 89,95
MEGA MAN LEGENDS (SEPT) 79,95
MEGA MAN X4 (SEPT) 79,95
MEN IN BLACK 89,95
MOTO RACER 2 (SEPT) 89,95
MR. DOMINO 79,95
NASCAR '99 (SEPT) 89,95
NBA LIVE '99 (OKT) 89,95
NEED FOR SPEED 3 89,95
NFL EXTREME (OKT) 89,95
NHL '99 (SEPT) 89,95
NIGHTMARE CREATURES 79,95
NINJA (SEPT) 89,95

WARGAMES (PSX) 89,95

MISSION IMPOSSIBLE (SEPT) (N64) 99,95
F1 WORLD GRAND PRIX (SEPT) (N64) 89,95

ANGEBOTE DES MONATS

CARDINAL SYN (PSX) 69,95
FORSAKEN (PSX) 149,95 (N64) 119,95
BUST A MOVE 2 (N64) 59,95
CROC (SAT) 39,95

O.D.T. (OKT) 89,95
PET IN TV (SEPT) 79,95
PLANE CRACY (SEPT) 89,95
POINT BLANK 79,95
POINT BLANK INKL. GUN 154,95
PREMIER MANAGER '98 89,95
PSYBADECK (NOV) 89,95
PULSE (=DEPTH, FLUID) 79,95
R-TYPE (SEPT) 79,95
RAYMAN 2 (NOV) 89,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST 114,95
ROAD RASH 3D 89,95
RUSHDOWN (OKT) 89,95
SAN FRANCISCO RUSH (SEPT) 79,95
SCARS (SEPT) 89,95
SHADOW GUNNER 89,95
SMALL SOLDIERS (OKT) 89,95
SPYRO THE DRAGON (OKT) 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95

TOMB RAIDER 3 (NOV) (PSX) 99,95
F1 RACING SIM '98 (PSX) 89,95 (N64) 129,95
WILD '95 - SPEC. ED. (SEPT) (PSX) 84,95
NHL '99 (PSX) 109,95
NHL '99 (N64) 109,95

SUPER POCKET FIGHTER (SEPT) 79,95
TEKKEN 3 (SEPT) 99,95
SPIELEBERATER TEKKEN 3 24,95
TEST DRIVE 4X4 (NOV) 89,95
TEST DRIVE 5 (OKT) 89,95
THEME HOSPITAL 89,95
TOCA TOURING CAR 2 (DEZ) 89,95
TOMB RAIDER 2 89,95
TOMB RAIDER 3 99,95
TOMBI 89,95
TOMMI MAKINEN RALLY 89,95
TREASURES OF THE DEEP 89,95
UBIK (SEPT) 99,95
V 2000 (SEPT) 89,95
VICTORY BOXING 2 (OKT) 79,95
VIGILANTE 8 89,95
VIVA FOOTBALL (SEPT) 89,95
WARGAMES 89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 79,95
WCW NITRO 99,95
WILD ARMS (OKT) 79,95
WILD NINE'S - SPECIAL ED. (SEPT) 89,95
(SPIEL + ORIG. PSX T-SHIRT)
WING OVER 2 (OKT) 79,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98 79,95
WWF WARZONE 79,95
XENOCRACY 84,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER 84,95
ZERO DEVIDE 2 (OKT) 79,95

APOCALYPSE (NOV) (PSX) 94,95
WARGAMES (PSX) 89,95

MISSION IMPOSSIBLE (SEPT) (N64) 99,95
F1 WORLD GRAND PRIX (SEPT) (N64) 89,95

NINTENDO 64 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD
UND AV-/SCART-KABEL
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN 54,95
CONTROL PAD TRIDENT PRO COMBO 59,95
(INKL. MEMORY-CARD 0,25 MEG)
LENNARD LX4 INKL. PEDALE, RUMBLE-
FKT., MEMORY CARD-EINSCHUB 129,95
GAME BUSTER 99,95
MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIG. 34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
RUMBLE PAK JOLT (INKL. MEM. 1 MEG) 49,95
LX4 TREMOR PAK 29,95

1080° SNOWBOARDING (SEPT.) 89,95
ACCLAIM SPORTS SOCCER (SEPT) 129,95
AIR BOARDER 64 (SEPT.) 119,95
ALL STAR BASEBALL '99 99,95
ALL STAR TENNIS '99 (SEPT) 139,95
BANJO UND KAZOOIE 89,95

Die ersten Besteller erwartet
eine kleine Überraschung!

TUROK 2 (OKT)
(N64) 99,95

BIO FREAKS (SEPT.) 129,95
BOMBERMAN HERO (OKT.) 89,95
BUCK BUMBLE (SEPT.) 129,95
CRUISIN WORLD 89,95
CHOPPER ATTACK (SEPT) 129,95
DIDDY KONG RACING 89,95
DUAL HEROES 129,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV) 99,95
EXTREME G-SPEC. ED. (+AUDIO-CD) 59,95
EXTREME G 2 (NOV) 94,95
F1 RACING SIMULATION '98 (SEPT) 129,95
F1 WORLD GRAND PRIX (SEPT) 89,95
FIFA '99 (DEZ) 109,95
FIGHTER'S DESTINY 129,95
FORSAKEN 119,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 99,95
G.A.S.P. (SEPT) 149,95
GEX 2 (SEPT) 129,95
GOEMON MYSTICAL NINJA 129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION 124,95
IGGY'S RECKIN' BALLS 129,95
INT. SUPERSTAR SOC. '98 (SEPT) 89,95
KNIFE EDGE (NOV) 109,95
MADDEN NFL '99 (OKT) 119,95
MARIO KART 64 89,95
MISSION IMPOSSIBLE (SEPT) 99,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 89,95
NASCAR '99 (OKT) 109,95
NBA COURTSIDE 89,95
NBA JAM '99 (NOV) 94,95
NBA LIVE '99 (NOV) 109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99 94,95
NFL '99 (NOV) 109,95
NFL BREAKAWAY HOCKEY '99 (NOV) 94,95
OFFROAD CHALLENGE (SEPT) 129,95
RAMPAGE WORLD TOUR 129,95
RAYMAN 2 (DEZ) 129,95
SCARS (SEPT) 129,95
SUPER MARIO 64 89,95
SPIELEBERATER SUPER MARIO 64 24,80
TOUR GEAR OVERDRIVE (NOV) 119,95
TUROK 2 (OKT) 99,95
TWISTED EDGE SNOWB. (SEPT) 109,95
V-RALLY (NOV) 99,95
VIRTUAL CHESS 64 119,95
WALIALE COUNTRY C.T. GOLF 119,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 129,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR 139,95
WETRIX 109,95
WWF WARZONE 89,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY 24,80

WILD ARMS (OKT) 79,95
WILD NINE'S - SPECIAL ED. (SEPT) 89,95
(SPIEL + ORIG. PSX T-SHIRT)
WING OVER 2 (OKT) 79,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98 79,95
WWF WARZONE 79,95
XENOCRACY 84,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER 84,95
ZERO DEVIDE 2 (OKT) 79,95

Sega Saturn

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
LENNARD 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
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 69,95
BURNING RANGERS 89,95
DEEP FEAR 89,95
HOUSE OF DEAD 89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) 119,95
NBA ACTION 98 79,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 79,95
PANZER DRAGON SAGA - 4 CD'S 89,95
RAMPAGE WORLD TOUR 89,95
RESIDENT EVIL 89,95
RIVEN - MYST 2 89,95

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

**Theo
KRANZ
VERSAND**

BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95
DEEP FEAR (SAT) 89,95
BUCK BUMBLE (SEPT) (N64) 129,95
SHINING FORCE 3 (SAT) 89,95

SEGA TOURING CAR 89,95
SHINING FORCE 3 89,95
SONIC R - SONIC T.T. 99,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
WINTER HEAT 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95
WORLDWIDE SOCCER '98 84,95
Z 99,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN
3 DIRTY DWARVES 39,95
AMOK 39,95
BLAM MACHINEHEAD 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
CRIME WAVE - TOTAL VERBLEIB 14,95
CROC 39,95
DARIUS 2 19,95
FORMULA KARTS 39,95
KRAZY IVAN 14,95
MADDEN '97 14,95
NASCAR '98 39,95
NBA LIVE '98 24,95
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

SONY PLAYSTATION
FORSAKEN 49,95
GEX 3D 49,95
MASS DESTRUCTION 49,95
MOTOR MASH 59,95
NASCAR '98 44,95
NHL '98 44,95
NOTE 59,95
ONE 49,95
OLYMPIC GAMES 39,95
PANZER GENERAL II 39,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK 49,95
POWERBOAT RACING 49,95
SKULL MONKEYS 49,95
SPIDER 39,95
TEST DRIVE 4 44,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM 69,95

PLATINUM-EDITION
ABE'S ODDYSSEY (OKT) 49,95
ALIEN TRILOGY 44,95
BIEN A MOVE 2 49,95
COMMAND & CONQUER 44,95
CRASH BANDICOOT 49,95
CROC (OKT) 49,95
DESTRUCTION DERBY 2 49,95
FORMEL 1 '96 49,95
HERCULES (NOV) 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO 49,95
MICRO MACHINES V3 49,95
PANDEMONIUM 49,95
PORSCHE CHALLENGE 49,95
RAYMAN 44,95
RESIDENT EVIL (SEPT) 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION 49,95
ROAD RASH 44,95
SOVIET STRIKE 44,95
TEKKEN 2 49,95
TOCA TOURING CAR (SEPT) 44,95
TOMB RAIDER 44,95
TRUE PINBALL 49,95
V-RALLY (SEPT) 49,95
WIPEOUT 2097 44,95
WORMS 44,95

NINTENDO 64
BUST A MOVE 2 59,95
EXTREME G - SPEC. EDITION 59,95
FRANKREICH '98 99,95
MULTI RACING CHAMP. 89,95
NFL QUARTERBACK CLUB '98 59,95
NFL BREAKAWAY HOCKEY 59,95
TUROK DINOSAUR HUNTER 59,95

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

grauen Zellen gibt's weiters beim "Think-Mental-training", wo die Highlights des "Think-Programms" auf spielerische Weise Gedächtnis, Kreativität und Logik schulen helfen. Für jene, die vor allem elektronische Zellen lieben, wird ein eigener Multimedia-Bereich mit einem speziellen Lerncomputer-Schwerpunkt eingerichtet. Die österreichische EU-Präsidentschaft wird mit einer eigenen, von Schülern gestalteten Puzz 3D-Ausstellung zum Thema "Wir sind Europa" gewürdigt. Eine weitere Schul-Ausstellung ist den Kreationen aus K'nex-Konstruktionsspielzeug

Buntes Programm

gewidmet.

Buntes Programm für die Kleinen

Selbstverständlich wird auch auf die Aller kleinsten nicht vergessen: Der "Benjamin Blümchen-Kinderclub" bietet neben Spielen, geschulter Betreuung und kurzen Videos sogar die Möglichkeit, dem drolligen Elefanten in voller Größe zu begegnen. Bauwütigen Junioren stehen jede Menge Duplo- und Lego-Bausteine sowie K'nex-Konstruktionsspielzeug zur Verfügung, die etwas größeren Spielefans können in der Zwischenzeit in der Spielwerkstatt ihr eigenes Spiel erfinden oder zaubern lernen. Partystimmung erwartet die Kids anschließend mit der Spiele-Show von Robert Steiner und im Confetti Clubzelt:

Confetti und die freche Ratte Rolf Rüdiger geben Autogramme, veranstalten eine Quizshow rund um das Confetti TiVi und

FOTO: IG SPIELE



plaudern mit Edith Rolles.

Zusätzlich wird sich die Familienfreundlichkeit des Spielefestes auch in diesem Jahr wieder in den Eintrittspreisen niederschlagen: Nach dem positiven Echo des Vorjahres wird die Institution der preisgünstigen Familienkarte, mit der bis zu vier Personen das Spielefest um nur ÖS 200,- besuchen können ebenso beibehalten wie der Gratis-Eintritt für Kinder bis 5 Jahre.

Der Freitag gehört traditionell seit jeher den Schulklassen, denen die veranstaltende IG Spiele in Begleitung ihrer Lehrer einen kostenlosen Spiele-Vormittag beschert.

"Die Freude am gemeinsamen Spielen zu vermitteln, sehen wir auch als eine pädagogische Aufgabe, bei der wir Eltern und Lehrer gerne nach Kräften unterstützen", erläutert Mag. Ferdinand de Cassan den Leitgedanken der Veranstaltung. Von einem Verkauf der

Spiele sieht man weiterhin ab, um die gemütliche "Wohnzimmer-Atmosphäre" des Spielefestes nicht zu zerstören.

Für die Weihnachtsbesorgungen ist eine Liste der Fachhändler erhältlich. Action-Spaß für die ganze Familie:

AUF IN DIE WUNDERBARE WELT DER SCHWERKRAFT

Spiele rund um das physikalische Gesetz der Gravitation sind wohl so alt wie die Menschheit selbst

FOTO: IG SPIELE



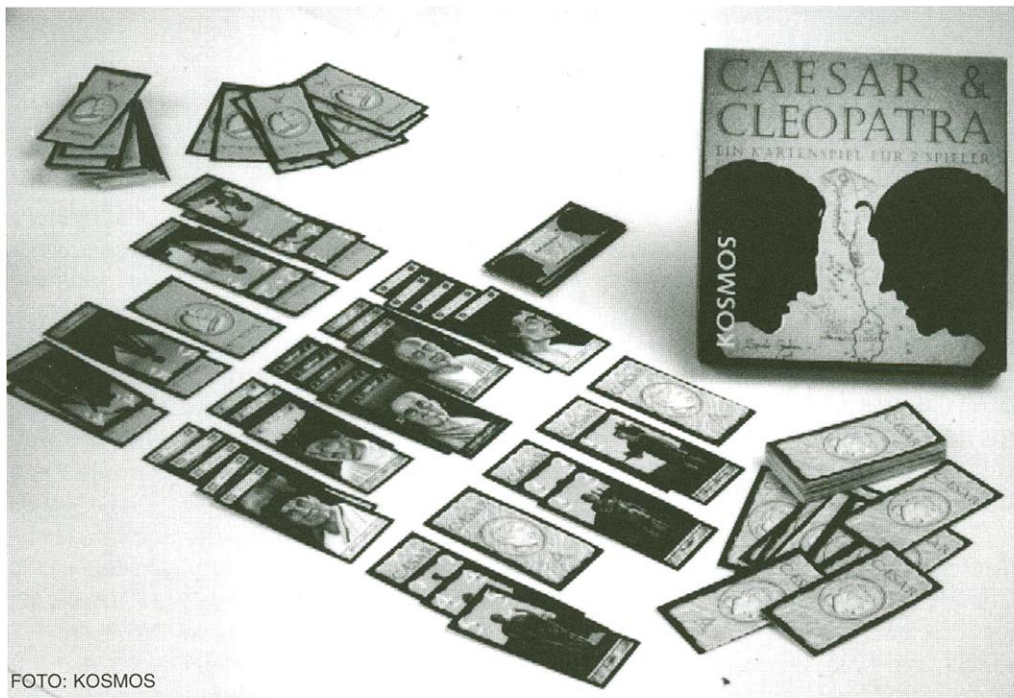


FOTO: KOSMOS

und verstehen es dennoch immer wieder aufs Neue, alt und jung zu faszinieren. Sie versprechen nicht nur jede Menge Spaß, sondern schulen auch Motorik und Koordinationsfähigkeit. Der Spielejahrgang '98 hat von kippenden Wippen über schwebende Scheiben jedenfalls einige Schmankerl im Bereich der Geschicklichkeitsspiele zu bieten, die beim kommenden Spielefest im Austria Center Vienna zum Testen bereit liegen.

Die Auswirkungen der Schwerkraft auf eine Wippe zeigen zwei Highlights des heurigen Neuheitenprogramms: "Auf der Kippe" befinden sich im gleichnamigen Spiel aus dem Hause Piatnik die bunten Steine, die von der unteren Ebene der Wippe in den oberen Teil befördert werden müssen, ohne das Gleichgewicht zu stören. Ähnliches Fingerspitzengefühl ist auch nötig, um vorsichtig Stein für Stein an das andere Ende der Wippe zu verlagern, will man eine unfreiwillige "Rutschpartie" vermeiden.

Der Erfindungsreichtum der Verlage in Sachen Geschicklichkeit ist damit aber noch lange nicht ausgeschöpft: Mußten in vergangenen Jahren manchmal sogar die eigenen Körperteile verrenkt werden, begnügt man sich heuer mit dem Bewegen von Holzklötzen. So gilt es beispielsweise bei "Ballast", einer Variante des Klassikers Jenga, verschieden große Hölzchen aus einer Rolle zu entfernen, ohne die übrigen zu verschieben.

Eine besonders reizvolle Gleichgewichts-Übung präsentiert auch der Zoch-Verlag, der heuer erstmals beim Spielefest vertreten sein wird. Hinter dem klingenden Namen "Bamboleo" verbirgt sich eine riesige, auf einer Kugel balancierende Scheibe, auf der sich jede Menge unterschiedlich großer Holzformen befinden. Ein wenig Aufmerksamkeit im Physikunterricht und ein ruhiges Händchen erweisen sich hier als äußerst hilfreich bei der Entscheidung, welche Form ungestraft entfernt werden kann. Wer zusätzlich noch über ein ausgepräg-

tes räumliches Vorstellungsvermögen verfügt, dem sei mit dem optisch ansprechenden "Aztec" noch ein weiterer Hit aus dem gleichen Verlag empfohlen.

All jene, die beim Spielefest ihre Fingerfertigkeit nicht nur an den zahlreichen Geschicklichkeitsspielen erproben möchten, haben wieder reichlich Gelegenheit, sich als Baumeister zu betätigen: Jede Menge bunter Legosteine und das aus Amerika stammende Konstruktionsspielzeug K'nex warten auf fantasiebegabte Nachwuchs-Architekten. Als Anregung fungieren

Spielefest-Special

überdies die besten K'nex-Kreationen heimischer Schüler, die beim Spielefest von 20. bis 22. November ausgestellt werden.

Allgemeines

Austria Center Vienna
1220 Wien,
Am Hubertusdamm 6

Freitag, 20. November -
Sonntag, 22. November

jeweils 9-19 Uhr

Gesamtfläche:
ca. 15.000 Quadratmeter

Spieltische: ca. 1.000

Eintrittspreise:
Erwachsene ÖS 90,-
Jugendliche (6-18),
Studenten, Lehrlinge,
Pensionisten und Präsenzdienster
ÖS 60,-
Familienkarte
(max. 4 Personen)
ÖS 200,-
Kinder bis 5 Jahre frei

Schulklassen und Kindergärten haben
am 20.11. bis 14 Uhr
freien Eintritt

Veranstalter des Spielefestes:
IG Spiele



FOTO: PIATNIK

Business News & Views

Quelle: Halik PR

Sun Microsystems erhöht Zuverlässigkeit und Skalierbarkeit für Windows Umgebungen

Sun Microsystems stellt unter dem "Project Cascade" eine Technologie vor, die sich nahtlos in Microsoft Windows NT Netzwerke integriert. Mit der neuen Software erhöht Sun damit die Zuverlässigkeit und Skalierbarkeit für Windows NT Netzwerk-Umgebungen.

Die neue Software, die Technologie von AT&T nutzt, ermöglicht die einfache Integration von Solaris Servern - sowohl Intel- wie SPARC-basierte - in Windows NT Umgebungen. "Project Cascade" liefert Windows NT Netzwerkdienste wie Naming, Authentifizierung, File- und Print-Sharing. Da diese Services in der Solaris Betriebssystemumgebung laufen, erzielen Anwender unter Beibehaltung der vollen Kompatibilität eine hohe Maß an Robustheit und Zuverlässigkeit.

In Kombination mit der Skalierbarkeit der Sun Enterprise Serverfamilie, liefert Sun mit "Project Cascade" eine besser skalierende und zuverlässigere Alternative zu Windows NT Systemen.

Die meisten Windows NT Server werden traditionell für Netzwerk Services eingesetzt, wie z. B. für das Hinzufügen von Anwendern und Prüfen von Zugriffsberechtigungen und sie liefern Datei- und Drucker-Ressourcen. Laut International Data Corporation (IDC) werden 54% der Windows NT Serverli-

zenzen für File- und Print-Services genutzt. Die begrenzte Skalierbarkeit und die große Anzahl an Servern verursachen hier übermäßige Komplexität. Dies resultiert letztendlich in erhöhtem Aufwand bei der Unterstützung und Verwaltung solcher Architekturen.

"Sun adressiert mit "Project Cascade" ein allgegenwärtiges Problem, vor das Anwender mit ihren Windows NT Infrastrukturen gestellt werden", so Wayne Kernochan, Senior Vicepräsident bei der Aberdeen Group. "Die mangelnde Skalierbarkeit der Windows NT Serversoftware hat konsequenterweise zu einer unnötigen Aufstockung der Windows NT Server Hardware geführt, die speziell für Funktionen wie E-Mail und Administration dienen. Unsere Studien zeigen, daß die komplizierten und Serverlastigen Netzwerke eine unangebrachte Herausforderung und erhebliche Kosten für die IT mit sich bringen."

Robuste, skalierbare Plattform für Konsolidierung

Aufgrund der Skalierbarkeit der Solaris Betriebssystemumgebung und der Sun Enterprise Serverfamilie können Unternehmen zahlreiche Dienste wie Naming, Authentifizierung und Ressourcen auf einer einzigen, robusten Plattform konsolidieren. Dies ist mit ein Grund, weshalb Sun laut IDC die Führungsposition im Markt der UNIX Server einnimmt.

"Sun hat ausreichend Erfahrung darin, wie ein solides Rückgrat eines Netzwerks aufgebaut sein muß. Dieses Know-how und unsere Ex-

pertise übertragen wir nun auf die Windows NT Umgebung", kommentiert DI Donatus Schmid, Country Manager Austria der Sun Microsystems GmbH.

Transparente Integration in die Microsoft Umgebung

Die "Project Cascade" Technologie wird es ermöglichen, Sun Enterprise Server transparent in Microsoft Windows NT Netzwerke einzufügen. Wobei diese unter voller Interoperabilität mit Windows NT Servern als Primary Domain Controller, Backup Domain Controller oder Ressourcen-Server Verwendung finden. Die Technologie unterstützt alle Domain Funktionen wie Multiple Domains, Trust Relationships und Single-sign-on.

Einfach zu installieren und zu verwalten

Die "Project Cascade" Software kann einfach unter Nutzung derselben PC Tools installiert und verwaltet werden, die für die Administration von Windows NT Servern verwendet werden. Sie enthält Werkzeuge für das Aufsetzen von Anwendern und Domains sowie für das Server Monitoring. Da die Software auf dem Server läuft, ist keine Software-Installation auf dem Client notwendig. Klienten greifen auf den Sun Server in derselben Form zu wie auf Windows NT Server, wodurch eine Umschulung der Anwender wie der Systemadministratoren nicht erforderlich ist. Zudem können Administratoren nun die hervorragenden Remote Management Fähigkeiten der Sun Systeme nutzen.

Kompatibilität

Die Sun "Project Cascade"

Software ist durchgängig kompatibel mit den Netzwerk-Services des Microsoft Windows NT Service Pack 3. Die gebotenen Eigenschaften sind z. B. der Windows NT Directory Service (NTDS), Sicherheit und Authentifizierung sowie das Windows NT File System (NTFS). Die Software unterstützt alle wichtigen PC Plattformen wie Windows 95, Windows 98, Windows NT 4.0 und Windows 3.11. "Project Cascade" beinhaltet den Advanced Server für UNIX Systems von AT&T und wird von Solaris 2.5.1 und Solaris 2.6 für SPARC und Intel unterstützt.

Die Fokussierung auf das langjährige Firmenmotto "The Network Is The Computer" hat Sun Microsystems, Inc. (NASDAQ "SUNW") zum weltweit führenden Anbieter von Hard- und Software-Lösungen sowie Services für Network Computing Architekturen (Intranet und Internet) werden lassen. Der Hauptsitz des 1982 gegründeten Unternehmens befindet sich in Palo Alto/Kalifornien. Sun ist in 150 Ländern vertreten und erzielte im abgelaufenen Geschäftsjahr (endete am 30.06.98) einen Umsatz von 9,8 Mrd. US-\$.

Kontakt:
Sun Microsystems
Wienerbergstr. 3
A-1100 Wien
Tel.: ++43 (1) 60563
Fax: ++43 (1) 60563-4

Quelle:
Okrina, Heinisch PR
GmbH 1141 Wien

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

9/10-98 /

MÜLLER VIDEOSPIELE



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

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

NINTENDO⁶⁴



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

NINTENDO 64 1.790,-

BANJO - KAZOOIE 799,-	CHOPPER ATTACK 999,-
G.A.S.P. 999,-	SAN FRANCISCO R. 999,-
W. GRETZKY HOCK. 599,-	OFF ROAD CHALLENGE 999,-
AIRBOARDER 64 999,-	F 1 WORLD GR. PRIX 799,-
DUAL HEROES 999,-	MISSION IMPOSSIBLE 899,-
NBA HANG TIME 599,-	NAGANO W. Olymp. 999,-
FIGHTERS DESTINY 999,-	1080 SNOWBOARDING 799,-
TETRISPHERE 799,-	INT. SUP. SOCCER 98 799,-

SONY PLAYSTATION Jetzt mit Dual Shock Controller 1.790,-

TEKKEN 3 799,-	MORTAL KOMBAT 4 799,-
MEDIEVIL 699,-	THE FIFTH ELEMENT 699,-
ALUNDRA 799,-	STREETFIGHTER Coll. 799,-
BIO FREAKS 799,-	BREATH OF FIRE 3 799,-
CONSTRUCTOR 799,-	HEART OF DARKNESS 799,-
AZURE DREAMS 799,-	Collin McRae RALLY 799,-
FUTURE COP 799,-	COMM. & CONQUER 3 799,-
BABY UNIVERSE 599,-	DUAL SHOCK CONTR. 399,-

**ANKAUF
VERKAUF
TAUSCH**

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

**LÖSUNGSHEFTE
UMFANGREICH
LAGERND!**

**SIMMERINGER HAUPTSTR. 107
1110 WIEN**

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

NEUERÖFFNUNG

electronic's boutique

favoritenstrasse 40 1040 Wien
montag-freitag 12:00 bis 18:00 Uhr
samstag-sonn-feiertage geschlossen
Telefon 505 33 01

viele sonderangebote warten auf dich wie zum beispiel

100 sony playstation sets (consolen + 2 spiele)

per set um nur öS 2.390,--

game boy 4in1	99,00	psx spiele ab	199,00
n64 spiele ab	599,00	psx resident evil	399,00
pc lenkrad	599,00	n64 lenkrad plus pole position	999,00
cd-rom games ab	19,00	psx dual shock pad	299,00
puzzle holz würfel	59,00	nba t-shirt u.v.a.	149,00

virtuelle haustiere 29,00

miniaturfiguren österreichisches nationalteam

einzelfigur öS 29,00

3er set 89,00

11er set 199,00

classic pro serie

druckstudio 4 vollprogramme
149,00

grafikstudio 4 vollprogramme
149,00

sprachstudio 4 vollprogramme
149,00

universum 2 vollprogramme
149,00

comic serie

betty boop

tom & jerry

lucky luke

schlumpf

popeye

hänsel & Gretel

peter Pan

hariboy

punky duck

99,00

airracer
990,00



gewinnspiel

schaffst du unseren holzwürfel innerhalb von 48 Stunden

– so gewinnst du öS 1.000,00 !!

ausserdem ein kleines geschenk zu jeden kauf

bis öS 100,00 ein button / ab öS 300,00 einen nba schal / ab öS 600,00 nba t-shirt

vor dem kauf testen

werde profi-tester in der electronics boutique – für öS 10,00 per kalendertag
ist es dir möglich jedes spiel bei dir zu hause gründlich einen test zu unterziehen !!

electronic's boutique club

für öS 100,00 bist du ein jahr mitglied im electronic's boutique club
ausser monatliche information sonderangebote bekommst du sofort als
clubgeschenke eine psx oder n64 memory card gratis so du ein pc freak bist, eine tolle cd-rom
ausserdem dürfen club mitglieder auch auf den rock "n" ride eine probeurunde fahren

ein besuch in der electronic's boutique lohnt sich immer

viele weitere sonderangebote und neuheiten warten auf dich

nintendo – sony playstation – game boy – cd rom –

software und zubehör

GEWINNSPIEL



**MARKT & TECHNIK
&
GAME EXPRESS**

verlosen

**5 HANDBÜCHER
für Kampfstrategien**

SPECIAL MOVES

Postkarte einsenden an :
GAME EXPRESS
KENNWORD: TEKKEN 3
MARKSTEINERGASSE 13/1/1
1220 WIEN
Einsendeschluss 30.10.98 O.Ä.P.

Unter allen Einsendungen werden
5 Gewinner gezogen. Der Rechtsweg ist
ausgeschlossen. Mitarbeiter der Fa.
Markt & Technik, sowie Game Express
sind vom Gewinnspiel ausgeschlossen.
Die Gewinner erhalten umgehend ihren
Preis und werden in der nächsten Ausga-
be vorgestellt.



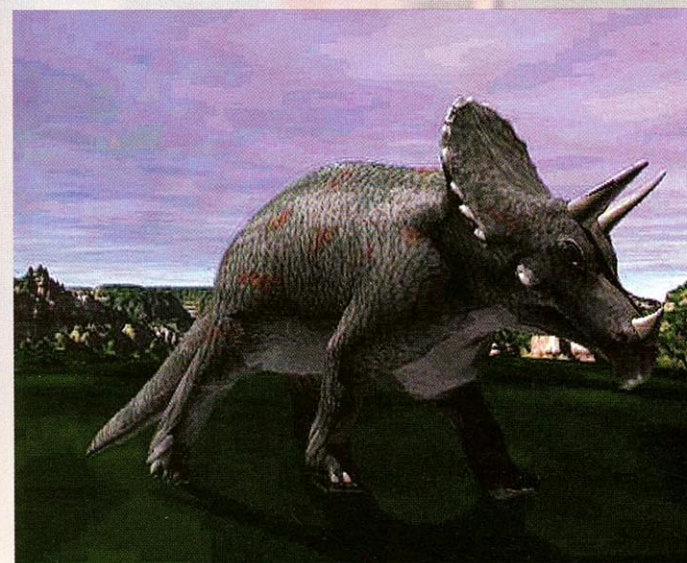
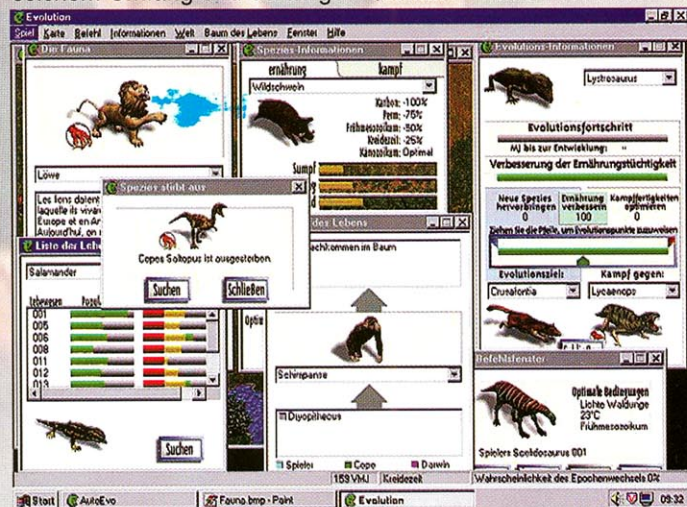
EVOLUTION

Wer hätte das gedacht, daß nicht nur der Mensch, sondern weitere 7 verschiedene Wesen in der Evolution als "intelligent" hätten bezeichnet werden können? In der Software "Genetic Evolution" aus dem Hause Egmont Interactive können bis zu 6 Spieler in die Geschichte der Welt eingreifen und verschiedene Kreaturen zu bestimmten Entwicklungsleveln führen.

Dieses Spiel, das eigentlich mehr ein Mix aus Infotainment und Game ist, bietet dem Spieler (oder den Spielern) erstmals eine ganz Reihe an Besonderheiten, die bis dato in solchem Umfang und derartiger Qualität



noch nicht vorhanden sind. Evolution kann in kein Genre eingereiht werden, ist es doch einerseits "Lernsoftware" aus dem Bereich der Weltgeschichte (wenn auch vor vielen Millionen Jahren), andererseits ein Strategiespiel der feinsten Art.



Es geht primär um die Schaffung intelligenten Lebens, Aufbau einer Spezies, die schlußendlich intelligentes Verhalten zeigen soll. Es geht um den Fortbestand von Rassen, um das Lenken derselben in puncto Ernährung. Lebewesen sterben aus, neue Kreaturen entstehen, Räuber entwickeln sich ebenso wie Opfer.

Genetic Evolution will dem Spieler die Problematik der Population in Zusammenhang mit Ernährung näherbringen, läßt ihn entscheiden, wann und wo seine Kreaturen fressen, muß sie zu besseren Futterplätzen steuern und dadurch indirekt den Bestand der Spezies si-

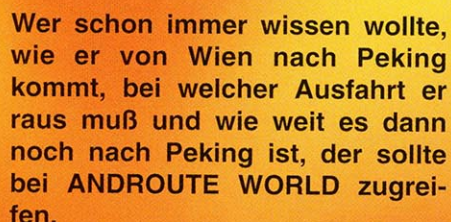
chern.

Ungeachtet verheerender Katastrophen müssen sich Lebewesen fortpflanzen, müssen fressen und sich auch weiterentwickeln. Rassen bringen im Laufe von Jahrtausenden (eine Sekunde des Spiels entspricht je nach Erdzeitalter 2.000 bis 8.000 Jahre Geschichte) weitere Rasse hervor, die mit der Elternspezies nur wenig gemeinsam haben. Sie verändern sich, weil die Umwelt sich verändert, weil Vulkanausbrüche oder Asteroidenhagel ganze Landstriche vernichtet haben. Und eben darauf, auf die Evolution nimmt der Spieler (oder mehrere) Einfluß und steuert so selbst die Geschichte der Welt. Hervorragend gerenderte Zwischensequenzen, perfekte Animationen, eine riesige Datenbank und genialer Sound machen ein eher trocken wirkendes Thema zu einem Reisser in der Branche. Leute, die gerne mit Hirn spielen und dabei auch noch etwas lernen wollen, die müssen bei Genetic Evolution ganz einfach zugreifen.

Hersteller: Egmont Interactive
Testmuster: Dynamic Systems
 03614-500-50
Richtpreis: Ca. öS 599,-

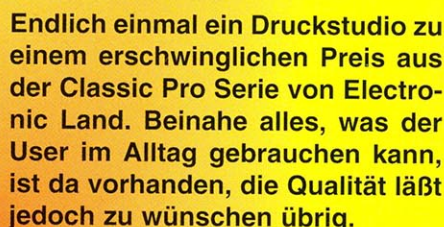
Hardware:
 >Pentium 60, >16MB RAM, >2x CD, Win 95, Soundblaster od. komp., Maus, Soundblaster od. komp., 10-40 MB freier Festplattenspeicher, SVGA Grafikkarte

Thomas Gehringer



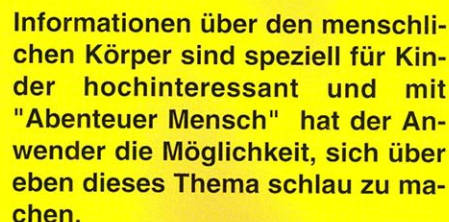
Das Produkt ist aufgrund des Preis-Leistungsverhältnisses unbedingt zu empfehlen und macht so manche Urlaubs- oder Geschäftsreisenplanung um einiges einfacher.

Hardware: >486 DX 33, >8MB
RAM, >2x CD, Win 95 od 98, ca. 287
MB freier Festplattenspeicher. Maus



Die Menüführung ist zwar einsteigerfreundlich und daher sehr simpel gestaltet, durch den o.a. Mangel ist das Produkt jedoch nur sehr bedingt zu empfehlen, auch wenn der Preis absolut für sich spricht.

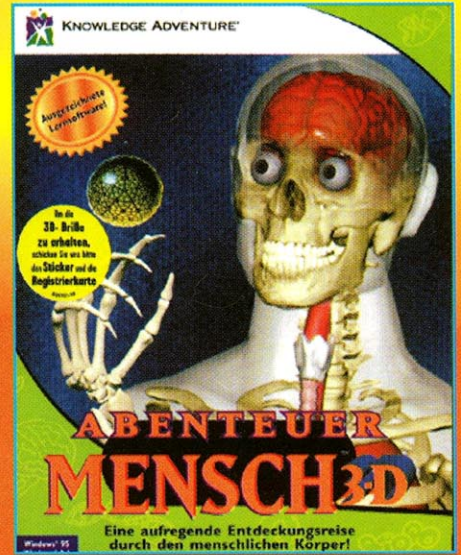
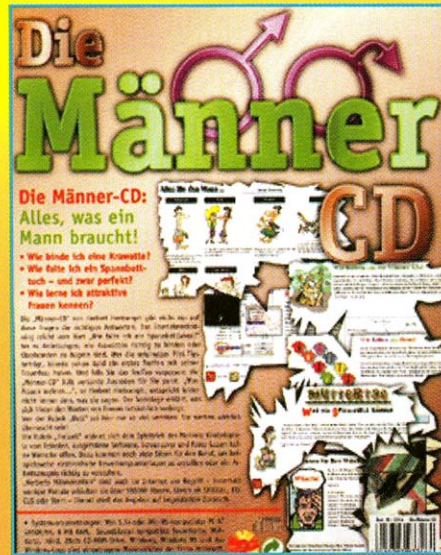
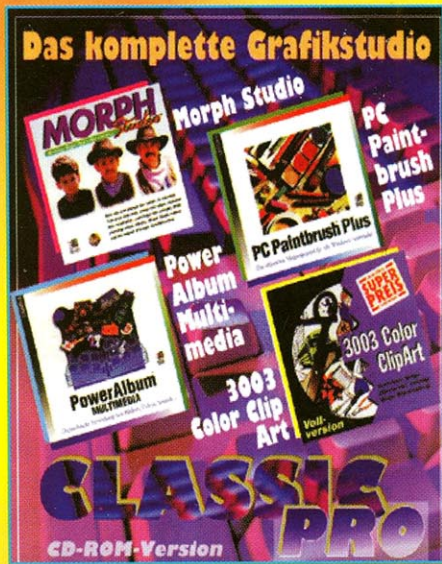
Hardware: >486 DX 33, >8MB
RAM, >2x CD, Win 95, ca. 20 MB
freier Festplattenspeicher, Maus



Hardware: >486 DX 33, >8MB
RAM, >2x CD, Win 3.1 oder Win 95,
5 MB freier Festplattenspeicher, So-
undblaster od. komp., Maus

FAZIT: SEHR GUT

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



Malen, Zeichnen, Verwalten und Verarbeiten. All das ist mit dem Grafikstudio aus dem Hause Electronic Arts kein Problem. Hier wird dem Anwender sehr gute Software zum noch besseren Preis geboten.

Auf dieser silbernen Scheibe ist unter anderem das meistverkaufte Mal- und Bildbearbeitungsprogramm aller Zeiten enthalten: PC Paintbrush Plus! Damit macht es Spaß, Fotos nachzubehandeln und zu zeichnen, denn die Benutzeroberfläche ist ungemein userfreundlich gestaltet und lässt keine Wünsche offen.

Klar, die Menge an Optionen und Möglichkeiten, die ein Corel Draw bietet sind hier nicht möglich, was beim Preis von öS 149,- auch nicht sehr verwunderlich ist.

Hersteller: Electronic-Land

Testmuster: Hersteller
01-5057635-0

Richtpreis: Ca. öS 149,-

Hardware: >486 DX 33, >8MB RAM, >2x CD, Win 95, 5 MB freier Festplattenspeicher, Maus

Alles was Männer brauchen oder auch nicht brauchen, woran sie Freude haben oder auch erst gar nicht erinnert werden wollen ist nun endlich auch auf CD-ROM erschienen. Die Männer-CD ist da!

In verschiedenen Rubriken (Freizeit, Job oder Bett) findet der Mann alles Wissenswerte zu den Themen "Wie flirte ich richtig?", "Wie binde ich eine Krawatte?" (gibt es tatsächlich Männer, die dieser Technik nicht mächtig sind?) oder auch "Wie falte ich ein Spannleintuch". Weiters finden sich hervorragende Screensaver, Fonts, Witze, Spiele und andere ausgefallene Software auf der CD. Allerdings größtenteils nur als Shareware.

Besonders beeindruckend ist das sogenannte "Korkboard", eine Art Bildschirmhintergrund mit Notiz- und To-Do-List Möglichkeiten. Alles in allem ein ausgezeichnetes Produkt, wenn auch mit zahlreichen nutzlosen Dingen.

Hersteller: Active Neue Medien

Testmuster: Darius
Handels GmbH
01-285 86 85

Richtpreis: Ca. öS 199,-

Hardware: >486 DX 66, >8MB RAM, >2x CD, Win 3.1, oder 95, Soundblaster od. kompatibel, SVGA Grafikkarte, Maus

Informationen über den menschlichen Körper, anatomische Gegebenheiten und auch die Thematik der Fortpflanzung sind speziell für Kinder hochinteressant und mit "Abenteuer Mensch" hat der Anwender die Möglichkeit, sich über eben dieses Thema schlau zu machen.

Die CD-ROM aus dem Hause CUC Software bietet dem interessierten User ein übersichtliches Lexikon (nach Stichworten sortiert), knapp 1.000 Bilder und 3 D Modelle, sowie überaus realistische Darstellung der Thematik mittels Fotos und Videosequenzen. Weiters kann durch den eingebauten Simulationsmodus die Rolle des Arztes übernommen werden und die Kinder finden auch noch Spaß an den mitgelieferten 6 Spielen. Schickt man die Registrierkarte ein, so erhält man noch dazu eine kostenlose 3D Brille, mit der die Sache selbstverständlich wesentlich ansehnlicher wird. Jung und Alt werden an dieser CD ROM Gefallen finden, die in keinem Haushalt mit Kindern fehlen sollte!

Hersteller: CUC Software
Testmuster: Dynamic Systems
03614-50050

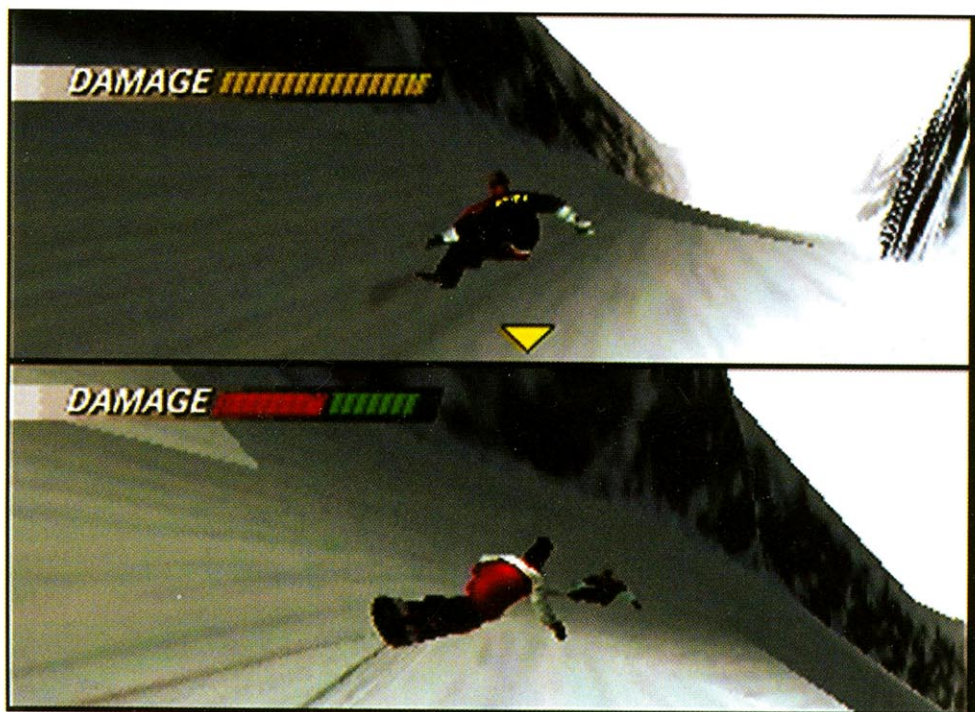
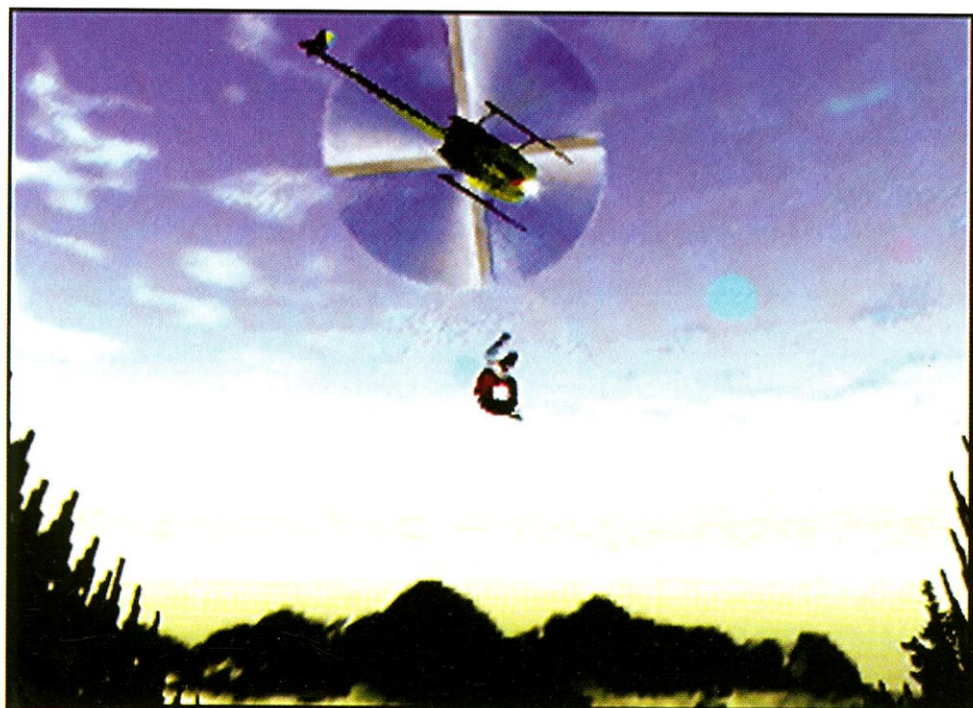
Richtpreis: Ca. öS 499,-
Hardware: >486 DX 33, >8MB RAM, >2x CD, Win 3.1 oder Win 95, 5 MB freier Festplattenspeicher, Soundblaster od. komp., Maus

FAZIT: SEHR GUT

FAZIT: SEHR GUT

FAZIT: SEHR GUT

1080°



Lange noch bevor die Wintersaison beginnt und sich alle die Skier und Snowboards anschnallen und die Pisten hinunterdüsen, ist das absolute Referenzgame in diesem Bereich für das Nintendo 64 erschienen. 1080°, so der Titel des Spiels aus dem Hause Nintendo.

Wir haben das Game in der letzten Ausgabe in der Rubrik "Newsflash" angekündigt und bereits damals von irrer Grafik und hervorragender Steuerung gesprochen. Jetzt, wo wir endlich die Vollversion in Händen halten, können wir diesen Eindruck nur nochmals bestätigen, denn Besseres ist uns in diesem Genre beileibe noch nicht in die Finger gekommen. Jede Menge Spiele, die den Wintersport, oder speziell das Snowboarden zum Thema haben, sind in letzter Zeit erschienen und doch hat jedes so seine Mängel. Sei es nun durch mangelhaft durchdachte Steuerung durch schwache Grafik oder auch durch mangelnde Spielermotivation, irgendwas hat immer nicht so hundertprozentig gepaßt. Bei Ten Eighty schaut die Sache nun doch ganz anders aus, denn da wird auch Cool Boarders 2 auf der Sony PlayStation schwach, grafisch kann dieses Game 1080° nicht einmal annähernd das Wasser reichen und kommt auch in puncto Spielspaß bei weitem nicht heran. Verantwortlich für die Umsetzung des Games ist der französische Entwickler und Designer Giles Goddard (hatte auch bei "Lylat Wars" die Finger im Spiel), der seine eigene Snowboard-Erfahrung in das Spiel eingebracht hat. Beim Entwickler Nintendo selbst hat man sich Ratschläge bei renommierten Modedesignern (Hilfinger) geholt und sogar die 99



er Kollektion der Firma Lamar detailgetreu und authentisch umgesetzt. Alleine aus diesen Aspekten heraus ist ein Klassenspiel beinahe vorprogrammiert.

Nun aber zu den Spielmodi, die es bei Ten Eighty zu bewältigen gilt. Da haben wir einmal den Contest, eine Mischung



aus Slalom und Halfpipe und könnte das Ganze natürlich auch im Zweispieler-Modus durchziehen, wobei der Screen horizontal geteilt wird. Es macht so richtig Spaß, seinen Freund zu einem Rennen herauszufordern, um ihm dann nur das hintere Ende des eigenen Boards zu Gesicht bekommen zu lassen. Ein weiterer Modus ist das actiongeladene Matchrace, bei dem der Spieler gegen einen CPU Widersacher anzutreten hat, von diesem gerempelt und gestoßen wird und nur durch einen Sieg weiterkommen kann. Dann jedoch kommt man in den Genuß, sich in die Bestenliste eintragen zu können. Der Time-Attack-Mode, ist wie immer der Kampf nur gegen die Uhr, wobei auch hier eine neu gefahrene Bestzeit zum Verewigen im Highscore führt. Besonders viel Spaß macht der Trick-Attack-

Modus, bei dem der Spieler die Pisten herunterwetzt und immer wieder nach Sprungmöglichkeiten sucht, um dort einen Flip oder Grab nach dem anderen macht dafür Punkte einheimsen kann. Schließlich gibt es die immer wieder so beliebte Schanzenstrecke, auf der man die waghalsigsten Jumps vollführen oder in der Halfpipe sein Können unter Beweis stellen kann.

All das wird in einer hervorragenden Grafik präsentiert, bei der kaum einmal der Aufbau zu erkennen ist und die auch fast keine Fehler aufweist. Unterstrichen durch Spitzensound, der nicht störend ist, sondern wirklich ins Ohr geht dem Spiel nichts ab und wir sind überzeugt, daß es sich zu einem absoluten Topseller entwickeln wird. Noch nie war Snowboarden schöner und besser zu spielen als bei 1080°, das Rütteln des Rumble Paks macht die Sache dann noch ein wenig realistischer und hebt den Spielspaß weiter an.

Thomas Gehringer



1080°		
GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		89 %
SPASS		93 %
GAMEPLAY		90 %
GESAMTNOTE:		91 %
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	NINTENDO	
TESTMUSTER:	STADELBAUER 0662-88921-0	
GENRE:	SNOWBOARD-GAME	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 999,-	
SYSTEM:	N64 (PAL)/1-2 SP/ RUMBLE	

International Superstar Soccer 98

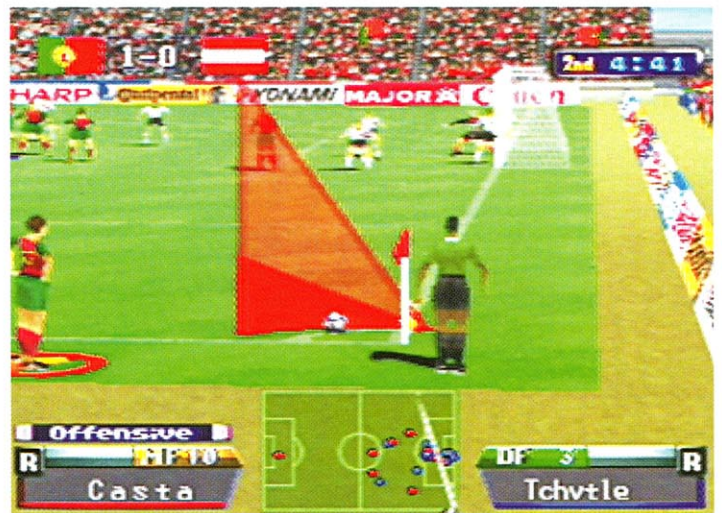
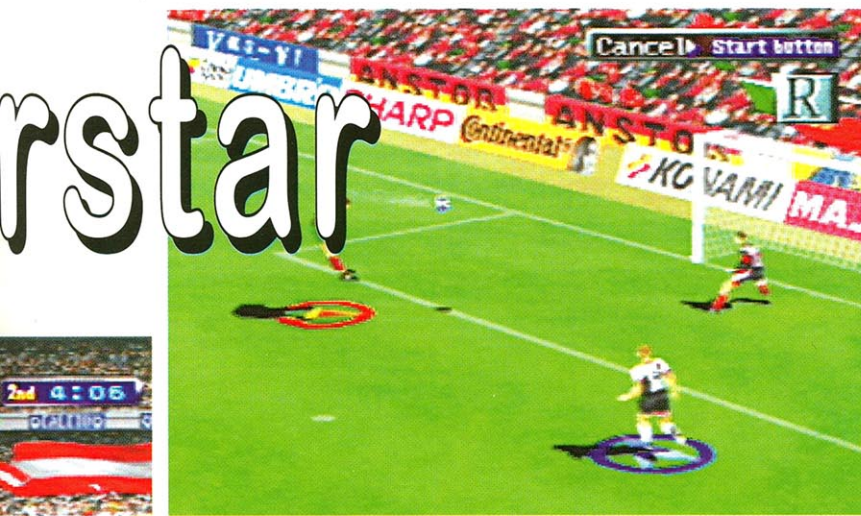


Nach dem überwältigenden Erfolg von EA's Frankreich '98 versucht nunmehr Konami mit einer verbesserten Version von "International Superstar Soccer '64" der Konkurrenz Paroli zu bieten. ISS '98 soll besser, optionsreicher und schöner sein als sein Vorgänger und auch das Zeug zum Fußball-Hit des Jahres haben.

Na mal sehen, was mich auf dem Rasen erwartet, denn nach der genialen Grafik von EA's Referenzprodukt gehe ich an die Sache logischer Weise (auch wenn das nicht richtig ist, ist es doch unvermeidbar) mit Vorurteilen heran. Kaum habe ich die Konsole angeworfen, den Vorspann gesehen und mich an die Arbeit gemacht, sind alle Zweifel verschwunden und ich genieße die Klarheit der Software, die übersichtlichen Menüs und schließlich auch die hervorragend einstellbare Steuerung.

Fünf unterschiedliche Modi werden präsentiert: Training, Elferschießen, Freundschaftsspiel, Liga und Cup. Das Game bietet zusätzlich einen Szenario-Modus, den man in diesem Genre nicht alle Tage zu Gesicht bekommt: Es werden hier dem Spieler zehn unterschiedlich schwere Fußballer-Aufgaben gestellt (die letzten Minuten die Führung gegen

rstar



ständige rollende Angriffe zu verteidigen, oder aber auch mit nur zehn Mann den Sieg über die Runden zu bringen). Hier zeigt sich, wer ein echter Meister des beliebten Sports ist, denn an so manchen Problemen werden sich Einsteiger ganz schön die Zähne ausbeissen.

Grafisch kann International Superstar Soccer '98 locker mit dem EA-Referenzprodukt mithalten, denn die Spieler bewegen sich selbst aus nächster Nähe unglaublich realistisch und auch die gesamten Stadionumgebungen sind hervorragend detailliert ausgefallen.

Kaum etwas läßt Kritik an diesem Game aus dem Hause Konami zu, außer, daß sich zum Vorgänger (ISS 64) relativ wenig verändert hat. Gerade mal Animationsverschönerungen in so mancher Szenerie, grafische Verbesserungen in der Präsentation und die Ausweitung der strategi-

schen Menüs machen die Unterschiede aus und heben das Game mitten in die Gruppe der allerbesten Fußballgames für die Konsole.

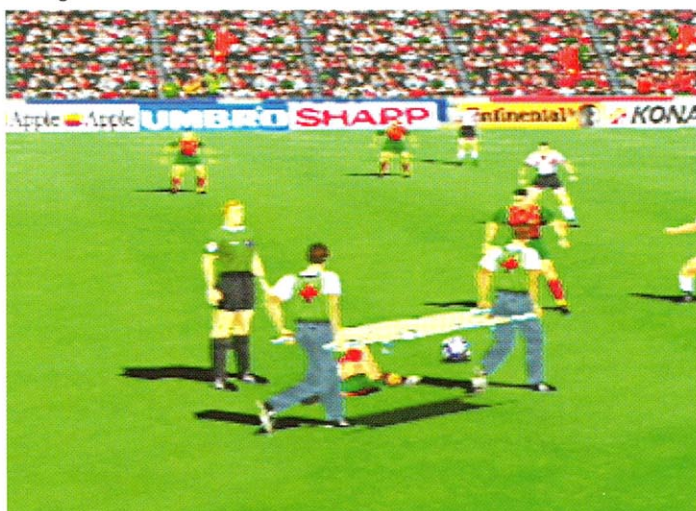
Unterschiedliche Wetterverhältnisse machen es dem Spieler schwer, denn Ball immer perfekt unter Kontrolle zu haben und die Pässe auch exakt zu schlagen. Bis hin zum dichten Schneetreiben kann alles passieren und der Realitätsgrad steigt ganz enorm an.

Schade, daß es Konami nicht geschafft hat, eine offizielle FIFA Lizenz zu erhal-

ten, denn so muß der Spieler die Namen der Kicker im Editor selbst verändern (Problem ist es allerdings keines, die Sache klappt sehr schnell)

Dem PlayStation-Pendant ist das Modulspeil in jedem Bereich weit überlegen und sollte für alle virtuellen Kicker (auch die, die bereits ISS64 besitzen) ein absolutes Muß sein. Umfangreicher kann der Sport mit dem weißen Leder nicht sein!

Thomas Gehringer



ISS 98

GRAFIK		89 %
SOUND/MUSIK		85 %
SPASS		96 %
GAMEPLAY		96 %

GESAMTNOTE: **92 %**

GEWALT IM SPIEL: 0 %

HERSTELLER: KONAMI

TESTMUSTER: STADELBAUER

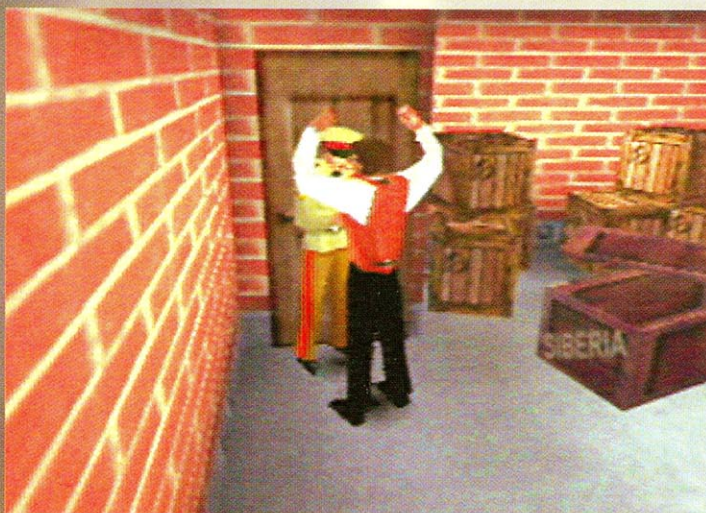
0662-88921-0

GENRE: FUßBALL GAME

RICHTPREIS: CA. ÖS 999,-

SYSTEM: N64 (PAL)/1-4 SP

MISSION IMPOSSIBLE



Ein lange erwartetes Game, das in den Grundzügen auf dem gleichnamigen Tom Cruise Film beruht, ist nunmehr endlich auf den Markt gekommen. Mission Impossible aus dem Hause Infogrames soll für Furore unter den Action-Adventure-Fans sorgen.

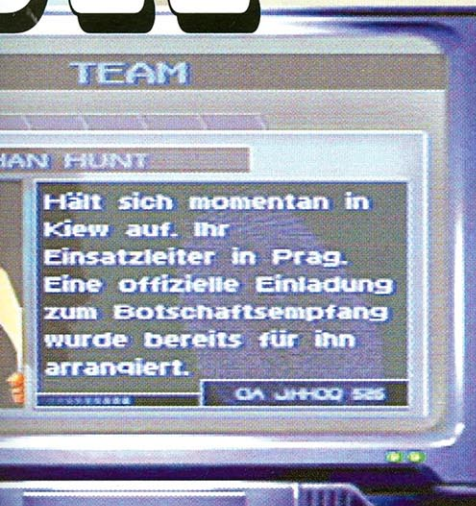
Bereits der Vorspann kann die gesteckten Erwartungen betreffend hervorragender Grafik und ausgezeichnetem Leveldesign leider nicht ganz erfüllen. Zu grob und undetailliert wirkt das Ganze und kann mit den grafischen Highlights bei weitem nicht mithalten.

Schön und gut, Grafik ist bekanntlich nicht alles (und als schlecht würde ich sie ja auch nicht bezeichnen, man hätte nur wesentlich mehr herausholen können) und ich stürze mich in die ersten Missionen. Da fällt gleich zu Beginn hervorragender Sound und absolut gelungene deutsche Sprachausgabe äußerst positiv auf. Kaum zu glauben, aber nach wenigen Minuten geht mir der Titelsound einfach nicht mehr aus dem Ohr!

Gleich vorweg mal einige Worte zur Steuerung: gesteuert wird Ethan Hunt, der international bekannte Spion, der die Verräter in den eigenen Reihen zu suchen hat, mittels des Analogsticks, ge-



BLE



duckt wird mittels kleiner gelber Taste rechts unten und die gesammelten Dinge im Inventar durch Drücken der "A"-Taste und "Blättern" mit weiterer gelber angewendet. Mit einem Wort, die Steuerung ist unkompliziert und dennoch effektiv.

Nun aber zur Story: Ethan Hunt ist, wie oben erwähnt, ein international "anerkannter" Spion, der aber plötzlich verdächtigt wird, ein Spitzel (genannt Maulwurf) zu sein. Er muß nun durch das Absolvieren zahlreicher Missionen den Verrätern, die sich offensichtlich in den eigenen Reihen befinden, auf den Pelz rücken und sie unschädlich machen. Die gelingt nicht durch sinnloses Geballere (klar, actionlastig ist dieses Game allemal, jedoch immer mit dem Hintergedanken der taktischen Finessen), sondern durch Einsatz der grauen Zellen, durch listiges Taktieren, durch Wahl und Einsatz der richtigen Waffe, des richtigen Gegenstandes. Es kommt darauf an, am richtigen Ort das Richtige zu tun und vor allem so, daß man nicht entdeckt wird, denn sonst heißt es (wie leider sehr oft in diesem Game): "Mission gescheitert. Also das



Ganze nochmals von vorn und das kann mitunter äußerst nervig sein, denn die Missionen dauern so zwischen 10 und 15 Minuten und durch einen kleinen Fehler, durch eine minimale Unaufmerksamkeit kann alles zunichte gemacht werden.

Es macht aber höllischen Spaß Wachen abzulenken und Rauchentwickler in Luftschächten zu platzieren, die einzelnen Locations nach Goodies abzusuchen und immer wieder diesen wirklich brillanten Sound im Ohr zu haben. Ich meine einmal, daß die grafischen Mängel bei diesem Game mit Sicherheit nicht zu übersehen und schon gar nicht unter den Teppich zu kehren sind, durch die Atmosphäre, in die man immer wieder eintaucht und die durch die herrliche phonetische Kulisse perfekt abgerundet wird, gewinnt das Game ganz enorm und gleitet nicht in die Mittelmäßigkeit



an, sondern plazierte sich sehr wohl im oberen Drittel. Wer von blutigen und sinnlosen Ballereien die Nase voll hat, sondern lieber mit Hirnschmalz zu Problemlösungen kommt, der sollte - nein, der muß bei Mission: Impossible ganz einfach zugreifen! Das Ding ist ganz einfach reizvoll zu spielen, motivierend und kann durch seinen perfekten Sound über die nicht zu übersehenden grafischen Mängel geschickt "hinwegtäuschen". Ein gelungenes Game!

Thomas Gehringer



MISSION IMPOSSIBLE

GRAFIK		73 %
SOUND/MUSIK		96 %
SPASS		76 %
GAMEPLAY		89 %

GESAMTNOTE:

84 %

GEWALT IM SPIEL

47 %

HERSTELLER:

INFOGRADES

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE:

ACTION ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 899,-

SYSTEM:

N64 (PAL)/1 SP/ RUMBLE

WAIALAE COUNTRY CLUB TRUE GOLF CLASS





SICS

Wieviele Golf-Simulationen sind schon spurlos und ohne jeglichen Eindruck an mir vorbeigegangen, welche Enttäuschungen habe ich trotz großartiger Versprechungen und herrlicher Intros hinnehmen müssen? Dann bekam ich das Spiel mit dem unaussprechlichen Namen "Waialae Country Club" in die Finger und es wurde alles anders.....

Ich sollte eingangs vielleicht zur Erklärung sagen, daß ich zwar beileibe kein passionierter Golfer bin und auch noch kein Handicap habe, aber sehr wohl ein wenig vom Ansprechen des Balles (wie beim Billard, der Treffpunkt des Balles mit dem Schläger), der Stellung der Beine (nur so kann eine flüssige Bewegung gewährleistet und die Flugbahn des Balles mitbestimmt werden) und auch der Wahl des Schlägers (sie sind nach Nummern sortiert, die Aufschluß über die Neigung der Schlagfläche geben) Ahnung habe.

Golfen wird von vielen Kritikern als "bewegungsloser Sport" bezeichnet, denn da wird ja "nur" abgeschlagen, dann ein Bißchen herumspaziert, der Ball gesucht und wieder geschlagen. Jedem, der diese Meinung vertritt, rate ich, eine Tag lang Bälle abzuschlagen, zu Pitchen und

zu Putten. Ich bin überzeugt, daß er nächsten Tag ganz anderes über den noblen Sport spricht, weil er seinen Rücken und seine Hüfte nicht mehr wirklich spüren wird. Die Schlagbewegung ist eine unglaublich ästhetische, sie läuft rund ab und birgt sehr viel Energie in sich.

Freilich kann man Golf nicht als Sport der extremen Anstrengungen bezeichnen, hier gehört mehr Gefühl und Taktik, denn Kondition und Schweiß dazu, um schließlich zufrieden vom Platz zu gehen.

Nun aber genug von der Realität, widmen wir uns dem Game, welches sich mit dem traditionellen Golfclub auf Honolulu "Waialae" (ein unglaubliches Wort, schöne, aber ein Zungenbrecher) beschäftigt, mit seiner üppigen Vegetation, dem Blick aufs Meer und der paradiesischen Landschaft. Nirgendwo ist es wohl schöner, den Ball auf das Tee (der kleine Holzstift, auf den der Ball beim Abschlag gesetzt wird) zu legen, das 9 er Eisen (einen echten Driver, also einen Abschlagschläger) zu nehmen und den Ball so um die 180- 200 Meter möglichst gerade auf das Fairway zu spielen.



Bei Waialae Country Club aus dem Hause T&E Software ist die gesamte Umgebung, die Möglichkeiten der Spieltechniken und auch das Ansprechen und die Flugbahn des Balles absolut authentisch gelungen. Die Spieler sind keine Pixelmännchen, sondern digitalisierte Golfer, deren Bewegungen dementsprechend realistisch aussehen, die Flugbahn des Balles hängt von genau so vielen Faktoren ab, wie am realen Fairway (die gemähte Fläche vom Abschlag bis zum Loch).

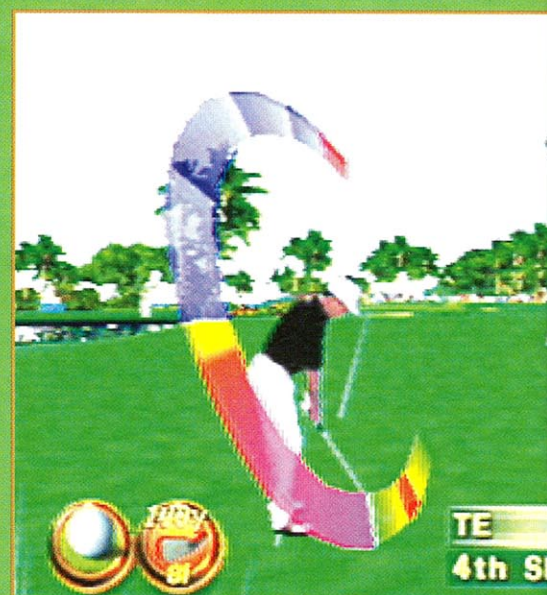
Der Ball muß hundertprozentig richtig angesprochen werden, da darf dem Spieler kein einziger, noch so kleiner Fehler unterlaufen, denn ein solcher hat (wie auch in Wirklichkeit) fatale Folgen. Die Software schlägt der Spieler ohnehin bei jedem Schlag ein "Eisen" oder "Holz" vor, auch die Fußstellung wird angeboten und so kann man zu Beginn auch ohne selbständiges Justieren hervorragende Ergebnisse erzielen. Ganz wichtig ist das richtige Timing beim Schlag selbst, denn wer nicht beim Aufschwung



Score Card

Waialae Open

Hole	Yard	MDP	Par	TE		Baker
1	536	14	5	6	2	6
2	358	6	4	8	2	4
3	432	12	4	11	5	5
4	194	8	3	5	4	3
5	458	2	4	5	2	4
6	474	4	4	8	1	6
7	181	18	3	7	2	2
8	427	10	4	3	0	1
9	510	16	5			
Out	3570		36	58	18	31
Total	7012	--	72	58	18	31
Rank				78		60





(Ausholen) die Stärke und beim Abschwung (Schlagbewegung selbst) die Flugrichtung (Links- oder Rechtsdrive) des Balles jeweils durch Drücken der Taste exakt bestimmt, dessen Ball landet meist irgendwo im Rough oder aber nur wenige Meter vom Schläger entfernt am Fairway.

Wie gesagt, wer hier des genauen Timings nicht mächtig ist, der wird auch kaum als Sieger der Golfclub verlassen. Es heißt also, trainieren, trainieren und nochmals trainieren, um ein ordentliches Handicap (vorgegeben Anzahl an Schlägen, die über Par- die Zahl der Schläge pro Loch- gespielt werden dürfen, um unterschiedliche Spielstärken auszugleichen) zu erhalten.

Noch nie hat es eine Golfsimulation gegeben, die mehr Realismus, mehr Optionen und Möglichkeiten für den Spieler geboten hat, als Waialae Country Club, denn es macht nicht nur dem passionierten Spieler, sondern auch



demjenigen, der Golf bisher nur vom Hörensagen kennt Spaß, die weiße Kunststoffkugel über das Fairway zu dreschen.

Wie es sich für eine ordentliche Simulation gehört, hat auch Waialae Country Club einen Spielereeditor, der es möglich macht, den eigenen, selbsterschaffenen Golfer aus der taufe zu heben. Mit entsprechenden Vorzügen, gerade richtiger Spielstärke und dem adäquaten Caddie. Das macht dann so richtig Spaß mit diesem kreierten Golfer (oder Golferin) gegen die Weltspitze oder auch gegen menschliche Gegner (bis zu 4 Spieler sind möglich) anzutreten, um zu sehen,

wie gut sein eigenes Handicap ist.

Mit Waialae Country Club ist dem Team von T&E Software der ganz große Wurf in der Sportsimulation gelungen, auch wenn Golf mit Sicherheit nicht zu den populärsten, aber wohl zu den ästhetischsten Sportarten gehört.

Bei diesem Game stimmt einfach alles, Grafik, Sound, Spielbarkeit und Spaß, immer vorausgesetzt man interessiert sich für Sport und ist auch dem Golfen grundsätzlich nicht abgeneigt.

Meines Erachtens ist Waialae Country Club DIE Simulation des Jahres mit dem bei weitem höchsten Realitätsgrad und hervorragender Präsentation.

Gerald Amon



WAIALAE GOLF		
GRAFIK		95 %
SOUND/MUSIK		86 %
SPASS		93 %
GAMEPLAY		99 %
GESAMTNOTE:		93 %
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	T&E SOFTWARE	
TESTMUSTER:	STADELBAUER 0662-88921-0	
GENRE:	GOLF SIMULATION	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 999,--	
SYSTEM:	N64 (PAL)/1-4 SP	

AIRBOARDER

Wie nennt man die Verbindung eines Skateboards mit einem Fluggerät? Richtig: Airboard! Und um eben diese futuristischen Dinger geht es im neuesten Racing-Game auf dem Nintendo 64. Airboarder läßt dem Spieler ungemein viel Bewegungsfreiheit und hat in diesem Punkt auch seine größten Vorzüge.

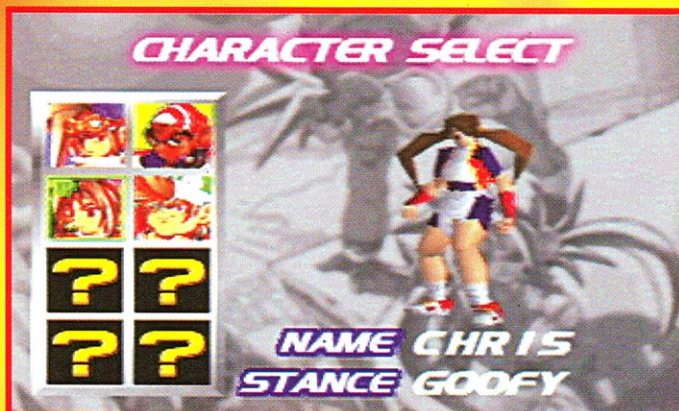
Zunächst mußt Du einen Fahrer und ein Board wählen, dann Spielmodus und Schwierigkeitsgrad aussuchen und schon kann die rasanten Fahrt (oder der Flug) losgehen. Ratsam wäre, das Flugverhalten der Boards zunächst im Trainingsmodus zu erlernen, da es sonst zu massiven Problemen während des Games kommen könnte, denn einfach sind die Dinger wirklich nicht zu beherrschen. Im Time Attack Modus geht es darum, die Strecke in möglichst kurzer Zeit zu absolvieren und die Tore richtig zu passieren. Der "Münzen-Modus" läßt Dich ein, die auf dem Kurs verstreuten Coins einzusammeln, wobei das Rennen erst dann zu Ende ist, wenn entweder Du

alle aufgesammelt hast, oder aber die Zeit abgelaufen ist. Selbstverständlich, und das ist ja das, was am Spiel den meisten Spaß macht, solltest Du in jeder Phase des Spiels Jumps, Grabs und Flips vollführen, um möglichst viele Punkte einzuheimsen. Da kommt die gesamte Coolness des Boarding-Sports voll zur Geltung, da geht echt die Post ab. Mehrere Tricks hintereinander ergeben sogenannte Combos

Zahn draufkriegst. Der Slide hingegen ermöglicht es Dir, ein Stiegenengeländer herunterzugleiten

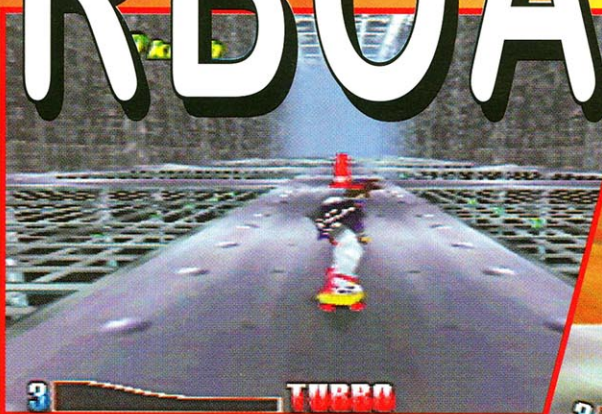
Alles in allem ist Airboarder ein Game mit nicht herausragender Grafik, jedoch mit gutem und fetzigem Sound und einer exakten, wenn auch nicht sehr leicht erlernbaren Steuerung. Spaß macht das Ding allemal, zu einem Megaseller wird es sich jedoch sicher nicht entwickeln auch wenn das Spiel zu zweit eine unglaubliche "Hetz" ist.

Thomas Gehringer



und bringen auch dementsprechend viele Punkte.

Besonders witzig sieht der Stangen-trick aus, bei dem Du Dir, während der Fahrt durch eine Stadt, eine Stange greifst, Dich rundherum wirbelst und dann beim Auslassen einen ungeheuren



AIRBOARDER

GRAFIK		75 %
SOUND/MUSIK		81 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		76 %

GESAMTNOTE:

80%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

GAGA

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662-88921-0

GENRE:

RACING GAME

RICHTPREIS:

CA. ÖS 999,-

SYSTEM:

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



MISSION: IMPOSSIBLE™

Einmalige Briefing-Information an Sie, IMF-Agent Ethan Hunt.

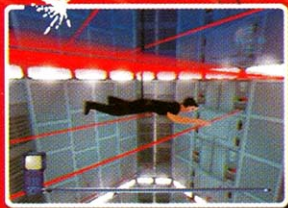
Bitte lesen Sie aufmerksam.

+ Operation steht kurz bevor + agieren Sie undercover + es ist mit 5 gefährlichen 3D-Action-Adventure-Missionen und 20 Levels zu rechnen + erteilen Erlaubnis zur völligen Bewegungsfreiheit

+ Stationen: CIA-Hauptquartier, Waterloo Station, London, russische Botschaft, Prag + Voraussetzungen: scharfsinniges Handeln, ruhige Hand am Abzug + fehlt eines von beiden, hat die westliche Welt ein Problem

+ Warnung vor hochintelligenten Gegnern + Special Tools (inkl. Facemaker) + diverse High-Tech-Waffen stehen zur Verfügung + falls nötig weitere IMF-Agenten vor Ort zur Unterstützung

+ erwarten Sie realistische Animationen, phantastische Video-Sequenzen sowie original Filmmusik
+ weitere Instruktionen und Gewinnspiel im Handel + viel Glück



"EXPECT THE IMPOSSIBLE"



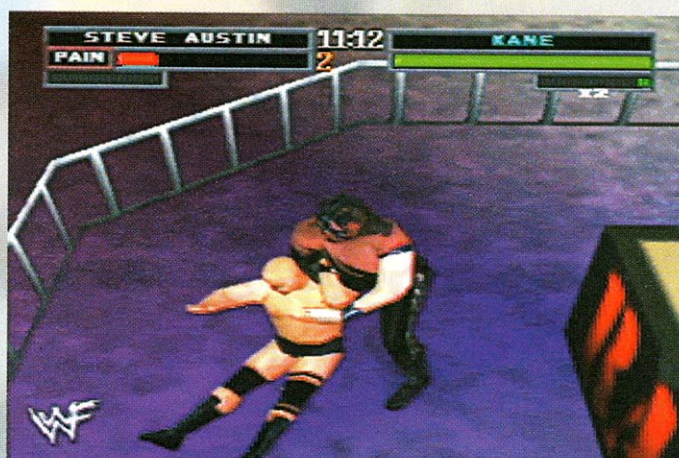
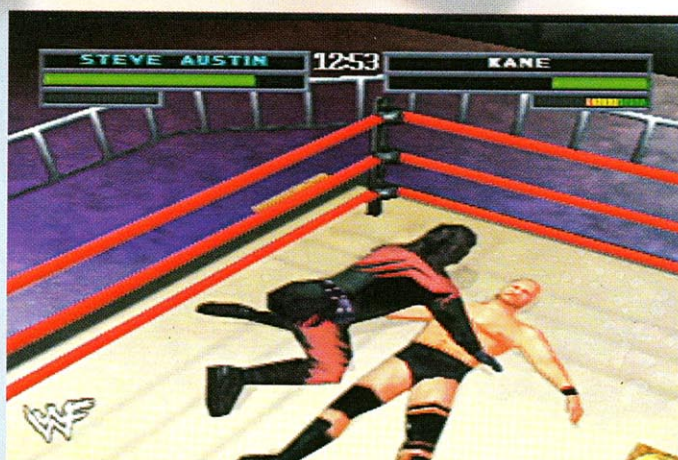
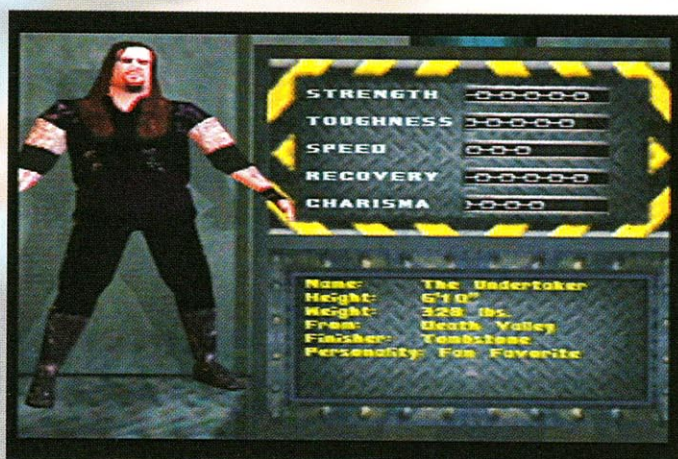
Exklusiv-Vertrieb in Österreich:
DYNAMIC SYSTEMS, 8786 Rottenmann
Tel.: 03614-500-50, Fax: 03614-500-514



MISSION IMPOSSIBLE TM & © 1998 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED. OCEAN SOFTWARE AUTHORISED USER. OCEAN IS A REGISTERED TRADEMARK OF INFOGRAMS UNITED KINGDOM LIMITED.

NINTENDO®, NINTENDO 64, AND N64 ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

WWF WARZO



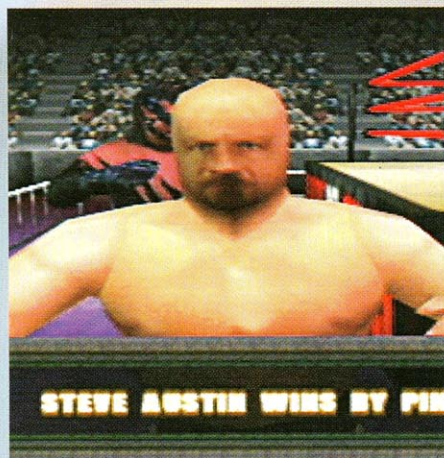
Haben wir nicht alle einmal in einem Kabelkanal den amerikanischen Wrestlern zugesehen, wie sich gegenseitig die Fresse einschlagen, wie sie mit Sesseln und Stahlketten unerlaubter Weise den Gegner zur Schnecke machen? Jetzt ist es soweit und die Catcher der WWF können in grafische Brillanz auf dem N64 selbst gespielt werden.

Auffallend an Acclains Sport-Prügler ist die Tatsache, daß es sage und schreibe über 350 geheime Moves gibt, die der Spieler genauso wie die geheimen Modi (Big Head oder neue Kampfkleidung) nach und nach herausfinden muß. Noch nie wurde auf einer Konsole diese Sportart, von der so viele Kritiker behaupten, es handle sich nur um Spaß und Show (vom dritten Seil auf den Boden zu krachen halte ich jedoch nicht zwingend für Show), schöner und vor allem technisch ausgereifter präsentiert als bei WWF Warzone. Die Catcher bewegen sich realistisch denn je, die Motion-Capture-Moves kommen unheimlich gut rüber und auch die Möglichkeiten, die man mit seinem Kämpfer hat, scheinen fast unbegrenzt zu sein. Es macht einfach Spaß, mit dem reisigen Undertaker das Gegenüber niederzuwalzen, mit dem wieselflinken Owen Hart technische Kabinettstücke zu vollführen oder mit einem selbst kreierten Wrestler (klappt hervorragend, die Stärke kann zu 100 Prozent auf die Fähigkeiten des Spielers abgestimmt werden) einen Side-Suplex nach dem anderen anzubringen und den Gegner schließlich mit einem Atomic-Drop endgültig auf die Bretter zu befördern. Ist der Wrestler erst einmal angeschlagen, so sollte man diese Schwäche ausnützen und sofort ein Cover versuchen, denn Sekunden, nachdem der Gegner hart getroffen wurde, ist er auch schon wieder putzmunter und kontert sofort mit einem Reversal. Super ist es, den Gegner

VE

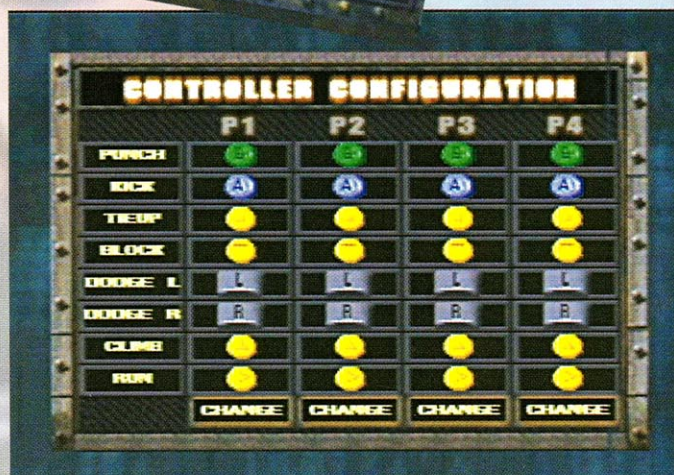
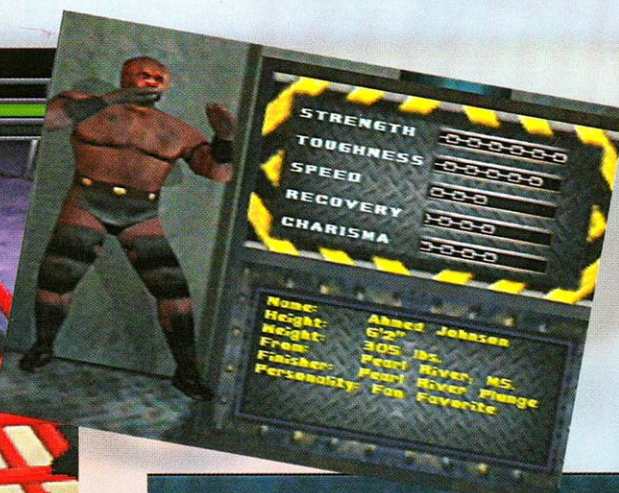


aus dem Ring zu werfen, dort mit einem der herumliegenden Gegenstände (Sessel, Stange) weiczuklopfen, um ihn schließlich ordentlich in die Metallabsperrung zu werfen und vom dritten Seil mit einem Drop fertigzumachen. Auf all die Möglichkeiten, die die Catcher haben, muß der Spieler erst einmal selbst draufkommen, denn ohne Specials ste-



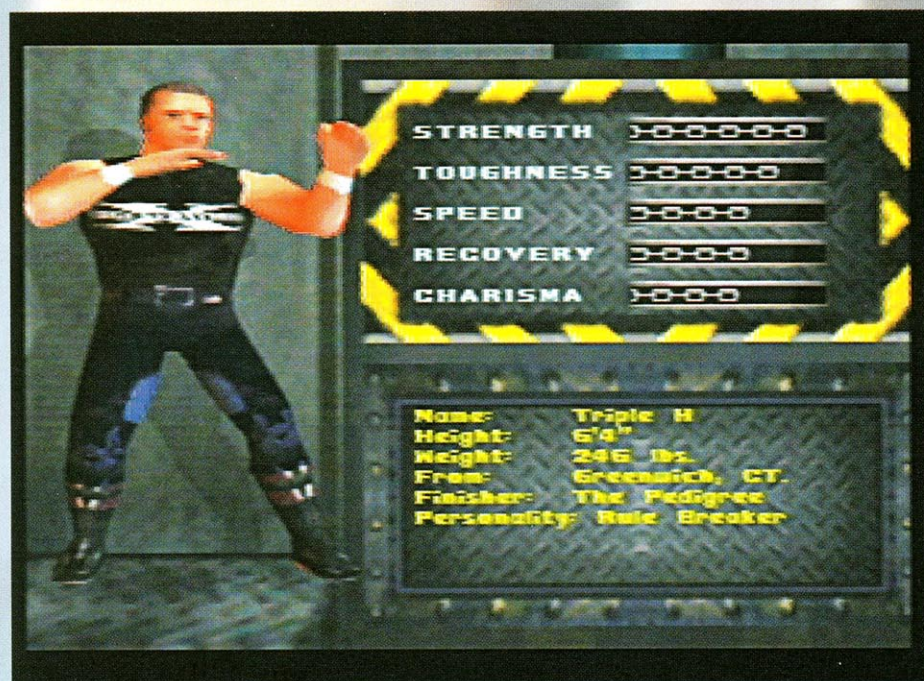
hen die Chancen zu Sieg nicht sehr gut. Die neu herausgefundenen Moves werden automatisch in einer Liste gespeichert, wobei die Tastenkombinationen hierfür teilweise ganz schön kompliziert sind.

Zu der hervorragenden Präsentation des Games (gerade mal die Übergänge zwischen den einzelnen Aktionen ruckeln manchmal ganz leicht), der wirklich ansprechenden Grafik (nur wenige Fehler sind zu erkennen und die trüben den Gesamteindruck nicht wirklich) und den herrlich zu beobachtenden Special-Moves gesellt sich nunmehr auch noch stimmungsmachender Sound, der die Atmosphäre einer



Wrestlingarena gelungen simuliert. Hallensprecher, Einzugsmusik und natürlich johlende und gröhlende Zuschauer gehören zu einer actiongeladenen Wrestlingpartie selbstverständlich dazu. Ja Leute, das Game aus dem Hause Acclaim macht wirklich mörderischen Spaß und die heftigen Attacken der teilweise wirklich brutalen Catcher kommen im Vierspieler-Modus noch wesentlich besser rüber, die Unterstützung durch das Rumble Pak gibt dem Ganzen noch mehr Realitätsnähe und das Wohnzimmer mutiert blitzschnell zum Heumarkt!

Thomas Gehringer



WWF WARZONE

GRAFIK		85 %
SOUND/MUSIK		86 %
SPASS		88 %
GAMEPLAY		87 %

GESAMTNOTE:

87%

GEWALT IM SPIEL

40 %

HERSTELLER:

ACCLAIM

TESTMUSTER:

STADELBAUER
0662-88921-0

GENRE:

WRESTLING GAME

RICHTPREIS:

CA. ÖS 999,-

SYSTEM:

N64 (PAL)/1-4 SP/ RUMBLE

Iggy's Reckin' Balls

Es gibt sie also doch noch, die Spiele, die auf einem erfrischend neuen System basieren, die sich nicht an ausgelutschte

Genres halten und den Spieler mit Innovation und Witz bei Laune halten wollen. Ein solches Game ist "Iggy's Reckin' Balls" aus dem Hause Acclaim für die Wunderkonsole von Nintendo.

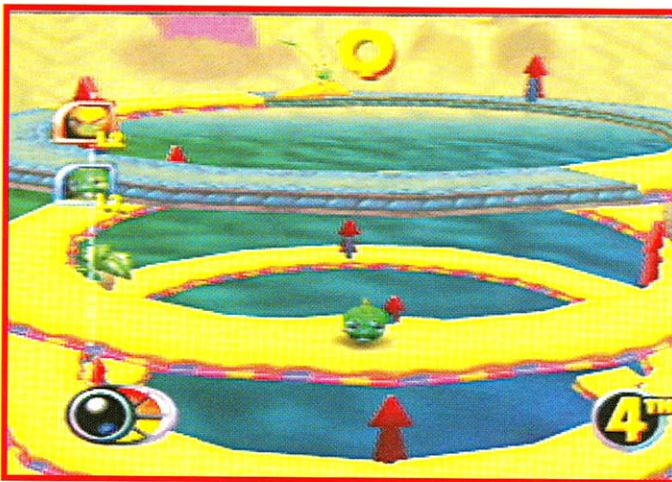
Hey, da ist den Programmierern aber wirklich mal was Neues eingefallen, rollen und wetzen doch die sogenannten Rennroller durch herrlich verkorkste Kurse, müssen versuchen, den Hindernissen und Fallen auszuweichen und möglichst als Erster die Ziellinie zu überschreiten. Nun ist es so, daß die Kurse ganz einfach nicht linear aufgebaut sind, sondern es immer wieder Abzweigungen und Abschneder zu entdecken gibt, die es ermöglichen, Zeit auf die Konkur-

renten gutzumachen. Die Reckin' Balls ziehen sich mit ihrem Greifarm in den Levels jeweils um eine Etage höher (doch Vorsicht, das klappt nicht an allen Stellen, nur dort, wo ein großer Pfeil nach oben deutet) und verhindern so den Absturz ins Nirwana. All das passiert irre schnell und erfordert vom Spieler enorme Reaktionsschnelligkeit, äußerste Konzentration und vor allem die hundertprozentige Beherr-

wirklich höllischen Spaß gegen menschlich Gegner anzutreten und ihnen mit dem Greifer eins zu verpassen, ohne extrem großen Fernseher sind die Ausschnitte so klein und unübersichtlich, daß der Spielspaß größtenteils auf der Strecke bleibt.

Ansprechende Grafik, ein wirklich "hörenswerter" Techno-Sound und vor allem das erfrischende Spielprinzip machen Iggy's Reckin' Balls aus dem Hause Acclaim zu einem gelungenen N64 Vergnügen, das durch die ganz enorme Spielgeschwindigkeit für monatelangen Spielspaß sorgen wird. Auch der ständig steigende Schwierigkeitsgrad läßt auch geübte Zocker ab einem gewissen Grad verzweifeln und spornt zu noch mehr Technik und Übung an. Starkes und innovatives Gameplay, Höllenspeed und guter Sound: was will man von einem Rennspiel mehr erwarten?

Thomas Gehringer



schung der Steuerung. Mit den Goodies, die der Spieler während des Rennens aufsammeln kann können Gegner beschossen, verkleinert oder eine Zeit lang gelähmt werden, was sich besonders im Mehrspielermodus als sehr nützlich herausgestellt hat. Apropos Mehrspielermodus: es macht

IGGYS RECKIN' BALLS

GRAFIK		79 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		90 %

GESAMTNOTE:

85%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

ACCLAIM

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662-88921-0

GENRE:

RENNSPIEL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 999,-

SYSTEM:

N64 (PAL)/1-4SP

G.A.S.P.



Es ist nun doch tatsächlich in der PAL Version erschienen, genauso wie wir es in der letzten Ausgabe angekündigt haben. Die Rede ist von Konamis Prügler (und die sind verdammt selten) G.A.S.P.: "Generation of Arts, Speed and Power". Mal sehen, ob sich im Vergleich zur Vorabversion etwas zum Positiven verändert hat.

Acht Kämpfer haben wir zur Auswahl, die sich um den Titel des besten Straßenfighters mächtig prügeln. Gesteuert wird, wie bei Fighters Destiny mit dem Steuerkreuz, die Tritt- und Schlagtasten werden mit Block und anderen Kommandos zu je-



der Menge Combos variiert. Trotzdem haben die Moves mit klassischer, fernöstlicher Kampftechnik nur wenig zu tun, sondern präsentieren sich eher als Mischung aus Prügeln, Catchen und Kung-Fu. Innovativ sind die beiden Knöpfe "Eva-de", nämlich Flucht in den Hintergrund und "Special", mit dem der Spieler den Gegner verhöhnen kann, gelungen. Es



macht nämlich Mega-Spaß, zunächst zu flüchten, dann das Gegenüber zu verhöhnen und schließlich eine Wand als Katapult für einen harten Gegenangriff zu nutzen. Leider hat sich an den hölzernen Animationen der Fighter im Vergleich zur Vorabversion nichts geändert und auch die Moves an sich sind nicht spektakulärer geworden. Eklatant schlecht bringt die Kame-



raführung das Szenario in der Kampfarena rüber, immer wieder

schaltet sie abrupt um und schafft somit mehr Verwirrung als den eigentlich nötigen Überblick. Schade, denn die Grafik an sich gibt einiges her und mit mehr Innovation hätte man Spektakuläres in dieses Game einbauen können, ja einbauen müssen.

So wurde aus G.A.S.P. leider nur ein Durchschnitts-Beat 'em Up ohne große Highlights und ohne besonders positiv aufzufallen.

Daran können die zahlreichen Spielmodi (Team Battle oder Tag-Modus), die traumhaft designten Hintergründe und auch die fehlerlose technische Umsetzung (sie verwöhnt das Auge des Spielers zwar gewaltig, macht das Kraut nur auch nicht fett), nichts mehr ändern.

Schade, daß Konami aus den teilweise innovativen Spielbereichen nicht mehr herausgeholt hat, denn so, wie sich G.A.S.P. präsentiert, wird es zu einem Megaseller wohl nicht reichen.

Thomas Gehringer

G.A.S.P.

GRAFIK	80 %
SOUND/MUSIK	65 %
SPASS	69 %
GAMEPLAY	70 %

GESAMTNOTE:

71 %

GEWALT IM SPIEL

40 %

HERSTELLER:

KONAMI

TESTMUSTER:

STADLBAUER

GENRE:

0662-88-92-10

RICHTPREIS:

BEAT EM UP

SYSTEM:

CA. ÖS 1.099,-

N 64 (PAL)/1-2SP

DEEP FEAR

Es ist wohl eines des letzten Games für den Sega Saturn, das in der PAL Version erscheinen wird, denn man konzentriert

sich mittlerweile nur noch auf die neue Traumkonsole Dreamcast. Dafür aber ist mit "Deep Fear" ein ganz gewaltiger Hammer gelungen, der an die weltweiten Erfolge von Resident Evil anzuschließen versucht.

Die Ähnlichkeit zu diesem Game ist gleich zu Beginn nicht zu übersehen, auch wenn der Spieler eine ganze Zeit warten muß, um überhaupt zum Töten diverser Monster zu kommen. Die Geschichte spielt sich 300 Meter unter der Wasseroberfläche auf der Militärbasis Bid Table ab, wobei der Spieler die Rolle eines Ausbildners im Notrettungsdienst übernimmt. Seltsame Vorfälle auf dem angedockten U-Boot Seafox sollen geklärt werden, denn dort mutieren die Besat-

zungsmitglieder reihenweise zu gräßlichen Mutanten.

Das Besondere an diesem Game ist, daß man nicht durch den Vorspann in die ganze Story eingeweiht wird, sondern daß dies nach und nach geschieht und so der Spannungspegel eigentlich immer erhalten bleibt.

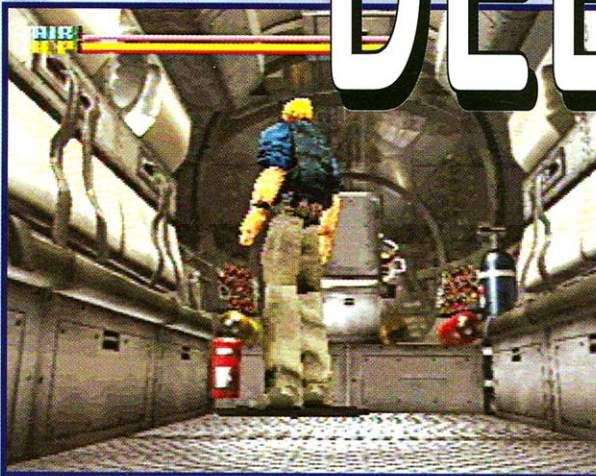
Die cinematische Kameraführung, bekannt aus diversen Horror-Adventures, schafft herrliche Atmosphäre und bietet

lich das Lösen teilweise kniffliger Probleme, die allesamt trotz der phantastischen Storyline extrem realitätsnah ausgefallen sind.

Besondere Problematik am Rande: da sich der Spieler unter Wasser befindet, ist es immer wieder notwendig, die Luftzufuhr zu garantieren, was in vielen Fällen zu extremen Nervenkitzel führt, da die Zeit begrenzt ist und immer noch eine Reihe Monster am Leben ist und den Weg zu lebensnotwendigem Sauerstoff versperren.

Schade, daß der Gesamteindruck, den hervorragende Grafik und sehr gute Spielbarkeit vermitteln, durch teilweise eher unterdurchschnittliche Soundeffekte getrübt wird. Hätte man sich hier etwas mehr ins Zeug gelegt, wären sogar Capcom die Knie weich geworden.

Thomas Gehringer



dem Spieler immer hervorragenden Überblick über das Szenario.

Es kann also losgehen mit dem Durchstreifen der einzelnen Räume (Achtung, sie sind allesamt versperrt und benötigen die richtigen Schlüssel oder auch Zahlencodes), Aufsammeln diverser Gegenstände und natür-

DEEP FEAR

GRAFIK		89 %
SOUND/MUSIK		68 %
SPASS		88 %
GAMEPLAY		87 %

GESAMTNOTE:

83 %

GEWALT IM SPIEL

70 %

HERSTELLER:

SEGA

TESTMUSTER:

FLASHBACK

01-310-55-62

GENRE:

RENNSPIEL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 699,-

SYSTEM:

SATURN (PAL)/1 SP

FUTURE COP



Na endlich ist wieder einmal ein wirklich hervorragendes Ballgame für die Sony PlayStation erschienen: **Future Cop - L.A.P.D. 2100 AD.** Als Polizist in Los Angeles des 22. Jahrhunderts gehst Du mit den Verbrechern, die die Stadt in ihrer Gewalt haben nicht gerade sanft um.

Zum Glück hat die Regierung gerade einen ganz besonderen Kampfgerät fertiggestellt, mit dem Du so richtig aufräumen kannst. Das Ding sieht aus wie ein riesiger Mech und verwandelt sich in einen Fighter-Hoovercraft mit enormer Geschwindigkeit. Dank seiner äußerst massiven Panzerung hält



er so manchem Angriff stand und läßt seinerseits durch seine gigantischen Waffensysteme kein Auge trocken. Die Steuerung des Mechs klappt präzise und einfach, sowohl über das Steuerkreuz als auch über den Analogstick, die Wahl der Waffen geschieht über die Aktionstasten. Da wird entweder mit einem Maschinengewehr geballert, Lenkraketen auf die Widersacher losgelassen oder auch mal ein kleiner Mörser vorsichtig über die nächste Mauer geworfen, auf das es dort

oben) das Geschehen einfängt und je nach Drehung sinnvoll mitgeht. Kaum einmal gibt es unübersichtliche Stellen, die man jedoch mit seitlichem Strafen schnell beheben kann.

Wirklich wunderschöne Grafik (ja, das Auspixeln bekommt man auf der PlayStation leider nicht wirklich hin), hervorragend in Szene gesetzte Animationen (Explosionen, Lichteffekte) und geniales Rendering machen das Game zu einem Augenschmaus.

Die Darstellung des Games erinnert gewaltig an die "Strike"-Serie (Nuclear, Urban, etc.), was ob der Entwicklung der Grafikengine durch Teile des Shockwave-Teams niemanden zu wundern braucht.

Bei Future Cop geht echt mal wieder die Post ab, da ist Zunder dahinter und das ist die Grafik ähnlich schnell unterwegs wie die Lenkraketen. Durchdachte Levels und keine allzu unfairen Stellen halten den Motivationspegel immer am Leben. Bravo Electronic Arts!

Thomas Gehringer



die Gegner zerbrösle. Die Ziele, die Du mit deinem Kampfroboter erfüllen muß, werden durch Funk von einer netten Frauenstimme bekanntgegeben, eine Radarschirm am linken oberen Bildschirmrand gibt Dir Auskunft über den derzeitigen Standort Deiner Gegner. Überaus beeindruckt war ich von der Kameraführung, die meist schräg hinter dem Mech (von

FUTURE COP

GRAFIK		85 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		93 %

GESAMTNOTE:

87%

GEWALT IM SPIEL

70%

HERSTELLER:

ELECTRONIC ARTS

TESTMUSTER:

ELECTRONIC ARTS AUSTRIA
02236-86-40-75

GENRE:

BALLGAME

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM:

PSX(PAL)/1-2SP/DUAL SHOCK

NHL 99



Gleichzeitig mit der PC-Version ist auch das Game NHL 99 für die Sony PlayStation erschienen. Eishockey vom Feinsten wird versprochen und wir haben getestet, ob dies auch der Wahrheit entspricht.

Zu Beginn des Spiels stimmen hervorragend geschnittene Videoszenen aus der National Hockey League auf das eigentliche Spiel ein und schon kann der Spieler seine Mannschaft wählen, den Spielmodus aussuchen (Freundschaft, Saison, Playoff, Turnier, Penaltyschieszen oder Training) und sogleich loslegen. Die Verwendung des Dual-Shock Controllers ist in zweierlei Hinsicht wehr zu empfehlen, weil zum ersten das Rütteln und Schütteln den

Spaß am Hockey extrem steigert und weil die Verwendung der Analogsticks das Spiel erst so richtig spielbar machen. Der puckführende Spieler muß ja bekanntlich oft enge Schleifen ziehen, um die Gegner zu überspielen und dies ist mit dem Steuerkreuz wahre Knochenarbeit, mit analoger Steuerung jedoch ein Hochgenuß. Da laufen die Bewegungen un-



heimlich weich von der Hand, der Spieler läßt seine Gegner reihenweise wie Anfänger stehen. Egal, welcher Spielmodus gewählt wird, es macht einfach immer mörderischen Spaß, Bodychecks anzubringen, den Gegner mittels Stockschlag zu Fall zu bringen und dann später in einer schö-

nen Schlägerei so richtig zuzulangen. NHL 99 ist einsteigerfreundlich, schafft durch den hervorragenden Trainingsmodus exakten Einblick in Steuerung und Technik und läßt im Saisonmodus und Playoff absoluten Spielspaß aufkeimen. Speziell der 8 (!) Spielermodus wird aus so manchem Wohnzimmer eine Eishockeyhalle machen und dort für mörderische Stimmung sorgen. Grafisch kann die PSX-Version mit dem PC-Pendant natürlich bei weitem nicht mithalten, denn die Spieler werden einfach zu pixelig dargestellt und auch der Puck verschwindet des öfteren im Menschengetümmel. Der Sound hingegen kommt makellos rüber und weiß auch durch den deutschen Kommentar besonders zu gefallen.

Kerstin Slamanig

NHL 99		
GRAFIK		75 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		86 %
GESAMTNOTE:		85 %
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	EA SPORTS	
TESTMUSTER:	EA AUSTRIA 02236-86-40-75	
GENRE:	EISHOCKEY	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 799,-	
SYSTEM:	PSX(PAL)/1-8 SP/DUALSHOCK	

WWF WARZONE



Nachdem wir WWF Warzone auf der Wunderkonsole von Nintendo getestet haben, nehmen wir nun auch die 32-Bit Version des Acclaim Sportprügelspiels unter die Lupe.

Kann es dem Modul-Game das Wasser reichen, wird es hier ebenso zu einem Top-Rating reichen?

Nun denn, steigen wir in den Ring, versuchen wir uns in Drop-Kicks, Sprüngen vom dritten Seil und dem anschließenden Pin, der das Match eigentlich zu unseren Gunsten entscheiden sollte. Ganz so einfach ist es jedoch bei WWF Warzone nicht, denn die Liste der Special-Moves ist derart lange, daß sich

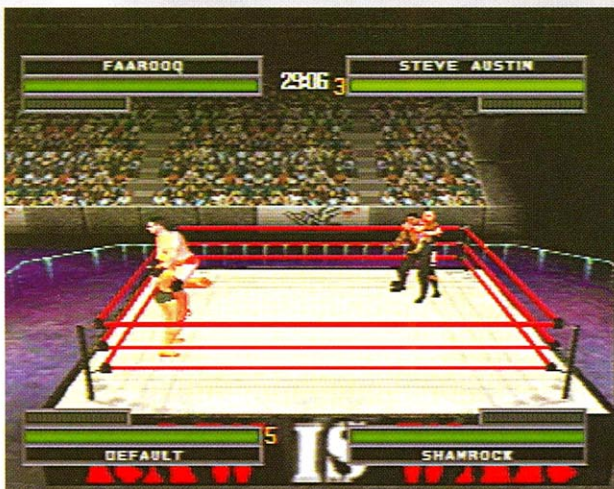
selbst ausgefuchste Wrestlingfans die Haare raufen werden. Sage und schreibe über 350 Manöver gilt es herauszufinden, was zwar jede Menge Spaß macht, Einsteigern in das Genre jedoch den kalten Angstschweiß und schließlich die Enttäuschung ins Gesicht drückt. Mit dem eingebauten Wrestling-Editor kann der eigene Fighter mit den unterschiedlichsten optischen (Kleidung, Behaarung, Hautfarbe oder auch Tattoos) und

len. Weiters bewegen sich die Wrestler für meinen Geschmack ein Bißchen zu hölzern.

Die Moves an sich sind sehr schön anzusehen, mit dem 64-Bit Pendant jedoch auch nicht zu vergleichen und doch hat meist das Gefühl, die Power-Slams, Suplex's oder Drop-Kicks täten wirklich weh so sehr kippt man in die herrliche Ringatmosphäre hinein. Es macht dem fortgeschrittenen Zocker mörderischen Spaß, Special-Attacken herauszufinden und an dem nächstbesten Gegner gleichmal auszuprobieren, wer der Thematik jedoch nicht ganz so mächtig ist, der wird verzweifelt in das Joypad beißen.

Wer Wrestling von seiner grafisch schönsten und vorallem realistischsten Seite erleben möchte und kein Nintendo 64 besitzt, der sollte bei Acclaims Prügelorgie ruhig zuschlagen, denn WWF Warzone ist mit Abstand das beste 32-Bit Game dieses Genres.

Thomas Gehringer



kämpferischen (Kraft, Schnelligkeit, Technik oder Kondition) Attributen ausgestattet und dann in einer der zahlreichen Spielmodi (Duell, Tag Team, Royal Battle oder auch Weapon-Match) zum Einsatz gebracht werden.

Grafisch kommt das Game an die N64 Version lange nicht heran, zu ruckelig wirkt zeitweise der Bildaufbau und zu pixelig sind die Catcher-Recken ausgefal-

WWF WARZONE

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		75 %
SPASS		80 %
GAMEPLAY		86 %

GESAMTNOTE: **80 %**

GEWALT IM SPIEL 35 %

HERSTELLER: ACCLAIM

TESTMUSTER: DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE: WRESTLING

RICHTPREIS: CA. ÖS 799,-

SYSTEM: PSX(PAL)/1-4 SP

BATMAN & ROBIN



Spätestens seit R. Kelly's "Gotham City" ist das Thema Batman wieder in aller Munde. Das alles zwar schon nach dem x-ten Aufguß, einer gewissen Faszination kann man sich dennoch nicht erwehren. Nunmehr lebt Batman und Robin auch auf der PlayStation wieder auf, und zwar in dem gleichnamigen Genre-Mix.

Eben dieser Umstand, nämlich, daß die Entwickler ganz einfach versucht haben, jede Menge Genres (Action Adventure, Racing-Game, Prügler und Rollenspiel) in einem Game zu vereinen, hat Batman & Robin schlichtweg das Zeug zum Megatitel gekostet. Hier wird jeder Bereich einfach nur angerissen, es wird versucht den

Spieler mit dieser Kombination bei Laune zu halten, doch mit solch halbherzigen Versuchen kann über die Mängel in Steuerung und Gameplay nicht hinweg getäuscht werden. Zwar haben es die Herrschaften von Acclaim geschafft eine wirklich stimmungsvolle Atmosphäre zu erzeugen, die durch den filmreifen Sound erstklassig unterstützt wird, diese beiden Kriterien sind nebst schöner Grafik aber auch



sind. Was nützen grafische Feuerwerke, technisch brillante Licht-Schatten-Effekte, wenn dem Spieler nach wenigen Minuten die Augen zufallen. Zu träge und einfältig sind die Schlagtechniken, die Batgirl, Robin oder der Flattermann drauf haben (ja man kann tatsächlich einen der drei Superhelden wählen), viel zu hölzern hampeln sie durch die Stages und macht so die Halunken aus Gotham City zur Schnecke. Die Steuerung harkt des öfteren ganz gewaltig und man muß sehen, daß die Spielfigur aus dunklen Ecken wieder herauszusteuern ist, ohne vorher kräftig vermöbelt zu werden. Wirklich schade, daß man aus diesem Thema mit solchen Möglichkeiten nicht mehr gemacht hat und das Game ebenso wie den hervorragend besetzten Kinofilm in die Bedeutungslosigkeit abrutschen läßt. Da wäre vielmehr als lediglich Mittelmaß möglich gewesen.

Kerstin Slamanig



schon alles, was Batman & Robin zu bieten hat. Alles? Schöne Grafik, klassische Stimmung und geiler Sound sind doch schon jede Menge, wirst Du nun sagen. Ja, aber an diesem Game zeigt sich knallhart, daß der Hauptfaktor für ein gutes Spiel ganz eindeutig das Gameplay und der Spielspaß

BATMAN & ROBIN

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		89 %
SPASS		55 %
GAMEPLAY		40 %

GESAMTNOTE:

85 %

GEWALT IM SPIEL

21 %

HERSTELLER:

ACCLAIM

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

GENRE-MIX

RICHTPREIS:

CA. ÖS 899,-

SYSTEM:

PSX(PAL)/1 SP

MEGAMAN 8



Es ist kaum zu glauben, daß Capcom die Megaman Serie immer noch am Leben erhalten kann, ist der blaue Held doch schon mehr als 10 Jahre alt. Mit verbesserter Grafik und innovativem Leveldesign versucht man, die Fangemeinde wieder mit gutem Futter zu versorgen.

Megaman 8 präsentiert sich dem Spieler als sehr gut gelungenes Jump 'n Run mit einer gehörigen Portion Action, verlangt schnelle Reaktionen und auch taktisches Gefühl, speziell bei den Endgegnern. Jedermanns Sache ist der blaue Kerl mit der japanischen Knuddeloptik mit Sicherheit nicht, kann er



doch auch in Situationen, wo wirklich die Fetzen fliegen, das Kindliche nicht gänzlich verbergen. Wie auch immer, Gusto und Ohrfeigen sind ja bekanntlich verschieden und die hervorragende Steuerung macht schon so einiges wett, das gibt's kein Harkeln, keine ungenauen Kollisionsabfragen, da läuft alles wie am Schnürchen ab.

Es macht Spaß, den blauen Kerl durch die Levels zu dirigieren, mit den Mega-

bombs (werden mit einem Tritt gegen die Widersacher geschleudert) einen Gegner nach dem anderen zu besiegen und schließlich mit viel Taktik und Gespür auch dem Levelendboss den Garaus zu machen.

Lustig, wenn auch nicht unbedingt neu ist die Möglichkeit, im Level-Auswahlmenü einkaufen zu gehen, sein Konto um ein Extraleben aufzufetten oder



auch verschiedene Power-Ups zu erwerben. Voraussetzung für einen solchen Einkaufsbummel ist entsprechend viel Kohle (in diesem Fall Schrauben), die man sich in den Levels holen kann. Allerdings muß sich der Spieler bei der Suche nach ihnen schon gehörig anstrengen, denn sie wurden in den Welten teilweise sehr geschickt versteckt.

In puncto Sound hätte man sich bei Capcom schon ein wenig mehr einfallen lassen können, denn das lähmende Gedudel der Vorgängerspiele hat sich nur unwesentlich verbessert, schafft aber nach wie vor weder Atmosphäre noch Freude. Ganz im Gegenteil, ich persönlich hab den Sound nach kurzer Spielzeit auf ein Minimum zurückgeschraubt, um mir nicht Tags darauf einen Termin beim HNO Arzt vereinbaren zu müssen.

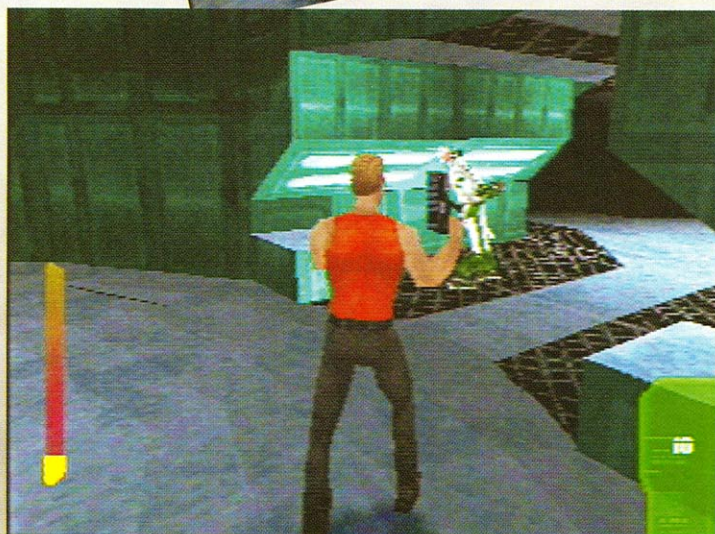
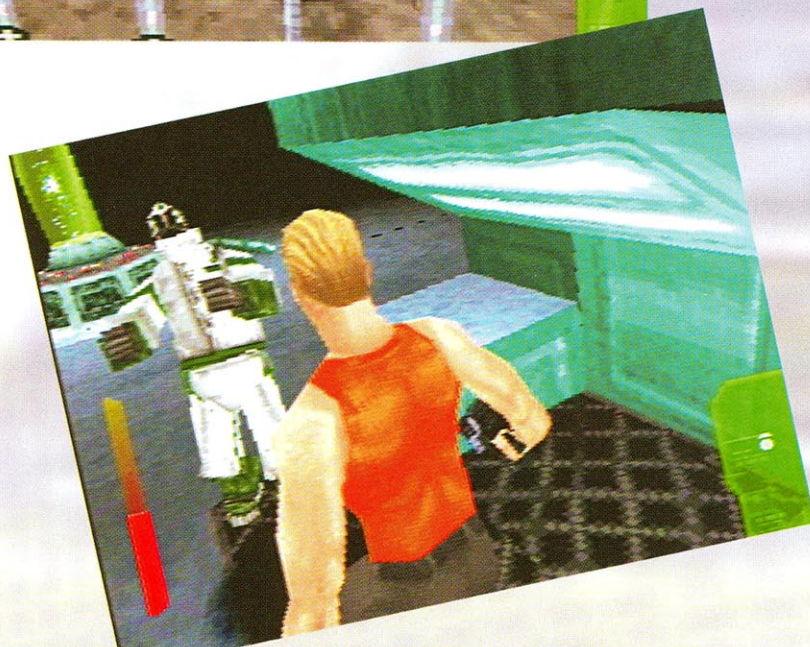
Alles in allem stellt sich Megaman 8 als ein gelungenes Jump 'n Run mit schöner Grafik und abwechslungsreichen Levels vor. Für Freunde des Genres ein absolutes Muß, Einsteiger sollten vor dem Kauf ein Probespiel wagen.

Thomas Gehringer

MEGAMAN 8

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		55 %
SPASS		81 %
GAMEPLAY		83 %
GESAMTNOTE:		75 %
GEWALT IM SPIEL		10 %
HERSTELLER:	CAPCOM	
TESTMUSTER:	DYNAMIC SYSTEMS 03614-500-50	
GENRE:	JUMP 'N RUN SHOOTER	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 899,-	
SYSTEM:	PSX(PAL)/1 SP	

DAS 5. ELEMENT



Bruce Willis verkörperte in dem erfolgreichen Kinofilm "Das fünfte Element" den Helden, den Du nunmehr im gleichnamigen Game aus dem Hause Kalisto (Nightmare Creatures) spielen kannst. Korben Dallas und seine attraktive Gespielin Leeloo versuchen das Böse von der Welt zu verdrängen

Die Geschichte beruht auf der Basis der vier Elemente Feuer, Erde, Wasser und Luft, die seit Menschengedenken das Unheil von der Erde fernhalten, ja es sogar in die Unendlichkeit des Weltraums zurücktreiben. Die Kraft der Elemente ist in Form magischer Steine gebannt und kann sich erst durch die Vereinigung mit dem fünften Element, der Liebe an sich, entfalten, und so dem Bösen Einhalt gebieten. Verwahrt und gesichert werden diese Artefakte von einer außerirdischen Rasse, den Mondoshawan, die sich auch jetzt, als das Böse von der Erde wieder Besitz ergreifen möchte, auf den Weg machen, um für Ruhe zu sorgen. Die Rettungsaktion wird vom größtenwahnsinnigen Waffenhändler Zorg vereitelt, der sich der kriegesischen Macht der Mangalores bedient, um an die Elemente zu kommen. Der Kreuzer der Mondoshawan wird durch die Bösen zerstört, die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft fallen in die Hände der Finsternis. Das fünfte Element jedoch bleibt verschollen und wird nunmehr zum Ziel der Bestrebungen beider Seiten. Der Guten, die in der Person der einzigen Überlebenden des Massakers, Leeloo, und dem von ihr zufällig getroffenen Ex-Söldner Korben Dallas, die Welt vor den Mächten der Finsternis bewahren wollen. Auf der Gegenseite haben wir das Böse, angeführt vom skrupellosen, wenn auch leicht schwachsinnigen Waffenhändler Zorg. Nun kann es losgehen und der Spieler wählt zu Beginn Leeloo oder Korben Dallas und startet in die Missionen. Es



Stati-
on-Titel zum Einsatz

folgen 15 Spielabschnitte, die erkundet werden müssen, in denen die einzelnen Missionen zu absolvieren sind. Besonders auffällig ist, daß 10 der Levels von den beiden Hauptfiguren nacheinander bestanden werden müssen, und obgleich die Aufgabenstellung für Leeloo und Korben pro Level die gleiche ist, fallen die Missionen doch völlig verschieden aus, weil jeder der beiden sein eigenes Süppchen kocht und die Probleme auf seine Art und Weise anpackt.

Die Eigenschaften und Fähigkeiten von Leeloo und Korben Dallas wurden naturgemäß sehr unterschiedlich verteilt, so nutzt Korben größtenteils seine Power und Kraft aus und setzt regelmäßig schweres Geschütz zur Problemlösung ein (wir sind es von Bruce Willis ja gewohnt, daß bei seinen Einsätzen kein Stein auf dem anderen bleibt). Fast alle Waffensysteme, die man auch im Kinofilm bewundern konnte, kommen auch in dem Play-

und lassen auch hier kein Auge trocken. Die Fähigkeiten von Leeloo sind eher im Bereich des Nahkampfs und der Erkundung angesiedelt und durch ihre Fähigkeit zu kriechen kann sie in ganz andere Abschnitte der Stages gelangen, als ihr Partner Korben Dallas.

Die Programmierer vom Softwarehaus Kalisto haben die Grafikengine von Nightmare Creatures (die schon damals für gewaltiges Aufsehen gesorgt hat) etwas modifiziert (Fehler sind leider immer noch großzügig vorhanden) und in diesem Action-Adventure zu Einsatz gebracht. In puncto Animation und Explosionseffekte haben die Herrschaften ganze Arbeit geleistet, technische Mängel im Bereich Clipping und Pop-Up ließen sich jedoch nicht ganz verbergen. Insgesamt ist die Präsentation und die grafische Aufarbeitung des Games recht gut ausgefallen, die Designer haben sich wirklich Mühe gegeben und sich nicht

immer stur an die Filmvorlage gehalten, sondern auch mal neue Features eingebaut.

Leider kommt die Steuerung und auch die Kameraführung an diese Vorzüge bei weitem nicht heran, wirkt träge und harkelig. Nicht selten kann der Held gar nicht zur Seite schauen, weil es die Kamera nicht zuläßt und auch in puncto Schnelligkeit beim Umdrehen hat man nicht gerade ins Volle getroffen. Die Spielfigur wird oft von der Seite oder von hinten angegriffen und ist, bis sie sich umgedreht hat und die Waffe gezückt hat, bereits in die ewigen Jaddgründe eingegangen.

Gepaart mit der exzellenten Sounduntermalung ist Kalisto mit "The Fifth Element" jedoch ein starker Wurf gelungen. Action-Adventures können fast schöner (wenn auch nicht unbedingt besser spielbarer) nicht sein und durch den Abwechslungsreichtum kann auch der Spielspaß für lange Zeit ganz oben gehalten werden, um dann durch den Frust der harkeligen Steuerung an den Rande des Gefrierpunkts gedrückt zu werden.

Thomas Gehringer



DAS 5. ELEMENT

GRAFIK		85 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		70 %
GAMEPLAY		70 %

GESAMTNOTE: **79%**

GEWALT IM SPIEL **55%**
HERSTELLER: KALISTO

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

ab **NOVEMBER**

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

12/98

PC GAMES
WARLORDS III
DARKLORDS RISING

SEGA
DER DREAMCAST NAHT

RENT A HEROE

DAS ADVENTURE VON NEO

PLAYSTATION
NEUES AUS DEM HAUSE SONY

NINTENDO 64
BIOBREAKS

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

Verlagssitz:

A-1210 Wien, Marksteingasse 13/1/1
Tel.: 0043-1-27801-56 od. 58 Fax.: 0043-1-27801-57 od. 59
ISDN Daten: 0043-1-272-77-90

Erscheinungsweise: 12x/Jahr

Repro-Belichtung: GEFA-MONT

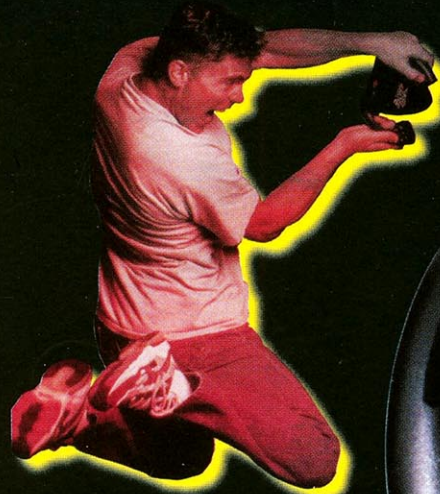
Wien 1210, Tel.: 0222/271 49 49

Druck: Paul Gerin, 2120-Wolkersdorf

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 keinerlei Haftung, Druckfehler vorbehalten. Namentlich gekennzeichnete Gastbeiträge spiegeln nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Alle Markennamen sind eingetragene Markenzeichen des jw. Herstellers.

Über Gewinnspiele im Game Express kann kein Schriftverkehr geführt werden, die Ziehungen erfolgen unter Ausschluß des Rechtsweges, die Gewinner werden schriftlich verständigt.



Das Lenkrad zum Abheben!

Endlich kommt Leben ins Spiel! Mit dem Air Racer klebst Du nicht mehr am Tisch fest. Jetzt hast Du alle Spiele voll in der Hand: egal, ob PSX oder N64, ob Renn-, Flug- oder Kampfspiel. Voller körperlicher Einsatz ermöglicht das ultimative Spielerlebnis. Dabei ist es kinderleicht - laß' Dich einfach gehen!



Nur Fliegen ist schöner!

Auf den Rock 'n' Ride Stuhl haben alle schon gewartet - realer geht's nicht mehr. Du kannst Deine Spiele körperlich erleben. Deine Spielbewegungen werden unmittelbar und synchron auf den Stuhl übertragen. Er bewegt sich in verschiedene Richtungen und arbeitet mit Druckluft. Funktioniert mit jedem Joystick, Joypad und natürlich auch mit dem brandneuen AIR RACER! Für alle Sony Playstation, Nintendo N64 und PC-Games.



**Gutschein
für eine Fahrt im
Rock 'n' Ride Stuhl**

einzulösen bei ELECTRONIC-LAND,
1040, Wien, Favoritenstraße 40

NO LIMITS.

Zu haben im Fachhandel und
bei: ELECTRONIC-LAND,
1040 Wien, Favoritenstraße
38, Tel.: 505 7635-0,
<http://www.electronicland.at>



GO BIG!

1080[°]

TenEighty
SNOWBOARDING

Klirrende Kälte. Sonnige Pisten. Griffiger Pulverschnee. Zeit zum Snowboarden. Mit 100 km/h übers Eis. Slalomkurse. Und ab in die Halfpipe! Erlebe 1080° Snowboarding™ - Freiheit pur. Es gibt keine Pisten. Der Berg weist Dir den Weg nach unten. Suche die Ideallinie, und zeig die besten Stunts. Im Tiefschnee oder über Schanzen. Alles ist möglich. 8 Boards. 6 Spiel-Modi. Über 20 spektakuläre Stunts. Modulinterner Speicher und Rumble Pak™ kompatibel. Für 1 oder 2 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64.

Nintendo

NINTENDO⁶⁴



The New Dimension of Fun

TM and © are trademarks of Nintendo Co. Ltd.,
© 1998 Nintendo Co., Ltd. Lamar is a trademark of
Lamar Snowboards, Inc. Photo: Steve Astephen