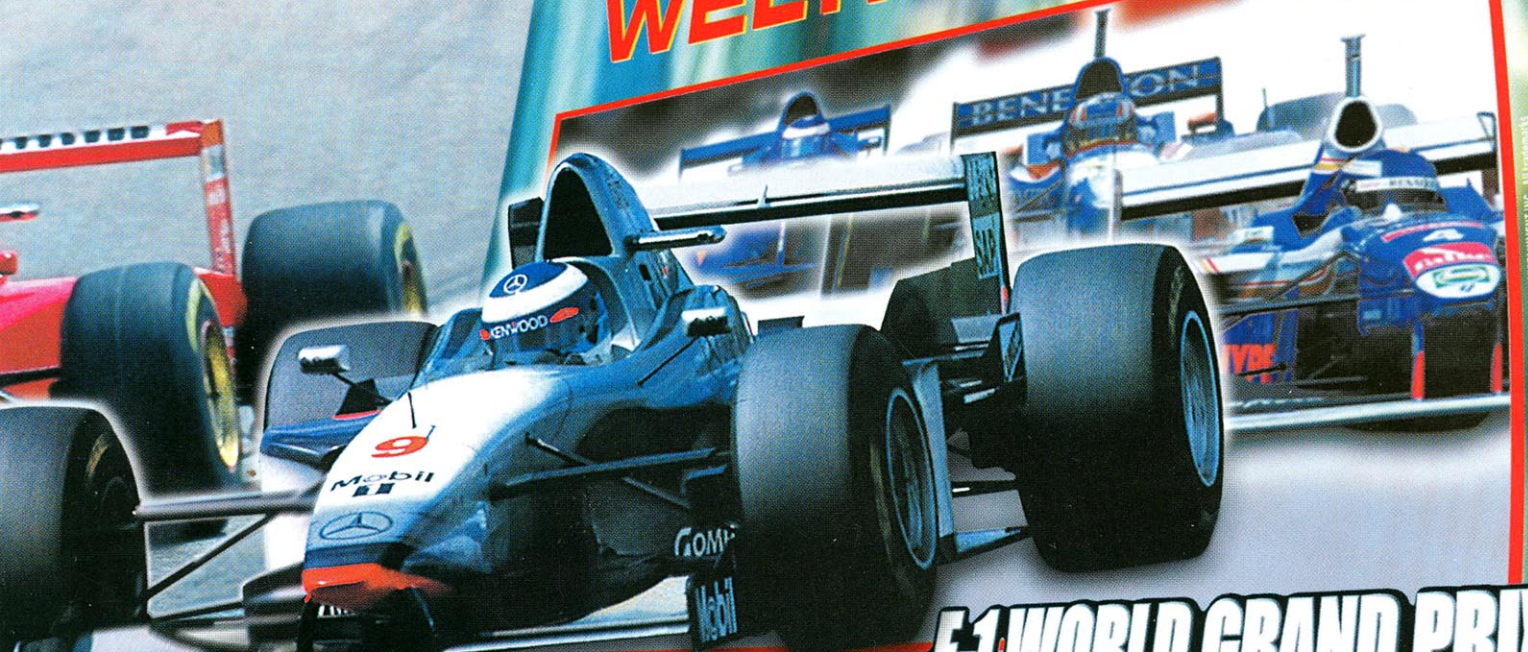


öS	25,-
DM	5,-
SFR	5,-
Lux.Fr.	115,-

PC
SAIUKN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
EXPRESS
GAMET
12/98
S 25,-



WER WIRD WELTMEISTER?



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
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

MASSE, KLASSE, BITS

Nachdem die große Softwareoffensive von Nintendo bereits eingesetzt hat und die Markteinführung des Dreamcast im nächsten Jahr die Branche gewaltig auf den Kopf stellen wird, wirft sich in unserer Redaktion immer wieder die Frage auf: Wieviele Games braucht der Spieler und welcher Qualitätsstandard wird gefordert?

Nehmen wir uns zunächst einmal die PlayStation zur Brust, die unbestritten die größte Auswahl an Games anbieten kann, jedoch in puncto Qualität sehr oft enttäuscht. Sei es nun durch katastrophale Steuerung (5th Element) oder ganz schwache Grafik (Pet in TV), denn ich kenne niemanden, der mir auf Anhieb auch nur 3 aktuelle PSX-Spiele nennen kann, die in allen Punkten überzeugen können. Die letzten absoluten Tophämmer auf der PlayStation waren wohl Gran Turismo und Frankreich '98 und die sind ja auch schon eine ganz schöne Weile her. Eine sehr positive Ausnahme stellt das in Kürze erscheinende Game "Spyro the Dragon" dar, das mit bombastischer Grafik und hervorragender Steuerung auffährt und sich wohl zu einem Megaseller entwickeln wird. Einziger Minuspunkt ist die sehr kindliche Aufmachung des Games (Sony hat diesen Umstand früher immer an den Nintendo 64 Games bekräftelt) und der nicht gerade herausragende Schwierigkeitsgrad, wodurch die ältere Zielgruppe wohl nicht unbedingt angesprochen wird. Braucht der Spieler denn wirklich Monat für Monat 15-20 neue Games, von denen mehr als die Hälfte zur herben Enttäuschung in irgendeinem Punkt ausarten? Reichen da nicht monatlich etwa 10 Games (so wie es Nintendo für seine 64 Bit Konsole zumindest im Plan hat), die grafische Feuerwerke abbrennen, in puncto Steuerung überzeugen und auch gewaltige Spieltiefe bieten? (F1 World GP, 1080° Snowboarding, Mission Impossible, Waialae Golf oder auch WWF Warzone).

Wir sind gespannt, in welche Kerbe das Dreamcast schlagen wird, ob man auf Masse oder Klasse setzen wird und welche Games (außer Sega Rally 2) umgesetzt werden. Ein heißes Jahr 1999 wird es in dieser Branche in jedem Fall werden und man kann zurecht gespannt sein, wer zur Jahrtausendwende zumindest in puncto Qualität die Nase vorne haben wird.

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

Thomas Gehringer

Ing. Heinz Strobel



INHALT

BERICHTE

KART-RACING
DYNAMIC SYSTEMS ..08

ZELDA 64 EVENT
IN FRANKFURT10

SIEDLER 3
ab Seite 18



PREVIEWS

NINTENDO 64
PREVIEWS12
GAME BOY NEWS16
PLAYSTATION17

PC-GAMES

DIE SIEDLER 318
Endlich der langerwartete Nachfolger

MISSING IN ACTION ..20
Vietnam hautnah

AIRLINE TYCOON23
Na es gibt besseres

RENT A HERO24
Neo zeigt, was ein echtes Grafikadventure können muß

WARLORDS 326
Von Elfen und Zwerge

TOTAL AIRWAR28
Der Kampfbomber in Action

SPORTS TV BOXING ..30
Hau ihm auf die Nuß, Mann!

COLIN MC RAE
RALLY32
Besser gehts wohl kaum

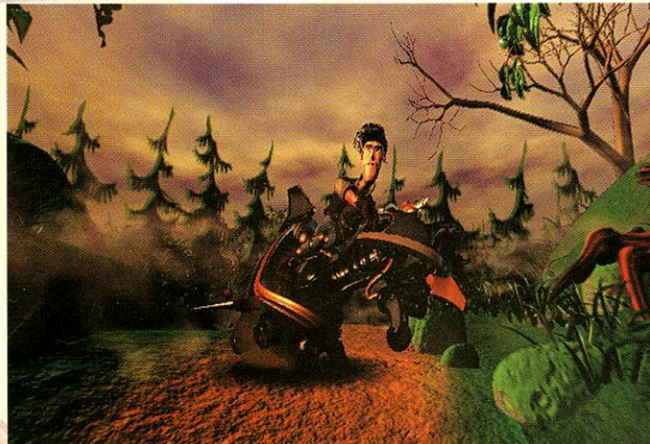
RACING
SIMULATION 234
Realistischer als der Vorgänger, jedoch ohne FIA Lizenz

GP LEGENDS36
Nostalgie macht Spaß

DER RING
DER NIBELUNGEN ...38
Mit herrlicher Wagner-Musik

COMANCHE GOLD ...42
Ein gelungener Aufguß

SPEARHEAD43
Mit einem Kampfpanzer machst du sie alle meier



RENT A HERO
ab Seite 24

M.I.A.
ab Seite 20



GP LEGEND
ab Seite 36



**OFFROAD
CHALLENGE**
ab Seite 50



BIO FREAKS
ab Seite 52



SPYRO THE DRAGON
ab Seite 57

INFOTAINMENT

- SECRET FBI** 44
Gute Idee, starker Umfang,
mangelnde Ausführung
- DER MENSCH 1** 46
Verständlich erklärte Anatomie
für jedermann
- DANCE E-JAY 2** 47
Na wenn da nicht das Herz der
Musik-Freaks höherschlägt!

KONSOLEN

NINTENDO 64

- CHOPPER ATTACK** 48
Keine einfache Steuerung!
- BUCK BUMBLE** 49
Insektoide Flug- und Kampf-
simulation
- OFFROAD
CHALLENGE** 51
Mit Buggy's und Pick Ups zum
Riesenspaß
- BIO FREAKS** 52
Ein mörderisches Kampfspiel
- MORTAL KOMBAT 4** 53
Nix für schwache Nerven

PLAYSTATION

- BLASTO** 54
Witzig, grafisch mal was ande-
res, aber kein Hammer
- C&C 3** 55
Neue Missions, neue Einheiten
- MOTORACER 2** 56
Biker, rauf auf die Öfen!
- SPYRO**
- THE DRAGON** 57
3D Drache mit hervorragender
Grafik
- SAN FRANCISCO**
- RUSH** 58
Nette Umsetzung vom N 64
- MEDIEVIL** 59
Innovativ, witzig und gut
- WILD 9** 60
Kommt schon an Earthworm
Jim ran
- G-DARIUS** 61
Na wenn das mal nicht ein her-
vorragendes Ballgame ist!

NINTENDO SPECIAL

NINTENDO SPEC. ab 32
Alle Daten und Fakten

SONSTIGES

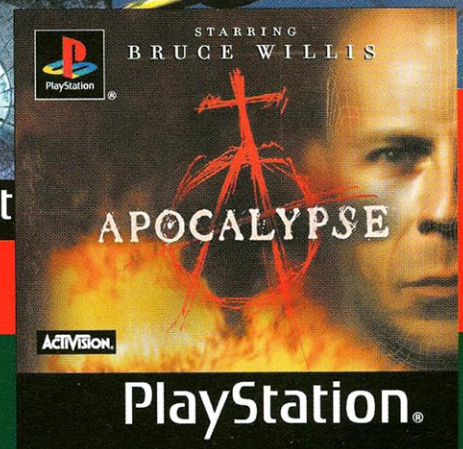
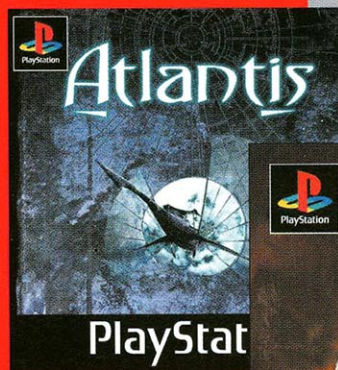
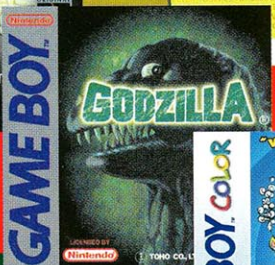
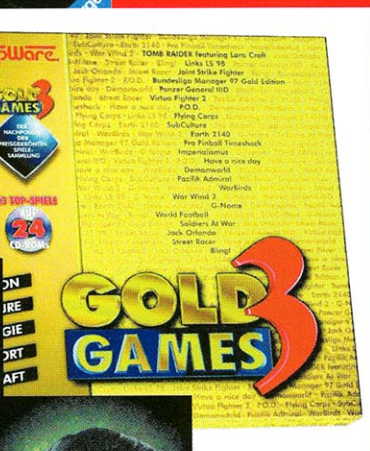
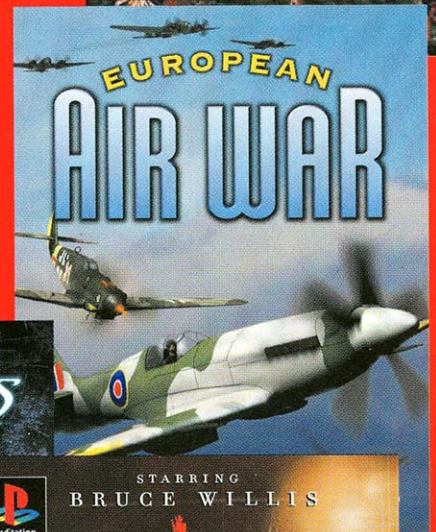
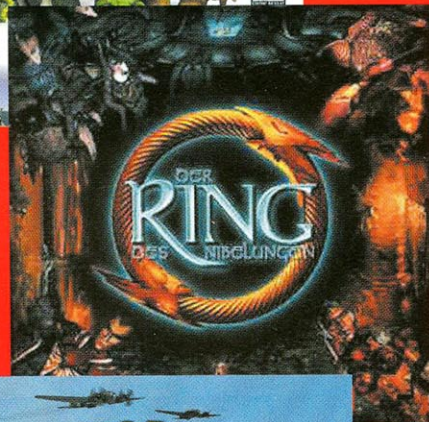
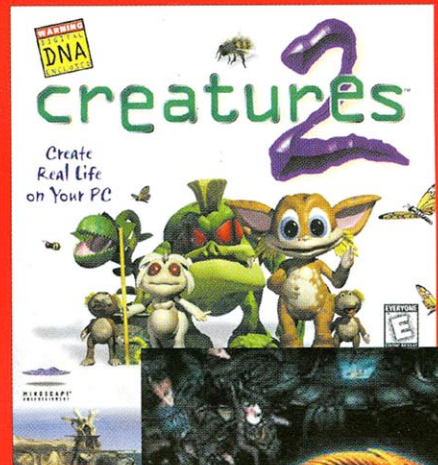
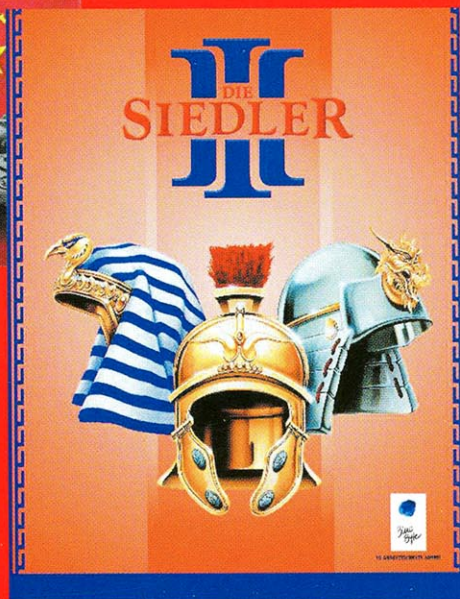
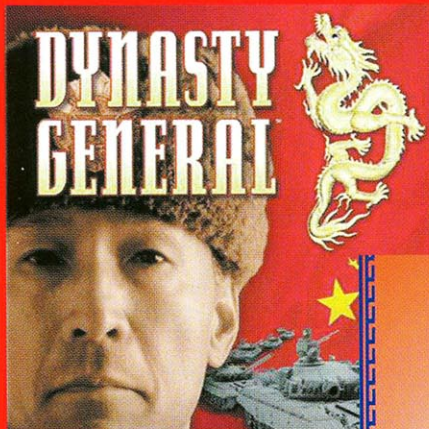
- EDITORIAL** 03
- VORSCHAU** 62
- IMPRESSUM** 62

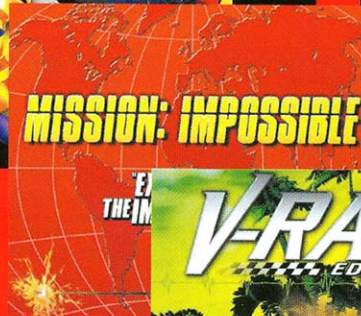
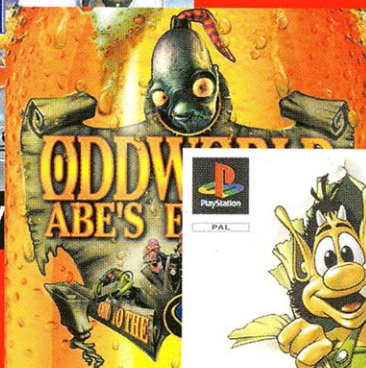
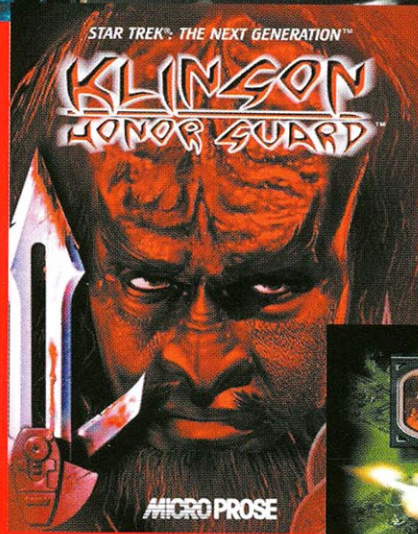
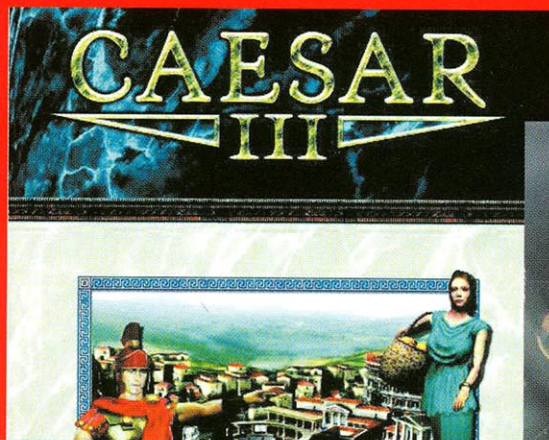
WEIHNACHTSMÄNNER AUFGEPASST:

HEUER GIBT'S FÜR DIE

STILLSTE ZEIT DES JAHRES

EIN PAAR RICHTIGE KNALLER





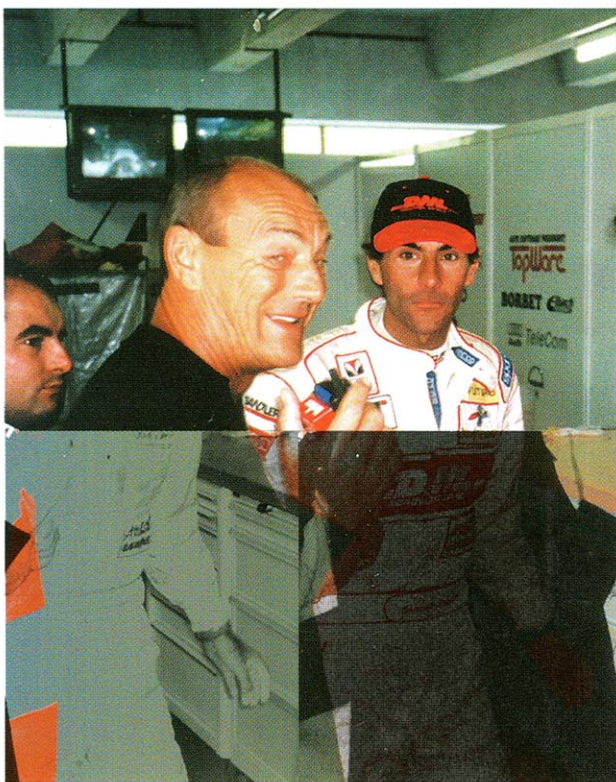
Im Exklusiv-Vertrieb von

DYNAMIC
SYSTEMS

TOPWARE & DYNAMIC SYSTEMS

Das Motorsport-Wochenende in Salzburg

29.-30. August 1998



Ein Redakteur hats bekanntlich schwer. Man hat nicht nur die angenehme Arbeit zu tun, sondern muß auch den gesellschaftlichen Pflichten nachkommen. So geschehen vom 29.-30. Aug. 98. in Salzburg. Die Firmen TOPWARE und DYNAMIC SYSTEMS luden zu einem Motorsportwochenende am Salzburgring ein.

Anlässlich des Antretens des Audi AABT Teams am Salzburgring, lud die Firma TOPWARE und DYNAMIC SYSTEMS ein, um den von TOPWARE gesponserten Wagen in Action zu betrachten. Mit einem so prominenten Fahrer wie del Pirro (ehem. F1 Fahrer) war ein guter Platz fast sicher. Wir durften Boxenluft schnuppern und wurden in Benzingespräche verwickelt. Doch bevor wir an den Salzburgring durften, mußten wir uns einer Qualifikation auf einer Kartstrecke unterziehen. Es war ein hartes Rennen, bei dem das unerschrockenste, härteste und agilste Team gewann. An dieser Stelle nochmals die Gratulation an Thomas Pammer/ LIBRO und Heinz Strobel/GAME EXPRESS. Wie Du an den sehr ernsten Gesichtern auf den Fotos unschwer erkennen kannst, war dieses Wochenende kein Honiglecken. Aber wie gesagt, ein Redakteur hats schwör.

Heinz Strobel

Die Teilnehmer:

Vorder Reihe von links: Christian Lanner /PC AUSTRIA, Johannes Edl/ POWERPLAY, Andreas Strohmaier/SATURN, Robert Volb/MEDIA MARKT. Mittlere Reihe von links: Matthias Fallmann/LIBRO, Silke Scheiber/SATURN, Gerald Lochmahr/MEDIA MARKT, Claudia Fuchs /POWERPLAY, Julius Witz/DYNAMIC, Christian Griesser/DYNAMIC, BERND KAISER/DYNAMIC Hintere Reihe von links: Thomas Pammer/LIBRO, Heinz Strobel/GAME EXPRESS, Guido Frithum/WCM, Günter Sorger/NIEDERMEYER, Ralf Zimmermann/NIEDERMEYER, Christian Wenger/SATURN, Toni Kutscherauer/CD AUSTRIA, Rainer Aberle/DYNAMIC.

FOTO: DYNAMIC SYSTEMS



EA ELECTRONIC ARTS™

13 lizenzierte Wagen, 9 Strecken, mit atemberaubenden Spezialeffekten und Hot Pursuit Modus

Für PC CD-Rom und Sony Playstation

EA ELECTRONIC ARTS™ ELECTRONIC ARTS™ ELECTRONIC ARTS™



ELECTRONIC ARTS™ ELECTRONIC ARTS™

POPVLOUS THE BEGINNING



Populous the Beginning, die Göttersimulation ist zurück, jetzt in einer kompletten faszinierenden 3D Welt mit atemberaubenden Grafikeffekten

Für PC CD-Rom

EA ELECTRONIC ARTS™ ELECTRONIC ARTS™ ELECTRONIC ARTS™



EA ELECTRONIC ARTS™ ELECTRONIC ARTS™ ELECTRONIC ARTS™

246 Teams mit Cup Turnieren, allen Stars, neuen Animationen, verbessertes Gameplay

Für PC CD-Rom, Sony Playstation, Nintendo 64

EA ELECTRONIC ARTS™ ELECTRONIC ARTS™ ELECTRONIC ARTS™

the Game Factory



Electronic Arts HandelsgesmbH, Triesterstr. 14, A-2351 Wiener Neudorf

ZELDA64 Präsentation

13. -14. Oktober 1998 in Frankfurt/Bad Homburg

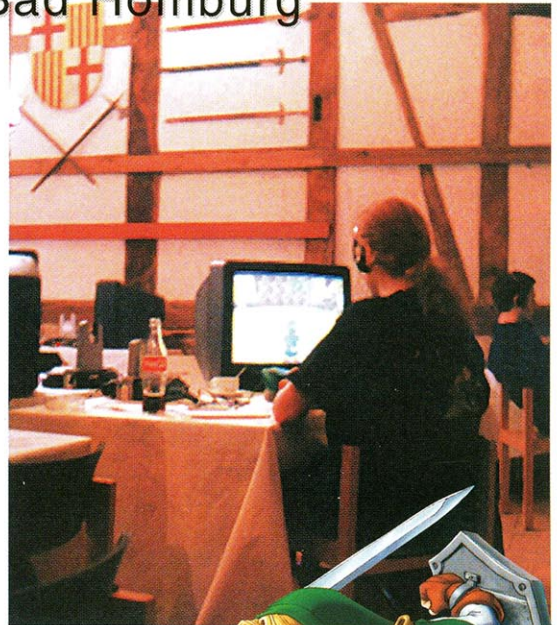
Nintendo of Europe lud zu einem einzigartigen Event in Frankfurt/ Bad Homburg und die europäische Fachpresse kam. Journalisten aus Spanien, Holland, Schweden, Deutschland und Österreich wurden zu dieser Veranstaltung eingeflogen und es war mir ein besonders großes Vergnügen, als einziger Vertreter unseres Landes mit dabei zu sein.

Ich bestieg also am Dienstag, 13.10.98 eine AUA Maschine nach Frankfurt/Main, wo ich gegen 17.00 landete, um sogleich mit einer schwedischen Fernsehreporterin zu unserem Hotel in Bad Homburg gefahren zu werden. Das gemeinsame Abendessen mit Vertretern von Nintendo und der PR-Agentur ABC war für 20.00 Uhr angesetzt und so blieb mir noch jede Menge Zeit, mich in der erstklassigen Unterkunft des Steigenberger Hotels zu "akklimatisieren". Nach einem kühlen Drink an der Bar - inzwischen waren bereits alle Vertreter der Fachpresse eingetroffen - wurden wir von einem Bus abgeholt und zum Restaurant "Wasserweibchen" in Bad Homburg gebracht. Hervorragende internationale Küche mit einigen Schmankerln des Hauses beeindruckte nicht nur meinen Gaumen, sogar die Kollegen aus Spanien waren begeistert und probierten deutsches Weizenbier und Obstler. Am nächsten Morgen wurden wir in das Freilichtmuseum Hessenpark (einige Kilometer außerhalb von Bad Homburg) gebracht. Nintendo hatte eine alte Scheune zu einer Zelda-Spielhöhle umgebaut und jeder Journalist bekam seinen eigenen Bereich, wo er bis

17.00 Uhr zocken konnte.

Nach einigen einführenden Worten des Nintendo-Verantwortlichen Herrn Rudolph konnte es so richtig losgehen, die Kopfhörer wurden aufgesetzt und die Joy-pads begannen zu glühen. Ich hatte Zelda 64 noch nie angespielt, also mußte ich mich zunächst einmal mit der Belegung der Tasten vertraut machen und auch der Steuerung Herr werden. Das alles nahm vielleicht drei oder auch vier Minuten in Anspruch und dann startete auch ich mit Zelda 64 - Ocarina of Time voll durch. Man gewinnt den Helden - Link - eigentlich sofort lieb und identifiziert sich mit seinen Zielen und Taten, leidet (sicher nicht zuletzt durch die Unterstützung des Rumble Paks) bei jedem Treffer mit und genießt ganz einfach die herrlichen Landschaften Hyrules. Was sich im Spiel selbst tut, worauf man achten sollte und welche Vorzüge das Game hat, das kannst du in unserem Preview auf den folgenden Seiten lesen.

Ich zockte jedenfalls was das Zeug hielt, versuchte Rätsel um Rätsel zu lösen, vernichtete einen Gegner nach dem anderen und doch schien ich mich kaum von der Stelle zu bewegen. Ein verstohlener Blick nach rechts zu einem holländischen Kollegen, zeigte mir meine Grenzen auf, denn der Knabe schien das Spiel am heutigen Tage durchzocken zu wollen. Er marschierte wie besessen von einer Welt in die nächste, killte mit unglaublicher Präzision die schwierigsten Gegner und löste die Puzzles, als hätte er sie selbst programmiert. Auch wenn ich bei weitem nicht so weit in das Spiel vordringen konnte, der Eindruck von Zelda 64 - Ocarina of Time ist ganz hervorragend und ich bin davon überzeugt, daß



das Game der Weihnachtsrenner schlechthin im Konsolenbereich werden wird. Nintendo hat mit diesem Spiel wieder einmal gezeigt, zu welchem Qualitätslevel sie fähig sind und was in der Hardware steckt.

Gegen 17.00 Uhr wurden wir von unserem Buslenker wieder zum Flughafen gebracht, wo ich um 20.00 Uhr meine Maschine nach Wien bestieg.

Nintendo hat mit diesem Event wieder einmal gezeigt, daß großartige Spiele großartigen Rahmen brauchen und daß die Betreuung der Fachpresse von wirklichen Profis übernommen wurde. Ich möchte mich an dieser Stelle bei allen Verantwortlichen von Stadtbauer, Nintendo of Europe und deren PR Agentur ABC für die Einladung zu diesem Event bedanken und zur hervorragenden Abwicklung gratulieren. Mit solchen Veranstaltungen zeigen die Herrschaften Flagge und durch die Präsentation von Spielen wie Zelda 64 - Ocarina of Time, daß Nintendo nicht nur 64 Bit, sondern auch wirkliche Qualitätsgames auf den Markt bringt.

Thomas Gehringer



GO BIG!

1080°TM

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

Neuheiten für das NINTENDO 64

WipEout

Ja, man kann das Game als eines der Kultspiele der Branche bezeichnen und nun hat sich Psygnosis entschlossen, es nicht nur exklusiv für die PlayStation zu produzieren, sondern auch die bärenstarke Power des Nintendo 64 für WipEout zu nutzen.

Vier Spieler können in der 64-Bit Ausgabe des Rennklassikers um den Sieg in den mörderischen Stages kämpfen, sammeln Waffen- oder Panzerungspunkte auf oder zwischen nach Beschleunigungspunkten irrwitzig an den Widersachern vorbei. 15 verschiedene Raum-



gleiter stehen zur Auswahl und wie immer unterscheiden sie sich in puncto Panzerung, Schnelligkeit oder Beschleunigung voneinander. Die Strecken (6 Stück an der Zahl) sind neu designt und durch die Grafikpower des Nintendo 64 noch halsbrecherischer und schneller geworden.

Durch Unterstützung des Rumble-Paks wird jede Berührung mit der Streckenbegrenzung oder jede Kollision mit einem Widersacher direkt spürbar und sorgt für noch realistischeres Fahrgefühl.

Der technologische Sound fetzt den Spielern um die Ohren und motiviert zu noch gewagteren Manövern und noch riskanterem Einsatz der (aufrüstbaren) Waffensysteme. Mit der neuen Wipeout-Version zeigt das Nintendo 64 wieder einmal, was eine 64-Bit Konsole zu leisten vermag.

Hersteller: Psygnosis
Erscheint: November 1998 für
Nintendo 64

V-Rally

49 Kurse in 8 Ländern, hervorragende Grafik und spannende Duelle am Lenkrad. All das hat V-Rally bereits auf der Sony PlayStation ausgezeichnet und nun wird die Umsetzung auf die Nintendo Wunderkonsole erscheinen.

Die größere Grafikpower der 64-Bit Maschine verhilft den insgesamt 12 realistischen Rallyboliden zu noch mehr Speed, die unterschiedlichen Einstellungsmöglichkeiten der Autos verlangen auf den teilweise schwer zu fahrenden Terrains den Lenkern das Letzte ab. Nebelbänke, gleißendes Sonnenlicht und starker Regen machen es dem Spieler nicht gerade leicht, den Boliden auf der Strecke zu halten und im Zwei-Spieler-Modus kann es gegen einen Freund so richtig zur Sache gehen. Ein



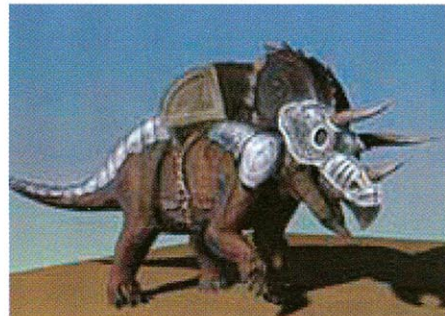
besonders interessantes Feature ist der Nacht-Modus, in dem einige Strecken auch in der Dunkelheit bei eingeschalteten Scheinwerfern befahren werden. Mittels Rumble-Pak wird jede Erschütterung, jede Kollision direkt auf die Hand des Spielers übertragen und trägt so zu noch mehr Realitätsnähe und irrem Spielspaß bei.

Die Anforderungen, die V-Rally an die Hardware stellt, nämlich verdammte schnelle und detailreiche Grafik, läßt das Nintendo 64 seine Vorzüge gegenüber der Konsolenkonkurrenz voll ausspielen. Das Game ist eine Augenweide und wir freuen uns speziell in diesem Fall auf den Test der Vollversion.

Hersteller: Infogrames
Erscheint: November 1998 für
Nintendo 64

Turok 2 Seeds of Evil

Uns ist der erste Teil von Turok, der Kampf des Indianers gegen die Dinosaurier noch sehr gut in Erinnerung und nun erscheint in Kürze bereits das



Nachfolge-Game "Turok 2 - Seeds of Evil". Es steht dem ersten in puncto Spannung, Action und Spielfreude um nichts nach; im Gegenteil bietet Acclaim gleich zwei Multiplayer-Versionen. So können sich jetzt bis zu vier Spieler spannende Kämpfe gegenseitig liefern (Deathmatch) oder sich zusammentun,



um Lost World gemeinsam zu retten. Die gesamte Grafik wurde auf aufsehenerregende Art und Weise verbessert, so daß dem Spieler meist kaum Zeit zum Durchatmen geboten und ihm vor Staunen der Mund offenbleiben wird. Diesmal muß Turok nicht nur ums eigene Überleben kämpfen, sondern hat in den insgesamt sieben Spielszenarien auch die Aufgabe, gefangene Kinder zu befreien.

Die Gegner in diesem grafisch phantastischen Game mit ungemein dichter Atmosphäre sind mit ungeheurer Intelligenz ausgestattet, was das Überleben und das Erfüllen der einzelnen Aufgaben erheblich erschwert.

Hersteller: Acclaim
Erscheint: Dezember 1998 für
Nintendo 64

Bomberman Hero

Ein Jump'n Run der besonderen Art wird in Kürze auf dem Nintendo 64 erscheinen und es wird eine ebenso gute Nachfolge der vorangegangenen Bomberman-Games darstellen. Mit Bomberman



man Hero hat Nintendo wieder einmal neue Maßstäbe im Jump'n Run-Genre gesetzt, denn wer Mario 64 mochte, der wird auch bei diesem Game bedenkenlos zugreifen können. Über 5 Planeten führt der Weg des kleinen, explosiven Helden, hat doch das böse Imperium die Prinzessin Millian entführt und diese gilt es zu befreien. Mehr als 60 unter-



schiedlich und wirklich schön designte Spieleebenen werden im Laufe dieses Games durchstreift und immer ist es dem kleinen Freund möglich, so manches Hindernis mit einem kleinen Bömbchen aus dem Weg zu pusten. Die farbenfroh und liebevoll gestaltete 3D-Landschaft ist für den Spieler, egal ob nun auf dem Land, in der Luft oder auf dem Wasser. Begleitet wird Bomberman von seinem Freund Louis und dem vorlauten Roboter Pinbot. Gemeinsam gilt es, so manche knifflige Situation zu entschärfen und schließlich mit allen (sehr gut versteckten) Hilfsmitteln die Prinzessin aus den Klauen des Bösen zu befreien. Langanhaltender Spielspaß und starke Grafik sind zu erwarten.

Hersteller: Nintendo
Erscheint: November 1998
exkl. für Nintendo 64

Holy Magic Century

So wie es aussieht, wird noch vor Weihnachten Konami das erste Rollenspiel für das Nintendo 64 mit dem Titel "Holy Magic Century" auf den Markt bringen. In dem breit angelegten Epos schlüpft der Spieler in die Rolle eines jungen Abenteurers und Beschützer der Menschheit. Seine Aufgabe ist es, das gestohlene mystische Medium wiederzufinden, ohne das die Welt in Finster-



nis versinkt. Er durchstreift auf seiner gefährlichen Reise ein Unzahl an Ländern und muß selbstverständlich jede Menge Abenteuer bestehen. Die weitläufig und in 3D animierten Spielwelten sind grafisch hervorragend designt und den Spieler erwarten hunderte von Charakteren, die ihm entweder positiv gesinnt sind und ihm mit Rat und Tat zur Seite stehen, oder aber ihm an die Wäsche wollen. Nach und nach kommt er den einzelnen Rätseln auf die Spur und kann schließlich auch das letzte große Geheimnis lüften. Er erlernt auf seiner beschwerlichen Reise Zaubersprüche, mit denen er sich die Urgewalten Feuer, Erde, Wind und Luft dienstbar machen kann und wird schließlich auch lernen, seine magischen Fähigkeiten effizient einzusetzen.

Der mittelalterlich inspirierte Soundtrack und die vielen aufwendigen grafischen Details tragen zu einer unglaublich dichten Atmosphäre bei, die den Spieler für Wochen an das Nintendo 64 fesseln wird. Der Bildschirmtext bei Holy Magic Century wird (u.a.) in deutsch sein, so daß immer wieder wichtige Tips und Hinweise der Problemlösung dienlich sind.

Hersteller: Konami
Erscheint: Herbst 1998
exkl. für Nintendo 64

F-Zero X

Wird es wirklich das schnellste Rennspiel aller Zeiten? Weist es die Konkurrenz tatsächlich in die Schranken und erklimmt den Thron der Racing-Games?



Das, was bisher bekannt wurde deutet sehr auf einen echt rassigen Tophammer auf dem Nintendo 64 hin, kann die Hardware doch 50 Bilder pro Sekunde (doppelt so viele wie im Fernsehen) darstellen. 30 absolut futuristische Gleiter, die Geschwindigkeiten bis zu 1.000 km/h auf die Piste bringen stehen den maximal 4 Spielern zur Verfügung. Dann geht es in über 20 halsbrecherischen Kursen mit Loopings, Steilkurven der extremen Art oder Tunnels voll zur Sache. Die Gleiter unterscheiden sich wie immer durch unterschiedliche Panzerung, Top-Speed oder auch Beschleunigung, wobei man mit jedem Boliden gewinnen kann - wenn die Nerven halten. In vier Spielversionen kann der Spieler sein Können unter Beweis stel-



len: Practicemode, Versus Battle-, Time Attack und Grand Prox Modus stehen zur Verfügung, die Bestleistungen werden vom Controller-Pak gespeichert. "F-Zero" war bereits auf dem Super Nintendo ein ziemlicher Hit und durch die hervorragende Grafik, den mörderischen Speed und die Unterstützung des Rumble-Paks wird die Nintendo 64-Version einer der Megaseller des heurigen Weihnachtsgeschäftes werden.
Hersteller: Nintendo
Erscheint: November 1998
exkl. für Nintendo 64

ZELDA 64 Ocarina of Time

Es war mir eine Ehre, Zelda 64 - Ocarina of Time als einer der ersten in der "Beinahe-Vollversion" anlässlich der Veranstaltung im Oktober spielen zu dürfen. Auch wenn ich kein Freak in diesem Genre bin, dieses Spiel hat mich von den Socken gerissen, hat meinen Mund vor Staunen offengehalten.

Gleich zu Beginn stimmt ein kurzes, grafisch hervorragend herausgearbeitetes Intro auf die kommenden Tage und Wochen ein. Link, der zu Beginn des Abenteuers noch ein kleiner, wenn auch sehr mutiger Junge ist, hat einen schrecklichen Alptraum, in dem Prinzessin Zelda auf mysteriöse Art und Weise das Schloß verläßt. Sie scheint entführt worden zu sein und der Deku-Baum beauftragt nunmehr den jungen Helden, das Master-Schwert aus der Zitadelle der Zeit zu holen, da es nur damit gelingen kann, den Oberschurken Ganon zu bezwingen.

Soweit, so gut. Ich beginne das Spiel also in der Hütte des kleinen Link und muß mir mitten in Kokiri (so heißt das Dorf und der Wald) erst einmal ein Schwert und ein Schild besorgen, um in die nächsten Welten gelangen zu können.

Bereits die ersten Schritte mit Link zeigen, welchen Enthusiasmus und welche Liebe zum Detail hier Chefspieleentwickler von Nintendo, Shigeru Miyamoto, in

das Game gesteckt hat, denn hier paßt einfach alles. Die Landschaften sind hervorragend designt, die Animationen kommen ungemein gut rüber, jeder Winkel des Dorfes schreit danach, von Link erforscht zu werden, und sei es nur deshalb, um nur ja kein grafisches Detail zu verpassen. Ich spreche mit jedem Bewohner des Dorfes (die Koblode nennen sich auch Kokiri und nicht alle akzeptieren den kleinen Link als einen der ihren), wodurch ich mit der Steuerung umgehen lerne und auch sonst einige wichtige In-

formationen erhalte. Ich begeben mich nun in eine kleine Höhle, in der ein alles zermalmen-der Stein im Kreis rollt, laufe in

eine Nische und erhalte dort das Schwert, welches ich in den nächsten Welten so dringend benötigen werde. Das zum Eintritt in die Lost Woods nötige Schild kaufe ich mir im Laden und mache mich sogleich auf den Weg. Der Kobold, der mir bisher den Weg in die



nächste Welt mit dem Hinweis, daß ich ja noch ein Schild und ein Schwert brauche, versperrt hatte, läßt mich zähneknirschend passieren. Nun begeben mich also in das erste Abenteuer, voll von fleischfressenden Pflanzen, ekeligen Monstern und extra-grauslichen Spinnen, die ich zumeist nur mittels Steinschleuder (wird ebenfalls in einer versteckten Truhe gefunden) zur Strecke bringen kann. Einfach hervorragend animiert, krabbeln die haarigen

Viecher an den Wänden empor und mir stellt es die Nackenhaare auf. Zwei Schüsse mit der Steinschleuder reichen, um die Vielbeiner von der Wand oder auch von ihren Fäden zu schießen.

Die nun folgenden Rätsel sind zumeist logisch, wenn auch nicht gerade einfach zu knacken, die Hinweise die Link von verschiedener Seite erhält sind jedoch hilfreich und tragen zur Problemlösung bei.

Die Abenteuer des jungen Mannes führen weiter in unzählige Welten und zu jeder Menge Völker und zahlreichen Gegnern, die teilweise erst mit neuen Waffen und besserer Munition zu besiegen sind.

Die anlässlich der Veranstaltung verbleibende Zeit habe ich genutzt, um das Spiel noch einmal von vorne zu beginnen und die Eindrücke der Grafik und der herrlichen Atmosphäre auf mich einwirken zu lassen. Es ist unglaublich, wieviele Details man beim ersten Mal gar nicht erst wahrgenommen



hat und die einfach so köstlich und schön anzusehen sind, daß man sie sich nicht entgehen lassen sollte.

Zelda 64 - Ocarina of Time brilliert zum ersten durch hervorragende 3D Grafik, die kaum Fehler aufweist, durch perfekte Steuerung (die gelben Actionbuttons sind mit Waffen frei belegbar), genaueste Kollisionsabfrage und dichteste Atmosphäre. Die Welten sind ungemein weitläufig und laden den Spieler immer wieder zu "Spaziergängen" ein, die von grafi-

schen Eindrücken geprägt sind. Weiters läßt sich der Spielstand an jeder Stelle speichern und den Kampfszenen wird durch das Rumble-Pak weitere Realitätsnähe eingeimpft, so daß mir die Berührung mit den Spinnen in der Tat Überwindung gekostet hat.

Einziger Kritikpunkt ist meiner Meinung nach der Sound, der mir persönlich zu wenig Abwechslung bietet und etwas zu monoton wirkt. Die Hintergrund- und Kampfgeräusche hingegen spiegeln die Atmosphäre hervorragend wider und fügen sich in den erstklassigen Gesamteindruck perfekt ein.

Zelda 64 - Ocarina of Time ist das absolute Meisterwerk von Shigeru Miyamoto und wird der absolute Tophammer zu Weihnachten werden. Jeder, der jetzt noch kein Nintendo 64 besitzt ist selbst schuld

Hersteller: Nintendo
Erscheint: Dezember 1998
exkl. für Nintendo 64



GAMEBOY - Der Kleine ganz groß

Der Game Boy mit Farbbildschirm ist da!

Millionen Game Boy-Zocker haben diese Nachricht mit Spannung erwartet und doch hat sich diese im Frühjahr 98 zur Sensation entwickelt. Nintendo bringt den Game Boy mit einem Farbbildschirm



am 23.11.1998 auf den Markt und schließt somit eine weitere Lücke, haben doch unzählige Spieler immer wieder nach einer solchen Innovation gefragt, die bisher nur am hohen Stromverbrauch des Colour-Bildschirms gescheitert ist. Nintendo hat als erstes Unternehmen diese Herausforderung gemeistert und präsentiert für den "Colour" den gleichen Stromverbrauch wie für den Game Boy Pocket.

Gestochen scharfe Spielgrafiken, 56 gleichzeitig dargestellte Farben und hervorragende Bildqualität sowohl im Dunkeln als auch draußen im gleißenden Sonnenlicht.

Der Game Boy Colour wird die Szene der tragbaren Videospiele revolutionieren, denn es können nicht nur die "herkömmlichen" Spiele für den Game Boy Pocket gespielt werden (einfärben mit 10 Grundfarben möglich!!), sondern es ist auch eine Verbindung zum Nintendo 64

(ähnlich dem Super Game Boy für S-NES) möglich.

Nicht größer als der Game Boy Pocket wird sich der Game Boy Colour ebenso schnell durchsetzen und neue Maßstäbe im portablen Bereich setzen.

Der Game Boy Printer macht die Sache komplett

In Verbindung mit der Game Boy Camera kann der Printer dem Spieler die Möglichkeit geben, seiner Kreativität im wahrsten Sinne des Wortes Ausdruck zu verleihen.



Er wird mittels Kabel mit dem Game Boy verbunden und druckt die Bilder auf Thermo-Klebepapier aus.

Durch die beiden Geräte könnte sich die sogenannte FUNtography (Kombination von Fotografieren und Animieren) zum Freizeitkult des Jahres für die Kids entwickeln.

Richtpreise:

Game Boy Camera:

ca. öS 749,-

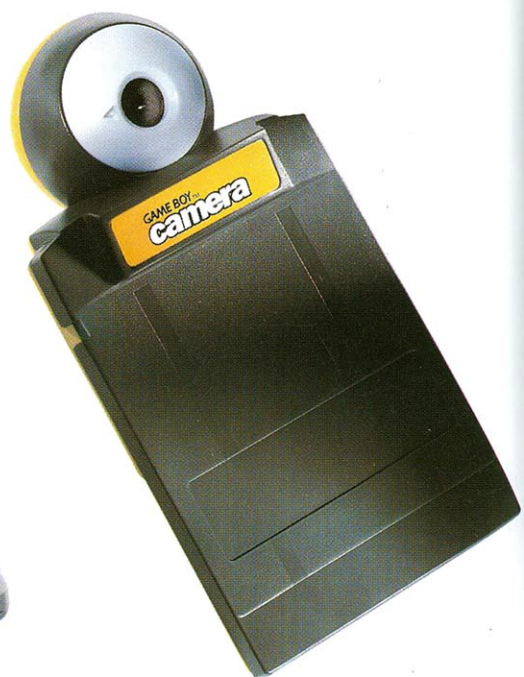
Game Boy Printer:

ca. öS 899,-

Achtung lächeln - die Game Boy Camera ist da!

Wieder hat Nintendo mit einer Innovation für Aufsehen in der Branche gesorgt, denn mit der neuen Game Boy Camera kann der Spieler mit dem tragbaren Videospielgerät Bilder machen, kann diese verändern und schließlich auch noch animieren.

Die Game Boy Camera besteht aus einer speziellen Cartridge, die wie ein Spielmodul in den Game Boy eingeschoben wird und auf der ein um 180 Grad drehbares Auge mit einer Linse befestigt ist. Richtet man nun dieses Auge auf das gewünschte Motiv, so erscheint dieses am LCD Bildschirm und wird mit der A-



Taste fotografiert. Das Ganze ist kinderleicht und macht Riesenspaß, der aber erst jetzt so richtig beginnt.

Das neue Modul speichert bis zu 30 Bilder, die nun nach Herzenslust verändert (strecken, zerren, freistellen oder einfach anders verfremden) oder mit einem neuen Hintergrund versehen werden können. Auch ein kleiner trickfilm läßt sich mit den geschossenen Fotos animieren. Der Clou sind allerdings die vier "Game & Watch"-Spiele (in der Cartridge integriert), bei denen die Gesichter der Spieler eingebaut werden können. Einmal der Held eines Videospiels zu sein - wer kann da schon widerstehen?

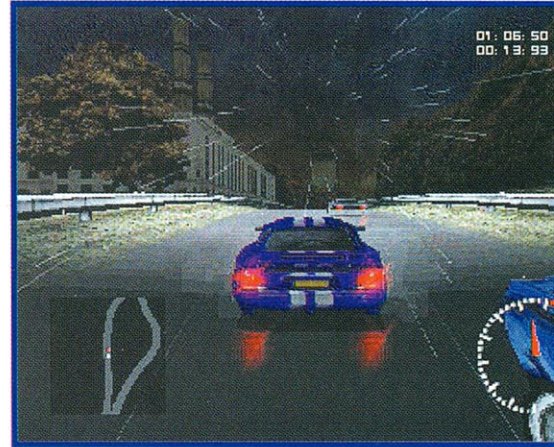
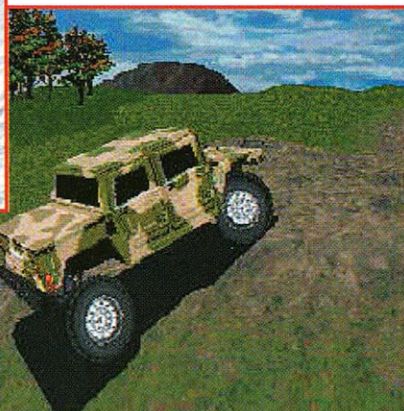
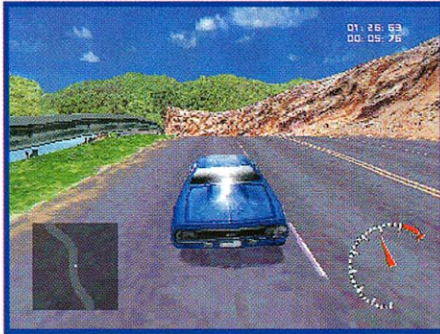
Hot News für die PlayStation

TEST DRIVE 4X4

Nur Asphalt und ruhige Strecken sind auf die Dauer auch nicht das Wahre, richtige Racingfreaks sollten sich auch mal ins Gelände wagen und dort ihr Glück versuchen.

Accolade lädt mit monströsen Trucks, Jeeps und Pick Up's zum Ritt ins Grüne und läßt dabei ganz gewaltig die Stoßdämpfer knarren. Die Fahrzeuge lassen sich hervorragend steuern und die Grafik dürfte der von Test Drive 5 angepaßt sein, wobei die Schmutz- und Wassereffekte extrem gut überkommen. Keine Frage, mit Test Drive 4x4 wird Accolade wohl einen Megahammer im Offroad-Racing-Genre landen und wir freuen uns schon ganz gewaltig auf den Volltest des Games.

Hersteller: Accolade
Erscheint: Winter 98



TEST DRIVE 5

Besonders erfolgreich war ja der Beginn der Test Drive Serie auf der PlayStation nicht gerade und so hat man sich beim Programmiererteam speziell für den Nachfolger Test Drive 5 besonders viel vorgenommen. Die Auflösung der Grafik hat man gleich einmal auf 640x480 erhöht und bereits hier einen Pluspunkt eingeheimst.

Gleich 28 verschiedene Fahrzeuge stehen bei Teil 2 dem Spieler zur Verfügung und die werden im Laufe des Spiels sogar noch durch unterschiedliche Bonuscars ergänzt. Sowohl haarneue Boliden als auch echte Klassiker (wie zum Beispiel den Ford Mustang) hat man eingebaut und so ist für jeden Fahrer das richtige Gerät vorhanden. 15 Kurse auf der ganzen Welt dürfen befahren werden und im neuen Cop-Modus kann man auch als Fahrer eines Streifenwagens auf die Jagd nach rücksichtslosen Rowdys gehen.

Präzise und leicht erlernbare Steuerung sind ebenso wie grafische Feinheiten positive Features von Test Drive 5, für das wir bereits jetzt die heißesten Tips und Tricks haben:

Gib im Hauptmenü als Namen ein:

Für alle Wagen; RONE
Alle Strecken MTHREE
Rennen hört nach
10 Sekunden auf FIESTA

Hersteller: Accolade
Erscheint: Winter 98

III DIE SIEDLER III

Kaum zu glauben, aber dennoch wahr. Die lang ersehnte Fortsetzung von Blue Bytes Siedler, nämlich Teil 3 ist erschienen! Wuseln pur, bessere Strategien, ein neues Wegesystem und nunmehr 3 Völker zum Aussuchen. Nur einige Features eines hervorragenden Spiels.

Wir sind der Meinung, daß das Spielsystem der "Siedler" hier nicht unbedingt ein weiteres Mal erklärt werden muß, zu bekannt ist die liebevolle Wuselei. Auch bei Teil 3, nach jahrelanger Entwicklungszeit spielt es sich am Schirm ganz gewaltig ab, da hirschen herrlich animierte Figuren en masse herum, da wird gearbeitet, was das Zeug hält.

Die drei Völker, die sich der Spieler zu Beginn aussuchen kann bestehen aus Römern, Ägyptern und Asiaten, wobei sie sich nicht nur durch ihre Statur und Kleidung, sondern natürlich auch durch verschiedene Fähigkeiten und Charaktereigenschaften von einander unterscheiden. Selbstverständlich leben sie in unterschiedlichen Gebäuden und huldigen auch anderen Göttern.

Wie auch bei den Vorgänger-Games muß zunächst einmal eine eigene Wirtschaft aufgebaut werden, müssen die natürlichen Ressourcen (Holz, Stein, Wild, Fisch, Pflanzen und Bodenschätze) möglichst intelligent ausgeschöpft werden, um den Bau von Unterkünften voranzutreiben die Ernährung der Bevölkerung zu gewährleisten.

Förster, Geologen, Holzfäller, Zimmerleute oder Wasserwerker (in Summe sind es über 50 verschiedene Siedlertypen!) stehen hierfür zur Verfügung und arbeiten fleißigst daran, die Einwohner der Dörfer bei Laune zu halten. Tempel oder andere Heiligtümer sind zu errichten und die darin lebenden Priester und Tempelhüter huldigen den Göttern durch reiche Opfergaben.

Es steht fest, daß man schon ein wenig planen muß, um eine funktionierende Wirtschaft zu bekommen, um so mehr als daß die Nachbarvölker auch nicht gerade schlafen und jederzeit zu einem Angriff bereit sind. Fühlt sich der Spieler stark genug, floriert seine Versorgung und sind ihm auch die Götter wohlge-





sonnen, dann kann er mit seinen Schwertkämpfern, Bogenschützen, Speerwerfern, Axtkämpfern und Spähern bereits den ersten Eroberungsfeldzug starten.

Auch die militärische Ausrüstung ist nicht zu verachten: Burgen, Türme und Kriegsschiffe können in "Die Siedler III" von den Siedlermännchen nun richtig begangen werden.

Die einzelnen militärischen Aktionen laufen in Echtzeit ab, und man kann diese steuern! Das Ziel einer jeden der drei Kampagnen ist es, die Vorherrschaft über die beiden anderen Völker zu erringen, denn nur so kann der Sieger unter den Göttern seiner furchtbaren Strafe entgehen.

Es geht also ganz klar um die Vorherrschaft unter den drei Völkern, die nur durch ganz genaue Strategien, durchdachte Aktionen und durch florierende

Wirtschaft auch wirklich funktioniert. Die Siedler 3 ist vergleichbar mit "Knights & Merchants" oder "Anno 1602", wobei keines der genannten Games an die Liebllichkeit der Siedlermännchen, an das herrlicher Gewusel am Schirm herankommt.

Der Spieler verliebt sich gleich zu Beginn der Siedlerei in die kleinen Freunde und es ist auch wirklich eine Augenweide, den Arbeitern, Soldaten oder auch Jägern bei der Arbeit zuzusehen und die witzigen Meldungen zu hören.

Die Soldaten gehen beispielsweise an Bord der unterschiedlichen Schiffstypen, die Siedler betreten die Burgen und der Spieler kann all diese Aktionen in hochauflösender Grafik und herrlichen Animationen miterleben.

Wirklich gelungener Sound, eine unglaublich detaillierte Grafik und ein durchdachtes Spielsystem (besonders



die Innovation in puncto "Wegesystem", bei dem nicht mehr gewisse Pfade zunächst gebaut werden müssen, sondern die Arbeiter den schnellsten Weg selbst nehmen) zeichnen das Game aus dem Hause Blue Byte aus.

Genau so muß eine Fortsetzung eines Klassikers aussehen, mit neuen Spielbereichen, neuen strategischen Aufgaben und einer kolossalen Grafik. Und wenn all diese Punkte zutreffen, dann entwickelt sich das Game fast schon automatisch zu einem Megaseller. Die Siedler 3 wird ohne Zweifel im Bereich der Aufbaustrategie der Renner im Weihnachtsgeschäft werden.

Thomas Gehring

DIE SIEDLER III

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

GESAMTNOTE:

90 %

GEWALT IM SPIEL

15 %

HERSTELLER:

BLUE BYTE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

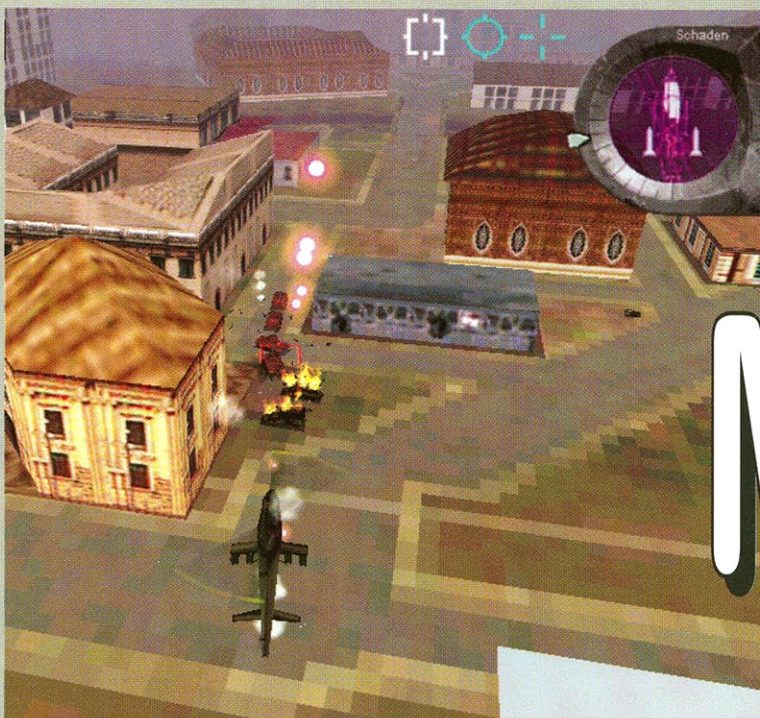
AUFBAUSTRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 649,-

HARDWARE:

>PENTIUM 100, >32MBRAM 100MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95/98/NT, 1-10SPIELER(NETZ,INTER-NET) SOUNDBLASTER KOMP. MAUS,DIRECT X5.0



M.I.A.



Mit Missing in Action ist ein Spiel auf dem Markt erschienen, welches Furore machen wird. Noch nie wurde so detailliert ein Krieg, der für sehr viele Plots und heroische americanisierte Action-Filme erhalten mußte dargestellt.

Viele von uns kennen die Zeit nur vom Geschichtsunterricht, wenn überhaupt, und die meisten kennen Vietnam nur von unzähligen Filmen wie Apocalypse Now und die zahlreichen Chuck Norris Adaptionen. Obwohl dies nur ein Spiel ist, vermittelt es Dir den Eindruck wie sinnlos und grausam ein Krieg ist. In 16 Missionen spielst Du originalgetreue Aufträge durch. Und obwohl Du alle Missionen schaffst, bleibt trotzdem ein bitterer Geschmack auf der Zunge. Trotzdem geht der Krieg verloren.

Am Ende des Krieges gab es offiziell auf amerikanischer Seite 58.000 Todesopfer und 2.500 Menschen wurden als Missing in Action gemeldet.

Je nach Mission fliegst Du mit einem UH-1, OH-6, C47 "Chinook", einem HH-53 Jolly und sogar mit einer AH-1 "Cobra" durch die Landschaften von Vietnam. Dabei ist besonders die detailgetreue Landschaft hervorzuheben. Wenn Du in großer Höhe fliegst sind die Feinde, wenn überhaupt, nur als Punkte zu erkennen. Solltest Du das Risiko eingehen wollen, kannst Du ganz nahe runtergehen und Dir die Bewohner, Hütten und Panzer genauer ansehen. Vor jedem Einsatz gibt es ein kleines Video, wel-





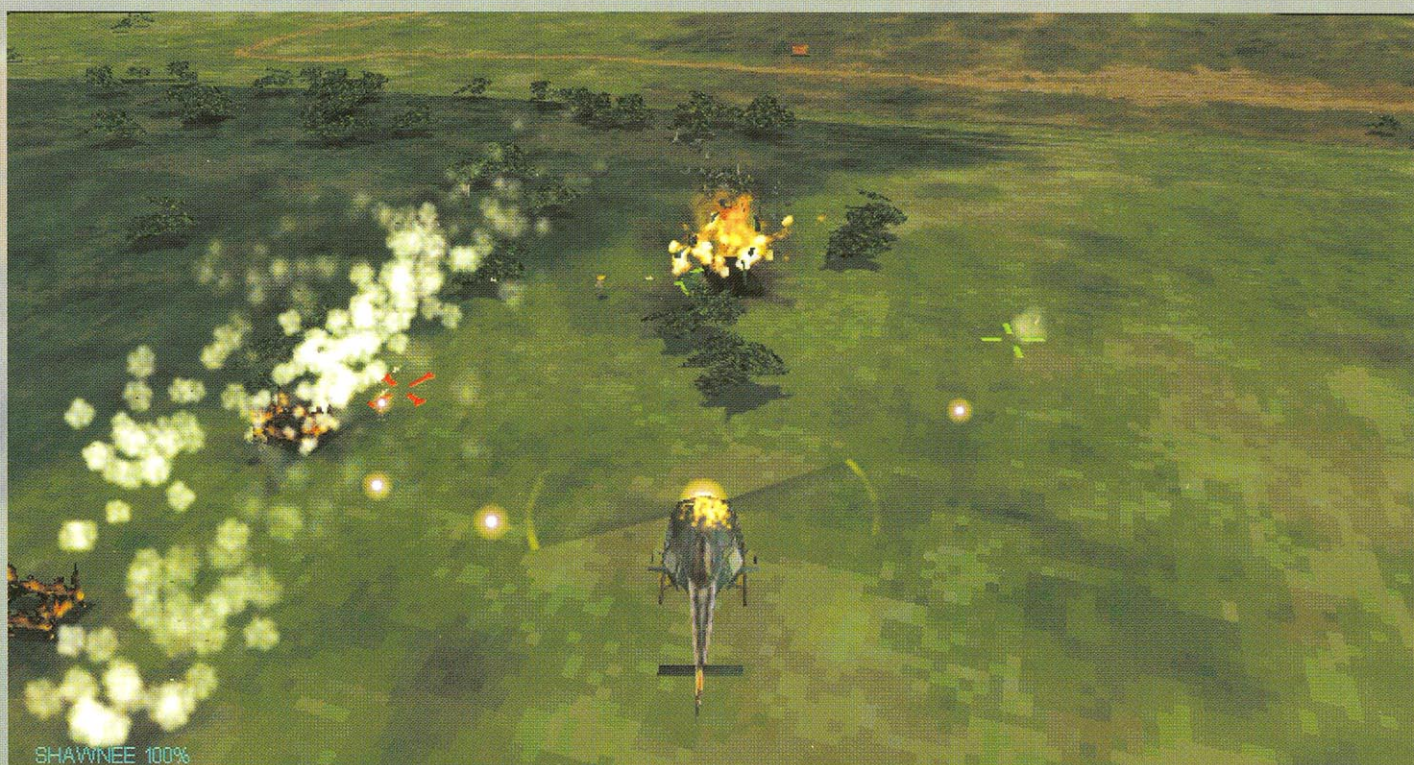
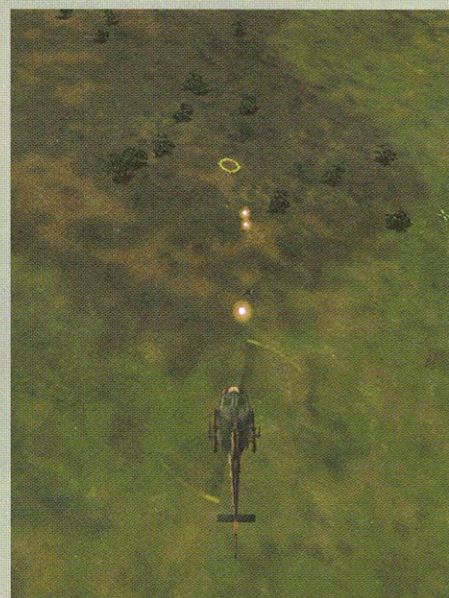
ches manchmal von beängstigender Realität über den Monitor brilliert. Du spielst den Lt. Mann, welcher zu einer Einheit versetzt wird und anfangs nur Überwachungsflüge durchführt. Bestenfalls darfst Du einen Chinook begleiten um einen Rettungseinsatz durchzuführen. Doch mit Spielfortgang werden Dir heiklere Missionen zugeteilt, welche es wirklich in sich haben. Die Missionen sind meistens in mehrere Spielparts unterteilt. Und der Ablauf einer Mission ist immer der gleiche. So treten an der gleichen Stelle immer wieder die gleichen Formationen auf. Ist ein kleiner Vorteil, um sich taktisch darauf einstellen zu können. Die letzte geschaffte Mission wird übrigens immer automatisch gespeichert. Es gibt also keine extra Save-

Funktion. Außerdem kannst Du jederzeit jede geschaffte Mission wiederholen. Natürlich gibt es für besonders gut ausgeführte Missionen Medaillen. Aber was kann man sich schon damit kaufen? Sollte man einmal über den Jordan gehen, werden einem die Medaillen höchstens in das Grab nachgeworfen. Aber Gott sei Dank ist dies nur ein Spiel, welches meiner Meinung nach nicht nur einen sehr großen Motivations- und Spaß-Faktor hat,

sondern auch einen sehr hohen Lernfaktor, wenn man nur genau genug zuhört und hinschaut. Nach einer jeden Mission gibt es ein Debriefing. Da wird Dir genau gezeigt wieviel Vietkongs Du zerbröselst hast, aber auch wieviel Zivilisten Du auf dem Kerbholz hast.

Ganz besonders hervorheben muß man wie gesagt die Grafik. Mit einer 3D-Beschleunigerkarte ausgestattet ist es eine wahre Augenweide über Reisfelder, Nebelwände über Hügel und durch Regen zu fliegen. Dieses Realitätsgefühl wird durch den unglaublich guten Sound noch verstärkt. Die Hintergrundmusik ist unaufdringlich aber saugt. Ich hab selten so etwas passendes in einem Spiel erlebt. Sie ist irgendwie anders, sie klingt etwas chinesisch-orientalisch und vermittelt einem den Eindruck tatsächlich

durch die Gegend zu düsen. Die Steuerung ist auch sehr gelungen. Man beschränkt sich auf sehr einfache Weise auf die notwendigsten Dinge beim Fliegen. Dies ist auch gut so, denn wenn man zu sehr damit überfordert wäre, wäre es nur spielablenkend. Doch gerade bei der vorletzten Mission, bei der es darum geht Hanoi zu räumen, ist man schon sehr beschäftigt, die Cobra in die richtige Schußposition zu bringen und nicht von feindlichen Panzern, welche durch Hanoi patrouillieren abgeschossen zu werden. Dies Mission ist auch zweigeteilt. Zu Beginn befindest Du Dich in Hanoi und mußt lediglich alle bestehenden Panzer, Raketenabschußbasen



und MG-Nester ausheben. Bis schließlich ein umgebauter Chinook auftaucht um die Basis zu räumen. Nachdem Du sicherlich fast Deine gesamte Munition verbraucht hast, landest Du auf dem Flughafen um Munition nachzubunkern. Und siehe da, wie bereits vorher im Funk durchgegeben, tauchen von allen Seiten riesige Panzerverbände auf. Du mußt so schnell es geht den Flughafen verlassen, ohne viel Treffer einzustecken und anschließend die Basis samt aller Panzer zerstören. Ich sag's Euch diese Mission war eine der schwersten. Aber es gibt auch andere sehr haarige Situationen. Du mußt auch einmal einen Bootskonvoi begleiten und beschützen, welcher in ein US-Lager flüchten möchte.



Ich brauche nicht zu erwähnen, daß die Strecke sehr gut von Vietcong Einheiten besetzt ist. Da wird Dir die Zeit schon extrem knapp. Noch dazu taucht, gerade zu dem Zeitpunkt, wo Du glaubst es geschafft zu haben, neben den Booten ein LKW-Transport mit Vietkongs auf. Da fliegen die Granaten und Raketen. Man könnte fast glauben es handle sich um ein Silvesterfeuerwerk.

Wenn Du einen Lkw oder Jeep im Fahren erwischst, brennt er und beginnt zu schlingern, dabei quietschen seine Bremsen auf. Also, sehr realistisch gemacht.

Dieses Game ist eines der besten dieses Genre seit langem, hier passen Grafik, Sound und Spielspaß perfekt zueinander. Viele spannende Spielstunden mit enorm hohem Motivationswert sind garantiert.

Heinz Strobel



MISSING IN ACTION

GRAFIK		95 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPIELBARKEIT		93 %
MOTIVATION		95 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		89 %

GESAMTNOTE: **92%**

GEWALT IM SPIEL **50 %**

HERSTELLER: GT INTERACTIVE

TESTMUSTER: DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50
GENRE: HUBI-STRATEGIE-ACTION
RICHTPREIS: CA.ÖS 749,-
HARDWARE:
>PENTIUM 166, >16MB RAM, 70-150MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, 1 SPIELER, SOUNDBLASTER
KOMP., JOYSTICK, DIRECT X, UNTERST. 3DFX

AIRLINE Tycoon

Mit dem vorliegenden Game kannst du dich voll und ganz in die harte Branche der Fliegerei mit all ihren Tücken stürzen und mit deiner Fluglinie zum Erfolg kommen.

All das ist nicht ganz so einfach wie es klingt und es stellt sich sehr bald heraus, daß hier mit sehr harten Bandagen gearbeitet wird. Du mußt sowohl auf die Auslastung deiner Maschinen, als auch auf die Qualität deines Personals achten, mußt Mitarbeiter einstellen und entlassen, Flugaufträge vergeben und auch neue (oder auch gebrauchte) Flugzeuge anschaffen. Ge-

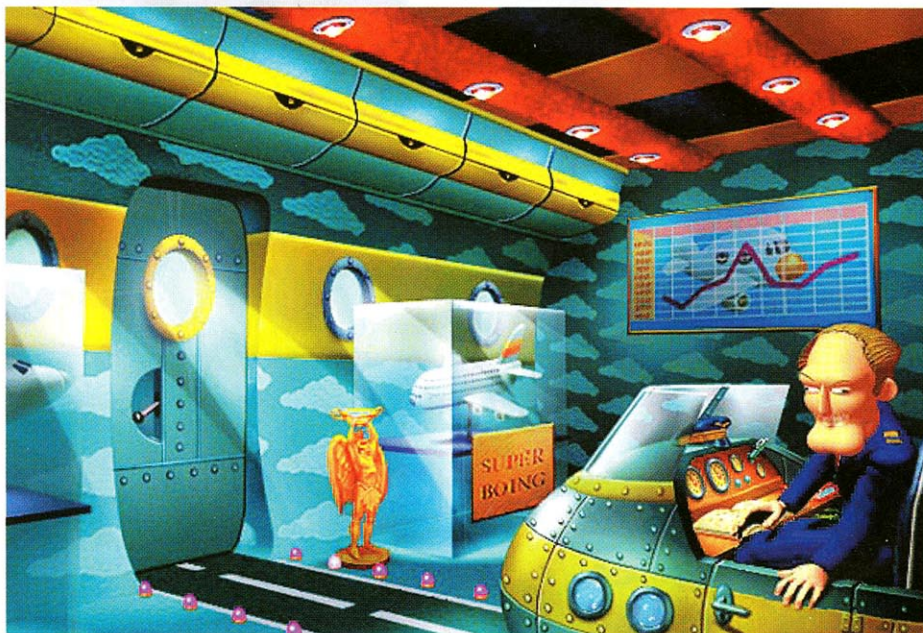
spart werden kann im Notfall an allen Ecken und Enden, ob nun am Essen im Flugzeug oder auch am Personal, nur hat jede einzelne Maßnahme Einfluß auf die Zufriedenheit der Fluggäste und somit auch auf den weiteren Erfolg deines Unternehmens. Ungemein viele Eingriffsmöglichkeiten in den Spielverlauf und die einzelnen Abstimmungen haben die Programmierer dem Spieler gelassen, um möglichst realitätsnahe zu sein. Es macht anfangs auch wirklich Spaß, die verschiedenen Möglichkeiten und deren unmittel- oder mittelbare Konsequenzen auszutesten, ein wenig hier und da nachjustieren, um dann schließlich doch die richtige Mischung aus Komfort für die Gäste, Auftragslage, Sparsamkeit und doch entsprechenden Flugaufträgen zu finden.

Es wird der Ablauf des Spieles, die immer wiederkehrenden Aktionen jedoch sehr bald zur

Routine und daran können auch die gelungenen und witzigen Animationen nicht sehr viel ändern. Du hast sehr bald den Dreh gegen die computergesteuerten Gegner heraus und kannst sie relativ einfach überflügeln und ausbooten. Da hätte ein Mehrspielermodus sehr gut getan, denn gegen menschliche Kontrahenten wäre der Kampf bei weitem schwerer ausgefallen. (Ein entsprechender Patch soll angeblich Ende des Jahres auf den Markt kommen)

An sich ist Airline Tycoon eine gelungene Wirtschaftssimulation mit köstlichen Sequenzen, einer sehr einfachen Bedienung, allerdings recht schwachem Sound, der wirkliche Kick fehlt jedoch in diesem Spiel und daher kann man das Game nur für Einsteiger in das Wirtschaftssimulations-Genre bedenkenlos empfehlen.

Thomas Gehring



AIRLINE TYCOON

GRAFIK	70 %
SOUND/MUSIK	65 %
SPIELBARKEIT	75 %
MOTIVATION	75 %
STEUERUNG	80 %
HANDBUCH	85 %

GESAMTNOTE:

75 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

SPELLBOUND

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

WIRTSCHAFTS SIMULATION

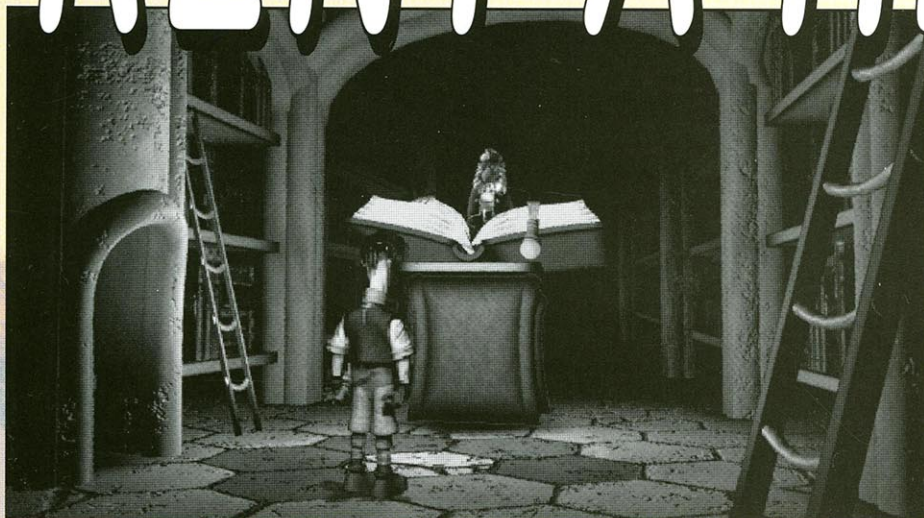
RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, MIND.16MB RAM, >65 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, KEINE 3D UNTERSTÜTZUNG
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 1 SPIELER

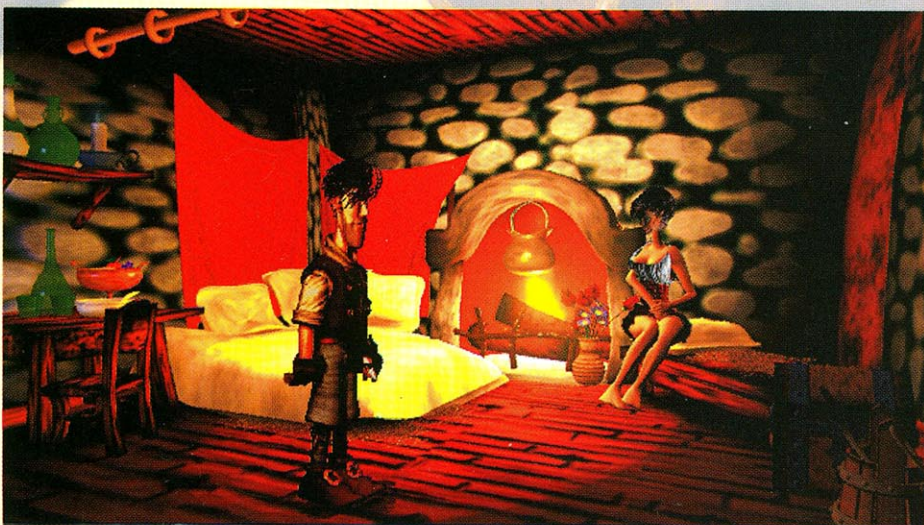
RENT A HEROE

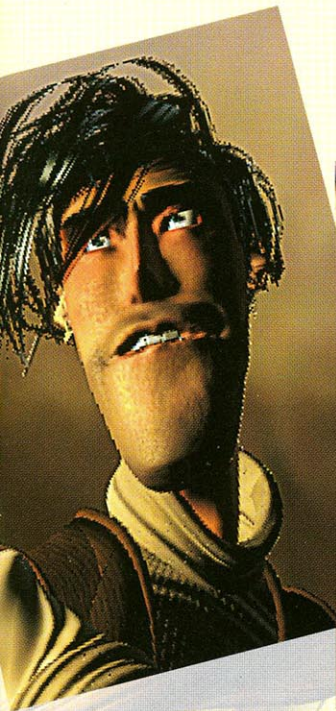


Wer ein echter Held sein will, der darf nicht nur Jungfrauen retten oder Drachen töten, nein der muß schon etwas mehr vollbringen. Frei nach dem Motto "Viel Feind, viel Ehr". Pseudohelden gibt es genug auf der Welt, doch Rodrigo strebt nach Höherem, auch wenn der Weg dorthin ein langer und beschwerlicher ist.

Zur Erklärung: Rodrigo, die Hauptfigur des Games aus der österreichischen Produktion von Neosoftware, grundelt in der Heldenbranche herum, hält sich diesem oder jenem mittelmäßig aufregenden Auftrag herum, zum echten, dem wahren Helden hat es aber bis dato noch nicht gereicht. Grundlage der ganzen Story rund um die Insel Tol Andar sind die Gloomstones, die leuchtenden, magischen Steine, die den Bewohnern zu verschiedenen, friedlichen Zwecken dienen. Unter anderem kann man mit Hilfe dieser Steine Dinge schweben lassen, was die Fortbewegungsmittel auf dem kleinen Eiland revolutioniert hat. Nun haben die Geächteten (sie wurden im Zuge eines Krieges von der Insel verbannt) mit Hilfe der Steine ihre Schiffe zum Fliegen gebracht und die Insel okkupiert. Noch immer kann Rodrigo in diesen Fall nicht eingreifen, doch er wird immerhin von einem Zwerg namens Ramil damit beauftragt, seine angeblich sehr hübsche Frau zu finden, die angeblich von den Piraten festgehalten wird. Er bezahlt, fast zum Erstaunen von Rodrigo sogar dafür und unser Held macht sich sogleich auf den Weg, um den Auftrag auszuführen. Gleich vor seinem Büro fällt ihm das Säckchen mit den zehn Goldstücken Anzahlung herunter und es ist die erste Aufgabe des Spielers, die Kohle wiederzuerlangen.

Wirft man den ersten Blick auf das Spiel oder auch das Intro, so fällt sofort die bombastische Grafik, die unglaublich durchdachte Kameraführung und die hervorragende, orchestrale Musik sehr





positiv auf. Alle Figuren und Hintergründe sind gerendert und wurden so in das Spiel eingebaut, daß absolute Dreidimensionalität und perfekte Optik entsteht. Findet eine Aktion statt, in die der Spieler ohnehin nicht mehr eingreifen kann (Eintritt in einen Raum, Auf- und Abfahren mit dem Aufzug, etc.), dann gibt es einen filmähnlichen Schwenk der Kamera, der unglaublich Stimmung erzeugt.

Die Charaktere in Rent A Hero sind gezeichnete und überaus witzig animierte Figuren, die zum ersten lippensynchron sprechen, Gestik und Mimik von Schauspielern besitzen und noch dazu Eigenleben entwickeln. So beginnt ein Gesprächspartner, wenn man ihn kurz nicht beachtet, von seinem Kaffee zu nippen oder steht auf und gießt die Blumen. Das ganze Game bekommt durch diese Features enorme Lebendigkeit, so daß in

keiner Szene, auch wenn man Rodrigo nicht bewegt, Langeweile aufkommt, denn auch die Meldungen sind durchwegs vom Feinsten und treiben dem Spieler des öfteren Tränen in die Augen. Die Heldenfigur ist absolut simpel und präzise zu steuern und legt bei doppeltem Mausklick noch einen Zahn zu.

Rent A Hero ist also ein klassisches Adventure, das besonders durch ein grafisches Feuerwerk und bombastische Musikuntermalung zu glänzen weiß. Die Rätsel sind durchwegs (sicher nicht alle!) logisch ausgefallen, die altbekannte Pixelsuche mit dem Cursor hat bei Rent A Hero auch ein Ende und es gibt auch nicht mehr das mitunter lähmende "benutze dies mit dem", sondern Rodrigo wendet den angeklickten Gegenstand automatisch zur rechten Zeit am rechten Ort an.

Keine Frage, mit Rent A Hero ist Neo

Software wieder einmal ein ganz großer Wurf gelungen und die Burschen haben wieder einmal gezeigt, welche Innovationen in einem österreichischen Produkt stecken können. Die Wertungen, die in deutschen Mitbewerbsmagazinen gegeben wurden, wird jeder, der Rodrigo bis zum Ende des Spiels bewegt hat, mit einem Kopfschütteln quittieren, denn 70% für diese herausragende Grafik und 70 % für DIESEN Sound zu geben, das grenzt an Unwissenheit.

Das Game wird der Konkurrenz einiges aufzulösen geben und sich wohl zum Adventure-Hammer des Weihnachtsgeschäfts entwickeln. In der nächsten Ausgabe des GAMEexpress werden wir für die Schummler unter euch in unserem Mittelteil eine Komplettlösung von Rent A Hero abdrucken.

Thomas Gehringer



RENT A HEROE

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		92 %
SPIELBARKEIT		90 %
MOTIVATION		86 %
STEUERUNG		96 %
HANDBUCH		80 %

GESAMTNOTE:

89%

GEWALT IM SPIEL

5%

HERSTELLER:

NEO SOFTWARE

TESTMUSTER:

NEO SOFTWARE

01-607-40-80

GENRE:

GRAFIK ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

> PENTIUM 133, >16MB RAM, 170MB FESTPLATTE, 6X CD, SVGA, WIN95, 1 SPIELER, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, DIRECT X 6.0

WARLORDS /// DARKLORDS RISING



Was schon wieder einmal Warlords. Das hatten wir doch schon. Ach diesmal Darklords rising. Na mal sehen was es neues gibt.

Eigentlich hat sich zum Vorgängerspiel nicht sehr viel geändert. Es wurden zwar ein paar Erneuerungen vorgenommen, die aber nicht besonders ins Gewicht fallen.

Also sollte jemand Warlords noch nie in den Fingern gehabt haben, gibts eine kleine Einführung. Dies ist ein rundenbasierendes Strategiegeme, bei denen Du Deine Einheiten in den Krieg ziehen läßt. Einheiten gibts viele. Sie werden in den über 40 Städten produziert. Von ganz normalen Soldaten reicht Dein Repertoire über Elfen, Orks bis hin zum Magier. Doch nicht jede Stadt kann alles produzieren. Natürlich gibt es auch wahre Helden die dann und wann auf dem Spielbrett auftauchen. Sie sind eine wahre Verstärkung für Deine Armeen. In Kleingruppen zusammengefaßt wandern bis zu 8 Einheiten in einer Gruppe durch die Gegend. Sehr geschickt wird Dir



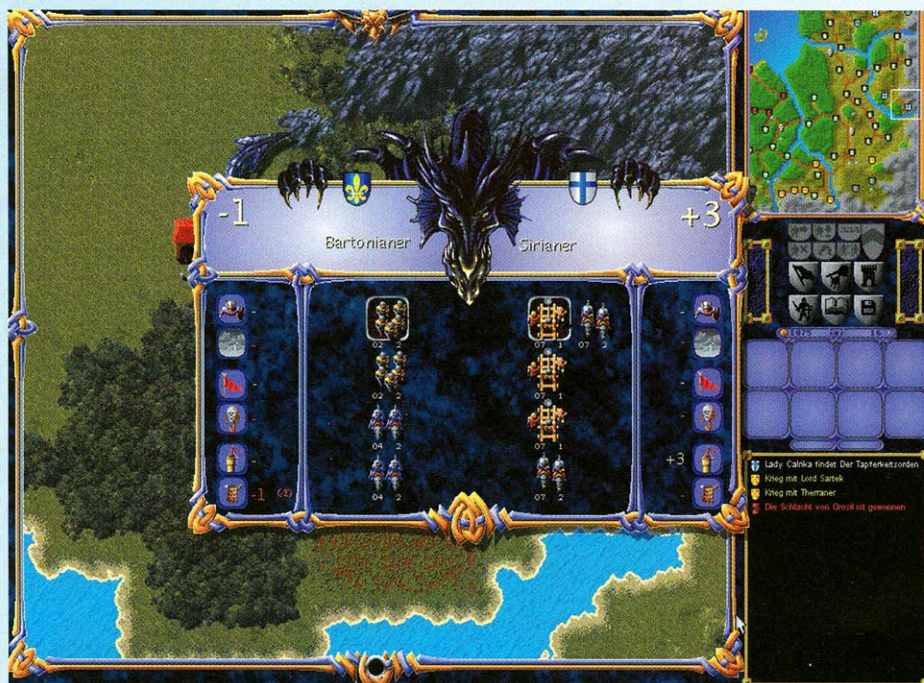


auch die Erfolgchance eines Kampfes angezeigt, bevor Du unnötig einheiten verlierst. Die Städte werden einfach erobert und die Häuser, Türme und Tempel nach Artefakten durchsucht. Jeder Artefakt hat so seine Besonderheit und erhöht entsprechend Deine Kampfwerte. Man spricht in diesem Game auch von Decks und dies wiederum stellt den Bezug zum Kartenspiel her. Also jene Spielchen bei denen man Muru und Elfchensprüche auf den Gegner loslassen kann um ihn zur Aufgabe zu zwingen. Doch wozu gibt es denn PC's. Die Grafik ist leider nicht umwerfend. Wenn ich jetzt böse wäre tät ich sagen sie ist lieb. Aber sie erinnert sehr an alte vergangene Computerzeiten, als man noch

Ultima 1-3 spielte. Auch die Musik ist nichts für feine Ohren, obwohl sie um einiges besser als die Grafik ist. Bleibt also nur mehr die Motivation und die ist für gestandene Warlordsspieler enorm hoch. Vier neue Kampagnen und dutzende Solomissionen werden geboten und werden sicherlich stundenlangen Spielspaß bringen. Dem regelmäßigen Absturz, das das Spiel auf dem Testrechner verursachte konnte ich nicht auf die Spur kommen. Mit Fortdauer des Games wird es ganz schön unübersichtlich und man tut sich sehr schwer, allen Abläufen zu folgen. Da prallen die Grüppchen aufeinander und nach der Kampfrunde soll man sich dann noch eine Taktik zurechtlegen? Ist manchmal



sehr schwer. Auch als Anhänger dieses Spielgenres und als ein kleiner Verfechter von puristischen Spielen. Aber in Zeiten von Pentium II und AGP Grafikkarten sollte man sich schon etwas zusammenreißen und mehr bemühen. Denn nicht allen potentiellen Käufern kommt es nur auf den Spielinhalt an.
Heinz Strobel



WARLORDS3 DARKLORDS RISING

GRAFIK	50 %
SOUND/MUSIK	55 %
SPIELBARKEIT	65 %
MOTIVATION	90 %
STEUERUNG	75 %
HANDBUCH	75 %

GESAMTNOTE:

68 %

GEWALT IM SPIEL

55 %

HERSTELLER:

MICROPROSE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

RUNDEN-STRATEGIE

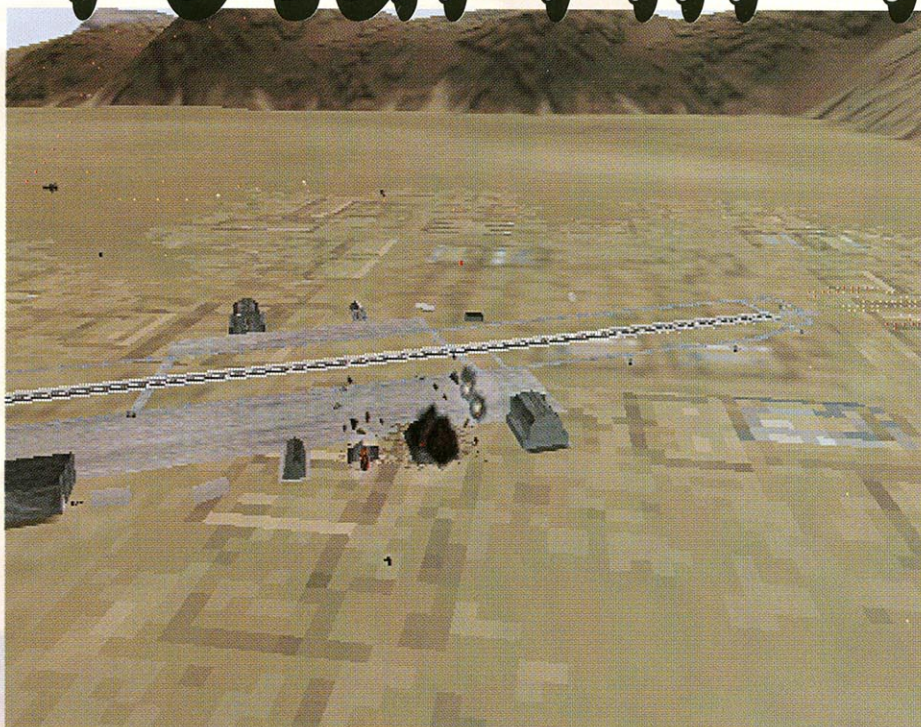
RICHTPREIS:

CA. ÖS 649,-

HARDWARE:

>PENTIUM 75, >16MB RAM, 10-96MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, 1-8 SPIELER (NETZ, INTERNET)
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS,

Total Air War



Mit dem vorliegenden Spiel versucht DID/Infogrames die Brücke zwischen Flugsimulation und Strategie zu schlagen und wir werden herausfinden, ob das gelungen ist.

Gleich zu Beginn des Spieles wird klar, daß Einsteiger in das Genre nicht ganz ohne Probleme bleiben werden, denn erstens sind die strategischen Einstellungen, die Bestückung der F-22, also die gesamte Komplexität der Anfangsoptionen sind nicht unbedingt einfach zu durchblicken. Hinzu kommt noch, daß die Maschine extrem schwer zu steuern ist und das echte Flugfeeling für Anfänger erst nach einigen Trainingsflügen aufkommen wird. Sollten jedoch die "Anfangsschwierigkeiten" überstanden sein, dann geht die Software in die Vollen und spielt Vor-

Ort

Wüste

Hügel

See

Tageszeit

Mittag

Dämmerung

Nacht

Vorteil

Sie

Gegner

Keine

Formationswahl

Mobil	Number	Sichtweite	Flughöhe	Waffen
Alliierte				
F-22		Gering	Mittel	Luft
Gegner				
A-10		Gering	Niedrig	Luft

Kopieren

Löschen

Abbr.

OK

Typ mob. Einh.

Luft

Land

See

F-18E

F-22

EF2000

Rafale

SU-37

SU-35

SU-27

MIG-21

MIG-35

Formationsoptionen

Menge mob. Einh.

Eins

Zwei

Drei

Vier

Reichweite

Gering

Mittel

Groß

Beliebig

Flughöhe

Niedrig

Mittel

Hoch

Beliebig

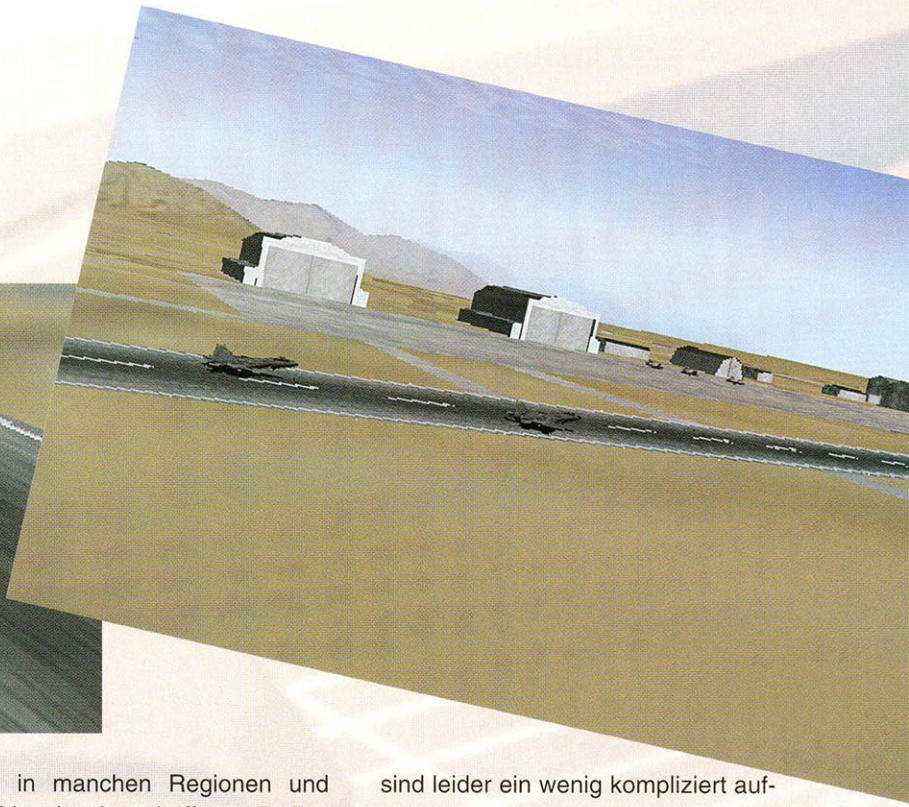
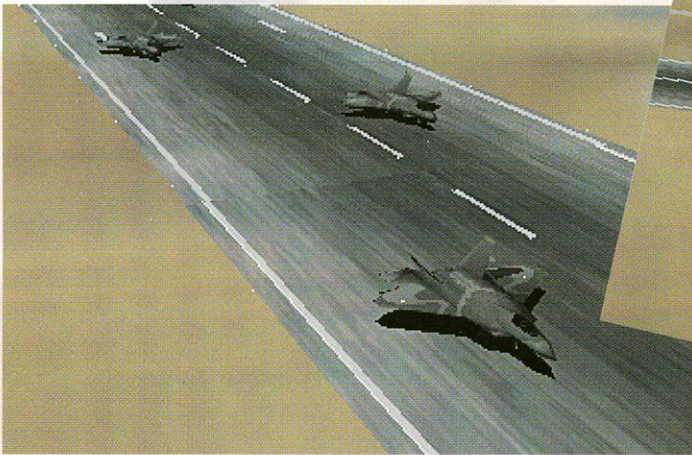
Waffen

Geschütze

Luft

Boden

Ben. def



züge aus, die in ihrer Komplexität noch nicht da waren. Rund um das Rote Meer erwarten den Spieler unzählige Einsätze, die jedoch nicht nur von Aufträgen wie "Zerstören Sie die Stellungen des Feindes" oder "Schützen Sie den Versorgungstransport" geprägt sind, sondern wesentlich komplizierter sind und daher eine ganz gewaltige Herausforderung darstellen. Sie können nur dann gewonnen werden, wenn verschiedene Ziele in diesem Bereich extrem stark beschädigt werden, wobei sich der Spieler hier frei bewegen kann und nur das anfliegt und zerstört, was für ihn sinnvoll erscheint. Ein nichtlineares Gameplay, wenn man so will, das den Motivationspegel ganz oben hält.

Die weltweite Suche nach Öl, politische Auseinandersetzungen, religiöse Kriegs-

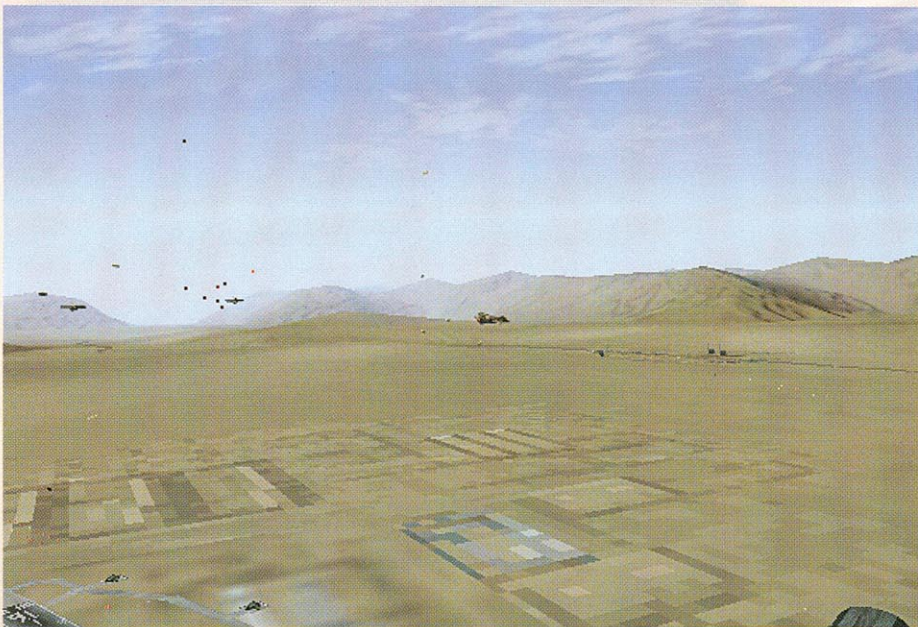
stimmung in manchen Regionen und weitere Krisenherde schaffen ständige Spannungen und sind die Grundlage für die Aufträge, die der Spieler zu bewältigen hat.

Die Grafik des Games hat sich zu seiner Vorgängerversion, dem "F-22 Air Dominance Fighter" wenig bis gar nicht verändert, was den Prozentwert der Grafik erklärt, denn was vor einem Jahr top war, ist heute nur noch überdurchschnittlich. Dieser Umstand tut dem Gesamteindruck, den dieses Game vermittelt keinen besonderen Abbruch, denn die Spieltiefe von F-22 Total Airwar ist so gewaltig, daß grafische Highlights dem Spieler zwar im Prinzip abgehen, aufgrund der enormen Action und Hektik, die das Spiel in sich birgt, nur am Rande wahrgenommen werden. Die Menüs

sind leider ein wenig kompliziert aufgebaut und verschaffen dem Spieler nicht immer den nötigen Überblick, doch auch dieser Umstand kann nichts am unglaublich komplexen und herausfordernden Spielverlauf ändern.

DID/ Infogrames hat mit diesem Game erstmals eine echte Brücke zwischen Flugsimulation und Strategie geschlagen- und das noch dazu mit großem Erfolg. Alle Spieler, die gerne mit Herz und Hirn fliegen, der Action zugetan sind und noch dazu eine strategische Ader haben, die sollten bei F-22 Total Airwar unbedingt zuschlagen. Besseres ist auf dem Markt nicht zu finden und der Spielspaß ist für Wochen und Monate garantiert.

Thomas Gehringer



TOTAL AIR WAR

GRAFIK	75 %
SOUND/MUSIK	79 %
SPIELBARKEIT	85 %
MOTIVATION	95 %
STEUERUNG	90 %
HANDBUCH	85 %

GESAMTNOTE:

85 %

GEWALT IM SPIEL

15 %

HERSTELLER:

DID/ INFOGRADES

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

FLUSI-STRATEGIE

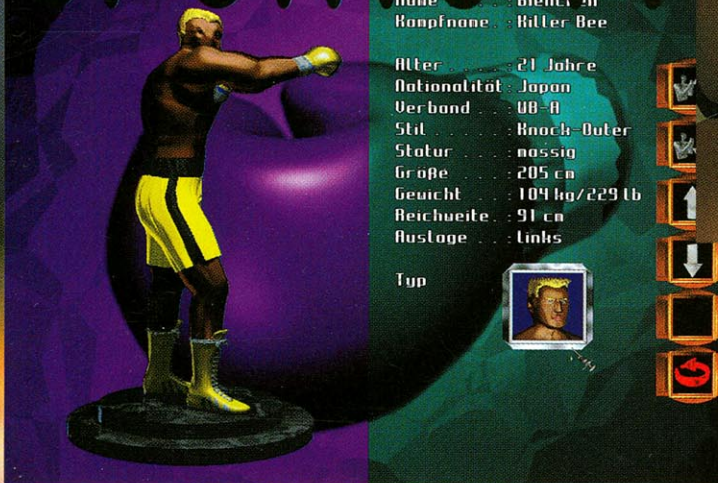
RICHTPREIS:

CA.ÖS 599,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, >16MB RAM, 170MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1-16 SPIELER(NETZ-INTERNET)
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, DIRECT3D 3DFX

SPORTS TV BOXING



Eine ganz interessante Kombination aus Strategie- Wirtschaftssimulation und Sportgame ist da aus dem Hause Silver Style erschienen. Mit Sports TV: Boxing werden Fans dieser drei Genres angesprochen und in diesem Test wollen wir herausfinden, wie gut dieser Genre-Mix gelungen ist.

Zunächst mußt du aus ganz unbekannten und auch unbedeutenden Boxern versuchen, echte Weltklasse-Fighter zu formen, was sich zu Beginn als nicht gar so einfach herausstellt. Es müssen Trainingspläne für die Athleten erstellt werden (hier ist auch die richtige Zusammensetzung der Ernährung sehr wichtig), muß für ent-

sprechend Kohle in Form von Sponsorengeldern gesorgt werden und letztendlich sind natürlich die Kämpfe maßgebend für den Erfolg deines Boxstalls.

Trainiere deine Boxer gut und intensiv, habe Geduld mit ihnen, denn in ihre weichgeklopften Birnen sind die entsprechenden Anweisungen nur sehr schwer hinein zu kriegen und haben sie erst mal einen gewissen Kampfstil entwickelt, so sind sie davon nur sehr schwer abzubringen.

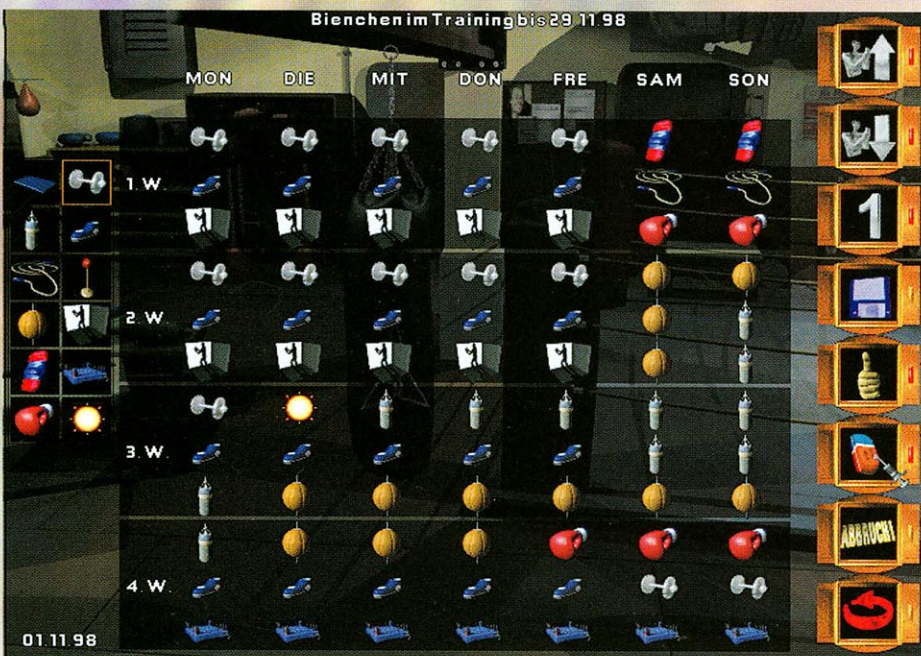
Die Gesundheit der Boxer, deren hartes und gezieltes Training und die entsprechenden Fights sind sehr wichtig, doch wenn die Bestechungsaktionen der Gegner zu Beginn der Karriere nicht wirklich gut überlegt und mit Grips geplant sind, dann ist es mit dem kometenhaften Aufstieg deines Boxers bald Essig.

Mit dem richtigen Gefühl für Geld und

Spekulationen kannst du deinen Stall jedoch bald auf Vordermann bekommen und auch bei den Kämpfen selbst die Handschuhe deiner Schützlinge anziehen und stellvertretend für sie in den Ring steigen. An dieser Stelle muß man dann auch den eigentlich einzigen, wirklich gravierenden Kritikpunkt, nämlich die grafische Aufarbeitung dieser Kampfszenen (sind allerdings nur optional und können selbstverständlich auch weggelassen werden). Da bewegen sich die Boxer ein wenig unbeholfen durch den Ring, da klappt es mit der Steuerung nicht so ganz und auch die Optik kommt in diesem Bereich nicht so besonders gut rüber.

Hier hätten die Programmierer eigentlich den Hebel ansetzen müssen, denn aus Sicht der Strategen und Denker ist das Game eine gute Herausforderung in einem ganz neuen Sportbereich. Schade, daß man mit Motion Capturing nicht bessere Optik geschaffen hat und auch am Sound nicht noch ein wenig gebastelt hat.

Helmut Krammer



SPORTS TV BOXING

GRAFIK		65 %
SOUND/MUSIK		50 %
SPIELBARKEIT		70 %
MOTIVATION		70 %
STEUERUNG		70 %
HANDBUCH		80 %

GESAMTNOTE:

68 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

SILVER STYLE

TESTMUSTER:

SELLING POINTS

GENRE:

SIMULATIONSMIX

RICHTPREIS:

CA. ÖS 649,-

HARDWARE:

> PENTIUM 100, MIN. 16 MB RAM, 50-650 MB FEST-PLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, 1-4 SPIELER
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, DIRECT 3D

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 shockpad	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
schlumpfe
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 1000,00 !!

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
club geschenk 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 probeunde 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

Colin Mc RAE Ra

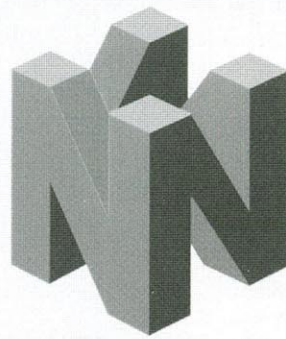
Die PlayStation-Version war ja schon ein ziemlicher Hammer, nun aber haben wir die PC-Ausgabe des Rally-Klassikers "Colin McRae" auf dem Tisch und staunen über die Umsetzung nicht schlecht.

Bereits zu Beginn des Games zeigen die Programmierer, was sie drauf haben, denn der Einstieg in die Software ist denkbar einfach gelungen und der Spieler kann nach wenigen Minuten voll loslegen. Es werden ihm interessante Autos der unterschiedlichsten Stärke und mit sehr differenziertem Handling geboten, die auf den verschiedenen Strecken und den dazugehörigen Untergründen ganz speziell zu fahren sind. So sollte man bedenken, daß z.B. der Renault Mégane zwar auf Asphaltstrecken hervorragend zu steuern ist, bei Schotter jedoch läßt seine Qualität sehr stark nach.

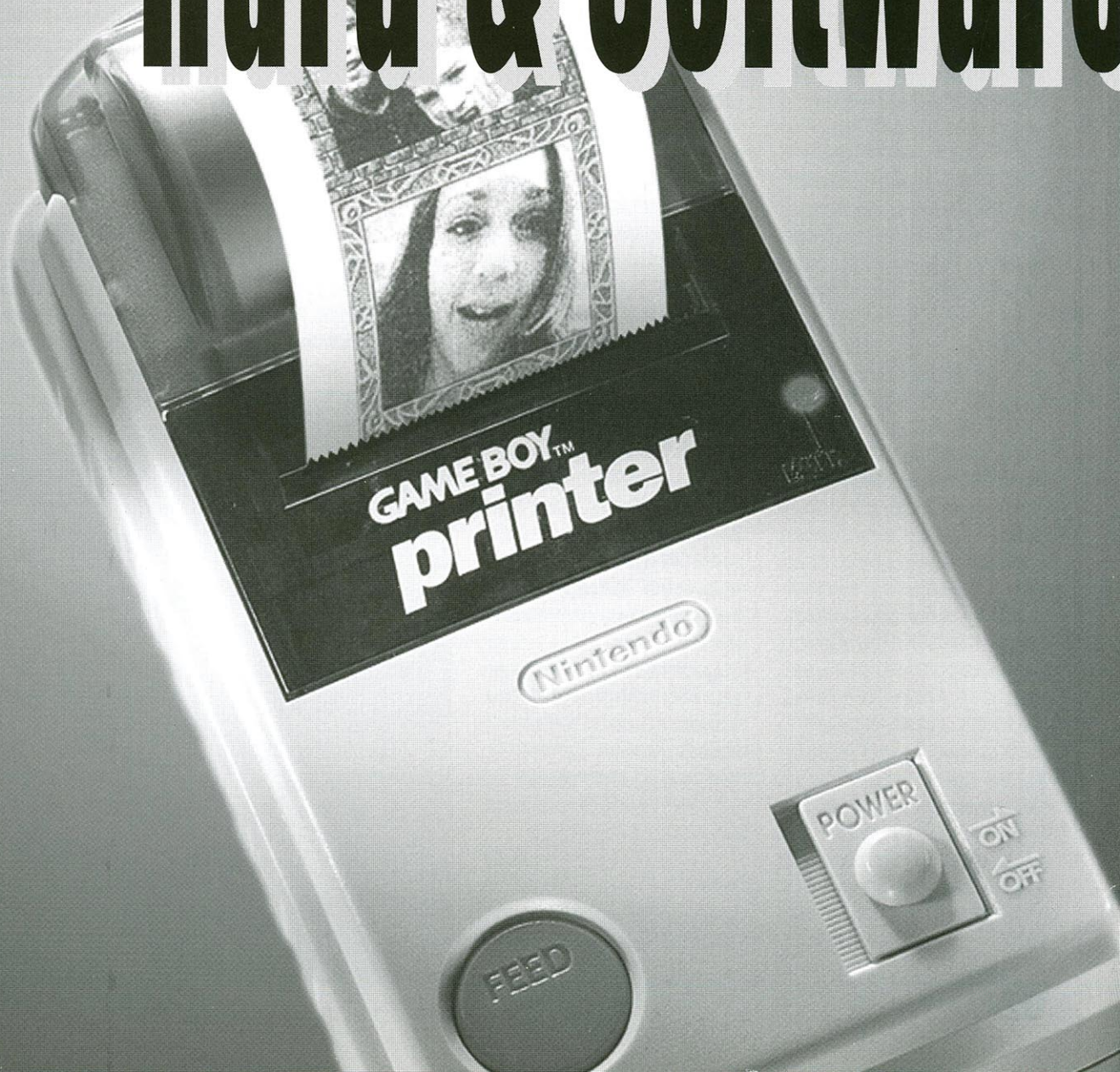
Bei unseren Tests hat sich der Corolla



NINTENDO⁶⁴



Hard & Software



Die Nintendo Firmengeschichte

Die Geschichte von Nintendo ist eine unendliche Geschichte des Erfolgs. Sie beginnt vor über 100 Jahren in Kyoto in einem kleinen Familienbetrieb, der Spielkarten herstellt.

Heute ist Nintendo der weltweit größte Hersteller von Videospielen und eines der führenden Unternehmen der Spielwarenbranche. Es kann sich auf eine Fangemeinde von über 100 Millionen begeisterter Videospieler verlassen.

Die Jugend der 90er Jahre wird als Nintendo- oder Game Boy- Generation bezeichnet. Ein Ende dieser Geschichte ist nicht abzusehen.

Über ihren Anfang und über die Meilensteine auf Nintendos Weg zu einem der erfolgreichsten Unternehmen der Welt läßt sich schon genaueres sagen:

1889

Fosajiro Yamauchi gründet Nintendo. Er stellt die traditionellen japanischen Hanafuda-Spielkarten her.

1949

Hiroshi Yamauchi, der Urkel des Firmengründers übernimmt die Leitung des Unternehmens, die er bis heute innehat.

1970

Neben Spielkarten stellt Nintendo von nun an auch andere Spielwaren her.

1977

Das Unternehmen steigt mit einem ersten, einfachen Tele-Spiel in das Geschäft mit Unterhaltungselektronik ein.

1979

Nintendo beginnt mit der Herstellung von Spielhallen-Spielen. Die gesamte Videospielbranche erzielt in den USA einen Umsatz von 330 Millionen Dollar.

1981

Mit "Donkey Kong" landet Nintendo seinen ersten Videospiel-Hit. In dem Spielhallen-Titel taucht erstmals auch Super Mario auf.

1982

Mit einem Jahresumsatz von 3 Mrd. Dollar erreicht die erste Videospielwelle in den USA ihren Höhepunkt.

1983

Anspruchslose Billigspiele überschwemmen den Handel. Die Softwarepreise fallen dramatisch und der erste Videospielmarkt bricht weitgehend zusammen. Die meisten Softwareentwickler setzen auf den PC.

Gegen diesen allgemeinen Trend führt Nintendo in Japan sein TV-gebundenes Family Computer System (Famicom) ein. In nur zwei Monaten wird es 500.000 mal verkauft.

1985

In den USA sinkt der Umsatz mit Videospielen auf

700 Mio. Dollar. Die meisten Hersteller der ersten Generation ziehen sich vom Markt zurück. In Japan beginnt Nintendo mit der Neuformierung des Marktes. Bis zum Ende des Jahres werden bereits 6,5 Millionen Famicom-Konsolen verkauft. Im Spätherbst wird das Nintendo Entertainment System (NES) erfolgreich auf dem amerikanischen Markt getestet.

1986

Mit verbesserter Technologie und anspruchsvoller Software leitet Nintendo die Renaissance des Videospielmarktes in den USA ein. Die Amerikaner legen sich mehr als 1 Million NES-Konsolen zu.

1987

Die gesamte Branche verkauft in Amerika wieder 4,1 Millionen Videospiel-systeme. Davon stammen alleine 3 Millionen vom

Marktführer Nintendo, der einen Umsatz von 800 Mio. Dollar erzielt. "The Legend of Zelda" von Nintendo ist die erste Software, die mehr als 1 Million mal über die Ladentische geht.

1989

Nintendo führt den Game Boy ein, das erste tragbare Videospielsystem der Welt. Mit dabei: "Tetris", das erste russische Videospiel, das in Amerika produziert wird. Das Fanmagazin Nintendo Power wird zur meistgelesenen Kinderzeitschrift in den Vereinigten Staaten. Bereits 22% aller US-Haushalte verfügen über ein NES-Gerät.

1990

Im bayerischen Großostheim wird die Nintendo of Europe GmbH gegründet. Nur sechs Monate nach dem Start auf dem deut-





schen Markt sind bereits 400.000 Game Boys und insgesamt 145.000 NES-Konsolen verkauft. "Super Mario Bros. 3" erscheint und wird bis Jahresende weltweit sieben Millionen mal verkauft. Das Spiel entwickelt sich zur erfolgreichsten Software aller Zeiten.

1991

In den USA wird das 16-Bit-Gerät Super Nintendo eingeführt. Es verkauft sich in nur einem Jahr 6,6 Millionen mal. Dazu kommen 23 Millionen Spielekassetten.

In Deutschland erreicht Nintendo nach dem ersten vollen Geschäftsjahr mit 1,7 Mio. Game Boy und 455.000 NES-Geräten eine Haushaltsdichte von 8,2%. Erstmals überflügelt Nintendo Toyota als erfolgreichstes Unternehmen Japans.

1992

Das Super Nintendo kommt auch in Deutschland auf den Markt. Bis Ende des Jahres werden 500.000 Geräte verkauft. Das 16-Bit-Gerät erreicht aus dem Stand einen Marktanteil von 60%.

1993

Die Super Mario-Spiele überschreiten weltweit die Grenze von 100 Millionen verkauften Spielekassetten.

Nintendo of America und Silicon Graphics kündigen "Project Reality" an, die Entwicklung eines neuen 64-Bit-Videospielsystems. Nintendo überspringt damit die 32-Bit-Technologie.

1994

Der Super Game Boy wird noch im Jahr seiner Markteinführung rund 700.000 mal verkauft. Der Adapter ermöglicht es, Game Boy-Spiele auch auf dem Super Nintendo zu spielen - 50 mal größer und in Farbe. "Donkey Kong Country", das erste Spiel für Super Nintendo in "32-Bit-Qualität", bricht alle Verkaufsrekorde. Nach nur einer Woche sind weltweit 500.000 Kassetten verkauft, bis zum Jahresende sogar 6 Mio.

1995

Die Zahl der weltweit verkauften Nintendo-Spielekassetten überspringt die

Milliardengrenze. Nach fünf Jahren verfügt jeder vierte deutsche Haushalt über ein Nintendo-Spiel.

1996

Am 23. Juni beginnt eine neue Zeitrechnung in der Welt des Videospiels. In Japan kommt die revolutionäre 64-Bit-Konsole Nintendo 64 auf den Markt. Sie ermöglicht erstmals Bewegungen und Spielabläufe im dreidimensional animierten Raum. Nintendo legt den Marktstart auf Bitten der japanischen Regierung auf einen schulfreien Samstag, um zu verhindern, daß die Jugend des Landes massenhaft die Schule schwänzt.

Nach nur einer Woche sind 500.000 Geräte verkauft. In Amerika ist die Erstauslieferung von 350.000 Stück nach drei Tagen vergriffen. Weltweit gehen bis Ende des Jahres 4 Millionen Nintendo 64-Konsolen über die Ladentische. Das Time Magazine wählt das Nintendo 64 zur "Maschine des Jahres".

1997

Am 1. März startet das Nintendo 64 in Europa.

Auch hier verkauft es sich schneller als jede andere Konsole. Allein in Deutschland legen sich bis Ende des Jahres 700.000 Videospiel-Fans ein Nintendo 64 zu.

Auf der ECTS wird Nintendo 64 als beste Konsole und "Super Mario 64" als bestes Videospiel ausgezeichnet.

Das Rumble Pak, ein neues Modul für den Nintendo 64-Controller, macht Videospiele erstmals fühlbar.

Mit dem Game Boy Pocket kommt eine noch kleinere und handlichere Version des tragbaren Klassikers auf den Markt. Nintendo ist das umsatzstärkste Unternehmen auf dem deutschen Spielwarenmarkt.

1998

Nintendo startet das größte Produkt-Line Up seiner Firmengeschichte. Mit Blockbusterspielen für das Nintendo 64 und neuen Fun-Produkten stellt der Marktführer einmal mehr seine Innovationskraft unter Beweis.

Die Game Boy Camera kommt auf den Markt. Sie läßt sich wie eine Kassette in den Game Boy einschieben und ermöglicht es, mit dem tragbaren Kult-Spiel jetzt auch zu fotografieren. Die Bilder kann der Spieler anschließend animieren, in Spiele einbauen oder über den neuen Game Boy Printer ausdrucken. Zum Jahresende erfüllt Nintendo einen langgehegten Traum aller Game Boy-Fans: Noch vor Weihnachten erscheint der Game Boy

Color, der erstmals Spiele in Farbe auf dem tragbaren Gerät erlaubt.

Was steckt im N64

Einblicke-Ausblicke-Facts



Das Nintendo 64 hat mit seiner überrasgenden Technik im Videospielmärkte wie eine Bombe eingeschlagen und auch die internationale Fachpresse war sich über die Qualität der Maschine einig: 1996 wählte das Time Magazine das Nintendo 64 zur "Maschine des Jahres", im Jahr darauf erhielt das Gerät anlässlich der ECTS den Award als "beste Konsole", also quasi den Oskar der Branche.

Und jetzt, nach nur ein- einhalb Jahren Marktpräsenz hat die 64-Bit Software in Deutschland einen sensationellen Marktanteil von 41 % erobert und die Tendenz ist weiter steigend.

Doch wo liegen die Gründe für diese Vorherrschaft, trotz einer Spieleflaute im ersten Halbjahr 1998, warum ist die Spielergemeinschaft von der Konsole so begeistert, obwohl es softwaremäßig in den letzten Monaten ruhig war?

Der Grund liegt in der überragenden Technik, die dem Gambler völlige Bewegungsfreiheit in dreidimensional animierten

Welten erlaubt, die ihm nie dagewesene Spieltiefe präsentiert. Durch die nunmehr steigende Quantität der Games, ohne dabei an Qualität zu verlieren (wie wir es teilweise von anderen Anbietern leidvoll erleben müssen) rührt von der Meinung der Softwarehäuser her, die in der Technik des Nintendo 64 eine hervorragende Basis für innovative Entwicklungen sehen. Es sind also jede Menge hervorragend designer Spiele mit enormer Spieltiefe in Produktion und über so manches Highlight kannst du dir in unseren Previews auf den folgenden Seiten selbst ein Bild machen.

Der Spielspaß mit Software des Nintendo 64 wird durch den serienmäßigen Vier-Spieler-Adapter potenziert, mit dem die Konsole serienmäßig ausgestattet ist und wodurch bis zu vier Nintendo-Fans gleichzeitig zu spannenden Wettkämpfen kurzschließen können, ohne auf die Schnelligkeit der Grafik verzichten zu müssen.

Dieser Mehrspielermodus trägt verständlicherweise zu enormer Familienfreundlichkeit bei und die Spitzenqualität der Software hat die Wunderkonsole zum Gesellschaftsspiel des Computerzeitalters gemacht. Einfachste Bedienbarkeit, simple Steuerungsmöglichkeiten durch den integrierten Joystick und natürlich auch die nicht vorhandenen (und bei der Software der Sony PlayStation teilweise lähmenden) Ladezeiten machen die Faszination des Nintendo 64 aus. Millionen Videospieler auf der ganzen Welt haben die Konsole bereits in ihren Alltag integriert, messen sich mit Freunden in Rennspielen mit atemberaubender Geschwindigkeit, vertreiben sich die Zeit mit grafisch hervorragenden Jump n Runs oder zocken ein technisch ausgefeiltes Fußballspiel bis zum Umfallen. Dabei ist es für den Spieler nicht wichtig, die Technik im Inneren des Nintendo 64 zu kennen oder gar zu verstehen, die Ergebnisse sind großteils beeindruckend, hat doch

eine Technologie in den Alltag Einzig gehalten, die zuvor nur finanzstarken Unternehmen oder Filmstudios offenstand

Die Technik

Nintendo bringt das Kunststück fertig, die Technologie eines 150.000 Schilling Rechners in eine Konsole zu verpacken, die gerade mal unter öS 2.000,- zu haben ist. Das Herzstück des Nintendo 64 ist ein 64-Bit MIPS RISC Prozessor, der mit 93,75 MHz getaktet ist. Rechnerisch ist er damit sechsmal schneller als die Prozessoren der bisherigen 32-Bit Konsolen. Im Spielbereich ist die Konsole von Nintendo sogar leistungsfähiger als der stärkste am Markt befindliche PC.

Der Zentralrechner des Nintendo 64 wird von einem Co-Prozessor von Silicon Graphics unterstützt, der für die Grafik und den Sound verantwortlich ist. Was diese Technik zu leisten vermag, hat Silicon Graphics





Theo Kranz Versand

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

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11
AUSGEZEICHNET ZUM
BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-
VERSAHNDLER AUF
DER ESN-MESSE 1997 IN
NÜRNBERG.

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK... 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
ANTENNENKABEL... 39,95
ANTENNENKABEL ORIGINAL... 49,95
RGB-KABEL (G-CON, AV-ANSCHLUSSE) 19,95

inkl. orig. Sony CD-Case
solange Vorrat reicht!

SPYRO THE DRAGON (PSX) (OKT) 89,95

CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN... 29,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN)... 39,95
JOYTECH CONTROL PAD PLUS SE COL. 19,95
CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK... 59,95
JOYTECH DUAL SHOCK (VER. FARB.)... 54,95
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG... 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
CD-CASE (OKT)... 29,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL... 84,95
X-FLÖDER - CHEAT-CARTRIDGE... 89,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL... 149,95
LENKRAD JORDAN GP (+PED.)... 129,95
JOYTECH DOMINATOR... 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)... 79,95
PISTOLE BRAZER (G-CON-KOMPAT.)... 79,95
PISTOLE NAMCO G-CON 45... 79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS... 29,95
MEM. CARD 15 BL-ORIG. (VER. FARB.) 139,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 44,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS... 44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS... 84,95
360 (NOV)... 89,95
5TH ELEMENT (OKT)... 89,95
ACM 1918 (OKT)... 89,95
ACTUA GOLF 3 (OKT)... 79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (NOV)... 79,95
ACTUA POOL (NOV)... 79,95
ACTUA SOCCER 3 (OKT)... 79,95
ACTUA TENNIS... 79,95
ALL STAR TENNIS '99 (OKT)... 89,95
ALUNDRA... 89,95
APOCALYPSE (NOV)... 89,95

inkl. orig. Sony CD-Case
solange Vorrat reicht!

GAME BOY COLOR
GAMEBOY COLOR (NOV)... 139,-
CONKER'S POCKET KALES (NOV)... 59,95
GAME & WATCH GALL. 2 (NOV)... 44,95
HARVEST MOON (NOV)... 59,95
POCKET BOMBERMAN (NOV)... 44,95
QUEST FOR CAMELOT (NOV)... 59,95
TETRIS DELUXE (NOV)... 44,95

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

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

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

BLAST RADIUS... 89,95
BLASTO (NOV)... 79,95
B-MOVIE (OKT)... 89,95
BOMBERMAN WORLD... 79,95
BOX CHAMPION (NOV)... 89,95
BREATH OF FIRE 3 (OKT)... 89,95
BREATH O. FIRE 3-SPECIAL ED. (OKT) 109,95
BUGGY (OKT)... 79,95
BUST A GROOVE (NOV)... 89,95
C3 RACING (OKT)... 99,95
CAESAR S. PALACE 2 (OKT)... 79,95
CAR COMBAT GAME (NOV)... 89,95

die erstenBesteller erwartet
eine kleine Überraschung

die erstenBesteller erwartet
eine kleine Überraschung

TOMB RAIDER 3
(PSX) (NOV) 99,95

CRASH BANDICOOT 2... 89,95
CRASH BANDICOOT 3 (+CD-CASE) 89,95
CRIME KILLER... 89,95
DEAD OR ALIVE... 89,95
DEATHTRAP DUNGEON... 89,95
DIABLO... 89,95
DODGEM ARENA... 84,95
DREAMS (OKT)... 89,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV)... 89,95
F1 RACING SIMULATION '98 (DEZ) 89,95
FIFA '99 (NOV)... 89,95
FINAL FANTASY VII... 99,95
FOOTBALL '99 (NOV)... 79,95
FORMEL 1 '98 (OKT)... 89,95
FUTURE COP - LAPD 2100... 69,95
G. DARIUS... 69,95
GHOST IN THE SHELL... 89,95
GLOBAL DOMINATION (OKT)... 89,95
GRAN TURISMO... 89,95
HEART OF DARKNESS... 89,95
HUGO 1... 89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98... 89,95
(INKL. DEMO-CD "METAL GEAR SOLID")
KULA WORLD... 89,95
LEGEND... 89,95
LEMMINGS (NOV)... 44,95

LUCKY LUKE... 89,95
MADEN NFL '99... 89,95
MASTER OF MONSTERS (NOV)... 89,95
MEDIEVIL (+ CD-CASE) (OKT)... 89,95
MEGA MAN BATTLE & CH. (OKT)... 89,95
MEGA MAN LEGENDS... 79,95
MEGA MAN X4... 89,95
MEN IN BLACK... 89,95
MONKEY HERO (NOV)... 89,95
MOTO RACER 2... 89,95
MR. DOMINO... 79,95
N20 - NATURAL ADRENALIN... 79,95
NASCAR '99... 89,95
NBA LIVE '99 (NOV)... 89,95
NEED FOR SPEED 3... 89,95
NFL EXTREME (OKT)... 89,95
NFL '99... 89,95
NFL POWERPLAY HOCKEY '98... 84,95
NINJA... 89,95

ANGEBOTE DES MONATS
inkl. orig. Sony CD-Case
solange Vorrat reicht!

HERCULES - PLATINUM
(NOV) (PSX) 49,95
Special Edition (inkl. orig. Sony CD-Case)
solange Vorrat reicht!

EXTREME G
(N64) 49,95
TUROK
(N64) 49,95

D.O.T. (OKT)... 89,95
PERIHELION (NOV)... 89,95
PET IN TV (OKT)... 79,95
POINT BLANK... 79,95 / INKL. GUN 154,95
PREMIER MANAGER '99 (NOV)... 79,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF (NOV)... 89,95
PSYBADECK (NOV)... 89,95
PULSE (=DEPTH, FLUID)... 79,95
R-TYPE (SEPT)... 79,95
RAIS ATACK (NOV)... 89,95
RE STUNT DOCTOR (NOV)... 89,95
inkl. orig. Sony CD-Case
solange Vorrat reicht!

die erstenBesteller erwartet
eine kleine Überraschung

die erstenBesteller erwartet
eine kleine Überraschung

die erstenBesteller erwartet
eine kleine Überraschung

die erstenBesteller erwartet
eine kleine Überraschung

die erstenBesteller erwartet
eine kleine Überraschung

Nintendo 64
NINTENDO 64... 249,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD
UND AV-SCART-KABEL
ANTENNENKABEL... 39,95
ANTENNENKABEL - ORIGINAL... 49,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN)... 59,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS... 49,95
JOYTECH VERLÄNGERUNG JOYTECH... 14,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL... 139,95
(FÜR PSX, N64, SAT) (INKL. PEDALE)
MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIG... 34,95
MEMORY CARD 1 MEG... 26,95
MEMORY CARD 8 MEG... 59,95
RUMBLE PAK - ORIGINAL... 34,95
RUMBLE PAK - JOYTECH... 19,95
RUMBLE PAK JOLT (INKL. MEM. IMAGE) 39,95

die erstenBesteller erwartet
eine kleine Überraschung

TUROK 2 (NOV) (N64)
(dt.) 88,88 / (engl.) 99,95

1080 SNOWBOARDING... 89,95
AIR BOARDER 64... 119,95
ALL STAR TENNIS '99 (NOV)... 109,95
BANJO UND KAZOOIE... 89,95
BIO FREAKS... 129,95
BODY HARVEST (NOV)... 99,95
BOMBERMAN HERO (OKT)... 89,95
BUST A MOVE 3 (DEZ)... 99,95
CHOPPER ATTACK... 129,95
CRUISING WORLD... 89,95
DIDDY KONG RACING... 89,95
DUAL HEROES... 129,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV)... 99,95
EXTREME G 2 (NOV)... 99,95
F1 WORLD GRAND PRIX... 89,95
FIGHTER'S DESTINY... 129,95
FORSAKEN... 119,95
F-ZERO X (NOV)... 89,95
G. A. S. P. (OKT)... 149,95
GEX 3D (OKT)... 129,95
GLOVER (NOV)... 89,95
GOEMON MYSTICAL NINJA... 129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION... 124,95
HOLLY WOODS (NOV)... 139,95
IGGY'S RECKIN' BALLS... 89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98... 99,95
KNIFE EDGE (NOV)... 109,95
LYLAT WARS (OHNE RUMBLE PAK)... 89,95

rechtzeitig vorbestellen!!!

ZELDA 64: OCARINA OF TIME
(DEZ) (N64) 109,95

MADDEN NFL '99 (OKT)... 119,95
MARIO KART 64... 89,95
MISSION IMPOSSIBLE... 99,95
NASCAR '99 (OKT)... 109,95
NBA COURAGE... 89,95
NBA JAM '98 (OKT)... 59,95
NBA LIVE '99 (NOV)... 109,95
NFL BLITZ (OKT)... 109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99... 94,95
NFL BREAKAWAY HOCKEY '99 (NOV) 94,95
OFFROAD CHALLENGE... 129,95
SPARS (NOV)... 109,95
SPACE STATION-SILKON V. (NOV)... 119,95
STAR WARS-ROGUE SQUAD (DEZ) 109,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS) (OKT) 109,95
SUPER MARIO 64... 89,95
SPELEBRATER SUPER MARIO 64... 24,80
TOP GEAR OVERDRIVE (NOV)... 119,95
TOP GEAR RALLY... 89,95
TUROK 2 - DT. VERSION (OKT)... 88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERS. (OKT) 99,95
TWISTED EDGE SNOWB. (NOV)... 109,95
WALIALE COUNTRY C.T. GOLF... 119,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98... 129,95
WOLF WARRIORS... 89,95
YOSHI'S STORY... 89,95
SPELEBRATER YOSHI'S STORY... 24,80
ZELDA 64 (NOV)... 109,95

1080 SNOWBOARDING
(N64) 89,95
F-ZERO X (NOV)
(N64) 89,95

BUCK BUMBLE (OKT)
(N64) 109,95
DEEP FEAR
(SAT) 89,95

Sega Saturn
SEGA SATURN MEGA ACTION SET... 333,-
BRUNDEGRAT 1 - THUNDERHAWK 2 - BLAZING
DAGONS - SHELISHOCK - BLAV MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG... 44,95
INFRAPAD 2 STCK ORIG... 59,95
LENKRAD ARCADE RACER... 139,95
6-PLAYER-ADAPTER... 19,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG... 39,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS... 49,95
BOMBERMAN (11-10 SPIELER)... 64,95
BURNING RANGERS... 89,95
DEEP FEAR... 89,95
HOUSE OF DEAD... 89,95 / INKL. GUN 119,95
NHL ALLSTAR HOCKEY '98... 79,95
PANZER DRAGON SAGA - 4 CDs... 89,95
RIVEN - MYST 2... 89,95
SEGA TOURING CAR... 89,95
SHINING FORCE 3... 89,95
SONIC JAM... 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION... 84,95
WORLD LEAGUE SOCCER... 89,95

TOP-SPIELE ZU
KNALLERPREISEN
NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN
BLAM MACHINEHEAD... 24,95
BLAZING DRAGONS... 19,95
CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIBT 14,95
CROC... 39,95
DARIUS 2... 19,95
FORMULA KARTS... 39,95
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
RAMPAGE WORLD TOUR... 39,95
REVOLUTION X... 9,95
SHELLSHOCK... 24,95
STARFIGHTER 3000... 19,95
THUNDERHAWK 2... 19,95
Z... 59,95

SONY PLAYSTATION
FRANKREICH '98... 44,95
GEX 3D... 49,95
LEMMINGS (NOV)... 44,95
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
PAID PINBALL - TIMESHOCK... 49,95
POWERBOAT RACING... 44,95
SKULL MONKEYS... 39,95
SPIDER... 39,95
TEST DRIVE 4... 44,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM... 69,95

PLATINUM-EDITION
ABE'S ODDYSEE (NOV)... 49,95
ALIEN TRILLOGY... 44,95
BUST A MOVE 2... 44,95
COMMAND & CONQUER... 44,95
CRASH BANDICOOT... 44,95
CROC (OKT)... 44,95
DESTRUCTION DERBY 2... 49,95
FORMEL 1 '96... 49,95
HERCULES (+CD-CASE) (NOV)... 49,95
INT. SUPERSTAR SOCC. PRO... 49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES
(INKL. CD-CASE) (NOV)... 49,95
MICRO MACHINES V3... 49,95
PANDEMONIUM... 49,95
PORSCHE CHALLENGE... 49,95
RAYMAN... 44,95
RESIDENT EVIL... 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION... 49,95
ROAD RASH... 44,95
SOVIET STRIKE... 44,95
TEKKEN 2... 49,95
TOCA TOURING CAR... 44,95
TOMB RAIDER... 49,95
TRUE PINBALL... 44,95
V-RALLY... 49,95
WIPEOUT 2097... 49,95
WORMS... 44,95

NINTENDO 64
BUST A MOVE 2... 49,95
EXTREME G - SPEC. EDITION... 49,95
FRANKREICH '98... 99,95
MULTI RACING CHAMP... 49,95
NFL QUARTERBACK CLUB '98... 49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY... 49,95
TUROK DINOSAUR HUNTER... 49,95

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL SERVICE: IHRE BIS 15.30
UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST 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.*

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

0049 / 85 17 37 77



z.B. mit der Animation der lebensechten Dinosaurier in Steven Spielbergs Kinohit "Jurassic Park" eindrucksvoll demonstriert. Die Zusammenarbeit der beiden Chips in der 64-Bit-Architektur und dem 4,5 Megabyte großen Rambus-Speicher ermöglicht Videospiele in einer Qualität, die noch vor zwei Jahren undenkbar schien.

Spiele wie "Banjo Kazooie", "1080° Snowboarding" oder "Zelda 64 - Ocarina of Time" reizen mit ihren Spezialeffekten und der unglaublichen Spieltiefe diese neuen Möglichkeiten immer mehr aus, ohne jedoch an die Grenzen der Hardware zu gehen.

Die Nintendo-Fans können sich in den dreidimensionalen Spielwelten völlig frei bewegen, sich fast alle erdenklichen Kamerapositionen aussuchen und auch Spielfiguren stufenlos heranzoomen, um sie zu betrachten. All das passiert nahezu ohne technische Probleme bei der Kameraführung und ohne Abstriche in der Optik. All das vermittelt den Spielern den Eindruck, nicht nur vor einem Spielgerät zu sitzen, sondern selbst in der Virtual Reality zu sein.

Zur absoluten Realitäts-

nähe der vom Nintendo 64 generierten Spielwelten trägt nicht zuletzt die extrem hohe Bildauflösung bei, die sich von 320 x 240 auf 640 x 480 Bildpunkte steigern läßt; sie ist also größer als bei einem normalen Fernsehbild. Das Nintendo 64 ist damit auch für die HDTV Zukunft bestens gerüstet. Darüber hinaus kann die Konsole ca. 2 Millionen verschiedener Farben darstellen, wodurch Wasser, Nebel oder Rauch in den Spielen absolut realistisch erscheinen, da das Gerät die Transparenz einzelner Bildpunkte genau berechnen kann. Die Kombination einiger der technisch ausgereiftesten Grafikfunktionen räumt mit den Schwächen bisheriger Videospiel-Systeme gnadenlos auf. Z-Buffering verhindert das Phänomen, daß neue Objekte plötzlich auf dem Schirm erscheinen. Statt dessen werden sie, wie es auch in der Realität stattfindet, immer klarer erkennbar, je näher man kommt.

Der sogenannte Treppeneffekt, also das abgeackte Darstellen von Gegenständen oder Spielfiguren bei näherer Betrachtung wird durch die Technik des "Anti-Aliasing" verhindert. Es werden vollkommen fließende und natürliche Bewegungsab-

läufe dargestellt.

Texture-Mapping ermöglicht die perspektivisch korrekte Darstellung der Objekte in jeder Bewegungsphase, da sich alle Spielfiguren und Gegenstände aus einer Unzahl regelmäßiger Polygone zusammensetzt. Daß diese dadurch relativ leicht zu berechnen sind beweist die Tatsache, daß eine Großaufnahme von Mario im gleichnamigen Spielehit aus sage und schreibe ca. 1.500 solcher Teile besteht. Mit Hilfe dieser Technik legt das Nintendo 64 die Objektoberflächen (Texturen) perspektivisch genau auf die Polygone.

LEXIKON

Ob Anti-Aliasing oder Z-Buffering - wenn sich Videospiel-Profis über das Nintendo 64 unterhalten, klingt das für Außenstehende wie reines Fach-Chinesisch. Um die Geheimnisse um diese Sprache - und um das technische Wunderwerk von Nintendo - ein wenig zu lüften, werden die wichtigsten technischen Begriffe im Folgenden kurz erläutert.

Alias Power Animator

Ein Softwarepaket, das vor allem von der Filmindustrie für Spezialeffekte genutzt wird, um realistische 3D-Oberflächen zu erzeugen und zu animieren. Es sorgte z.B. in Terminator II und Jurassic Park für Effekte, die Filmgeschichte gemacht haben. Die spezielle Nintendo 64-Version des Softwarepaketes nennt sich Project Reality Development System (PRDS).

Anti-Aliasing

Eine Art Weichzeichner-Technik mit der die eckigen Ränder digitaler Bilder natürlicher gestaltet werden. Dazu werden die einzelnen Pixel (Bildpunkte) entlang der Objektränder so eingefärbt, daß sie einer

Mischung der Farben aller angrenzenden Pixel entsprechen. Anti-Aliasing verhindert also den sogenannten Treppeneffekt aber auch das Flackern von strukturierten Objekten im Hintergrund der Spiellandschaft.

Bilineare Interpolation

Eine Technik, mit deren Hilfe Oberflächen realistischer dargestellt werden können. Hierzu werden die Farben nebeneinander liegender Pixel so gemischt, daß der Eindruck einer strukturierten Oberfläche entsteht.

CPU

Abkürzung für Central Processing Unit, den Zentralprozessor.

Er ist das Herzstück, der Hauptrechner jedes Computers. Je schneller eine CPU rechnen kann, um so schneller können Spiele auf dem Bildschirm ablaufen. Die CPU des Nintendo 64 ist ein 64-Bit MIPS RISC Prozessor. Er arbeitet mit einer Taktfrequenz von 93,75 Mhz, ist rechnerisch also etwa 6 mal so schnell wie die CPU einer 32-Bit-Konsole.

Controller Pak

Ein Speichermodul, das in jeden Controller des Nintendo 64 gesteckt werden kann. Mit ihm lassen sich Spielstände und Rekorde speichern, aber auch Ei-

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 STÄNDIG
NUR 1.790,- TOLLE
ANGEBOTE**

**PLAYSTATION-
SPIELE
AB 249,-
RIESENAUSWAHL**

BARANKAUF!

**CASS. VERKAUF VERLEIH
ab 99,- ab 20,-/KAL.Tg**

AUCH AUF TAUSCHKASSETTEN:

6 MONATE VOLLGARANTIE

**MITTEL
GESCHOSS
TOP
20**

Tel.Nr: 9829467

**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

genschaften, die einzelne Spiel-Charaktere oder -Mannschaften im Laufe der Zeit erworben haben. Mit dem Controller Pak können Spieldaten also auch außerhalb von Konsole oder Kassette gespeichert werden.

64DD

Arbeitsname für das zukünftig verfügbare Diskettenlaufwerk zum Nintendo 64. Die Diskette wird 64 Megabytes an Informationen speichern können. Gegenüber der CD-ROM bietet sie den Vorteil, daß sie sowohl beschreiben, als auch gelesen werden kann und um ein Vielfaches schneller ist.

Dithering

Mit Hilfe dieser Technik wird die Fabqualität digitaler Bilder wesentlich verbessert. Sie macht mehr Farben sichtbar, als tatsächlich zum Bildaufbau verwendet wurden. Dadurch wird Speicherkapazität gespart.

Gouraud Shading

Ein mathematischer Algorithmus, der bei der Berechnung zur Schattierung von Polygonen eingesetzt wird. Bei einer Figur, bestehend aus einer Vielzahl von Polygonen, würde ein konstanter Schattierungsalgorithmus starke Schattenwellen überall dort hervorrufen, wo sich die Schattierung schnell verändert (z.B. bei gekrümmten Oberflächen). Das Gouraud Shading minimiert diese Welleneffekte, indem es die Intensitätswerte angrenzender Polygone angleicht.

LOD-Management mit Z-

Buffering
Diese Fähigkeit macht Schluß mit ruckartig auftauchenden Objekten auf dem Bildschirm, dem sogenannten Pop-Up-Effekt. In einem Rennspiel z.B. tauchen Häuser, Bäume usw. nicht mehr unvermittelt auf. Vielmehr nehmen die Einzelheiten der Landschaft - genau wie in der Realität - beim Annähern allmählich schärfere Konturen an.

MIP Mapping

Mit dieser Technik werden sich bewegende Strukturen realistischer gestaltet. Dabei werden die Oberflächen der Objekte, je nach Abstand des Betrachters, immer neu berechnet. Dies verhindert, daß Bildobjekte, von nahem betrachtet, aus riesigen Pixeln bestehen.

MIPS

Ein Kürzel für Millions of Instructions Per Second, eine Maßeinheit für die Leistungsfähigkeit eines Prozessors.

Multiprocessing

Die Fähigkeit eines Systems, verschiedene Vorgänge mit mehreren Prozessoren simultan zu berechnen.

Perspective-Corrected Texture Mapping

Durch die Berücksichtigung von räumlicher Perspektive können realistischer wirkende Objektoberflächen (Texturen) geschaffen werden.

RAM / ROM

Im Random Access Memory oder Arbeitsspeicher werden Informationen sowohl gelesen, als

auch gespeichert. Einem Kurzzeitgedächtnis vergleichbar, bleiben Daten im RAM nur solange erhalten, wie das Gerät eingeschaltet ist. Im Gegensatz dazu behält ein ROM-Speicher die Daten dauerhaft. Wie die Spielmodule werden jedoch ROM-Speicher nur einmal beschrieben und können dann nur noch gelesen werden. Daher der englische Name Read Only Memory. Das Nintendo 64 hat einen Arbeitsspeicher von 4 Megabytes. Die Spielmodule haben eine Kapazität von 4, 8 oder 12 Megabytes ROM.

Rumble Pak

Ein weiteres Modul, das in den Controller eingesetzt werden kann und Videospiele erstmals fühlbar macht. Bewegungen aus dem Spiel - z.B. Vibrationen eines Fluggeräts oder eines Rennwagens, der über eine holprige Strecke fährt - überträgt der Rumble Pak auf den Controller und damit auf die Hand des Spielers.

Texture Mapping

Die Grundidee hinter dieser Funktion ist, Details durch aufgebrachte (gemappte) Muster darzustellen. Das Nintendo 64 legt die Objektoberfläche - z.B. das digitalisierte Foto einer Marmorfläche - perspektivisch genau auf die Polygone, aus denen sich alle Objekte im Videospiel zusammensetzen. Damit treten keine Verzerrungen des 3-D Objekts auf. Außerdem werden weit weniger Polygone zur Berechnung eines Objektes benötigt.

Transparenzeffekt

Mit Hilfe des Alpha-channels im Nintendo 64 kann jeder Pixel unterschiedlich transparent angezeigt werden, was die realistische Darstellung von Nebel, Wasser, Explosionen oder Rauch ermöglicht.

Trilinear-MIP-Mapping

Damit wird eine künstliche Unschärfe erzeugt, so daß Objekte, die in den Vordergrund kommen, sich nicht mehr in grobe Pixel auflösen.

Z-Buffer

Eine Technik, mit der für jedes Pixel eines Bildes dessen Distanz zum Betrachter (Z) gespeichert wird. Somit kann bei jeder Bewegung bestimmt werden, wie sich die Objekte im Verhältnis zum Betrachter verändern müssen und welche noch im Bild zu sehen sind.

All diese Techniken erfordern ständig äußerst präzise Berechnungen, die das Nintendo 64 in einem Tempo bewältigt, zu dem herkömmliche CD-ROM gestützte Konsolen einfach nicht fähig sind. Erst die große Geschwindigkeit des Rechners ermöglicht rasche Interaktionen und schnelle Spielabläufe, die allesamt ja erst den Reiz eines Videospiels ausmachen. Den einzigen Vorteil, den CD-ROM gestützte Konsolen haben, nämlich die höhere Speicherkapazität, wird bei keinem noch so ausgefeilten Spiel bisher benötigt.

Für Begeisterung beim Nintendo 64 sorgt auch das Controller Pak, das dem Spieler das Sichern

seiner Spielstände direkt auf dem Pak ermöglicht und so auch das "Mitnehmen" so mancher Teamzusammenstellungen zur Konsole eines Freundes ermöglicht. Bestimmte Erfahrungen oder Stärken gehen auch außerhalb des eigenen Spielsystems nicht mehr verloren.

Ein weiterer, für den Spielspaß durchaus maßgebender Punkt ist das Rumble Pak, das den

Spieler seine Aktionen auf dem Schirm nicht nur sehen, sondern auch spüren läßt. Lylat Wars war das allererste Spiel, das den Rumbler unterstützt hat und es sind bisher zahllose weitere Games erschienen, die Vibrationen direkt in die Spielhand des Zockers übertragen.

Technisch ist das Nintendo 64 der Konkurrenz weit überlegen und durch die stattfindende Soft-

wareoffensive wird man nicht nur in puncto Qualität, sondern auch im Bereich der Quantität gewaltig Boden gutmachen. Shigeru Miyamoto, der Vater von Mario 64 und auch Zelda 64 - Ocarina of Time, genannt das "Mastermind" (ein Interview mit dem König der Videospiele findest du ebenfalls in diesem Nintendo-Special), sagte aus, daß die bisher präsentierten Games noch lange nicht an die Gren-

zen der Hardware des Nintendo 64 gestoßen seien, sondern daß die Programmierer die Fähigkeiten der Konsole noch wesentlich weiter ausreizen könnten und dies in der Folge sicher auch tun werden. Die virtuelle Welt des Nintendo 64 bietet durch seine überragende Technik also noch auf Jahre hinaus Raum genug für Überraschungen, Sensationen, Spaß, Spannung und Abenteuer.

Die Nintendo Software-Offensive

Was kommt auf uns Spieler in den nächsten Wochen zu?

Die eherne Regel der Branche:

Iwer die besten Spiele anbietet, macht am Ende auch das Rennen bei den Konsolen"

bestätigt sich zur Zeit wieder einmal am Nintendo 64. Die Qualität und die enorme Spieltiefe der Games haben dem revolutionären 64-Bit-System zu seinem durchschlagenden Erfolg verholfen, denn alleine in Deutschland wurden in nur einem Jahr 800.000 Geräte und 2,5 Millionen Spiele verkauft. Zur Zeit entdecken immer mehr Jugendliche

und Erwachsene die Vorzüge des Nintendo 64 für sich, was am wachsenden Angebot an Games und deren großteils hervorragender Qualität liegt. Die Spieler identifizieren sich mit der Software und sind mit ihr vollends zufrieden. Und im zweiten Halbjahr 98 hat Nintendo eine Software-Offensive gestartet, die uns bereits jetzt eine Fülle neuer Games beschert hat; bis Jahresende wird das Angebot an Spitzenspielen noch einmal kräftig erweitert.

Hans Strahler, Mitglied der Geschäftsleitung von Nintendo of Europe erläutert das Erfolgskonzept des Marktführers:

"Für uns ist die Software-Vielfalt das A und O - Vielfalt im Spieleprogramm und Vielfalt in jedem einzelnen Spiel". Für die nächsten Wochen kündigt Hans Strahler das größte Produkt-Line-Up in der Firmengeschichte von Nintendo an. Für die Videospiele-Fans heißt das: jede Menge neuer Blockbuster-Titel noch in diesem Jahr oder zu Beginn 1999.

Dazu gehören Games wie: "Twelve Tales: Conquer 64" (ein irrwitziges Comic Jump 'n Run mit den beiden Eichhörnchen Conker und Berry, die in der Welt der Tiere jede Menge Abenteuer zu bestehen haben. Die Darsteller bestechen durch trickfilm-ähnliche Animationen und die witzige, situationsbedingte Mimik. Unterstützt durch das Rumble-Pak wird sich das Game noch vor Weihnachten zum Megahit entwickeln), "Zelda 64 - Ocarina of Time", das ungemein spannende Action-Adventure (siehe Preview), oder auch "Turok 2", das gra-

fisch wohl aufwendigste Videospiel der Geschichte, sowie "F-Zero X", dem nachgesagt wird, es könnte sich um das schnellste Rennspiel aller Zeiten handeln. All diese Games, deren Vorberichte du auf den nächsten Seiten findest, werden zu einem noch nie dagewesenen Weihnachtserfolg für das Nintendo 64 führen.

Und am Nachschub wird bereits jetzt kräftig gearbeitet. Zur Zeit entwickeln alle renommierten Software-Häuser neue Nintendo 64 Titel; z.B. Konami, Rare, Acclaim, Electronic Arts, Infogrames und UBI-Soft. Sogar Psygnosis, bisher immer ein Exklusiv-Produzent für die PlayStation startet mit "Wipeout" auf dem Nintendo 64 und wird hier zeigen, was die Programmierer draufhaben. Alle neuen Titel sind Teil der größten Produktoffensive in Nintendos Firmengeschichte und zu Weihnachten 1998 werden wieder Millionen Nintendo 64 Fans vor der Wahl stehen.



Ein Interview mit Shigeru Miyamoto

Nintendos PR-Agentur ABC war so freundlich, uns ein Interview mit "Mastermind" Shigeru Miyamoto, dem Chef-producer von Zelda 64 - Ocarina of Time zur Verfügung zu stellen, da der Meister für Interviews aufgrund der Endproduktion des Games persönlich nicht zur Verfügung stehen kann.

Was für Basketballfans Michael "Air" Jordan, das ist für die Gemeinde der Videospieler ein Japaner mit Beatles-Mähne und Tausenden von Ideen: Shigeru Miyamoto, der Meister der Videospielszene und Mastermind hin-



vor allem auf die richtige Zusammensetzung ankommt, auf die Gewichtung der verschiedenen Elemente. Mein Erfolgsrezept ist, daß 70 Prozent daraus bestehen, daß der Spieler Aufgaben zu erfüllen hat, und die restliche 30 Prozent Geheimnisse

Baum davor abbrennt. Oder die Suche nach dem Eingang zu einem Palast, wie in The Legend of Zelda - A Link to the Past, wo Link zunächst die Lichtwelt betreten muß, um dann mittels des magischen Spiegels an der richtigen Stelle in der

Miyamoto:

Bei Super Mario 64 war ich sozusagen der Regisseur des Spiels, diesmal bin ich der Produzent. Es gibt für The Legend of Zelda - Ocarina of Time vier Personen, die in unterschiedlichen Bereichen sozusagen Regie führen.

Können Sie uns etwas zum Umfang des Spiels sagen und dazu, wie lange man in etwa spielen kann?

Miyamoto:

Das ist schwer zu sagen, denn die Spieldauer hängt sehr stark von jedem Spieler und dessen individuellem Geschick ab. Es ist mindestens so

Thema: Zelda 64- Ocarina of Time

ter so faszinierenden Spielen wie Super Mario 64, Lylat Wars und natürlich dem großen Fantasy-Epos um Link und Zelda. Mit The Legend of Zelda - Ocarina of Time hat Miyamoto einmal mehr bewiesen, daß er den Beinamen Mastermind nicht umsonst trägt. Und auch diesmal ist ihm - als Producer - ein wirklicher Meilenstein gelungen, ein Spiel, das erneut Zeichen setzen wird!

Was ist Ihrer Meinung nach das Geheimnis eines großartigen Spiels, was zeichnet es aus?

Miyamoto:

Ich denke, daß es dabei

und Rätsel sind, die es zu erforschen bzw. zu lösen gilt. Das kann ein versteckter Eingang sein, der zu einem Labyrinth führt (wie im ersten Zelda-Spiel), und den man erst entdeckt, wenn man den

Schattenwelt zu landen.

Worin sehen Sie die größten Unterschiede, wenn Sie Super Mario 64 und The Legend of Zelda - Ocarina of Time vergleichen?



umfangreich wie The Legend of Zelda - A Link to the Past, aber der Spieler hat sehr viel mehr Möglichkeiten, sich frei zu bewegen und selbst abgelegene Ecken und ferne Orte in der Oberwelt zu erforschen. Über den Daumen gepeilt schätze ich jedoch, daß versierte Spieler mindestens 40 Stunden benötigen, dieses Abenteuer durchzuspielen.

Sie haben ein spezielles Studio für Motion Capturing eingerichtet?

Miyamoto:

Ja, und wir haben es mehrfach um- und ausge-

FLASHBACK

1090 Wien, Nußdorferstraße 77

Tel./Fax: 310 55 62

Email: cats@ping.at

VIDEO GAMES

Geschäftszeiten:

Mo-Fr

12-18³⁰

Sa

10-17

VERKAUF * ANKAUF * TAUSCH

N64

1080 Snowboarding	699,-
Bio F.R.E.A.K.S.	799,-
Buck Bumble	899,-
Chopper Attack	899,-
F1 - World Grand Prix	799,-
F-ZERO X	699,-
Mission Impossible	799,-
Mortal Kombat 4	799,-
Tonic Trouble	899,-

PSX

5th Element	599,-
Abe's Exodus	699,-
Breath of Fire 3	699,-
Constructor	699,-
C3 Racing	699,-
FIFA 99	699,-
Final Fantasy Tactics	a.A.
Medievil	699,-
Metal Gear Solid Premium Package (JAP)	a.A.
Moto Racer 2	699,-
Nascar 99	699,-
NBA Live 99	699,-
NHL 99	699,-
O.D.T.	699,-
Small Soldiers	699,-
Testdrive 5	699,-
TOCA 2	699,-
Tiger Woods 99	699,-
Victory Boxing 2	499,-

SATURN

Bubble Symphony (JAP)	999,-
Deep Fear (PAL)	899,-

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 telefonisch!

ACHTUNG!

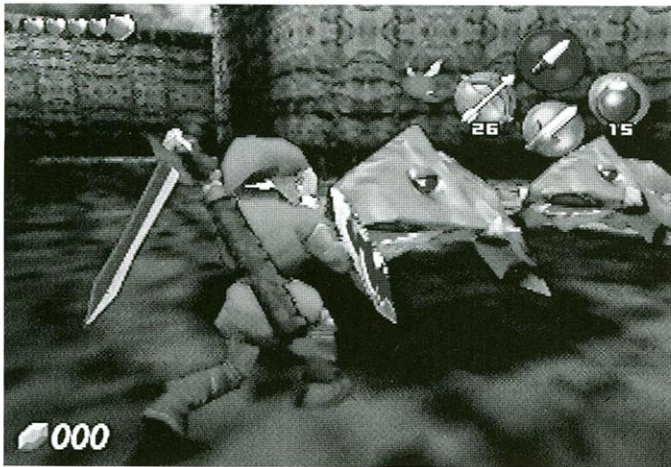
9. Bezirk Kurzparkzone

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!!!



baut. Sogar die Szene, in der Link eine Schatzkiste öffnet, wurde mit Motion Capturing aufgenommen. Anmerkung: Außerdem wurde das FMCG-Verfahren (Full Motion Computer Graphics) genutzt, um noch realistischere Bewegungsabläufe zu programmieren. Zusammen mit dem Motion Capturing-Verfahren sind uns mit Sicherheit beeindruckende Bewegungsabläufe gelungen. Wir haben extra ein künstliches Pferd im Studio aufgebaut!

Wer war Link bei diesen Aufnahmen?

Miyamoto:

Wir hatten einen Profischauspieler für diese Szenen. Außerdem haben wir für die Schwertkämpfe Stunt-Profis engagiert, und zwar Samurai-Schwertkämpfer aus einem Vergnügungspark in der Nähe von Kyoto.

Was war die größte technische Herausforderung bei der Entwicklung?

Miyamoto:

Eine der größten Herausforderungen war die Darstellung der realistischen Lichteffekte, Bewegungsabläufe und Oberflächentexturen. Das ist notwendig, um ein visuell ein-

drucksvolles und ausdrucksstarkes Spiel zu programmieren. Nehmen wir zum Beispiel die Kapuze von Link, die sich beim Reiten und Laufen bewegt, oder das schimmernde Fell von Links Pferd Epona. Dies alles so authentisch wie möglich zu programmieren war wirklich eine der größten Herausforderungen! Aber ich möchte das Gewicht gar nicht so sehr auf die technischen Aspekte des Spiels legen: Vielmehr hoffe ich, daß wir mit dem neuen Zelda-Abenteuer eine ganz eigene, phantastische Welt erschaffen haben, in die man als Spieler förmlich eintauchen kann. So kommt übrigens noch ein anderer Aspekt zum Tragen: Im Spielverlauf ist es oft wichtiger, viele Charaktere zu treffen - die Storyline ist mitunter gar nicht so ausschlaggebend.

Action ist übrigens auch ein bedeutender Faktor! Denn für komplexe Moves und Aktionen sollten nur wenige Knöpfe benötigt werden, die Bedienung muß so einfach wie möglich sein. In The Legend of Zelda - Ocarina of Time ermöglichen wir dem Spieler die Belegung der C-Knöpfe weitgehend den persönlichen Vorlieben anzupassen. Das heißt, daß Waffen oder magi-

sche Gegenstände mit beliebigen C-Knöpfen aufgerufen werden können.

Wird Magie eine große Rolle in diesem Abenteuer spielen?

Miyamoto:

Sicherlich, denn Magie macht ja einen guten Teil der mystischen Atmosphäre eines solchen Spiels aus. Es werden verschiedene magische Waffen und Gegenstände zur Auswahl stehen, die man auf einem Item-Bildschirm anwählen kann. So wird es auch möglich sein, den Bogen mit magischem Feuer zu versehen - und schon kann Link Feuerpfeile abschießen!

Wird Link sprechen



können, also eine Stimme haben?

Miyamoto:

Ich denke, daß Geräusche und Töne in den Welten weit wichtiger sind. Natürlich brauchen wir Soundeffekte, wenn Link überrascht ist oder erschrickt. Soundeffekte waren also wichtiger als Sprache, und daher wird Link auch nicht sprechen.

Wie kann Link seine Emotionen ohne Sprache ausdrücken?

Miyamoto:

Da haben wir Link viele

Fähigkeiten mit auf den Weg gegeben: Er kann mit den Augen zwinkern, erstaunt schauen, entsetzt sein und vieles mehr.

Der Attention Mode mit dem Z-Trigger ist wirklich beeindruckend: Die Fee, die Link begleitet, warnt ihn, wenn er bedroht wird. Nähert sich ein Gegner von hinten, muß man nur den Z-Trigger betätigen, und Link dreht sich sofort in Richtung des Angreifers. Das ist wirklich genial!

Miyamoto:

Danke! Es war auch eine Menge Feinarbeit beim Programmieren nötig, bis wir diese Aktion nach unseren Vorstellungen verwirklichen konnten.

Wieviele Personen haben an The Legend of Zelda - Ocarina of Time mitgewirkt?

Miyamoto:

Vierzig bis fünfzig Personen - die größte Entwicklergruppe, die je an einem Projekt gearbeitet hat! Außerdem haben wir beim Programmieren mit einem weiteren Unternehmen eng zusammengearbeitet. Wenn ich diese Leute dazu zähle, waren es rund 120 Personen, die an der Verwirklichung des neuen Zelda-Abenteuers mitgewirkt haben.

F1-World GP zum MITMACHEN

Nintendo schlägt wieder einmal mit einem grandiosen Event und phantastischen Preisen zu. In ganz Österreich finden zur Zeit die ersten Rennen um den Hauptpreis statt.

F1 World Grand Prix ist die Grundlage für diese Veranstaltung, bei der die Teilnehmer in ganz Österreich auf Nintendo 64-Displays den großen Preis von Österreich auf dem A1 Ring in Spielberg fahren müssen. Die Spielermüssen im Training eine Fahrerlizenz erlangen, also eine Streckenzeit von maximal 1 Minute 17 Sekunden erreichen.

Es werden auf Großbildleinwänden 4 Runden auf dem A1 Ring gedreht, die schnellste Runde wird gewertet.

In Zusammenarbeit mit den entsprechenden Privatradios in den Bundesländern wird da also ein ganz gewaltiges Spektakel aufgezogen, bei dem auch jedesmal ein Formel 3000 Rennauto zu bestaunen ist.

Die Moderatoren tragen Rennoveralls mit Nintendo und F1 Logos und werden für dementsprechende Stimmung sorgen.

Jeder Teilnehmer erhält einen Nintendo Schlüsselanhängler im Controller-Design mit integrierter Uhr.

Der Tagessieger bekommt eine trendige G-Shock Uhr von Casio, hingegen der Wochensieger bereits ein Snowboard aus dem bekannten Hause Oxygen.

Der Teilnehmer, der die beste Rundenzeit aller österreichischen Spieler herausfährt, der gewinnt den Hauptpreis, 1 Wochenende für 2 Personen in Monte Carlo anlässlich des Formle 1 Grand Prix im nächsten Jahr.

Wieder einmal zeigt Nintendo, was sie auf dem Veranstaltungssektor draufhaben und es lohnt sich in jedem Fall, bei dieser Competition mitzumachen.

Die Termine und Veranstaltungsorte

28.-31. Oktober
Europapark in Salzburg

4.- 7. November
Libro/DZ, Wien

(beide schon gelaufen)

11.-14. November
Cosmos in Graz

18.-21. November
Libro/Plus City, Linz

25.- 28. November
Libro/Anichstraße
Innsbruck

1080° - Das ultimative Spektakel

Wer 1080° Snowboarding jemals gespielt hat, der wird die einfache Steuerung, die hervorragende Grafik und die spektakulären Jumps und Grabs lieben.

Nun können sich alle Spieler mit den besten Österreichs messen, denn Nintendo hat auch mit diesem Game einen Riesenevent aufgezogen.

Es werden Einzelrennen auf dem Kurs "Forest" gefahren, die beste Zeit und die meisten Punkte bei den Grabs und Jumps werden zu einem Score aufgerechnet. Auf jeweils 2 Nintendo 64 Displays fahren die Spieler um die außergewöhnlichen Preise.

se. Da wird die Post abgehen und ich kann nur jedem Snowboard-Freak raten, zu den entsprechenden Events zu kommen, mitzumachen und einen der Preise einzuhelmsen.

Pro Veranstaltung gibt es zu gewinnen:

3. Platz

1 x 1080° Snowboarding
das Game

2. Platz

1 Nintendo 64 Konsole

1 Platz

1 Wochenende in Wien mit VIP Card zum Soul City Event und Teilnahme am großen Nintendo Soul City Finale

Das Finale findet am 31.12.1998 in Wien im Rahmen der 2. Soul City Vienna statt. Die 6 Finalisten spielen auf der Hauptbühne über eine Großleinwand um den Titel "Nintendo Virtual Soulman" und den Superhauptpreis! Was genau zu gewinnen sein wird, das stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest, aber ihr könnt euch sicher sein, daß sich Nintendo in diesem Punkt sicher nicht lumpen lassen und mit einem Mörder-Preis auffahren wird.

Wir selbst sind gespannt, was sich bei diesen Events abspielen wird sind vorort und berichten selbstverständlich weiter darüber.

Die Termine und Veranstaltungsorte

25./26. Oktober
Intersport Opening
Kaprun/Kitzsteinhorn

7./8. November
Swatch Boarder X Open
Sölden/Rettenbachf.
(beide schon gelaufen)

21. November
IQ First Year Party
Wien

28./29. November
Grazer Snowboard Open
Schladming/Planai

5./6. Dezember
Snowboard Revue Test
Stubai Gletscher

19. Dezember
Jump 4 SoulCity
Haus i. Ennstal

The Mix of N64 Tips & Tricks

F-1 WORLD GRANDPRIX

Gold Racer:

Die CPU Flitzer verschwinden schon in der ersten Rauchwolke am Horizont? Mit dem goldenen Rennwagen holt Ihr sie ein. Klickt euch in den "Exhibition"-Modus, wählt den Williams-Renault-Fahrer und gebt via Analogstick den Nachnamen Pyrite ein. Klickt Euch zurück in den Titelschirm und der goldene Fahrer erscheint in den Modi "Exhibition", "Time-Trial" und "2 Player".

Hawaii:

Das Rennfahrerleben streßt Euch und Ihr scuht die Ruhe von Strand und Meer?

Wählt im "Exhibition"-Modus den Williams-Fahrer und gebt mit dem Analogstick als Nachnamen: Vacation ein. Klickt Euch zurück in den Titelschirm und Ihr findet eine Rennbahn nach dem europäischen Grand Prix. Silver-Racer: Auch den Silbernen Flitzer shaltet Ihr mittels des obigen Verfahrens frei. Diesmal gebt Ihr als Nachname des Williams-Fahrers Chrome an und der glänzende Raser versüßt Euch das Leben im Zeitrennen, Zweispieler- und Turniermodus.

ISS 64

Hund:

Ihr wollt den Schiedsrichter in einen Hund verwandeln?

Gebt im Titelschirm die Tastenkombination ein:

Oben,Oben,Unten,
Unten,Links,Rechts,Links
,Rechts,A,B

Allstar-Team:

Für das Allstar-Team gebt Ihr im Titelschirm die Tastenkombination:

Oben,L,Oben,L,Unten,L,
Unten,L,Links,R,Rechts,
R,Links,R,Rechts,R,B,A

Riesenköpfe

Funktion: Die Köpfe der Spieler werden riesig. Ausführung: Im Titelschirm sind folgende Knöpfe zu drücken:

C-OBEN, C-OBEN, C-UNTEN, C-UNTEN, C-LINKS, C-RECHTS, C-LINKS, C-RECHTS, B-KNOPF, A-KNOPF - anschließend Z-TRIGGER gedrückt halten und den START-KNOPF betätigen.

NEUE TEAMS Funktion:

Neue Teams werden anwählbar. Ausführung: Im Titelschirm sind folgende Knöpfe zu betätigen:

STEUERKREUZ OBEN, L-TASTE, STEUERKREUZ OBEN, L-TASTE, STEUERKREUZ UNTEN, L-TASTE, STEUER-

KREUZ UNTEN, L-TASTE, STEUERKREUZ LINKS, R-TASTE, STEUERKREUZ RECHTS, R-TASTE, STEUERKREUZ LINKS, R-TASTE, STEUERKREUZ RECHTS, R-TASTE, B-KNOPF, A-KNOPF, Z-TRIGGER (GEDRÜCKT HALTEN), START-KNOPF

OFFROAD CHALLENGE

Canjon:

Ihr wollt durch den geheimen Canjon brettern? Wechselt in die Streckenauswahl und drückt folgende Kombination: L+R+Oben Als bestätigung erklingt eine Glocke. Nun geht Ihr auf die El-Paso-Strecke, haltet den Z-Knopf gedrückt und betätigt den A-Knopf.

Flagstaff:

Auch den Flagstaff-Level dürft Ihr mit einer geheimen Kombination anwählen. Haltet in der Streckenauswahl die L-Taste gedrückt und betätigt Links auf dem Steuerkreuz. Nach der Glocke geht Ihr auf die Mojave-Strecke, haltet den z-Knopf gedrückt und betätigt den a-Knopf. Guadeloupe:

Wer diesen Level anwählen möchte, drückt im Streckenmenü die Knöpfe: R+Unten. Nach der Glocke geht Ihr auf die Vegas-Strecke, haltet den Z-Knopf gedrückt und betätigt den A-

Knopf.

Turbostart:

Wollt ihr die Konkurrenz schon zu Beginn mit einem Superstart abhängen? Gebt einfach im gleichen Augenblick Gas, in dem der Kommentator das Rennen mit dem hallenden "Go!" startet.

IGGY'S RECKIN' BALLS

Geheime Helden:

Ihr wollt mit dem geheimen Ballhelden zum Rennen antreten, seid aber zu faul alle Bahnen durchzuspielen?

Gebt meinen Code in der Charakterauswahl ein! Z A L R

NFL BLITZ

Cheat Codes:

Ihr wollt mit Rießenköpfen über den Rasen von Midway's Football-Spiel flitzen oder Eure Abwehrspieler verbessern? Braucht Ihr im Endspiel schnellere Recken oder wollt Ihr mit unbegrenztem Turbo dem Feind Furcht einflößen?

Gebt einfach folgende Codes im Matchup-Bildschirm ein.

Big Head =

2-0-3 Oben

Keine Namen =

1-0-2 Rechts

Quadratschädel =

0-4-0 Oben

Superblocker =

3-1-2 Links

Thick-Modus =

0-4-1 Unten

Zufallsspieler =
 1-1-5 Links
 Superpässe =
 2-5-0 Links
 Schräger Ball =
 0-5-0 Links
 Superflitzer =
 4-0-4 Links
 Superverteidiger =
 4-2-1 Oben
 Minitime =
 3-1-0 Rechts
 Unbergrenzt Turbo =
 5-1-4 Oben

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

Alley-Oop

Richtiges Zusammenspiel und die passende Tastenkombination sind der Weg zum Sieg.

Um den Feind mit einem Alley-Oop zu überraschen, muß einer Eurer Mitspieler frei in der Nähe des generischen Korbs stehen.

Drückt nun C Oben und anschließend die B-Taste

Bonusteam

Ihr wollt mit den geheimen Team Nintendo, Left Field und N64 antreten? Haltet ein in einem Pre-Season-Match die L-Taste gedrückt und betätigt den A-Knopf.

Nun klickt Ihr Euch zurück zu den Teams.

Replay

Um die Wiederholung zu variieren, haltet Ihr während des Replays den B-Knopf gedrückt.

Disco-Platz:

Für ein grooviges Match fehlt Euch noch die passende Beleuchtung? Geht in den Pausenmodus und drückt die Tasten:

A,C Oben,C Unten, Oben,
 C Unten,R,R,B,C
 Rechts,C Rechts,Z

NFL QUARTERBACK CLUB '98

Pässe:

Ihr wollt immer einem kompletten Paß werfen? Drückt einfach vor dem "Hut" fünf mal C Oben.

Geheimnachricht:

Habt Ihr die versteckte Nachricht für John Madden schon entdeckt? Tretet zum Match im Saint's Stadium von New Orleans an und geht in den Replay-Modus. Drückt Z für den Kamera-Modus und anschließend L, damit die Kamera aufsteigt. Rechts neben jeder Endzone findet Ihr die Nachricht.

Krankheitsfall:

Die faulen Spieler im Erste-Hilfe-Zelt sollen gefälligst wieder auf's Feld. Mit meiner Vitaminspritze sind Eure Jungs sofort fit: Nachdem ein Spieler verletzt wurde, wechselt Ihr in den Sub Players-Bildschirm und drückt den Reset All-Kopf.

Nun sind Eure Schützlinge wieder voll einsatzbereit. Dies funktioniert allerdings nur, wenn Ihr vorher niemand ausgewechselt habt.

FORSAKEN 64

Alle Missionen:

Ihr habt die Nase voll, nur Energieblöcken zu verteidigen und auf Weltraumparasiten zu ballern? Mit meinen Cheat könnt Ihr alle Missionen direkt anwählen! Schaltet Eure Konsole an und wartet bis

zum Titelbild ("Press Start").
 Nun gebt Ihr folgende Kombination ein:

A,R,Z,Oben,Oben,C
 Oben,C Unten, C Unten

Leben:

Habt Ihr schon einen Level mit Extraleben entdeckt?

Nachdem Ihr die Mission geschafft habt, kehrt Ihr immer wieder zurück, schnappt Euch das Leben und brecht die Mission ab. Sind ausreichend Extraleben beisammen speichert Ihr beim nächsten Savepoint!

Battle-Modus:

Mit meinen Missionen Cheat oben dürft Ihr gleichzeitig auch den Battle-Modus anwählen. Wer nicht mogeln möchte, bewältigt die Missionen "Death to the Invader" (Bronze), "Ranran" (Silber) und schließt "Balalas" für die Goldene und schwerste Herausforderung.

WCW VS NWO

Spirit:

Ihr wollt ohne viel Anstrengung in Rage geraten?

Um Euren Spirit-Level schnell zu erhöhen, folgt Ihr meinen Trick: Keilt

Euch! Im Pin Haltet Ihr auf dem Analogstick Oben gedrückt.

Der Gegner drückt Euch weiterhin zu Boden, Eure Spiritenergie steigt aber gewaltig!

Liegt Euer Gegenüber auf der Matte, dreht Ihr den Analogstick mehrere Male im Kreis:

Das Spiritmeter gewinnt so Energie hinzu.

Schwere Gegner:

Ihr seid einem der Muskelberge nicht gewachsen?

Eine Sonderregel verhilft Euch zum wohlverdienten Erfolg: Schleudert Euren Gegenüber zu Boden und pinnt ihn.

Sobald der Ringrichter mit dem Count beginnt, lasst Ihr ihn wieder los (R). Wiederholt dies drei Mal, dann ist der Gegner K.O.

Easy Escape:

Der Feind hat Euch im Schwitzkasten oder gar auf dem Boden festgenagelt? Rollt einfach den Analogstick im Kreis.

BOMBERMAN64

Geheime Arenen:

Funktion:

Weitere Arenen für den Mehr-Spieler-Modus.

Ausführung:

Im Spiel-Modus-Auswahlbildschirm ist sehr schnell hintereinander die Start-Taste zu drücken, bis eine Melodie erklingt. Vier zusätzliche Arenen können danach im Battle-Modus angewählt werden.

FRANKREICH 98

Soundeffekt:

Von den Standardsounds beim Torerfolg habt Ihr die Nase voll?

Für Eure persönliche Siegesfeier drückt Ihr nach dem Tor:

A,B,C Links oder C Unten

Quelle:

Internet / Cheatmodes

MÜLLER

VIDEOSPIELE

NINTENDO⁶⁴

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

ACHTUNG !

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

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

NINTENDO 64 1.790,-

BANJO - KAZOOIE 799,-	CHOPPER ATTACK 999,-
BUST a MOVE 3 899,-	SAN FRANCISCO R. 999,-
F - ZERO X 799,-	OFF ROAD CHALLENGE 999,-
AIRBOARDER 64 999,-	F 1 WORLD GR. PRIX 799,-
DUAL HEROES 999,-	MISSION IMPOSSOIBLE 899,-
LEGEND of ZELDA 899,-	NAGANO W. Olymp. 999,-
FIGHTERS DESTINY 999,-	1080 SNOWBOARDING 799,-
TUROC 2 S. o. Evil 899,-	INT. SUP. SOCCER 98 799,-

SONY PLAYSTATION

Jetzt mit Dual Shock Controller **1.790,-**

TOMB RAIDER 3 799,-	MORTAL KOMBAT 4 799,-
MEDIEVIL 699,-	THE FIFTH ELEMENT 699,-
TENCHU 799,-	STREETFIGHTER Coll. 799,-
BIO FREAKS 799,-	BREATH OF FIRE 3 799,-
CONSTRUCTOR 799,-	D. Nuk. Time to Kill 799,-
FORMEL 1 '98 799,-	SPYRO the DRAGON 699,-
TEKKEN 3 799,-	COMM. & CONQUER 3 799,-
O.D.T. 799,-	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

STAPPENERGEBNISSE WELLSFORD

TEAM	POS	SPIELER	ZEIT
	1	R. MAGNUS	02:55.44
	2	H. ROUANPERRA	02:56.52
	3	C. STEEN	03:01.12
	4	A. MCRAE	03:10.01
	5	D. GOMEZ	03:18.99
	6	K. ROSENBERG	03:20.52
	7	J. KRAUSE	03:28.91
	8	DEFAULT	04:16.55



WRC (ein Allradler) als hervorragender Allrounder herausgestellt, der auf fast allen Strecken der Welt exakt und schnell zu beherrschen ist. Hingegen ist der Wagen des Weltmeisters Colin Mc Rae, der Subaru Impreza, ein Gerät, das nur ganz, ganz schwer auf der Straße zu halten ist und unglaublich leicht ausbricht. Allerdings muß man dem Subaru extreme Geschwindigkeit zu gute halten, was wohl auch der Grund für den Erfolg des schottischen Rally-Piloten sein dürfte.

Hat sich der Spieler nun also für einen der acht anfangs anwählbaren Autos entschieden, kann's auch schon losgehen und das fahrerische Können, sowie die Reaktionsfähigkeit des einzelnen wird auf eine harte Probe gestellt. Rein steuerungstechnisch konnten wir an Colin Mc Rae Rally keine Fehler finden, wenn es auch oft sehr schwer ist, den Wagen im Bereich der Strecke zu halten und möglichst wenige, zeitraubende Überschlüsse zu produzieren. Die Schäden am Auto, die durch solche Unfälle

(und die werden speziell am Anfang nicht gerade selten vorkommen) kann man nach jeder zweiten Etappe reparieren lassen, wobei eine Stunde zur Verfügung steht. Hier werden Arbeiten an der Lenkung, dem Bremssystem, den Stoßdämpfern oder auch am Motor durchgeführt, die allerdings alle jede Menge Zeit benötigen. So muß der Fahrer Prioritäten setzen und sich genau überlegen, was am Auto unbedingt repariert werden muß und was noch ein Bißchen warten kann. Zögert man jedoch notwendige Reparaturen zu lange hinaus, dann wirkt sich das extrem negativ auf das Fahrverhalten des PS-Boliden aus und kann natürlich auch zu einem Leistungsverlust führen. In diesem Punkt ist also eine gehörige Portion Fingerspitzengefühl nötig, um die richtigen Entscheidungen zu treffen und durch Fehler in der Folge nicht verdammt viel Zeit auf der Strecke liegenzulassen. Das Game kommt, wie auch die PSX-Version gänzlich ohne Gegner aus und basiert nur auf dem Kampf gegen die

Uhr und die eigene fahrerische Unzulänglichkeit. Aber eben dieser Umstand und vorallem die unglaublich realistische Steuerung machen das Game zur größten Herausforderung, die es in diesem Genre am PC je gegeben hat.

Grafisch bietet Colin Mc Rae Rally allerdings nur mit 3D Beschleunigerkarte das Maximum, da allerdings wird das Spielerauge schon ganz gewaltig verwöhnt, die Etappen machen einen hervorragenden Eindruck und strahlen eine unheimliche Atmosphäre aus. Da macht Rallyfahren echt Spaß und wenn man die Sache dann noch gegen einen Freund spielt, dann scheint der Spielspaß überhaupt kein Ende zu nehmen.

Authentische Rallysimulation der absoluten Spitzenklassen mit zusätzlichen versteckten Autos, die noch mehr Power haben und teilweise ganz beachtliche Fahreigenschaften aufweisen. Spitze!

Thomas Gehringer



COLIN MC RAE RALLY

GRAFIK	91 %
SOUND/MUSIK	88 %
SPIELBARKEIT	92 %
MOTIVATION	90 %
STEUERUNG	92 %
HANDBUCH	85 %

GESAMTNOTE:

90 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

CODEMASTER

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA

02236-86-40-75

GENRE:

RALLY SIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 649,-

HARDWARE:

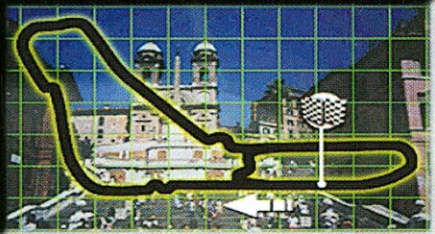
> PENTIUM 133, > 16MBRAM

20-510MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1-8

SPIELER(NETZ) SOUNDBLASTER KOMP., JOYPAD,

JOYSTICK, LENKRAD, DIRECT3D 3DFX, VOODOO2

F1 Racing Simulation



INFORMATIONEN DES LANDES

BEVÖLKERUNG : 57,2 M.
FLÄCHE : 294960 KM2
HAUPTSTADT : ROM
SPRACHE : ITALIENISCH

INFORMATIONEN DER STRECKE

5.770 KM - 53 RUNDEN

RUNDENREKORD
- QUALIFIKATION : 1'22"990
- RENNEN : 1'24"808

BESCHREIBUNG :
DIE SCHNELLSTE STRECKE DER SAISON.
NICHT ALLZU SCHWIER, ERFORDERT JEDOCH
EIN GUTES EINFÜHLVERMÖGEN BEIM FAHREN.



FAHRER 1 FAHRER 2

STROBEL
H

STANDARD

NATIONALITÄT
AUT

GEBURTSDATUM
6 12 1960

GEWICHT (KG) GRÖSSE (CM)
98 198

GP-DEBÜT 1991
GEFAHRENE RENNEN : 96
GP-SIEGE : 1
POLE-POSITIONEN : 1
ERZIELTE WM-PUNKTE : 118
BESTES ERGEBNIS IN DER
WELTMEISTERSCHAFT:
4. IN 1994 MIT 26 PUNKTEN

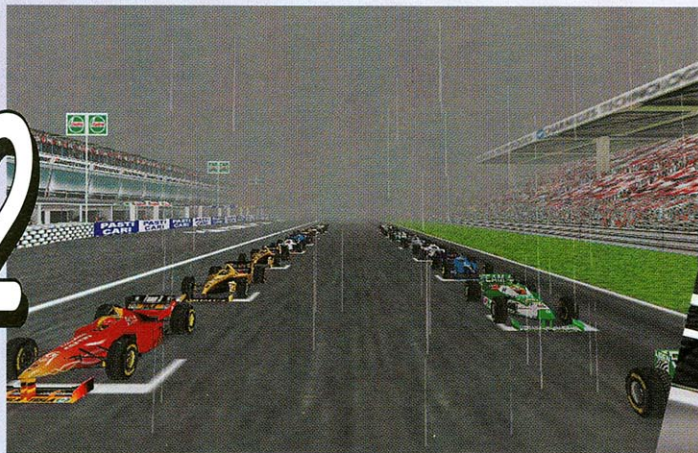
Kann der Nachfolger von F1 Racing Simulation in allen Bereichen überzeugen und wie sehr stört die fehlende FIA-Lizenz? Hat sich grafisch etwas verändert, konnten die Programmierer hier sogar noch zulegen und wie verhält sich die Steuerung? Antworten auf diese Fragen findest du hier.

Da haben sich die Herrschaften von UBI-Soft eine ganze Menge vorgenommen, wenn sie uns knapp ein Jahr nach Veröffentlichung der Formel 1-Referenz "F1 Racing Simulation" bereits das Nachfolgespiel präsentieren. Speziell aus dem Grund, weil doch Racing Simulation 2 keine offizielle FIA-Lizenz hat und somit auch keine echten Fahrer- und Markennamen auftauchen. Ein herber Schlag ins Gesicht, für all diejenigen, die auf das Flair des Formel 1 Zirkus Wert legen, ist dieses doch zu Beginn des Spiels völlig dahin. Phantasienamen nehmen den Platz der klingenden, wie Ferrari, Mc Laren Mercedes, Häkkinen (na endlich ist er Weltmeister!) oder Schumacher ein. Wir waren anfangs wirklich enttäuscht, der

leicht zu bedienende Editor jedoch hat uns wieder die Freude ins Gesicht geschrieben, denn da sind in wenigen Minuten alle "Mängel" beseitigt und die Formel 1 wieder das, was sie beim Show-Down in Suzuka war. Jetzt ist die Welt wieder in Ordnung und wir können uns voll auf den Test des Games konzentrieren.

Auf den ersten Blick hat sich da kaum was verändert, die Menüs völlig identisch, der Einstieg in das Spiel absolut gleich wie beim Vorgänger. Gerade mal eine Sichtperspektive (knapp über der Spitze des Rennwagens angesiedelt) ist dazugekommen, die zwar den Realitätsgrad weiter steigert, der Übersicht während des





Fahrens aber nicht sehr zuträglich ist. Strecken, deren Verlauf man nicht wirklich im Kopf hat, zunächst mit anderer Sichtweise zu fahren und erst nach zahlreichen Runden auf die neue Perspektive umzuschalten, da unvermittelt auftauchende Kurven sonst zum unlösbaren Problem werden.

Uns ist weiters aufgefallen, daß an der Stabilität des Programmes (F1 Racing Simulation ist ja nicht gerade selten ins Nirwana abgeschmiert) mächtig gearbeitet wurde und es zu keinerlei Abstürzen während der Testphase kam. Beeindruckend, wie auch schon beim Vorgängerspiel sind die Mechaniker- und Ingenieur Optionen, die einfach jeden einzelnen Handgriff mit dem Schraubenzieher ermöglichen und somit jegliche Art der Einstellung zuläßt. Mit der Telemetrie-Option kann der Fahrstil des einzelnen hervorragend analysiert und bei Bedarf "nachjustiert" werden.

Gehen wir jetzt aber in die Vollen, schnappen wir uns einen der Fahrer mit seinem PS-Monster und starten wir einen Grand Prix. Gleich in den ersten Fahrsekunden stellen wir fest, daß auch an der Steuerung gearbeitet wurde und

diese noch einen Deut realistischer und damit schwerer gemacht wurde. Im leichtesten Schwierigkeitsgrad gibt's da noch keine Probleme, dann aber muß sich der Fahrer ganz vorsichtig ans Limit herantasten, brechen doch die Fahrzeuge ungemein leicht aus, neigen zur Kurvenunruhe und reagieren bei heftigen Bremsmanövern wie Raketen beim Start. Hier muß wirklich gearbeitet, hier muß die ideale Mischung zwischen Gas und Bremse und natürlich auch irgendwann einmal die Ideallinie gefunden werden. Aber das Ding macht Spaß, denn Formel 1 Boliden sollen ja bekanntlich nicht gerade einfach zu steuern sein und wenn das dann bei einem Game noch dazu realistisch umgesetzt wird, dann kann man wieder einmal von einem Genre-Highlight sprechen. Neu hinzugekommen ist der "Szenario"-Modus, bei dem allerdings das Fahrzeug wirklich beherrscht werden muß, denn da sind schwierige Situationen in den Karrieren bestimmter Rennfahrer zu meistern und wer sich hier auch noch mit dem Fahrverhalten seines Autos herumschlagen muß, der wird kaum zum Ziel kommen.



Ein weiterer, innovativer Punkt ist der History-Mode, bei dem man vier Original-Boliden aus den 50er Jahren fahren kann und dabei feststellen wird, daß es sich ohne Spoiler und mit schmalen Reifen noch viel schlechter fahren läßt. Gerade diesem Modus, der eine wirklich gelungene Innovation darstellt, wurde durch das Erscheinen von Grand Prix Legend vollends das Wasser abgegraben.

Racing Simulation 2 ist alles in allem eine durchaus gelungene Fortsetzung des Vorgänger-Games, mit unspektakulären Neuerungen, noch realistischer Steuerung und noch immer hervorragender Grafik. Jeder, der auf Formel Eins Games steht, sollte bei diesem Game unbedingt zuschlagen, denn es stellt die neue Referenz in diesem Genre dar. Auch Besitzern von F1 Racing Simulation ist der Kauf des Nachfolgers aufgrund der Innovationen absolut anzuraten.

Thomas Gehringer



F1 RACING SIMULATION 2

GRAFIK		95 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPIELBARKEIT		95 %
MOTIVATION		95 %
STEUERUNG		96 %
HANDBUCH		95 %

GESAMTNOTE:

93 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

UBI-SOFT

TESTMUSTER:

HERSTELLER
0049-211-338-000

GENRE:

F1 SIMULATION

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

HARDWARE:

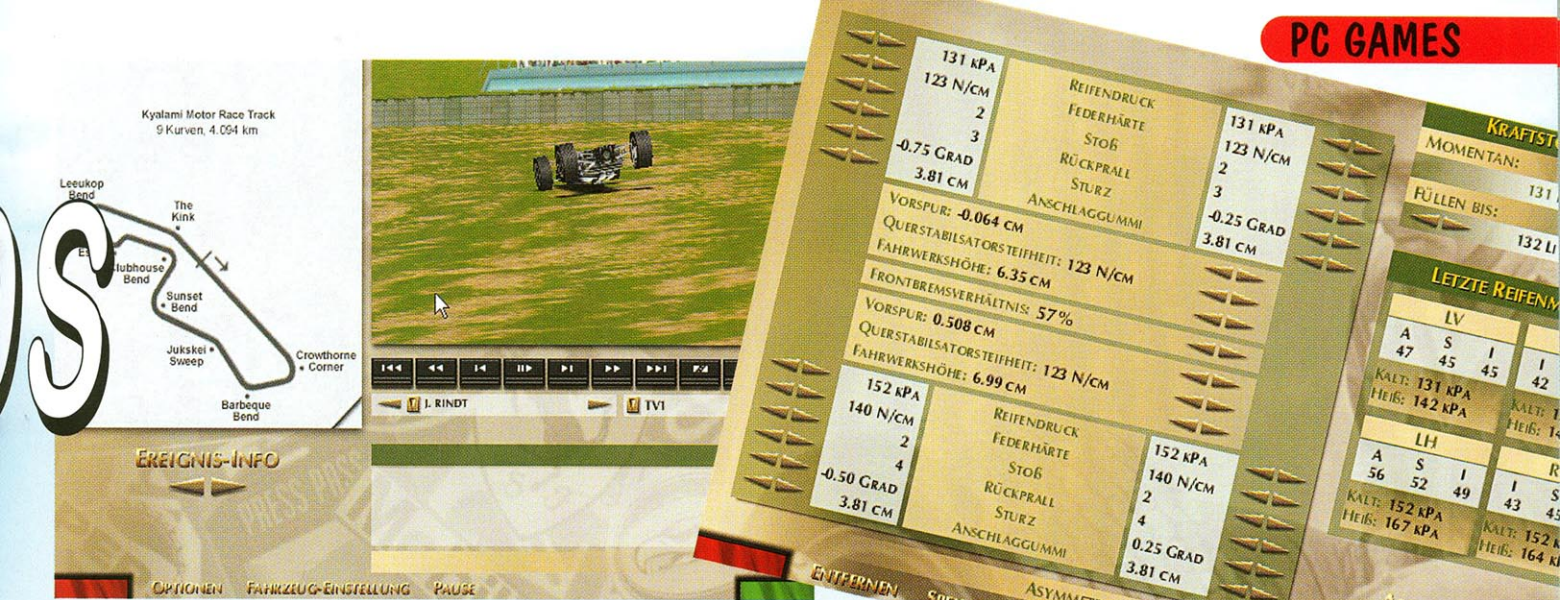
> PENTIUM 166, > 24MBRAM 120MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1-8 SPIELER (NETZ) SOUNDBLASTER KOMP., JOYPAD, JOYSTICK, LENKRAD, NUR 3DFX

GRAND PRIX LEGEND



Ja schau mal einer an, hier wird ein Spiel präsentiert, das abseits hochtechnisierter Rennboliden mit Spoilern und Sicherheitschassis die Legenden des Grand Prix Sports präsentiert. Und das in absoluter Reinkultur.

Die Helden aus vergangenen Rennfahrerzeiten wie Jacky Stewart, Jochen Rindt, Jacky Ickx oder auch Jack Brabham sind die Stars dieses Games, das ganz tief in die Geschichte des Formel 1 Sports eintaucht. Hier werden dem Spieler die haarsträubenden Sicherheitsmaßnahmen (nämlich kaum vorhanden) von damals und gleichzeitig die unbändige Kraft der unglaublich schwer zu steuernden Geschosse aufgezeigt. ABS verwöhnte Pseudorennfahrer haben in diesem Spiel eigentlich nichts verloren, weil die Chance auf Sieg gleich Null ist. Da ist echtes fahrerisches Können angesagt, da muß der Gasfuß ebenso gefühlvoll sein wie die Bestätigung der Bremse heftig, denn die Wirkung der Brakes war zu dieser Zeit noch relativ schwach. Rechtzeitig vor der Kurve die Geschwindigkeit verringern, sonst ist der Ausritt in die Streckenbegrenzung unvermeidlich. Doch genug der Schwelgerei, kommen wir zum Einstieg in das Spiel, der nicht gerade von der einfachsten Sorte ist und für Anfänger ungeeignet erscheint. Bis hier die richtige Wageneinstellung (die dann auch im Rennen vielleicht zusätzliche Bodenhaftung oder auch bessere Bremswirkung bringt) gefunden wird, bis man dann endlich das Cockpit vor sich sieht und loslegen kann, dauert es schon eine ganze Weile. Hat man sich allerdings erst einmal durch all die Optionsmenüs durchgearbeitet, dann wird das Fahren zwar nicht gerade einfacher, aber der Spielspaß ist auf sehr lange Sicht garantiert.



Es ist kaum zu glauben, welche steuerungstechnische Unterschiede zwischen den PS-Monstern von damals und den heutigen, hochtechnologisierten f1 Boliden bestehen. Bei Grand Prix Legends gibt es kein synchronisiertes Getriebe, wodurch das Runterschalten vor einer Kurve zum Hasardspiel wird, weil der Wagen durch den niedrigeren Gang plötzlich ungemeinen Schub bekommt und ausbricht. Auch auf der Geraden ist es nicht immer einfach, den Lotus Ford, Ferrari 312 oder Brabham auf der Straße zu halten, sind die Strecken von damals doch lange nicht so eben wie heute und durch die schlechteren Federbeine verliert das Auto noch mehr Bodenhaftung. Nicht nur das Fahrverhalten der ehemaligen Weltmeisterautos, sondern auch die Strecken sind authentisch gelungen (wer sich über die seltsame Streckenführung so manches Grand Prix wundern sollte, dem sei gesagt, daß Mitte

der sechziger Jahre die Kurse noch einen ganz anderen Verlauf hatten) und das ganze Spiel vermittelt eine hervorragende Atmosphäre. Kaum jemals war es so schön und gleichzeitig so schwer, die Schikanen auf dem Nürburgring anzubremsen, mit zittrigen Händen das Fahrzeug auf der Strecke zu halten und schließlich doch in der nächsten Kurve von der Piste zu schlittern. Actionlastigen Rennfahrern sei gesagt, daß Grand Prix Legends mit Racing Simulation 2 in keinsten Weise vergleichbar ist, daß hier auch die Grafik weit hinter den Spitzenreitern herhinkt (Achtung bei Verwendung der Monster 3D, Voodoo2 Beschleunigerkarte gab es bei unseren Tests massive Probleme in puncto Darstellung), das Fahrverhalten der Boliden ein ganz anderes ist und auch der Einstieg in das Spiel selbst ein komplizierter und langwieriger ist.

Grand Prix Legends ist ein Game, das

für den sehr ehrgeizigen Spieler gedacht ist, der unzählige Trainingsrunden in Kauf nimmt, um den Boliden einigermaßen auf der Strecke zu halten, der es nicht scheut, den Wagen nach stundenlangem Training doch wieder "einzutauschen", um sein Glück im Cockpit eines anderen, vielleicht doch leichter zu handhabenden Fahrzeugs zu versuchen. Grand Prix Legends ist nichts für Grafik- oder Actionfreaks, denn die werden hier herb enttäuscht, es ist einfach eine authentische Rennsimulation mit irrem Realitätsgrad und bombastischer Atmosphäre (alleine der unterschiedliche Motorenso- und der museumsreifen Geräte ist ein echter Hammer!).

Dieses Spiel darf unter keinen Umständen in der Sammlung eines Formel1 begeisterten Zocker fehlen, es ist ein absolutes Muß!

Thomas Gehringer



GRAND PRIX LEGENDS

GRAFIK	80 %
SOUND/MUSIK	90 %
SPIELBARKEIT	90 %
MOTIVATION	90 %
STEUERUNG	95 %
HANDBUCH	80 %

GESAMTNOTE:

88 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

PAPYRUS

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

GENRE:

F1 SIMULATION

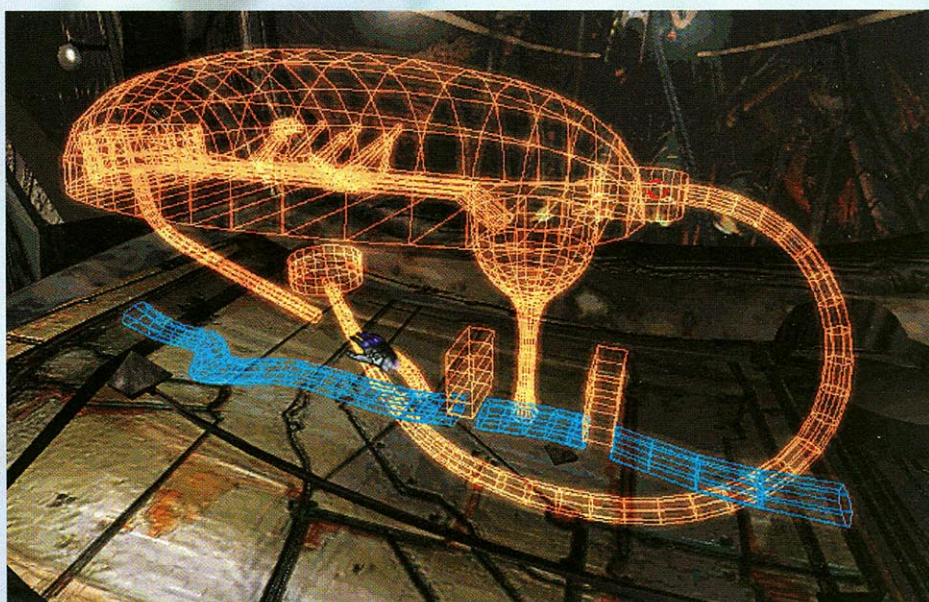
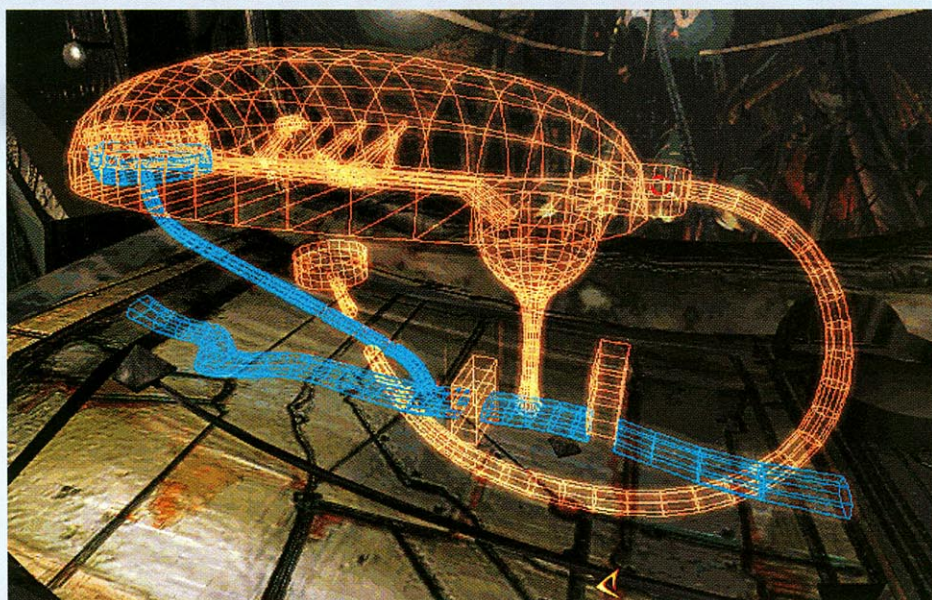
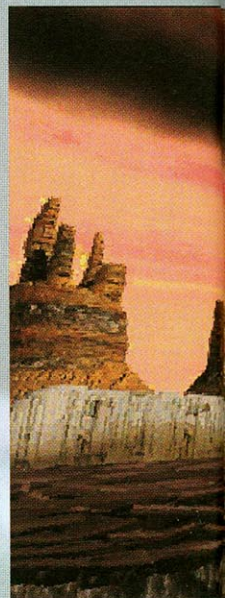
RICHTPREIS:

CA.ÖS 799,-

HARDWARE:

>PENTIUM 166, >16MBRAM 180MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1-8 SPIELER(NETZ) SOUNDBLASTER KOMP., JOYPAD, JOYSTICK, LENKRAD, NUR 3DFX

Der Ring der Nibelungen



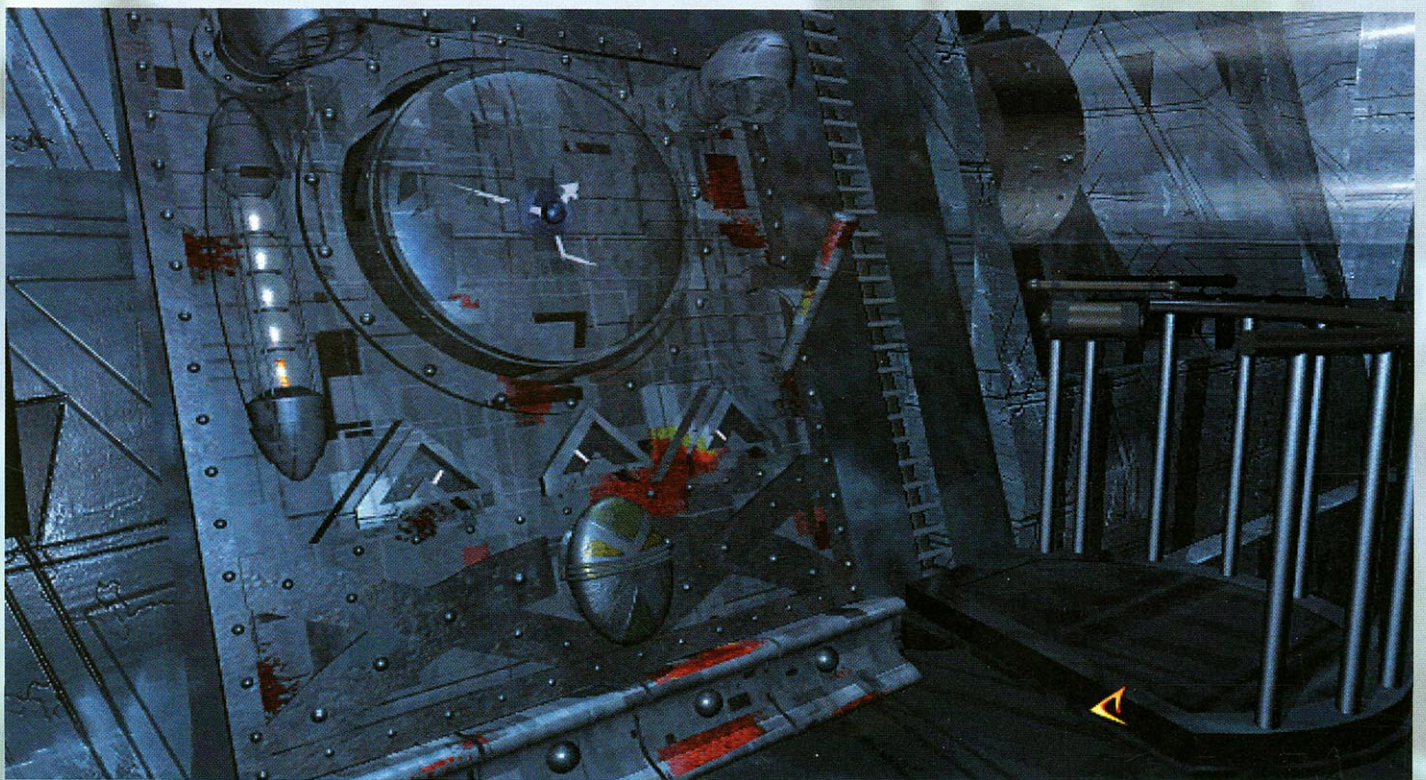
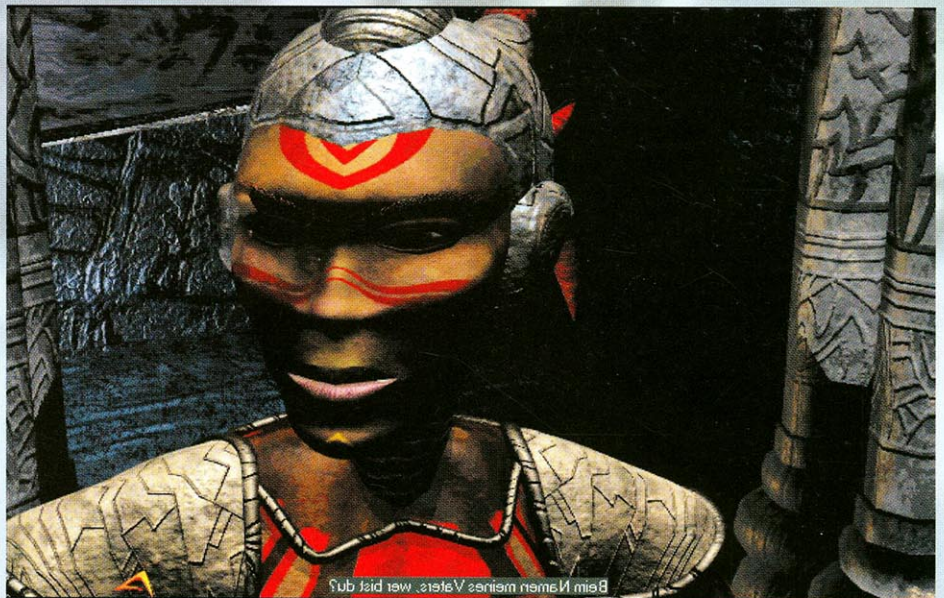


weckt er vier Charaktere zum Leben. Alberich, den tyrannischen Zwergendiktator, Loge, den zynischen Feuergott, Siegmund, den furchtlosen Held und Brünnhilde, die stolze Walküre. Der Ring der Nibelungen stellt ein nichtlineares Rollenspiel dar. Mit jedem der vier Personen, kannst Du unabhängig voneinander ihre Abenteuer durchleben. Solltest Du an einer Stelle nicht mehr weiterkommen, spielst Du einfach an einer anderen Stel-

le mit einem anderen Charakter weiter. Das gab es bis jetzt noch nie. Grafisch ist dieses Game ein Leckerbissen der besonderen Art. Totale 360° Ich Perspektive in einer 3D Spieleumgebung, sowie einem Multi-Sprite-Animationssystem ergänzt durch phantastische Übergangssequenzen aus der 3. Person prägen das Spiel. Die Animationen lassen sich auch mit einem Mausklick übergehen, da man sehr oft mehrere Passagen des öfteren durchwandern muß ist dies sehr angenehm. Die Rätsel die dieses Adventure bieten sind knackig aber nicht unlösbar. Sogar der Witz kommt nicht zu kurz, wenn man sich in die Gedanken eines Außerirdischen im vierten Jahrtau-

Der Ring der Nibelungen als Adventure? Das kann doch nicht sein! Äußerst skeptisch öffnete ich die Packung und installierte das Game und versank in einer phantastischen Welt aus Musik, Science Fiction und Adventure.

Auf 6 CD's breitet sich dieses opulente Meisterwerk aus. In einer fernen Zukunft so knapp vor dem vierten Jahrtausend gibt es keine Erde mehr. Außerirdische Wesen beherrschen den Weltraum. Du schlüpfst in die Rolle des ISH, welcher um seine Freiheit zu erringen den Ring der Nibelungen aufführen muß. ISH beginnt die Welt der Nibelungen zu erforschen. Dabei er-





Die Begleitung der Frauen sollte mit Vorsicht gesucht, im Übermaß genossen und im gleichen Moment vergessen werden.



Walküren, schnell, helft mir!

send einleben kann.

Doch nun kommen wir zum Sound. Fangen wir mal beim Intro an. Wagner in Reinkultur! Noch nie war eine Opernmusik besser an mein Ohr gedrungen als diesmal, nicht weil ich Wagner und den Ring sehr gerne höre, sondern weil die Aktionen am Schirm perfekt mit der Musik abgestimmt sind. Dann der Beginn des Adventures. Alles im besten Deutsch und als Sprecherin hat man sich niemand geringeren geangelt als Senta Berger. Ihr Stimme paßt perfekt zur Erzählerin und man flutscht nur so ins Abenteuer hinein. Als ich das Spiel installierte war mein Vater anwesend. Sicherlich kein unbe-





dingter Freund von Computer, Wagner und Senta Berger, aber sogar ihm blieb der Mund offen als er sah was sich da auf meinem Schirm tat. Ergreifend, Phänomenal sind die geringsten Worte dafür. Schließlich und endlich die Hintergrundmusik beim Game selbst. Unauffällig und doch markant schleichen sich da die originaltöne Wagners an des Spielers Ohr und lassen ihn nicht mehr los.. Selbst ein Wagnerfeind wird vor Ehrfurcht erblassen. Mit Stolz darf ich erwähnen, daß es sich bei dem Spiel soundtrack um Hauptthemen von Richard Wagners Ring der Nibelungen handelt, dargeboten von den Wiener Philharmonikern und als Dirigent fungiert Sir Georg Solti. Etwas toller es hat es noch nie als Soundtrack gegeben. Die Musik ist perfekt

abgestimmt. Wenn Du mit der Brünnhilde der Walküre spielst, erklingen die Töne entsprechend der Szenen vom Walküren Thema, detto bei allen anderen Personen. Das dieses Game in der Zukunft spielt, tut dem Spaß keinen Abbruch, im Gegenteil es erzeugt eine Welt die einem immer wieder in Staunen versetzt. Manche werden sich nun berechtigterweise Fragen, was der Ring in der Zukunft zu suchen hat, kenne wir doch alle die Abenteuer eines Siegfried und Hagen von Tronje aus den Sagenbüchern. Nun hier gibt das Handbuch eine sehr einleuchtende Erklärung. Der

Ringzyklus besteht aus einer langen Reihe von Reisen zwischen Zukunft und Gegenwart auf der Suche nach "früheren Welten": der alten Welt des germanischen Volkes, der Welt der Urahnen und der mündlichen Überlieferung der Autoren der Eddas, der Welt der Vorfahren Wagners. In dieser Spieladaption wird die Suche von ISH eine Suche nach all den untergegangenen Welten. Denn was wird im vierten Jahrtausend, wenn die Erde nicht mehr existiert bleiben? Alleine die Erinnerung eines Menschen, der Geist des ISH.

Heinz Strobel



DER RING DER NIBELUNGEN

GRAFIK		95 %
SOUND/MUSIK		100 %
SPIELBARKEIT		92 %
MOTIVATION		97 %
STEUERUNG		94 %
HANDBUCH		80 %

GESAMTNOTE:

93 %

GEWALT IM SPIEL

10 %

HERSTELLER:

CRYO INTERACTIVE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

ADVENTURE

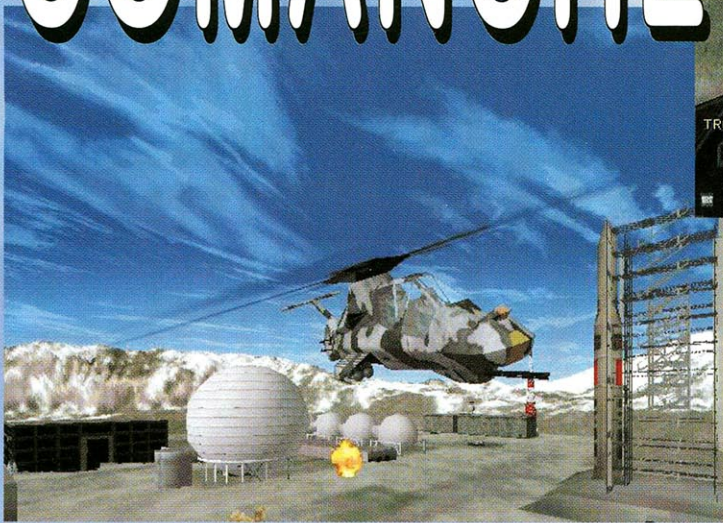
RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, >16MB RAM, 250MB FESTPLATTE, 8X CD, SVGA, WIN95/98, 1 SPIELER, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, DIRECT X 5.0

COMANCHE GOLD



Der ultimative Kampfhubschrauber "Comanche" bekommt neue Features und erhält damit die Bezeichnung "Gold". Es macht nunmehr noch mehr Spaß, Stellung mit viel Hirn zu bombardieren und die gegnerischen Einheiten zu zerstören.

Mit der Goldversion von Comanche hat man bei Novalogic auf die Anregungen der Spieler, doch endlich neue Kampagnen und Missions für den Altstar der Branche auf den Markt zu bringen reagiert und das Game auch gleich in weiteren Punkten auf. Neue Intelligenz des Flügelmanns, sowie bessere Nachlademöglichkeiten der Waffen erhöhen die Aktionsmöglichkei-

ten des Spielers und geniale Wettereffekte lenken oft von eigentlichen Kampfgeschehen ab. Da geht in den unterschiedlichen Gebieten voll die Post ab, da steht man unter permanentem Beschuß der feindlichen Einheiten, da sind Flug- und Ausweichmanöver an der Tagesordnung und hohe Reaktionsfähigkeit ist angesagt. Mit dem eingebauten Missioneditor hat man die Möglichkeit geschaffen, daß der Spieler seine eigenen Einsätze planen und spielen kann und nicht "nur" auf die beeindruckenden Schauplätze angewiesen ist. Spielt man jedoch all die auf der CD-ROM befindlichen Missions durch, so ist Spielspaß und Abwechslung für Wochen garantiert. Die Unterstützung

von Schub- und Regelpedalen gibt den Flügen und Kämpfen noch mehr Realitätsgrad, mit den zahlreichen Blickwinkeln behält man immer die Übersicht und auch die in der Verpackung mitgelieferte Tabelle der Tastaturbefehle erleichtert die Aufgabe ganz erheblich. Comanche Gold ist alles in allem ein gelungener Aufguß eines Kampfhubschrauber-Klassikers, der die Fans dieses Genres mit Sicherheit ansprechen und sich wohl zu einem der Weihnachtshits entwickeln wird.

Helmut Krammer



COMANCHE GOLD

GRAFIK		86 %
SOUND/MUSIK		81 %
SPIELBARKEIT		89 %
MOTIVATION		88 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		80 %

GESAMTNOTE:

86 %

GEWALT IM SPIEL

48 %

HERSTELLER:

NOVALOGIC

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA

02236-86-40-75

GENRE:

HUBI-SIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, MIND.16MB
RAM,50-450 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1-8 SPIELER, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS,JOYSTICK, DIRECT X, 3DFX

SPEARHEAD

In der letzten Ausgabe noch in den Newsflashes angekündigt, ist nun auch schon die Vollversion des Games "Spearhead" aus dem Hause Interactive Magic erschienen. Knallharte Panzersimulation in der Krisenregion Tunesien erwartet dich.

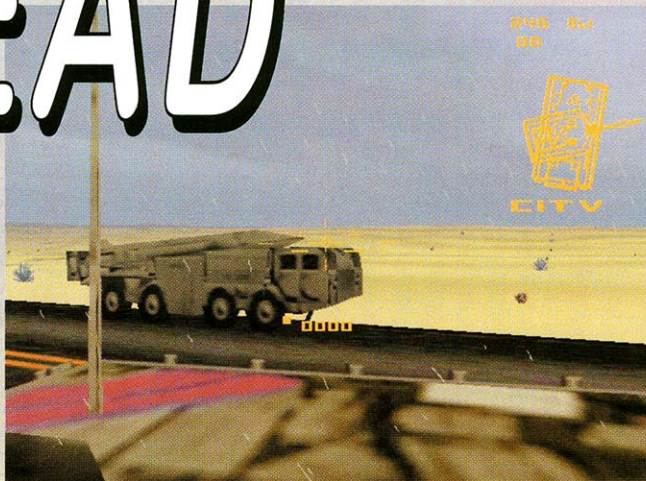
Du steuerst also einen schwerbewaffneten US Kriegspanzer der Type M1A2 und hilfst der tunesischen Armee beim Kampf gegen die in das Land eingefallenen Libyer des Ghaddafi-Regimes. Nach wenigen Minuten weißt du allerdings auch, warum Kampfpanser in Wirklichkeit von einer ganzen Besatzung geführt werden, denn gleichzeitig steuern und die Gegner unter Be-

schuß nehmen gestaltet sich bei diesem Game doch ein wenig schwierig.

Wie es den landschaftlichen Gegebenheiten der Region entspricht, spielen sich die Kampfhandlungen allesamt in der Wüste ab, was der grafischen Detailtreue der Umgebung nicht sehr zuträglich ist, sind doch außer den Spuren der Panzerketten und einigen Sträuchern und Kakteen kaum Objekte zu bewundern. Die gegnerischen Stahlmonster hingegen kommen optisch recht gut rüber, wenn auch die Grafik nicht weltbewegend ausgefallen ist. Der Sound kann das, was er können muß, nämlich das

Minimum, da außer den Rangiergeräuschen, den Funkanweisungen und dem ohrenbetäubenden Lärm der Bordkanone ist da nicht sehr viel zu hören. Da hätte man sicher etwas mehr Stimmung in das Game bringen können.

Steuerungstechnisch kann man dem Game keine Mängel anlasten, der Panzer bewegt sich seidenweich und ohne



Probleme über die Dünen und auch beim Anvisieren der Gegner tauchen nur sehr selten Troubles auf. Schade, daß man nicht an eine "Auto-Lock" Funktion, also das automatische "Ins Visier nehmen" der Kontrahenten gedacht hat, denn das hätte dem Spielspaß sehr gut getan.

Die Explosionseffekte kommen bei Verwendung einer 3D Beschleunigerkarte sehr schön rüber, doch in der normalen grafischen Auflösung pixelt die ganze Sache schon ein wenig aus. Wer auf actionreiches und geradliniges Ballern ohne viele Schnörkel steht, der ist mit Spearhead sehr gut bedient, ein herausragendes Game ist allerdings nicht daraus geworden, da auch die Übersichtskarte keinerlei Auskunft über Höhen oder Tiefen der Landschaft gibt und so strategisches Angreifen erheblich erschwert wird.

Thomas Gehringer



SPEARHEAD

GRAFIK		75 %
SOUND/MUSIK		60 %
SPIELBARKEIT		80 %
MOTIVATION		80 %
STEUERUNG		86 %
HANDBUCH		75 %

GESAMTNOTE:

76%

GEWALT IM SPIEL

45 %

HERSTELLER:

INTERACTIVE MAGIC

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

PANZERSIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

> PENTIUM 133, MIND.16MB

RAM, >85 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95/98,

DIRECT 3D, 3DFX, POWER VR, SOUNDBLASTER KOMP.,

JOYSTICK, 1-16 SPIELER (NETZWERK, INTERNET)

Wolltest du schon immer wissen, was in den geheimen Akten des FBI steht? Wie Marilyn Monroe starb und ob UFO tatsächlich existieren? Mit "The Secret FBI Files" bekommst du Einblick in die geheimsten Daten des amerikanischen Geheimdienstes.

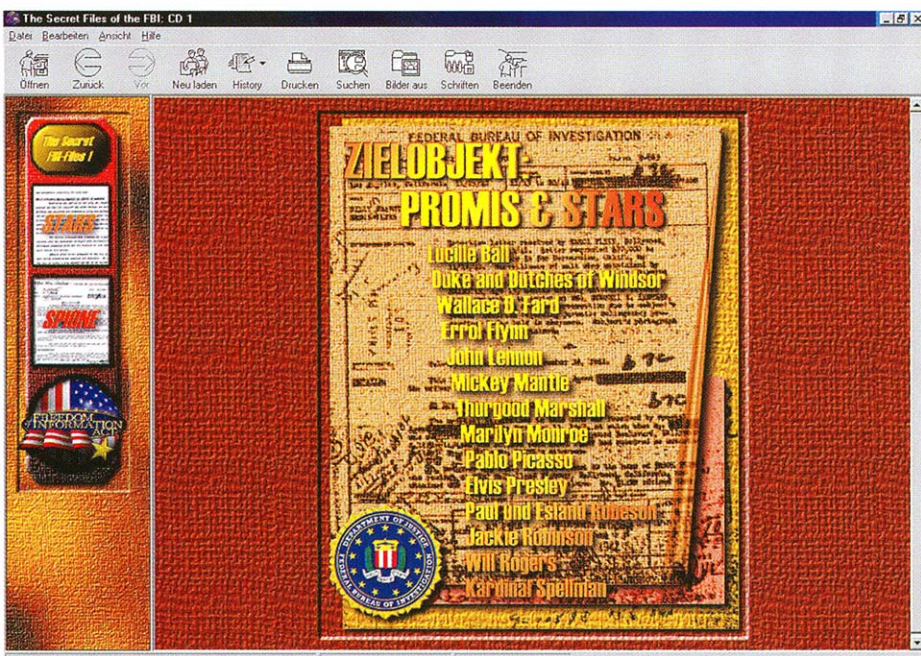
Bisher wurden all diese Daten unter strengstem Verschluss gehalten, doch nunmehr hast du die Möglichkeit in den authentischen Akten zu stöbern, dich in verschiedene Verschwörungstheorien einzulesen und alles über geheimnisvolle Fälle zu erfahren. Die Dokumente wurden eingescannt und liegen dir in Originalfassung vor, teilweise sogar mit handschriftlichen Vermerken. Leider ist die Qualität der Schriftstücke großteils derart schlecht, daß man den Sinn der englischen Texte kaum erkennen kann. Die Idee, dem User Einblick in die FBI Akten zu ermöglichen ist hervorragend und es macht auch wirklich Spaß, hunderte von UFO-Berichten zu durchstöbern, die Freude wird aber durch die mangelhafte Qualität teilweise sehr stark gebremst.

Von Roosewelt über John Lennon, Adolf Hitler, Bonnie & Clyde und Elvis Presley, bis hin zu Auslandsspionage und Berichten und Beobachtungen von Pablo Picasso und Errol Flynn ist alles vertreten, worüber die Menschheit schon lange gerätselt hat. Keine Frage, der Umfang der Doppel-CD ROM ist gigantisch und hätte man hier etwas mehr auf die Benutzerfreundlichkeit wert gelegt, das Produkt hätte zu einem absoluten Tophammer avancieren können. So allerdings sieht das Produkt aus, als wäre es überhastet fertiggestellt worden und die qualitativen Mängel konnten nicht mehr rechtzeitig beseitigt werden. Es nicht mehr als eine Sammlung von FBI Akten, die teilweise sehr schlecht leserlich sind und so wohl nur für absolute Freaks geeignet. Eigentlich schade, auch wenn das Preis-Leistungsverhältnis aufgrund des enormen Umfanges absolut in Ordnung ist.

Fazit: Gut
Hersteller: Kelly Data
Testmuster: Dynamic Systems
 03614-500-50
Richtpreis: öS 199,-
Hardware: >Pentium 33, >16 MB RAM, > 4x CD-ROM, Win 95, 98 oder NT, Soundblaster od. komp, Maus, <VGA

The secret Files of FBI

TELETYPE
 FBI DALLAS 7-6-47 6-17 PM
 DIRECTOR AND SAC, CINCINNATI
 URGENT
 FLYING DISC. INFORMATION CONCERNING. HEADQUARTERS
 EIGHTH AIR FORCE, TELEPHONICALLY ADVISED THIS OFFICE THAT AN OBJECT PURPORTING TO BE A FLYING DISC WAS RECOVERED NEAR ROSWELL, NEW MEXICO, THIS DATE. THE DISC IS HEXAGONAL IN SHAPE AND WAS SUSPENDED FROM A BALLOON BY CABLE, WHICH BALLOON WAS APPROXIMATELY TWENTY FEET IN DIAMETER. [REDACTED] FURTHER ADVISED THAT THE OBJECT FOUND RESEMBLES A HIGH ALTITUDE WEATHER BALLOON WITH A RADAR REFLECTOR, BUT THAT TELEPHONIC CONVERSATION BETWEEN THEIR OFFICE AND WRIGHT FIELD HAD NOT YET COME OUT THIS BELIEF. DISC AND BALLOON BEING TRANSPORTED TO WRIGHT FIELD BY SPECIAL PLANE FOR EXAMINATION. INFORMATION PROVIDED THIS OFFICE BECAUSE OF NATIONAL INTEREST IN CASE AND FACT THAT NATIONAL BROADCASTING COMPANY, ASSOCIATED PRESS, AND OTHERS ATTEMPTING TO BREAK STORY OF LOCATION OF DISC TODAY. [REDACTED] ADVISED WOULD REQUEST WRIGHT FIELD TO ADVISE CINCINNATI OFFICE RESULTS OF EXAMINATION. NO FURTHER INVESTIGATION BEING CONDUCTED.
 WYLY
 RECORDED
 END
 CXXXX ACK IN ORDER
 UA 92 FBI CI MJW
 EPI HS
 8-38 PM O
 8-22 PM CK FBI WASH D.C.



WEIHNACHTSMÄNNER AUFGEPASST:

HEUER GIBT'S FÜR DIE

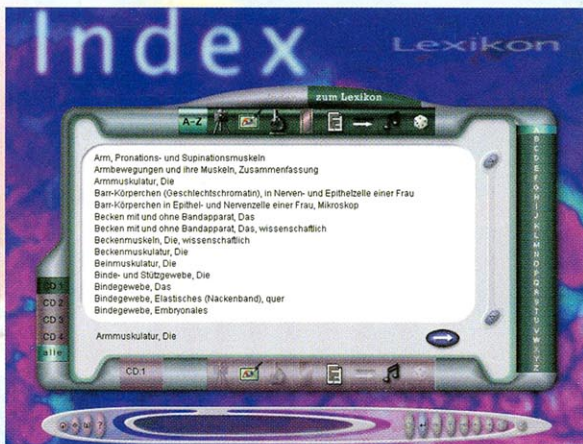
STILLSTE ZEIT DES JAHRES

EIN PAAR SCHLAUE CD ROM'S.



DYNAMIC
SYSTEMS

Im Exklusiv-Vertrieb von

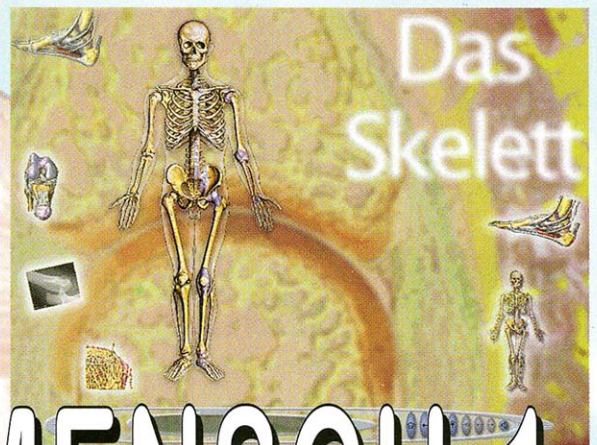


Die Thematik des menschlichen Körpers interessiert Erwachsene ebenso wie Kinder, doch wirkliche Erklärungen können die wenigsten Eltern geben. Nun ist aus dem Hause Mitcom eine hervorragende Software erschienen, die all die Antworten beinhaltet, nach denen wir schon immer gesucht haben.

Die vorliegende CD-ROM ist einer von vier Teilen der Reihe "Der Mensch", die in Zusammenarbeit mit dem Laboratorium für Mikroskopie Johanner Lieder (im wissenschaftlichen Bildungsbereich seit Jahrzehnten international tätig) erstellt wurde. Mit CD-ROM Nummer eins wird auf die Zelle, das Gewebe, das Skelett und die Muskulatur eingegangen, wobei eine neue und ausgereifte Visualisierungstechnik das Verständnis für den Anwender erleichtert. Auf der interaktiven Ebene wird mit knappen und klaren Texten, Grafiken und Animationen ein unkomplizierter Einstieg in die Materie geboten, und schließlich die wissenschaftliche Ebene eine ungemeine Fülle an Texten und Bildern bietet, die dann eine Vertiefung der Wissensbereiche bewirken sollen. Somit ist auf diesen CD-Roms für jeden etwas drauf, für diejenigen, der sich einfach einmal nicht so ganz intensiv für einen Bereich des menschlichen Körpers interessiert und nur Basisinformationen benötigt und für diejenigen, der wissenschaftlich fundierte und hervorragend aufgearbeitete Infos braucht.

Die Programmierer, die sehr viel Wert auf wissenschaftliche Grundlagen gelegt haben, haben mit dieser Software die Problematik des menschlichen Körpers sehr anschaulich aufgearbeitet und für jedermann verständlich erklärt. Die Menüführung in "Der Mensch" ist ebenso simpel wie effektiv, kommt man doch von jeder Stelle des Programms in die nächst höher oder die nächst tiefere Gruppe, kann problemlos zwischen wissenschaftlicher und interaktiver Ebene

DER MENSCH 1



umschalten, kommt jederzeit das Infotenster aufrufen und springt ohne Mühe zum Lexikon, um den einen oder anderen Begriff nachzuschlagen. Mit dieser Option werden die insgesamt am Markt befindlichen 4 CD-Roms zu einem umfangreichen Nachschlagewerk für Schule und Studium.

Für jedes Kapitel steht ein virtuelles Mikroskop zur Verfügung, das ganz detaillierte Einblicke in die zuvor erarbeitete Materie bietet.

Alles in allem ist "Der Mensch" eine unglaublich umfangreiche und gleichzeitig sehr detaillierte Software, die eigentlich

in keinem Haushalt fehlen sollte, weil sie ganz einfach Themenbereich genauestens behandelt, über die man bisher nur sehr vage und inkompetent sprechen konnte.

Hersteller: Mitcom
Testmuster: Dynamic Systems
03614-500-50
Richtpreis: öS 299,-
Hardware: >Pentium 90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95/98, Soundblaster od. komp., Maus

Fazit: Hervorragend

DANCE e-JAY 2

Das eigene Tonstudio zu Hause haben, die eigenen Tracks und Samples zu mischen und das alles auf einfachste Art und Weise? Wer hat sich nicht auch schon einmal gewünscht? Mit "Dance eJay" werden all diese Wünsche wahr und die ersten eigenen Songs sind ab sofort kein Problem mehr.

Starten wir also in unser eigenes 16-Spur Tonstudio mit über 1.000 bereits aufgespielten Baß-, Drum-, Gitarren- oder auch Voicetracks und der Möglichkeit jeden einzelnen, vorgefertigten Soundteil nach eigenen Wünschen zu verändern.

Es war für mich zu Beginn des Tests kaum vorstellbar, daß all diese Features so unglaublich einfach von der Hand gehen und daß das Zusammenstellen eigener Songs so einfach sein kann.

Die Sound- und Drumtracks sind als verschieden große (und dementsprechend lange) und farbige Kästchen dargestellt, die zu Beginn einfach mal sortiert (nach Alphabet, Länge oder auch Harmonie) und angehört werden können. Dann nimmt man den ersten Track und stellt ihn auf Tonspur 1, kopiert ihn nach Belieben mit der rechten Maustaste und kombiniert ihn beispielsweise mit einem Baßtrack. Dann vielleicht noch etwas Rhythmus dazu und der An-

fang von einer Nummer ist geschafft. Nun setzen die Gitarren oder das Keyboard ein, der Rhythmus wieder heftiger und schließlich kommt der erste Voicetrack dazu. All das kann innerhalb weniger Minuten passieren und zwar auf wirklich einfachste Art und Weise und

vor allem in hervorragender Tonqualität.

Kopieren, einfügen, anhören, wieder löschen, neue Bereiche einfügen - eJay ist tierisch benutzerfreundlich und es macht einen Heidenspaß seine Songs zusammenzustellen. Noch dazu kann man über Mikro seine eigenen Voice-Stücke aufnehmen, eventuell verändern und dann in den Song einbauen.

Sound-Bausteine, die man im Anfangsbereich geschaffen hat und

dann vielleicht weiter "hinten" wieder benötigt, werden mittels den aus Microsoft Word bekannten Befehlen "Strg + C" kopiert und an beliebiger Stelle mit "Strg + V" wieder eingefügt. Ein hervorragendes Feature, das die Zusammenstellung von Soundtracks erheblich erleichtert und sich seidenweich in den exzellenten Gesamteindruck der Software einfügt. Dance eJay zwei ist die neue und unumstrittene Referenz in diesem Segment und kann bedenkenlos allen Musikbegeisterten empfohlen werden.

Hersteller:
Testmuster

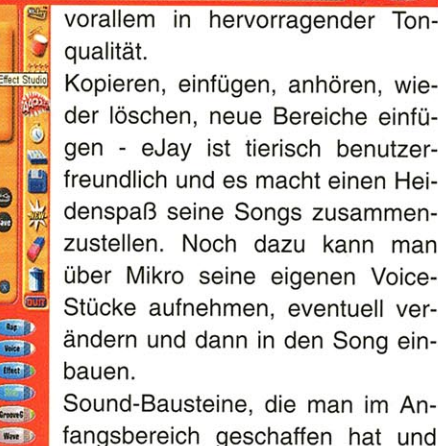
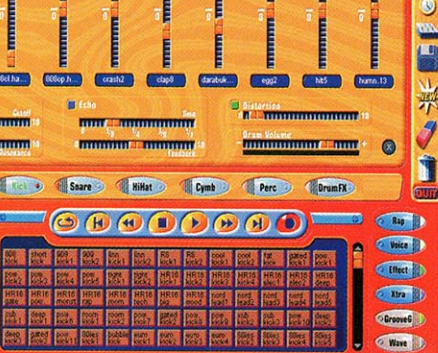
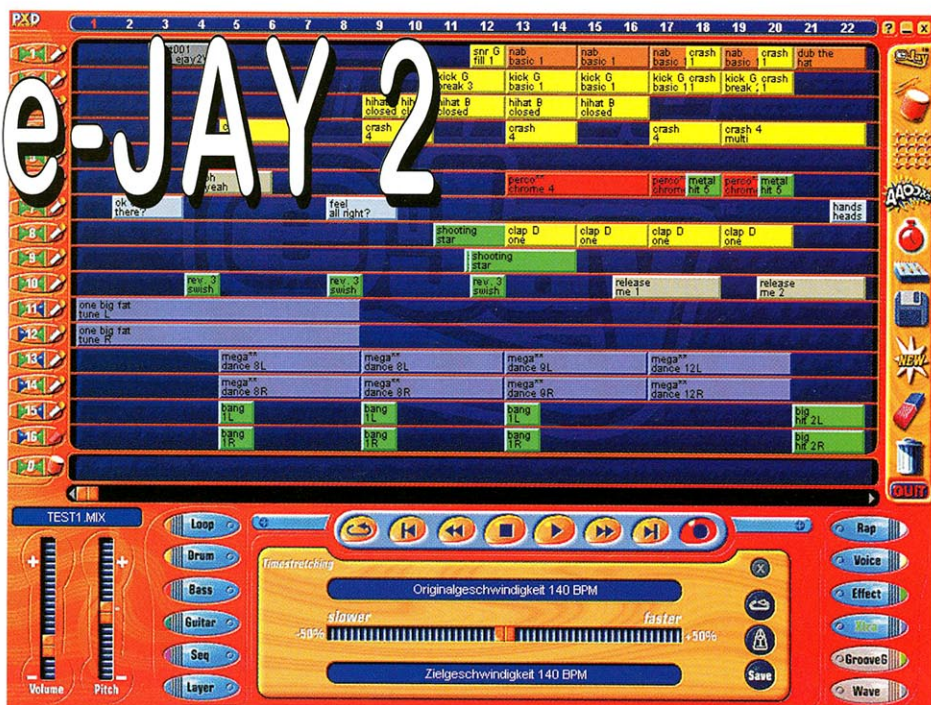
PXD Musicsoft
Selling Points
0049-5241-29-843

Richtpreis:

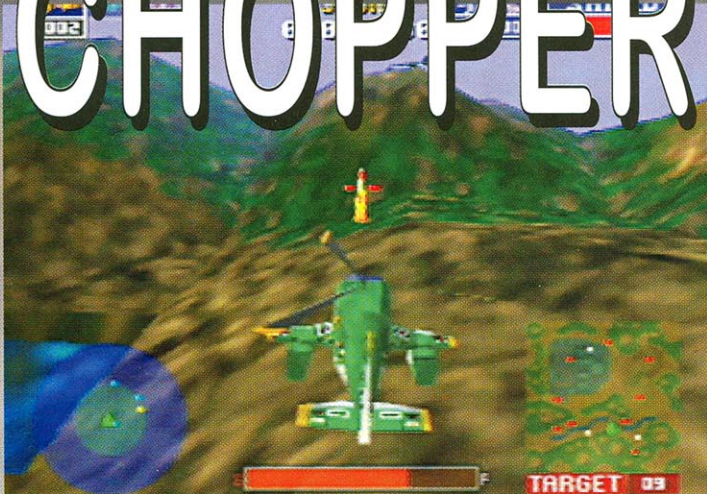
Ca. 699,-

Hardware: >Pentium 66, >16MB RAM, >4x CD, Win 95, 98 od. NT, 16 Bit Soundkarte, Maus, Mikrofon optional, 40 MB freier Festplattenspeicher

Fazit: Hervorragend



CHOPPER ATTACK



Ähnlich der "Strike-Serie" (Jungle,- Desert, - oder Nuclearstrike) steuerst du in Chopper-Attack aus der Produktion von GT-Interactive einen schwerbewaffneten Hubschrauber durch unzählige Missionen. Also ran an den Stick und rein in die Missions.

Wer die angesprochene Strike-Serie kennt, der wird gleich zu Beginn des Spiels von der Geschwindigkeit von Chopper-Attack schwer enttäuscht sein, denn da geht alles ziemlich gebremst zu. Schade, denn die Steuerung des gewählten Hubschraubers ist zwar ganz schön gewöhnungsbedürftig, aber mit der Zeit erlernbar und auch die grafischen Feinheiten der Landschaften sind nicht gerade von schlechten Eltern. Wenn allerdings der Speed in einem Shoot 'em Up fast völlig fehlt, dann haben die Programmierer ganz gewaltig daneben gegriffen.

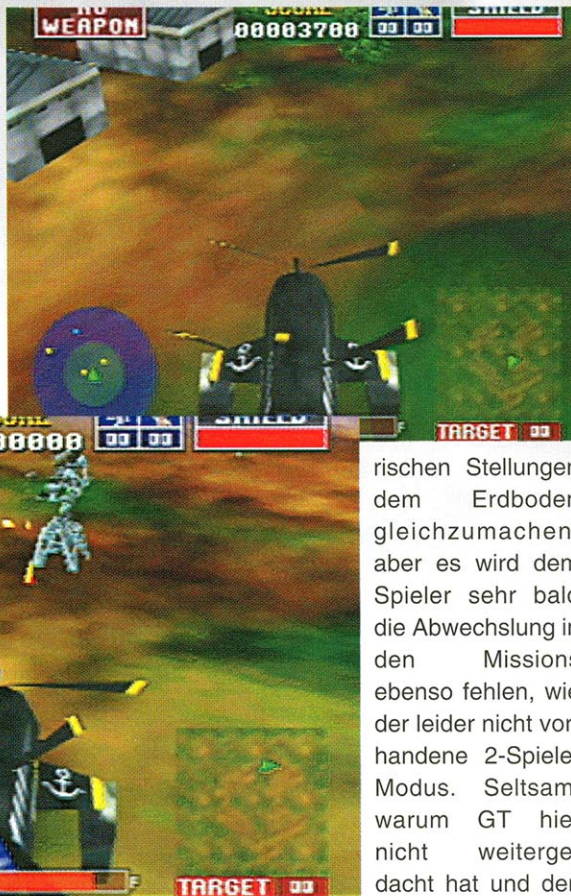
Du wählst also zu Beginn einen

von acht unterschiedlich starken Helikoptern aus, bewaffnest diesen entsprechend und kannst auch schon deine erste Mission in Angriff nehmen. Leider ist die Sinnhaftigkeit und die Abwechslung der einzelnen Aufgaben ein wenig anzuzweifeln, ist es doch meist die plumpe Zerstörung feindlicher Basen und Fahrzeuge, der du dich zu verschreiben hast. Ja, es macht schon Spaß den Feind nieder zu bomben, Angriff um Angriff zu fliegen und die gegne-

Zocker derart im Regen stehen läßt. Na ja wie auch immer, das Game an sich ist von der Grafik und der Steuerung her kein schlechtes Ding, es bedarf einiger Gewöhnung, aber spannend und optisch schön ist es allemal. Ich stelle hier nur die Frage in den Raum, ob all dies für ein wirklich gutes Spiel ausreichend sein kann.

Hätte man zumindest den Hubschrauber zwischen den einzelnen Missions wechseln können (unterschiedliche Aufgaben verlangen bekanntlich nach unterschiedlichem Material), so wäre ein wenig strategische Touch in die Angelegenheit gekommen und aus Chopper-Attack nicht mehr als ein Game für zwischendurch geworden ist, ein Spiel, das man für eine schnelle Zockerei einlegt, dann aber wieder im Regal verschwinden läßt. Schade!

Heinz Strobel



rischen Stellungen dem Erdboden gleichzumachen, aber es wird dem Spieler sehr bald die Abwechslung in den Missions ebenso fehlen, wie der leider nicht vorhandene 2-Spieler Modus. Seltsam, warum GT hier nicht weitergedacht hat und den



CHOPPER ATTACK

GRAFIK		75 %
SOUND/MUSIK		72 %
SPASS		70 %
GAMEPLAY		71 %

GESAMTNOTE: **72 %**

GEWALT IM SPIEL **49 %**

HERSTELLER: GT INTERACTIVE

TESTMUSTER: STADLBAUER
0662-889-210
SHOOT 'EM UP
RICHTPREIS: CA. ÖS 999,-
SYSTEM: N64(PAL)/ISP

BUG BUMBLE



Flugsimulation mit gewaltigem Actioneinschlag einmal anders. Der Kampf gegen böse insektoide Mutanten kann beginnen und auch erfahrene Ballerer werden sich an "Buck Bumble" die Zähne ausbeissen.

Böswillige und mutierte Insekten und anderes Getier rotten harmlose Bienen, Ameisen und Libellen aus, machen aus der Mini-Fauna ein Schlachtfeld. Doch sie haben die Rechnung ohne das Projekt "Buck" gemacht, einem bienenartigen Kampfbots, der dem Bösen Einhalt gewähren wird. Der Spieler also schlüpft in die Rolle dieses Insekten-Terminators und macht den Widersachern den Gar aus. Das alles ist aber nicht ganz so einfach, weil die Steuerung der Killerbiene ziemlich schwammig (mittels

das Viech exakt zu steuern. Beachtlich ist das hervorragende Leveldesign, (man bewegt sich teilweise durch die extrem vergrößerte Welt der Menschen, mit all ihrem Müll und Schrott) das nur so vor Innovationen strotzt und die taktische Wahl der Waffen. Wie bei Shootern nunmal so üblich, hinterlassen gekillte Gegner ihre Waffen, welche durch simples Drüberfliegen aufgesammelt werden. Nun kann mittels gelbem Knopf zwi-



3D-Stick) ausgefallen ist und es so eine ganze Zeit der Übung braucht, um

schen den Wummen umgeschaltet werden und es sei bemerkt, daß nicht jede Waffe für jeden Widersacher geeignet ist, weil entweder zu schwach oder auch vergeudete Supermunition.

Die Gegner des Bienen-Cyborgs befinden sich nicht nur in Form von Wespen, Libellen oder Hornissen in der Luft, sondern auch am Boden, wo Käfer, Schnecken oder Raupen ihre Geschütze auffahren.

Lebensenergie holt sicher Cyborg durch das Aufsammeln von Honig, der aus Blumen herastropft und kann somit wieder mit voller Power gegen die mutierten Insekten vorgehen.

Grafisch hat das Game (besonders in puncto Leveldesign) einiges drauf, wenn es auch nicht zur absoluten Spitze zählt, am Sound hätten die Herrschaften aus dem Hause Argonaut (Lylat Wars) noch feilen müssen, der der gehört nicht wirklich zum Feinsten des Genres. Auch die Steuerung läuft viel zu schwammig von der Hand und kann erst nach einiger Zeit optimal beherrscht werden. Schade, daß man hier nicht noch mehr herausgeholt hat, denn Spaß macht das Game allemal und mit noch mehr Liebe zum Detail hätte daraus ein echter Hammer werden können.

Heinz Strobel

BUG BUMBLE

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		70 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		78 %

GESAMTNOTE: **80 %**

GEWALT IM SPIEL 10 %

HERSTELLER: NINTENDO

TESTMUSTER: STADLBAUER
0662-288-92-10
GENRE: BALLER FLUSI
RICHTPREIS: CA. ÖS 999,-
SYSTEM: N64(PAL)/1-2SP/RUMBLE

OFFROAD CHALLENGE

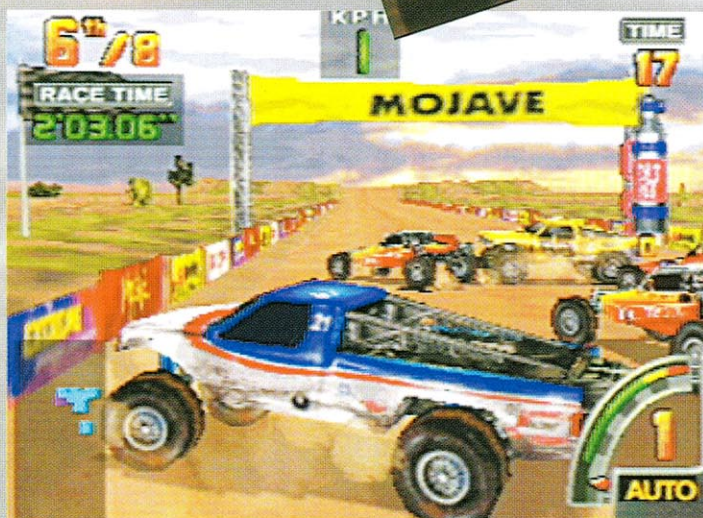


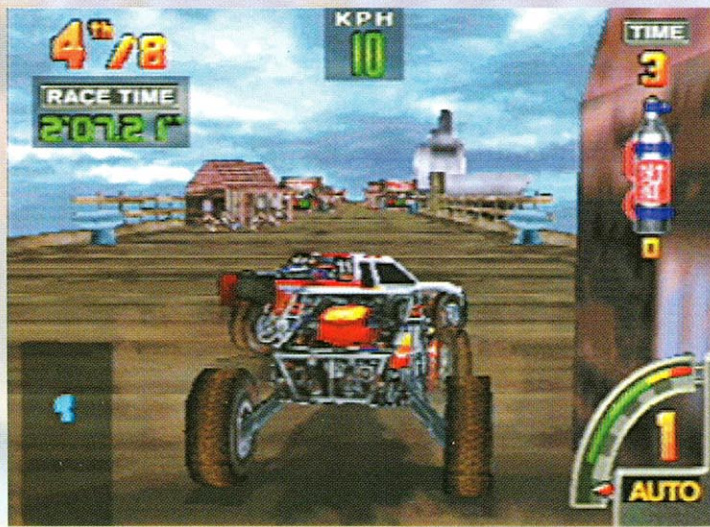
Schnapp dir einen der mächtigen Trucks oder auch den schnellen und wendigen Buggy und schon kann die Schlacht um Positionen und Cash losgehen. Kaum ein Racing-Game auf dem Nintendo 64 war schneller als "Offroad Challenge" aus dem Hause Midway.



Sechs unterschiedliche Kurse stehen dem Spieler und seinem menschlichen Mitstreiter (ja, Gott sei Dank hat man an eine Splitscreen-Option gedacht) zur Verfügung, auf denen er seinen schweren Boliden (vier verschiedene stehen zur Auswahl, wobei ich persönlich den leichten und schnellen Buggy bevorzuge) zum Sieg treiben kann.

Wichtig ist, den Sieg bei den einzelnen Rennen zu erreichen, nebenbei noch die Geldsäcke aufzusammeln, um so am Ende des Tracks möglichst viel Kohle für das Aufrüsten des Wagens zu besitzen. Diese kann man in bessere Stoßdämpfer, Reifen, Beschleunigung oder auch Höchstgeschwindigkeit investieren, kann aber auch "Nitros", also kurzfristige Turbos ankaufen. Diese findet man allerdings auch während des Rennens am





Straßenrand, braucht also "nur" noch drüber zu fahren, um sie (ebenso wie Helme, die dem besseren Schutz, also besserer Panzerung des Trucks gegenüber seinem Widersacher dient) aufzusammeln. Leider werden solche Sammelaktionen immer wieder mit heftigen Crashes bestraft, die dann wesentlich mehr Zeit kosten, als die kurzfristige Beschleunigung durch ein Nitro bringt.

Bei Offroad Challenge hat Midway gezeigt, daß es auch gänzlich ohne Nebel-effekte am Nintendo 64 abgehen kann, ohne dabei irgend etwas an grafischen Feinheiten oder auch Schnelligkeit einbüßen zu müssen. Das Game gibt optisch wirklich jede Menge her, die Kurse sind interessant designt und voll von grafischen Überraschungen (entgegenkom-mende Flugzeuge, schwere Trucks am

Straßenrand oder auch über die Straße laufende Tiere). Die Steuerung der einzelnen Fahrzeuge ist ein wenig gewöhnungsbedürftig, nach wenigen Fahrmi-nuten hat man auch das leicht schwammige Abdriften der schweren Geräte in den Kurven im Griff und kann mit voller Power so richtig loslegen.

Das Spiel macht spezi-

ell im 2-Spieler-Modus mör-derischen Spaß, auch wenn ich mir von der Kameraführung etwas mehr erwartet habe, wird doch der Blickwinkel im Split-screen manchmal ein wenig eingeschränkt, wodurch es zu unfreiwilligen Kollisionen kommen kann. Gewonnener Cash wird dann händereibend in den eigenen Boliden investiert, es wird überlegt, ob man nun das Auto im Bereich der Höchstgeschwindigkeit oder auch der Beschleunigung dem gegnerischen Fahrzeug noch überlegener macht. Und man genießt dabei das lange Gesicht des Mitspielers, der seine Chancen in den nächsten Rennen noch weiter sin-ken sieht.

Schade, daß man sich bei Midway in puncto Hintergrundmusik nicht beson-ders viel einfallen ließ, denn die Geräuschkulisse an sich, also das Kra-chen der Stoßdämpfer nach einem mächtigen Sprung, oder auch das Quiet-schen der Reifen am Asphalt klingt ziem-lich authentisch. Die Musik selbst macht nicht sehr viel her und ist der eigentlich einzige echte Schwachpunkt in diesem Game.

Thomas Gehringer



OFFROAD CHALLENGE

GRAFIK		85 %
SOUND/MUSIK		65 %
SPASS		89 %
GAMEPLAY		80 %

GESAMTNOTE:

80%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

MIDWAY

TESTMUSTER:

STADELBAUER
0662-88921-0

GENRE:

RACING GAME

RICHTPREIS:

CA. ÖS 999,-

SYSTEM:

N64 (PAL)/1-2 SP/ RUMBLE

BIO FREAKS



Das Spiel kam erst nach Druckschluß der letzten Ausgabe auf unsere Redaktionstische und da wir bekanntlich nur Spiele in der Vollversion testen, wenn sie auch im Handel erhältlich sind, präsentieren wir den Test von Bio Freaks erst in der aktuellen Ausgabe.

Und dieses 3D Beat 'em Up hat es wahrlich in sich, bietet es doch noch dagewesene Features, Kampfmöglichkeiten und beachtliche räumliche Freiheiten für die Kämpfer.

Es dreht sich alles um Kampf-Mutanten der Zukunft, die die Machtgelüste der Großmächte stellvertretend im Zuge eines Kampfes auf Leben und Tod austragen. Und es sind unglaublich starke und mit Waffen nur so vollgestopfte Cyborgs, die da in die grafisch herrlich designten Arenen steigen, um sich mit aller-

lei Waffengewalt das Leben schwer zu machen und schließlich auf brutalste Art und Weise zu beenden. Da wird nicht mehr mit bloßen Fäusten und Füßen gekämpft, da ist der Spieler nicht mehr auf den Bodenkampf beschränkt, da können Laserkanonen, Flammenwerfer oder gigantische Geschütze eingesetzt werden, da kann der Spieler mittels Hoover-Button seinen Kämpfer frei schweben lassen und so eine bessere Kampfposition ein-

schwer eingeschränkt sind und natürlich auch die Lebensenergie unter einer solchen Aktion schwer gelitten hat.

Ultimate Attacks, Special Moves und andere Gemeinheiten lassen bei Bio Freaks so richtig Kampfspaß aufkommen und besonders im 1:1 Game jedes Wohnzimmer (oder in unserem Fall die GAMEXpress Redaktion) zum virtuellen Schlachtfeld werden.

Allen Kritiken zum Trotz hat das Game das ganz gewisse Etwas, macht mörderischen Spaß und weiß durch jede Menge Levelfeatures (z.B. Säurelacken) und schöne Grafik zu gefallen. Einsteiger sollten unbedingt im Practice-Mode die vielen Möglichkeiten der Kämpfer zu nutzen lernen, um nicht im späteren Spielverlauf den großen Frust zu bekommen. Das Game ist schwer, schön und gut und sollte in keiner Prügelsammlung fehlen.

Thomas Gehringer



nehmen.

Selbstverständlich kann man auch aus der Luft seine Gegner ins Visier nehmen und ihnen in der Folge mit einem plazierten Schuß die Gliedmaßen abschießen. Das hat zur Folge, daß die Möglichkeiten des Getroffenen

BIO FREAKS

GRAFIK		86 %
SOUND/MUSIK		75 %
SPASS		86 %
GAMEPLAY		88 %

GESAMTNOTE:

84 %

GEWALT IM SPIEL

90 %

HERSTELLER:

MIDWAY

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662-889-210

GENRE:

3D PRÜGLER

RICHTPREIS:

CA. ÖS 999,-

SYSTEM:

N64(PAL)/1-2SP/RUMBLEPAK

MORTAL KOMBAT 4



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

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



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

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

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

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

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

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

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

Thomas Gehringer

MORTAL KOMBAT 4

GRAFIK		85 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPASS		96 %
GAMEPLAY		95 %

GESAMTNOTE:

89%

GEWALT IM SPIEL

100%

HERSTELLER:

GT INTERACTIVE/MIDWAY

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662-889-210

GENRE:

PRÜGLER

RICHTPREIS:

CA. ÖS 999,-

SYSTEM:

N 64 (PAL)/1-2SP

BLASTO

Cooler Sprüche, witziger Levelaufbau, hingegen unpräzise Steuerung und nicht gerade berauschende Grafik. Eine Mischung, die man relativ selten sieht. Ebenso selten wie Weltraumhelden á la "Blasto", der mit abgedrehten Meldungen und kaum nachvollziehbaren Aktionen Schönheiten rettet.

Was auch immer die Anziehungskraft dieses Games, das rein optisch kaum in eine Schublade mit anderen Spielen zu legen ist, ausmacht, es kann weder an der Grafik, noch an den Animationen und schon gar nicht an der teilweise sehr harkeligen Steuerung des Helden liegen. Es muß wohl das Flair sein, das die großteils einfärbig designten und kaum mit optischen Genüssen ausgestatteten Levels versprühen, es müssen die unglaublichen Sprüche des abartigen Helden sein ("Hasta la Vista, Baby" oder

"I'm going doooooooooown"), die den Spieler zum Weitermachen animieren. Hauptaufgabe von Blasto (er bezeichnet sich selbst als cool und gut) ist es, die hübschen Damen mit der ungeheuren Menge Holz vor der Hütte zu befreien, was vorab einmal die Aktivierung von Schalterkombinationen nötig macht. Erst dann kommt Blasto in den sonderbar gestalteten Welten weiter, kann wieder aggressiv

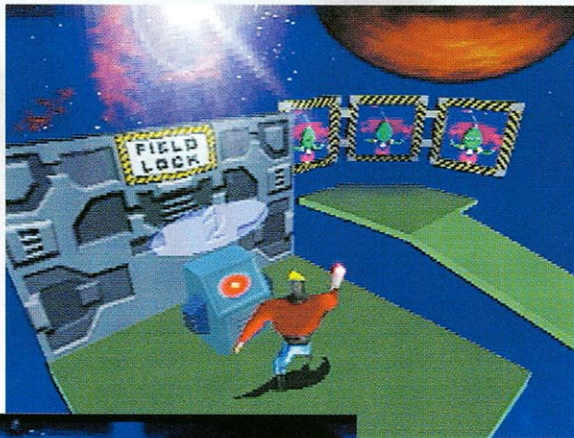
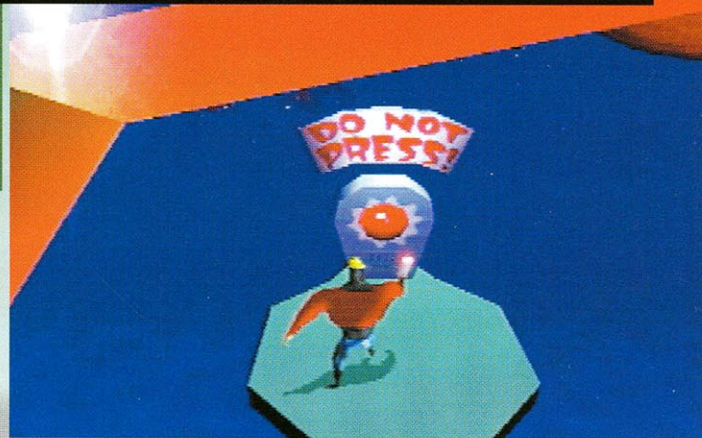
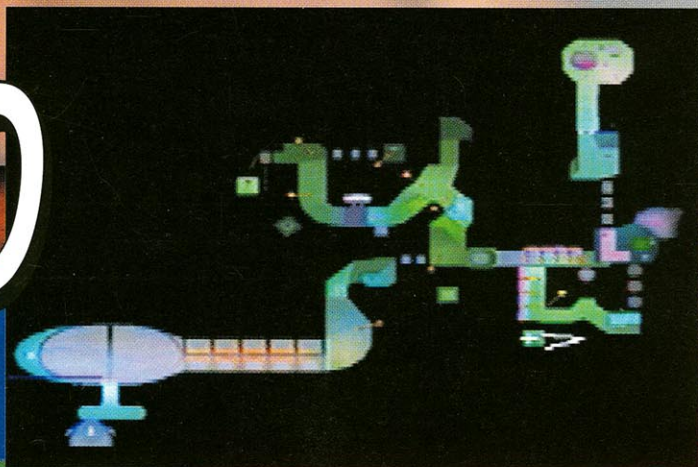
durch die ungenaue Steuerung leider erheblich getrübt, auch wenn sie trotzdem Spaß machen. Lähmend jedoch ist so mancher Versuch von einer Plattform auf die andere zu springen und immer wieder Opfer der unpräzisen Steuerung zu werden. Aber so kommt man wenigstens in den Genuß der ultracoolen Sprüche des Mr. Superhelden.

An und für sich kann "Blasto" weder in grafischer noch in steuerungstechnischer Hinsicht überzeugen, motiviert durch sein seltsames, aber nicht uninteressantes Design und die angesprochenen Sprüche aber immer wieder zu einem Spielchen. Das Game ist einfach anders und genau da liegt der Reiz, der so manchen Spieler zu einem Kauf bewegen wird.

Heinz Strobel



ve Aliens umnieten (sie geben dann einen "Mama"-Schrei von sich und verabschieden sich mit einem gekonnten Salto rückwärts) und schließlich den einen oder anderen "Lara-Verschmitt" befreien. Die coolen Laserduelle mit den Gegnern werden



BLASTO

GRAFIK		65 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPASS		79 %
GAMEPLAY		70 %

GESAMTNOTE:

74 %

GEWALT IM SPIEL

10 %

HERSTELLER:

SONY

TESTMUSTER:

SONYCOMP.ENTERTAINMENT
01-610-510

GENRE:

3D ACTION

RICHTPREIS:

CA. ÖS 749,-

SYSTEM:

PSX (PAL)/ISP/DUALSHOCK

Command & Conquer GEGENSCHLAG



Endlich gibt's auch für die PlayStation-Spieler Nachschub im Echtzeit-Strategie-Genre und so sind die langen Herbstabende auch gerettet. **Command & Conquer: Gegen Schlag** ist da!

Nach dem Kauf von Virgin und Westwood hat nun Electronic Arts die freudige Aufgabe, den dritten Teil des Echtzeitstrategie-Klassikers C&C an den Mann und die Frau zu bringen. Und es wird sich mit Sicherheit zu einem Megaseller entwickeln, auch wenn die Steuerung der Truppen und Verbände mit dem PlayStation



Joypad zur *Odysee* wird und man aufgrund der recht pixeligen Grafik schon mal

Probleme bekommen kann. Nun die, die eine PSX-Maus ihr eigen nennen, werden die Mannen exakt und schnell befehlen können und so in den kniffligen und teilweise brutal schweren Missionen und Einsätzen erfolgreich sein.

Am Spielsystem selbst hat sich logischerweise nichts verändert, wodurch

en Haare am Kopf nur so sprießen lassen. Da geht es um Evakuierung von Zivilisten, um das Abschotten von Nachschubverbänden und nicht mehr um das blinde Vernichten der gegnerischen Stellungen. Aber was soll's, eben das ist ja der Reiz jedes Echtzeitstrategie-Games und daran werden die Freaks ihre wahre Freude haben.

Neuerdings hat der Spieler 4-5 Einsätze pro Land vor sich und kann diese, nach seinem eigenen Gutdünken, in beliebiger Reihenfolge lösen und so eine Beförderung nach der anderen einheimsen. Speziell im Bereich der Mehrspieler-Option hat sich Westwood einiges einfallen lassen, denn man kann C&C Gegen Schlag auch mit Linkoption auf zwei PlayStations spielen oder auch alleine gegen verschieden viele (die Anzahl legt der Spieler selbst fest) Computergegner. Alleine aus diesen Gründen muß jeder Echtzeitstrategie dieses Game einfach haben, bleibt doch C&C auch mit seinem dritten Teil "Gegen Schlag" die eindeutige Referenz in diesem Genre.

Thomas Gehring

C&C Gegen Schlag eigentlich nicht als völlig neues Game, sondern vielmehr als Mission-CD bezeichnet werden kann. 34 Missionen hat der Spieler zu absolvieren, wobei deren Schwierigkeitsgrad ganz enorm in die Höhe geschätzt ist und Einsteigern in das Genre die grau-

C & C III: GEGENSCHLAG

GRAFIK		86 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPASS		88 %
GAMEPLAY		90 %

GESAMTNOTE:

86%

GEWALT IM SPIEL

60%

HERSTELLER:

GREENWOOD / EA

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA

02236-86-40-75

GENRE:

ECHTZEITSTRATEGIE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 699,-

SYSTEM:

PSX(PAL)/1-2SP/PSX MAUS

MOTO RACER 2

Endlich halten wir den Nachfolger des damals so beliebten und auch erfolgreichen "Moto Racer" in Händen und als erfahrene Biker können wir uns gerade so ein Spiel nicht entgehen lassen.

Es fällt bei Moto Racer 2 gleich zu Beginn der enorme Umfang in puncto Strecken, Bikes und Modi auf, denn solch Vielfalt ist uns in diesem Genre noch nicht untergekommen. Wie immer können wir unsere heißen Öfen entweder über den sengenden Asphalt oder aber auch über extrem schwer zu fahrende Cross-Strecken quälen und uns durch die Dual-Shock Unterstützung das authentische Fahrgefühl geben. Authentisch? Na ja, das Feeling der einzelnen Kollisionen, der Stürze oder der Berührung der Streckengrenzung durch den Rumbler kommt schon ganz gut rüber, dagegen kann man von realistischem Fahrverhalten nur sehr

eingeschränkt sprechen. Die Bikes verhalten sich auf Asphalt, Schotter, Sand und Matsch sehr, sehr ähnlich, was der Realität nicht wirklich nahe kommt. Da hätten wir uns schon etwas mehr Abwechslung in steuerungstechnischer Hinsicht gewünscht. Aber was soll's, das alleine ist auch nicht ausschlaggebend für mächtigen Spielspaß oder ausgezeichnetes Gameplay. Und

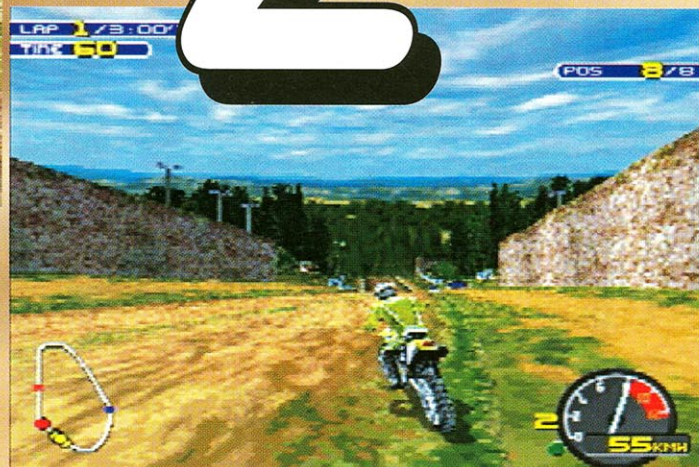
ber, da wirken die unterschiedlichen Wetterverhältnisse exzellent und da lassen auch die Nachtfahrten kaum Wünsche offen. Kein Wunder, wurde doch die Auflösung der 3D Engine von 128 x 128 auf 256 x 256 Bildpunkte erhöht und auch die Farbvielfalt der Hintergrundgrafiken wesentlich verbessert.

Wenn man zu all diesen Vorzügen jetzt auch noch den Splitscreen-Modus hinzuzieht, dann weiß man, daß Moto Racer 2 mit Sicherheit das beste Bike-Racing-Game der Gegenwart darstellt und sich die Konkurrenz ganz mächtig anstrengen muß, um diesem Titel das Wasser abzugraben.

Thomas Gehringer



da wären wir auch beim Punkt: die Bikes lassen sich hervorragend steuern, die Intelligenz der Gegner ist wesentlich höher als in Teil eins und auch an der Grafik hat man ganz schön herumgebastelt. Da kommen die Effekte wirklich wunderschön rü-



MOTO RACER 2

GRAFIK		87 %
SOUND/MUSIK		79 %
SPASS		86 %
GAMEPLAY		90 %

GESAMTNOTE: **86 %**

GEWALT IM SPIEL 0 %

HERSTELLER: DELPHINE

TESTMUSTER: EA AUSTRIA
02236-86-40-75
BIKE RACER
GENRE: CA. ÖS 799,-
RICHTPREIS:
SYSTEM: PSX (PAL)/1-2SP/DUALSHOCK

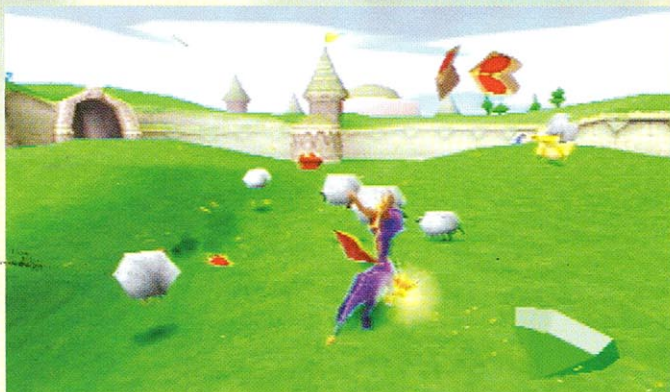
SPYRO the DRAGON



Ja hallo, was haben wir denn da für ein hervorragendes 3D-Jump'n Run auf die Redaktionstische bekommen! Spyro the Dragon ist ja ein ganz herziger Zeitgenosse, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, seine insgesamt 80 Drachenfreunde zu befreien und dem bösen Gnasty den Garaus zu machen.

Es scheint, als wolle man mit "Spyro The Dragon" einen Angriff auf die Vorherrschaft von Mario 64 im 3D Jump 'n Run Genre machen und den kleinen Installateur vom Thron stoßen. Das Zeug dazu hat der Drache allemal, denn was sich hier in er-

ro bewegt sich absolut flüssig und hundertprozentig dreidimensional durch die grafisch hervorragend designten Welten, macht auch von seiner Animation her einen erstklassigen Eindruck und weiß steuerungstechnisch bis auf einige kleine Mängel zu überzeugen. Das haben wir wieder einmal leichte Troubles in



puncto Kameraführung, die nicht in jeder Spielsituation den optimalen Überblick verschafft, oftmals händisch nachjustiert werden muß und auch dabei immer wieder kleinere Schwierigkeiten hat. Alles in allem jedoch kein gravierender Kritikpunkt, aber doch eine Anregung an die Programmierer, bei einem etwaigen zweiten Teil auf diese Problematik zu rea-

gieren.

Die Animationen der Gegner sind bei diesem Game wirklich einzigartig ausgefallen und veranlassen den Spieler immer wieder zu Lachanfällen (erschrocken dreinblickende Frösche, Schafe die in Schmetterlinge verwandelt werden oder auch froschähnliche Toreros, die vor den Stieren davonlaufen) und heben den Spielspaß enorm.

Schade, daß man sich bei der Darstellung der Spielfiguren ein bißchen zu sehr an die kindliche Knuddeloptik angelehnt hat und somit Spieler der älteren Schicht möglicherweise von einem Kauf abhalten wird. Das hat Spyro zwar nicht verdient, denn die Spieltiefe und das Gameplay gehören auch zur Spitzenklasse des Genres, auch wenn Mario 64 den Thron mit Sicherheit behalten wird.

Spyro The Dragon ist ein ganz hervorragendes Game mit Spitzengrafik und außerordentlich gutem Gameplay, mit kleinen Porblemen in der Kameraführung und einer etwas hinten nach hinkenden Soundkulisse.

Thomas Gehringer



SPYRO THE DRAGON

GRAFIK		92 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPASS		95 %
GAMEPLAY		93 %

GESAMTNOTE:

90 %

GEWALT IM SPIEL

60 %

HERSTELLER:

ISOMANIAC GAMES

TESTMUSTER:

SONYCOMP.ENTERTAINMENT

01-610-510

GENRE:

3D JUMP 'N RUN

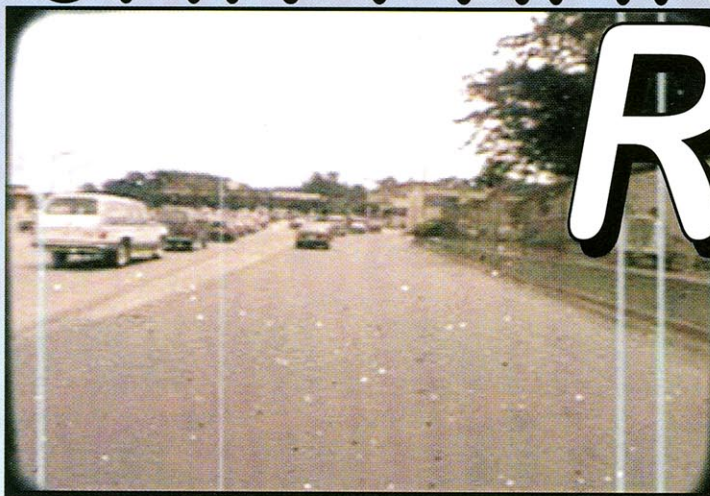
RICHTPREIS:

CA. ÖS 749,-

SYSTEM:

PSX(PAL)/1 SP/DUALSHOCK

SAN FRANCISCO RUSH



Ob die Umsetzung vom N64 auf die PlayStation gelungen ist? Ob das Rennen genauso schön ist und eben soviel Spaß macht? Mal sehen, was San Francisco Rush in der 32-Bit Variante zu bieten hat.

Gleich zu Beginn sei einmal angemerkt, daß hier eine Grafik geboten wird, die weit unter den Möglichkeiten der Sony Konsole liegt, denn eckige Kurven und schwach animierte Autos müssen im Zeitalter eines Gran Turismo ja nun wirklich nicht sein.

Für kurzweilige Hetzjagden über den glühenden Asphalt ist San Francisco Rush allemal gut, der Speed der Boliden ist nicht gerade aufregend,

veranlaßt den Spieler jedoch in der Regel nicht zu unüberlegten Handlungen und Zerstörung des Joypads. Besonders witzig sind die zahlreichen eingebauten Abkürzungen, die echt Fun in die Sache bringen, denn es geht schon gehörig die Post ab, wenn der Boliden



über ein Häuserdach springt und so seinen Kontrahenten wertvolle Sekunden auf den Gesamtsieg klagt. Der Sound bei San Francisco Rush kommt leider auch nicht so hundertprozentig rüber und so gesehen macht das Game eigentlich nur im 2-

Spieler Modus Spaß und da auch nur in begrenztem Maße. Schade, daß es die Programmierer nicht geschafft haben, das grafisch doch sehr ansprechende Spiel auf dem Nintendo 64 entsprechend auf die 32-Bit Konsole von Sony umzusetzen. Mag sein, daß dies rein von den Möglichkeiten der PlayStation nicht besser möglich war.

Das Resultat ist ein Game, das nur sehr begrenzt Spaß macht und hinter der Genrekonzurrenz um Lichtjahre hinterher hinkt. Jedem Racing-Freak ist mit Gran Turismo oder The Need for Speed 3 wesentlich mehr gedient als mit diesem nur mittelmäßigen Game.

Thomas Gehringer

SAN FRANCISCO RUSH

GRAFIK		60 %
SOUND/MUSIK		51 %
SPASS		55 %
GAMEPLAY		73 %

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL



0 %

HERSTELLER:

MIDWAY

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

RACING SIMULATION

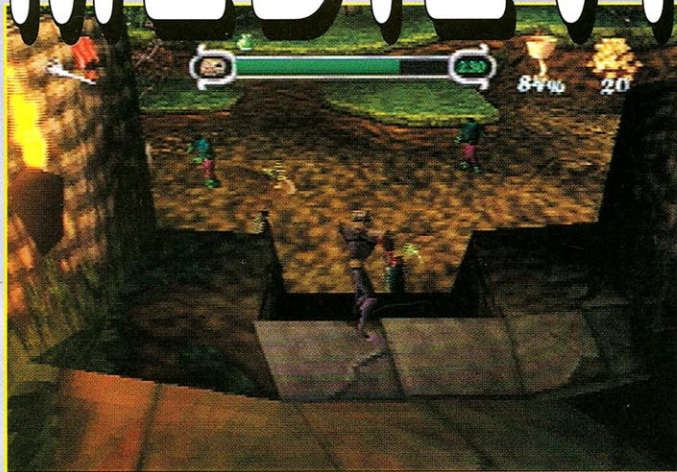
RICHTPREIS:

CA. ÖS 749,-

SYSTEM:

PSX (PAL)/1-2SP

MEDIEVIL



Hack 'n Slay der stinknormalen Art oder doch etwas ganz Besonderes? Medievil aus dem Hause Sony kann getrost als ein wirklich geniales Game bezeichnet werden, das sowohl in grafischen als auch spielerischen Belangen zu überzeugen weiß.

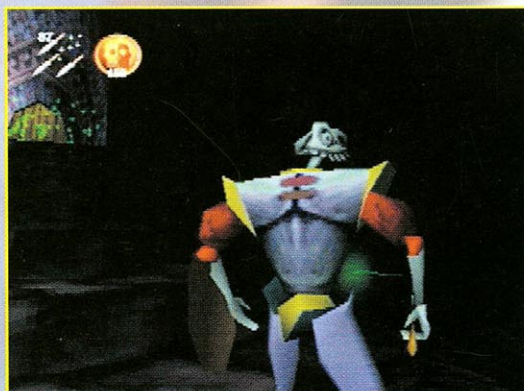
Dämonen, Gnome und Untote, gruselige Stimmung und mörderische Stages erwarten den Spieler in diesem Game, das absolut genial die Verbindung zwischen dem Grauen und lässigen Sprüchen verbindet, ohne dabei an Stimmung zu verlieren. Es geht hierbei um das Sammeln der bekannten Runen, die in der Folge das Böse wieder in die Schranken weisen sollen. Die Hauptfigur hat sich nicht nur in düsteren Gewölben mit ekligen Zombies und aggressiven Gnomen herumzuschlagen, sondern muß auch das eine

oder andere abgefahrene Rätsel knacken. Da heißt es den Grips einzusetzen und die grauen Zellen auf Vordermann zu bringen, denn ganz so leicht sind die Puzzles nicht gerade. Interessantes Detail in puncto Storyline und Gameplay: so manche Stages müssen mehrmals besucht werden, da es Gegenstände und Waffen gibt, die erst einmal in einem Level gefunden werden müssen, um dann in einer Stage vorher zum Einsatz zu kommen.

Wenn man nun zum hervorragenden Le-

veldesign und der intelligenten Kameraführung den bombastischen orchestralen Sound dazurechnet, dann muß man dem Spiel eine absolute Höchstwertung verpassen. Doch leider haben wir auch hier einige absolut unverständliche Mängel entdeckt: erstmals fragen wir uns, wieso die Programmierer den Spieler ohne jede Karte durch die Stages irren lassen, wobei dies in manchen Welten zur Orientierungsschlappe ausartet. Und weiters will es in unsere Köpfe nicht rein, warum man bei einem Spiel, das teilweise wirklich fiese Stellen und Fallen, sowie heimtückische Gegner beinhaltet, auf eine Speichermöglichkeit innerhalb eines Levels verzichtet hat. Der Spieler muß also so manche Stage mehrere Male neu beginnen, weil er gegen Ende in irgendeine verzwickte Situation geraten ist und diese nicht überlebt hat. Kann schon manchmal zu echten Frusterlebnissen führen. Wer diese Mankos verschmerzen kann, der ist bei Medievil gut aufgehoben und sollte zugreifen.

Thomas Gehringer



MEDIEVIL

GRAFIK		88 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		75 %
GAMEPLAY		89 %

GESAMTNOTE:

86 %

GEWALT IM SPIEL

40 %

HERSTELLER:

SONY

TESTMUSTER:

SONYCOMP.ENTERTAINMENT
01-610-510

GENRE:

ACTION 3D JUMP 'N RUN

RICHTPREIS:

CA. ÖS 749,-

SYSTEM:

PSX(PAL)/ 1 SPIELER

WILD 9

Das ist die feine Klinge von Dave Perry's Shiny Entertainment (Earthworm Jim), denn hier geht es mit unglaublich schwarzem Humor und jeder Menge grafischen Highlights zur Sache. Wild 9 ist ein Action Jump'n Run der absoluten Spitzenklasse.

Hauptfigur in diesem abgedrehten Spiel ist Wex Major, der mit seiner Strahlenkanone den Cyborgs des bösen Karn, auf die abartigsten Arten das Lebenslichtlein auspustet. Abgesehen von den Bewegungen, die der Held bei seinen Sprüngen macht und den Geräuschen, die er dabei von sich gibt, ist er ein ganz normaler Cyber-Held, der halt mal mit seiner Kanone (er kann damit Gegner und Gegenstände festhalten, hochheben oder auch durch Aufschlagen auf dem Boden zerstören) den einen oder anderen Widersacher in den "Aktenvernichter" steckt und in so zu Mus verarbeitet oder auch in den Ventilator hält, um ihn auf diese Art und Weise ekelig zu vernichten. Aber keine Angst, das alles läuft nicht blutrünstig ab, es macht vielmehr irren Spaß, die widerwärtigen Cyborgs, die dem witzigen Helden mit allerlei Waffengewalt ans Leder

wollen, mit Phantasie zu killen. Und davon kann der Spieler jede Menge einsetzen, denn die Programmierer haben an fast alles gedacht. Da kann man so richtig die Sau rauslassen und wird auch noch seinen Spaß daran haben.

Grafisch bietet das Game eigentlich das

kelt in keiner Sekunde und wird auch in puncto exakter Kollisionsabfragen den Ansprüchen gerecht. Zu alledem weiß der bombastische Soundtrack wahrlich zu gefallen und paßt sich den entsprechenden Spielsituationen hervorragend an.

Alle Achtung, da ist Perry's Mannen wieder einmal ein großartiges Game gelungen, das in diesem Genre eigentlich nur noch mit Skull Monkeys zu vergleichen ist und in puncto Spielspaß kaum zu übertreffen sein wird.

Thomas Gehringer

Maximum, das man in diesem Genre erwarten kann, hervorragendes Leveldesign, geniale Hintergrundgrafiken (vermitteln beinahe den Eindruck der Dreidimensionalität), weiche Bewegungen und Spitzenscrolling lassen keine Wünsche offen. Die Steuerung schließt sich dem hervorragenden Gesamteindruck an, har-

WILD 9		
GRAFIK		92 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		95 %
GAMEPLAY		89 %
GESAMTNOTE:	92 %	
GEWALT IM SPIEL		45 %
HERSTELLER:	SHINY ENTERTAINMENT	
TESTMUSTER:	DARIUS HANDELSGBH 01-285-86-85-0	
GENRE:	ACTION JUMP 'N RUN	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 749,-	
SYSTEM:	PSX (PAL)/ISP/DUALSHOCK	

G-DARIUS



Ballern was das Zeug hält, massenweise Gegner und eine bombastische Grafik, all das ist G-Darius aus dem Hause Taito. Liebhaber der 2D Fetze- rei werden ihre wahre Freude an diesem Game haben.

Die Szenerie ist altbekannt und braucht an dieser Stelle auch nicht mehr detailliert beschrieben

werden. Mit einem Kampfbomber, genannt Silver Hawk, geht es gegen eine Unmenge an Widersachern, die jedes nur erdenkliche Waffenregister ziehen, um dem Spieler das Lebenslicht auszublenden.

Von links nach rechts (bei Endbossen ist dann auch Seitenwechsel möglich) geht es voll zur Sache, die in der Luft schwebenden Kapseln



bewirken das Aufrüsten der eigenen Waffenarsenale, mittels Dauerfeuer rückt man dem Feind an

die Wäsche. Das Game ist aus verschiedenen Gründen tierisch schwer: zum Ersten feuern hier 15-20 Gegner gleichzeitig aus allen Rohren und der Spieler muß sowohl den Schüssen ausweichen, als auch möglichst die Widersacher aus dem Weg räumen. Mit etwas Geschick kriegt man das auch hin, an die verwirrende Grafik (so wunderschön sie auch anzusehen ist) konnte ich mich persön-

det.

Höllisch schwer sind zu Beginn auch die Level-Endbosse, die ungeheure Power haben, mörderische Waffen besitzen und dem Spieler meist den Verstand rauben. Mit etwas Übung kann man aber auch diese Riesenfische und anderes gigantisches Meeresgetier besiegen, ohne auch nur ein Leben zu verlieren.

Intelligent ist die Unterstützung des Dual Shock Controllers (analoge Steuerung ist leider nicht möglich), denn so spürt man zumindest die feindlichen Treffer, wenn man sie auf dem Schirm auch nicht unbedingt wahrnehmen kann.

G-Darius, welches in Österreich von der Darius HandelsgmbH vertrieben wird (nomen est omen), weiß durch hervorragende Grafikeffekte und einen fetzigen Sound zu bestechen, kann jedoch bei so manchem Spieler zu konfuse Wutausbrüchen aufgrund des verwirrenden Designs führen. Baller-Freaks sollten jedoch in jedem Fall bedenkenlos zugreifen!

Kerstin Slamanig

G-DARIUS

GRAFIK		86 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		70 %

GESAMTNOTE: **82 %**

GEWALT IM SPIEL: 10 %

HERSTELLER: TAITO

TESTMUSTER:	DARIUS HANDELSGMBH 01-285-86-85-0
GENRE:	BALLERGAME
RICHTPREIS:	CA. ÖS 749,-
SYSTEM:	PSX(PAL)/1-2SP/DUALSHOCK

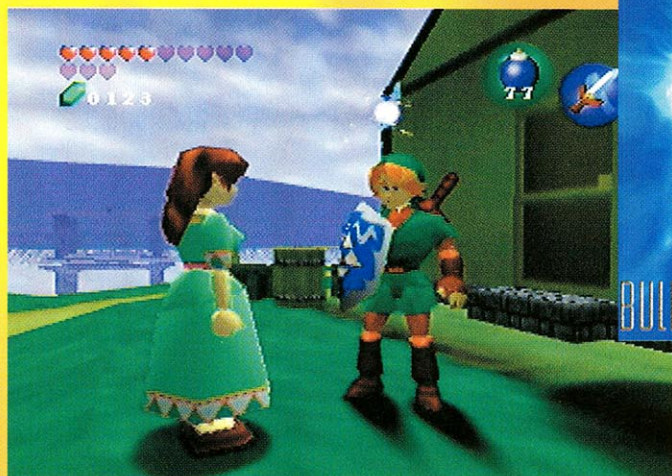
ab **DEZEMBER**

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

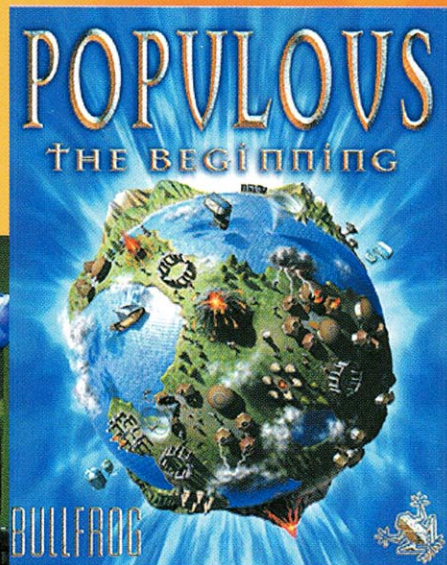
01/99

SEGA

DER DREAMCAST NAHT



PC GAMES
POPULOUS-THE BEGINNING



PLAYSTATION

NEUES AUS DEM HAUSE SONY

NINTENDO 64

ZELDA 64

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: Bauer Druck, A-1110 Wien

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

Für den Inhalt der Anzeigen haftet ausschließlich der Inserent.

Eine Prüfung unsererseits erfolgt nicht und es besteht auch keine

Haftung, Druckfehler vorbehalten. Namentlich gekennzeichnete

Gastbeiträge spiegeln nicht unbedingt die Meinung der Redaktion

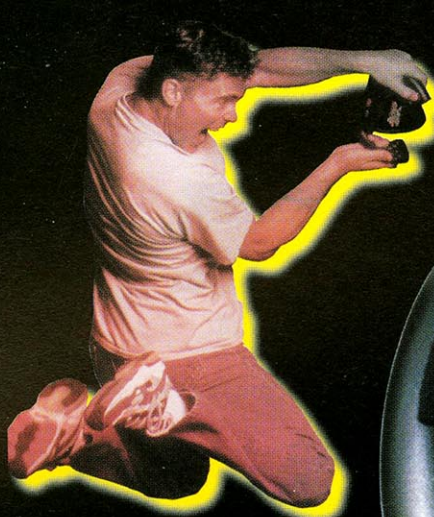
wieder. Alle Markennamen sind eingetragene Markenzeichen

des jw. Herstellers.

Über Gewinnspiele im Game Express kann kein Schriftverkehr

geführt werden, die Ziehungen erfolgen unter Ausschluss des

Rechtsweges, die Gewinner werden schriftlich verständigt.



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>





The Monster sleeps...

Until December



GAME BOY

