

Das österreichische

Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

GAME *xpress*

PC-GAMES

Master of Orion 2
 DSA 3 - Mad TV 2 Lords
 of Realm II M.A.X.- NBA
 97- Diablo Have a
 N.I.C.E Day Sega
 Rally
 Panzer Dragoon
 Versailles
 Barbie

N64

Mario 64
 Pilot Wings

S-NES

Terra Nigma

PLAYSTATION

Jet Rider - Warhammer
 Cool Boarders

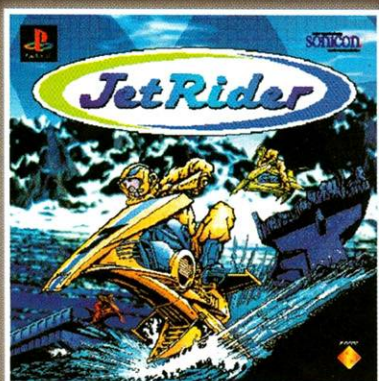
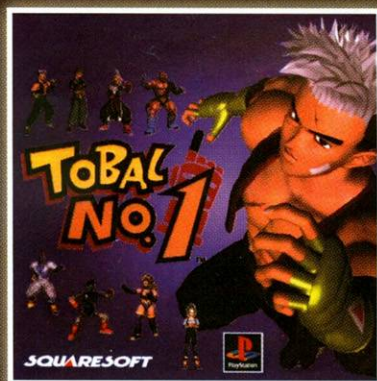
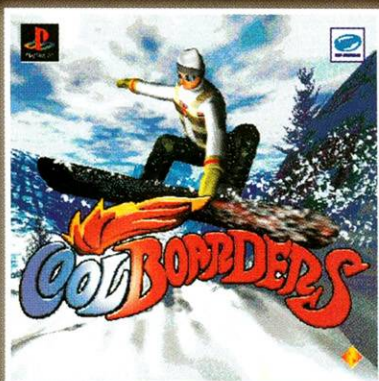
TIPS&TRICKS

Komplettlösungen:
 Frankenstein
 Bermuda Syndrom
 Larry 7

öS	20,-
DM	4,-
SFR	4,-
Lux.Fr.	90,-



Alle Karten zu:
TUNNEL B1





DIE NUMMER 1!



DAS KULTMAGAZIN FÜR PC UND KONSOLE

BLOOD

GAMES

INDIZIERUNG?

Bei mir nicht!!!!

ABO BESTELLSCHEIN

Hiermit bestelle ich

BLOOD GAMES im Abonnement

Der Abo-Preis für 6 Hefte beträgt öS 481,- bzw. DM 79,- inkl. Porto. Abolieferungen ins Ausland können nur durch Vorabsendung eines Verrechnungsschecks in der Höhe von DM 79,- / öS 481,- oder durch Überweisung auf nebenstehendes Girokonto durchgeführt werden (Gebühren trägt der Einzahler!).

Name _____ Vorname _____ Alter _____

Straße /Nr. _____

Plz _____ Ort _____

Datum _____ Unterschrift _____

Coupon ausschneiden und einsenden an:

G&S VerlagsgnbR
"BLOOD Games ABO"
Laxenburgerstraße 42/15
A-1100 Wien

Das Abo läuft automatisch nach sechs Ausgaben ab. Der Abonnent wird vor Ablauf des Abos schriftlich verständigt und hat die Möglichkeit, durch erneute Einzahlung des Abopreises das Abonnement zu verlängern.

Gewünschte Zahlungsweise

- ☐ Ich habe den Rechnungsbetrag auf Ihr Konto bei Raiffeisenbank Wien, Blz. 32900, Kto Nr.: 308-7904006 überwiesen. Der Einzahlungsbeleg liegt bei.
(Österreichkonto 7904006)
- ☐ Ich zahle mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

Unterschrift des Erziehungsberechtigten



1 1997 werden die Weichen gestellt, welche Konsole nun weltweit und in Österreich die Nase vorne haben wird.

Kann die PlayStation aus dem Hause Sony, die nun bereits seit fast eineinhalb Jahren auf dem Markt ist, mit Ihrer Fülle an Software und der 32 Bit CD-Technologie die Vormachtstellung behaupten?

Kann sich SEGA durch die Fusion mit Bandai am eigenen Schopf aus dem Schlamassel ziehen?

Oder wird der, mit soviel Spannung erwartete Nintendo 64 das Rennen machen? Mit der revolutionierenden 64 Bit Technologie und mit Mega-Games wie Super Mario 64 oder Wave Race 64 wird Nintendo wohl wieder einmal dem Wettbewerb das Leben schwer machen.

Eines trauen wir uns an dieser Stelle jedoch zu behaupten: Sony und Nintendo wird sich auch nach einem Zusammenschluß von Sega Saturn mit Bandai nicht "sehr warm anziehen müssen", wie in einem österreichischen Wochenmagazin zu lesen war. Zu lange haben die User (speziell in Österreich und Deutschland) auf erstklassige Games gewartet, zu viele sind auf PlayStation umgestiegen oder warten auf den N64. Klar, auch für den Saturn hat es Spitzensoftware gegeben, man denke nur einmal an Virtua Fighter 2, an Sega Rally oder Panzer Dragoon. Doch wie lange ist der Erscheinungstermin dieser Games her und welches Loch klafft seither auf diesem Sektor? Unserer Meinung nach ist dieses Manko auch für ein Unternehmen mit dem Namen Sega, welches in der Vergangenheit zu viele gravierende strategische Fehler begangen hat, nicht mehr gutzumachen.

Wer am Ende des Jahres jedoch wirklich die Nase vorn haben wird, ob es nun Nintendo oder Sony ist, das wagen wir nicht zu prognostizieren. (Sony auf dem 32 Bit Markt und Nintendo im 64 Bit Bereich wäre allerdings ein sehr heißer Tip!)

Doch nicht nur auf dem Konsolensektor tut sich viel, auch der PC-Markt kocht und es werden immer schnellere und leistungsfähigere Rechner produziert. 1997 wird wohl das Jahr der MMX-Technologie werden, die sich in Österreich ja bereits steigender Beliebtheit erfreut.

Bringt's der neue Prozessor von Intel wirklich? Macht es für Gambler Sinn, um teures Geld aufzurüsten? Nun, der Game Express versteht sich wirklich nicht als Hardware-Testmagazin, aber wenn man der Fachpresse in diesem Bereich Glauben schenken darf, so bringt der neue MMX Prozessor bei Games (speziell bei 3D-Grafiken und der Flüssigkeit der Spiele) schon so einiges. Allerdings nur dann, wenn man auch im Besitz einer schnellen Grafikkarte ist, denn nur diese Kombination läßt den Rechner buchstäblich abheben.

Wie auch immer sich die Rechnergeneration im heurigen Jahr verändern wird, für Spieler ist ja doch nur eines wirklich maßgebend: Wird es denn auch entsprechend gute Software geben, denn was habe ich von einem Megarechner, wenn mir die Games fehlen!

Eben diese Frage werden wir in jedem Game Express beantworten, denn die Spitzenspiele stehen Monat für Monat auf unserem Prüfstand.

Also Leute, Game Express lesen und besser informiert sein.

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

BERICHTE

N64 NEWS	36
Was kommt neues auf dem Wundergerät	
SONY-NEWS	42
Eine Vorschau auf die besten PlayStation-Games	
JUAN MONTES	48
Ein Insider packt aus.	
SONY COMPETITION	49
Ein Fest der Snowboarder	

PC-GAMES

MASTER OF ORION 2	08
Strategie der Sonderklasse	
SCHATTEN ÜBER RIVA	12
Der letzte Teil der Nordlandtrilogie	
MAD TV 2	16
Geht es wirklich noch verrückter?	
LORDS OF THE REALM II	18
Strategie vom feinsten	
NBA LIVE 97	20
Super Basketball	
N.I.C.E	22
Have a nice Day hä,hä.	
M.A.X.	24
Besser als Battle Island?	
SEGA RALLY PC	26
Gutes Rennspiel in der Wildnis	
DIABLO	28
Echt geiles Spiel. Ab in den Dungeon	
PANZER DRAGON	30
Echt gute Umsetzung vom Saturn	

KONSOLEN

S-NES

TERRANIGMA	34
Kaum auf dem Markt und schon ein Klassiker	

N 64

MARIO 64	38
Mario lebt!	
PILOT WINGS 64	40
Flieger, grüß mir die Sonne...	

PLAYSTATION

JET RIDER	44
Schnell, hart, super	
WARHAMMER	45
Ob die Umsetzung des PC Klassikers gut fenug ist?	
COOL BOARDERS	46
Endlich ein Snow-Board-Spiel	

TIPS & TRICKS SPECIAL

TIPS & TRICKS ... ab 26

Diesmal können wir mit Komplettlösungen aufwarten.

Larry 7

Frankenstein

Bermuda Syndrom

und natürlich der zweite Teil der TUNNEL B1 Leveln

SONSTIGES

EDITORIAL	5
VORSCHAU	50
IMPRESSUM	50

Comin - Virus-Hotline

(*43-1) 596 40 48

- mcafee agent austria -
- für DOS-Windows-OS/2-Novell-
-comin-claudia strasser-1060 Wien-hofmühlgasse 21/21-
-fon:596 40 48-fax:596 40 23-bbs: 596 40 21
Bezahlte Anzeige

LT



LERNEN

BARBIE

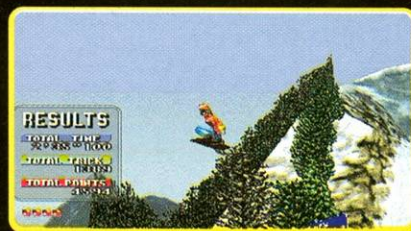
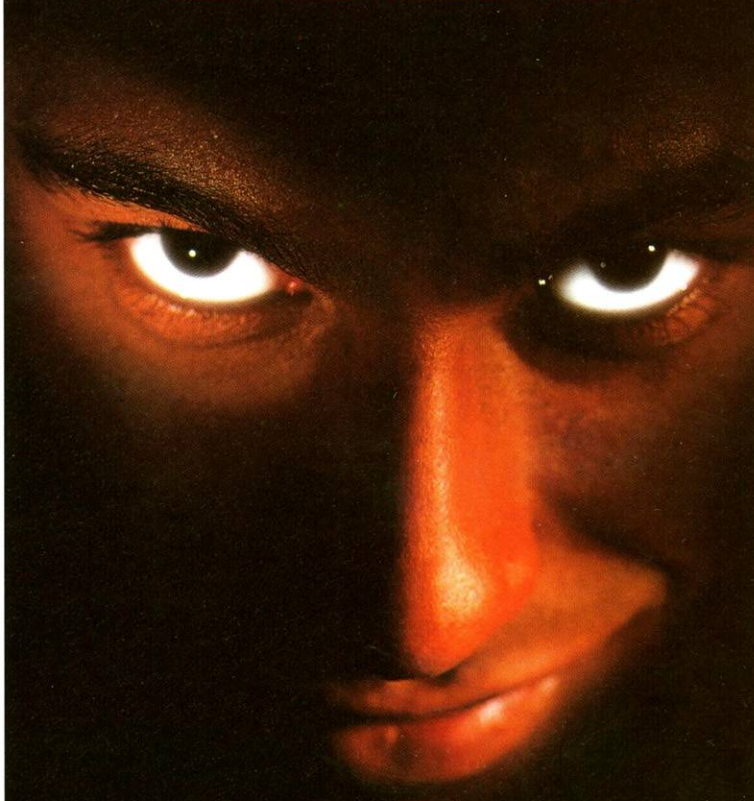
MODE DESIGNER . . . 31

Sehr kreativ bastle Dir ein Kleid

VERSAILLE 32

Ein Lernadventure der besonderen Art.

Comin' soon!



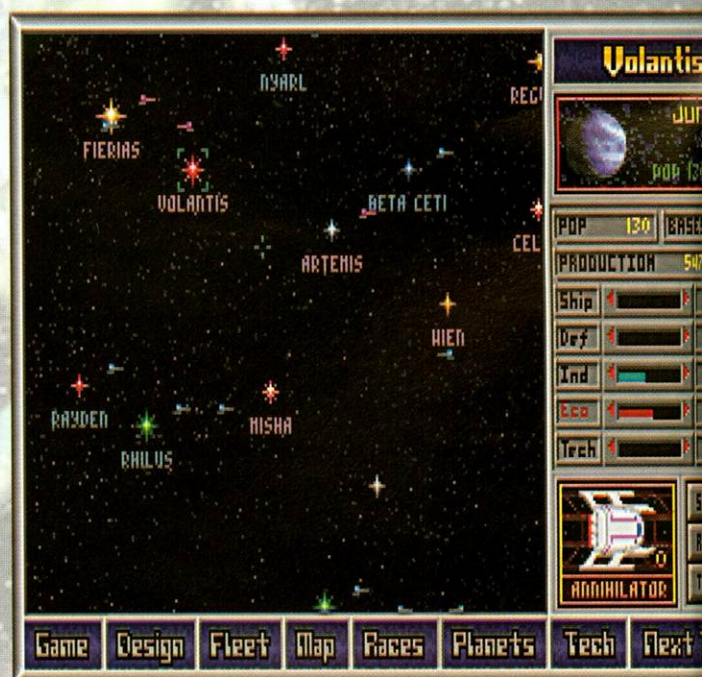
2XTREME



Ab Februar '97!



MASTER OF ORION 2





Bereits auf der Übersichtskarte merkt man die großen Grafischen Verbesserungen!!!

Angefangen hat es mit Outpost. Wir waren alle begeistert, als wir die Verpackung in der Hand hatten. Doch es war eine große Enttäuschung, da es viel zu viele Fehler hatte. Dann folgte Ascendancy. Es war schon um Häuser besser. Wir waren alle der selben Meinung. Es ist das Beste. Dann gab es noch so etwas wie Master of Magic und Civilization. Alles die Strategierenner. Und doch konnten alle die geschlagen werden. Ein nicht ganz neuer Stern am Himmel. "Master Of Orion II Battle Of Antares".

Drei Jahre war es her, als bei Master Of Orion 1 vor den Bildschirmen klebten. Nun hat es einen großen Bruder bekommen. Einen, der wirklich um einiges größer ist. Zu Spielbeginn läuft vorerst noch ein kleines Video ab. Dann beginnt es mit dem Spiel. Wie gewohnt beginnt man den Auswählen der Rasse, mit ihren kleinen Vor- und Nachteilen. Sagt einem keine einzige Rasse zu, so hat man diesmal die Möglichkeit, eine eigene zu kreieren. Dann geht es endlich los. Ihr gelangt zu den gewohnten Sternensystemen, diesmal wie in Realität, mit mehreren Planeten. Nun geht es ran ans Forschen, das uns stark an andere Games erinnert, doch soll uns das nicht stören,

denn um die Galaxie erobern zu können, muß eben Forschung betrieben werden. Und da gibt es eine große Änderung. Konnte man damals alle Forschungszweige gleichzeitig fördern, so ist das hier nicht möglich. Nur ein Wissensgebiet ist auswählbar und meistens fallen die anderen Teilgebiete weg, sobald man sich für eines entschieden hat. Jetzt muß man sich Schwerpunkte setzen. Doch hier ein Tip für blutige Anfänger. **TIP:** Ihr könnt Anfangs alle Planetenverbesserungen erforschen. Gegen ende solltet ihr euch den Waffensystem zuwenden. Die bekommen zum Schluß eine Trefferanzahl von 500. Ein Laser



Viel Feind viel Ehr'

auf ein Schild der Stäke 1800 wirkt da wohl wie ein Tropfen auf den heißen Stein. Habt ihr euch einmal für das falsche entschieden, so müßt ihr nicht gleich die ganze Hoffnung aufgeben. Es gibt ja noch die anderen Rassen, mit denen ihr tauschen solltet. Seid ihr aber um Jahrtausende voraus, so solltet ihr lieber darauf verzichten. Die Städte sollten auch immer mit den besten Features ausgebaut sein. Von diesen Ausbauten gibt es in dieser Version ca. 45. Die Reihenfolge könnt ihr in einer Prioritätenliste festlegen. **TIP:** Seid ihr nicht gerade im Krieg, bzw. liegt die Kolonie nicht an der unmittelbaren Front, so solltet ihr mehr Wert auf die leistungsteigernden Verbesserungen legen. z.B. Robo Mining, Food Replicator, Pollution Prozessor, usw. Damit steigert ihr die Produktion und die Vermehrung der Bevölkerung und die Kolonie kann sich somit in riesen Schritten entwickeln. Der Computer ist kein leichter Gegner. Habt ihr die falsche Rasse gewählt ist das Spiel fast gelaufen. Ihr könnt nur auf einen Art und Weise eure Haut (oder Schrauben und Öl) retten. **TIP:** Anfangs so viel Planeten besiedeln wie nur möglich ist. Auch die eher kleineren. Ihr nehmt den Computer wichtigen Platz weg. Bald seid ihr (hoffentlich) eine Großmacht, und werdet auf so manche anderen "Dinge" stoßen. Die



Was hat sich nun geändert:

	Master Of Orion 1	Master Of Orion 2
Gegner	1-5	1-7
Rassen	10	13 und die "Retortenrasse"
Galaxie	24-108 Sonnensysteme leider nur ein Planet	20-72 Sonnensysteme 1-5 Planeten
Leitfaden Forschung	Computer Bauwesen Krauffelder Planetologie Antriebe Waffen	Computer Bauwesen Krauffelder Biologie Chemie Physik Energie Soziologie
Schiffe	4 Klassen	6 Klassen
Schiffswaffen	35	37 mit den zusätzlich Etwas, (Tarnschild, Raketenabwehr,...)



Wie bereits bei Teil 1 kommen die Strategen unter Euch voll auf ihre Rechnung. Mit der besseren Grafik und der inhaltlichen Überarbeitung ist wohl ein neues Kultspiel entstanden.

NAME	FARMERS	WORKERS	SCIENTISTS	BUILDING
Trilar V				Autonomous Trade Goods - H
Uko I				Autonomous Trade Goods - H
Uko II				Autonomous Trade Goods - H
Uti II				Autonomous Trade Goods - H
Uxmal I				Autonomous Trade Goods - H
Uxmal II				Autonomous Trade Goods - H
Uxmal III				Autonomous Trade Goods - H
Vox II				Autonomous Trade Goods - H
Wien II				Autonomous Trade Goods - H
Wien III				Autonomous Trade Goods - H
Wien IV				Autonomous Trade Goods - H
Wien V				Autonomous Trade Goods - H
Wien VI				Autonomous Trade Goods - H
Wien VII				Autonomous Trade Goods - H
Wien VIII				Autonomous Trade Goods - H
Wien IX				Autonomous Trade Goods - H
Wien X				Autonomous Trade Goods - H
Wien XI				Autonomous Trade Goods - H
Wien XII				Autonomous Trade Goods - H
Wien XIII				Autonomous Trade Goods - H
Wien XIV				Autonomous Trade Goods - H
Wien XV				Autonomous Trade Goods - H
Wien XVI				Autonomous Trade Goods - H
Wien XVII				Autonomous Trade Goods - H
Wien XVIII				Autonomous Trade Goods - H
Wien XIX				Autonomous Trade Goods - H
Wien XX				Autonomous Trade Goods - H

Würmer sind die harmlosesten, doch benötigt ihr meist einen guten Flottenverband um sie besiegen zu können. Sie lauern meist bei den Goldschätzen. Dann gibt es, wie der Name des Spiels schon sagt, den Stern Orion. Es ist ein herrlicher Planet mit der Planetengröße 37, 5 Lebensmittel/Farmer, 8 Industrie/Arbeiter, 9 Erfindungspunkte/Forscher. Diese Werte gelten für den voll ausgebauten Zustand des Planeten. Um die Antareaner schlagen zu können, benötigt ihr schon gewaltigere Waffen, wie den Stellarconverter (500 Trefferpunkte). Transportiert werden kann die Waffe nun mit den zwei größten Schiffstypen der DOOM-Klasse und die TITAN-Klasse. Es gibt insgesamt zwei verschiedene Wege, die ans Ziel führen. Entweder ihr werdet Herrscher über die ganze Galaxie (alle Gegner vernichten), oder ihr erobert den Orion und die Antareaner. Dann seid ihr der gepriesene "RULER OF THE UNIVERSUM".

Als zusätzliches Feature kommt die Netzwerktauglichkeit dazu. Es dürfte nun keine faden Regentage mehr geben. Diese Game wurde von mir auch unter einem Novell Netzwerk getestet. Es ist irrsinnig spannend, bis zu dem Zeitpunkt an den man weiß wo der liebe Freund zu Hause ist. ein Zug dauert dann sicher ca. 2 min. Eine weiter gut Idee wurde dieser Version Zugeführt. Ein ganzes Sonnensystem läßt sich von einer Person verwalten, die ganz besondere Fähigkeiten hat (z.B. Finanzen +40% oder Forschung +30%). Das ist aber nicht im Sinn von verwalten zu verstehen. Die Fähigkeiten haben nur Einfluß auf die Forschung, Produktion und Finanzen. TIP: Solche Personen sollte man dort einsetzen, wo viele Planeten vorhanden und besonders groß sind. Genauso umwerfend ist die Grafik ausgefallen. Man hat uns hier nichts vorgemacht und dazu viel versprochen. Es ist einfach alles perfekt. Lediglich an der Musik hätte man noch ein wenig mehr Kreativität investieren können. Doch muß man auch den Gedanken ins Auge fassen, was für Musik könnte man für ein Spiel von ca. 100 Stunden spielen?. Deswegen gibt es nicht so einen starken Punkteabzug für Sound/Musik.

Michael Marold

MASTER OF ORION 2

GRAFIK	96 %
SOUND/MUSIK	91 %
SPIELBARKEIT	82 %
MOTIVATION	86 %
STEUERUNG	82 %
HANDBUCH	100 %
REALITÄTSNÄHE	78 %

GESAMTNOTE:

88%

HERSTELLER:

MICROPROSE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

GENRE:

03614-50050

RICHTPREIS:

CA.ÖS 670,-

HARDWARE:

MIND. 486DX2/66 BESSER

PENTIUM 90, 8MB RAM, 73 MB FESTPLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, DOS5.0, MAUS, SOUNDBLASTER 100%, TASTATUR

Das schwarze AUGE 3

Schatten über RIVA



Durin
Zwerg

Gottheit		Ingerimm	
MU	12/12	AG	2/2
KL	10/10	HA	4/4
CH	10/10	RA	3/3
FF	13/15	GG	6/6
GE	10/10	TA	4/4
IN	10/10	NG	5/5
KK	17/17	JZ	3/3
LE	74/74		
AE	0/0		
MR	8		
RS	11		
Ausdauer	91		
Last	1595		
BP	5		

Hammer

Für jeden Charakter gibt es ein nettes Menü, welches Dir alle Möglichkeiten aufzeigt, dessen Dein Wesen fähig ist. Entsprechend Deiner Ausrüstung verändern sich auch die Basiswerte!



Das Schwarze Auge
Arva Von Harben

Wie bereits bei Teil 2 gibt es eine Kampfübersicht in der isometrie Perspektive.



Schau wer kommt von draußen rein, wird doch nicht ein Magier sein?

Drei Wochen Weihnachtsferien sollten wohl genug sein, um ein Adventure dieses Umfangs zu testen. Es handelt sich dabei um den dritten Teil der Nordlandtrilogie aus der Serie "Das Schwarze Auge" 1993 erschien der erste Teil "Die Schicksalsklinge"; Ende 1996 kam somit der letzte Teil nach Österreich "Schatten Über Riva".

Für die sagenumwobenen Helden aus den ersten zwei Teilen dürfte nicht viel neues dabei sein, doch dieser Bericht soll die blutigsten Anfänger ansprechen.

Das Abenteuer beginnt in einem heiligen Tempel in Riva. Dort bekommt Ihr Euren ersten Auftrag bzw. die erste Spur. In Riva und Umgebung gab es seltsame Ereignisse. Artefakte, die für lange Zeit als verschollen galten tauchen plötzlich wieder auf. Die Orks wollen Riva angrei-

fen, wobei sie angeblich von den Holberkern unterstützt werden. Doch viele Einwohner der Stadt können diesem Gerücht keinen Glauben schenken. Nun macht Ihr Euch auf zum ersten Abenteuer. Kauft zuerst ein wenig ein, um die Ausrüstung zu verbessern. Geht in die Tavernen, ein wenig Falschspielen, Tanzen, Musizieren und den langen Finger unter Beweis stellen. Das könnt Ihr alles in den Gaststätten unternehmen. Doch nicht zu oft. Man kommt

Euch auf die Schliche und das ganze Geld ist weg, und Ihr habt Hausverbot. Dann könnt Ihr ein wenig in den Häusern herumschnüffeln und den Einwohnern Löcher in den Bauch Fragen, bis Ihr die ersten Anhaltspunkte bekommt. Dann könnt Ihr die Gegend außerhalb Rivas unsicher machen. Ihr findet sicher genügend Kräuter. Ein kleiner Tip: Sie wachsen sicher nicht in der prahlen Sonne. Seid Ihr dann in irgend welchen Kämpfen verwickelt, so solltet Ihr so viel wie

Dämon



Dämonen sind schon etwas ganz grausliches. Am besten man zerstört das Pentagramm, welches den Dämonen hervorruft.



In tiefen Dunkeons kann hinter jeder Ecke ein gar furbares Monster lauern...



Oh'schöne Maid, darf ich es wagen, Euch um ein Tänzchen zu bitten.



Hingegen werdet ihr in Nebelverhangenen Städten nur von Betrunknen Orks angepöbelt. (Sie haben ein Handy)



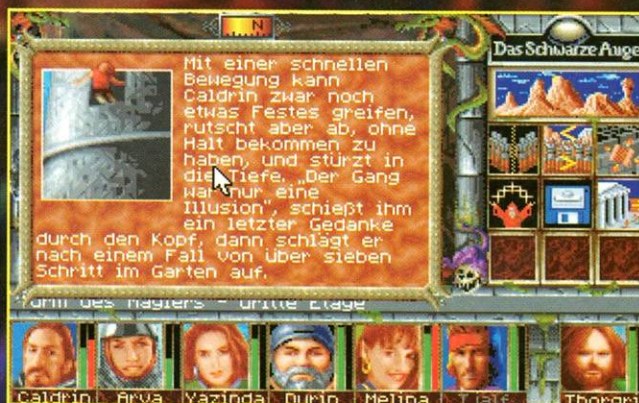
In den Städten gibt es feine Sachen zu kaufen. Bis auf ein Handy....



möglich mitnehmen, was Euch die toten Gegner so überlassen.

Ihr könnt es später beim Händler teuer verkaufen. Eine lange Spieldauer ist gesichert. Denn in diesem Game können 1000 Spielpunkte erreicht werden. Ich habe derzeit $\frac{3}{4}$ des Adventures geknackt, stolze 725 Punkte in ca. 100 Stunden.

Mit dem Handbuch wurde diesmal gespart. Wenn man eines haben will, muß man sich ein wenig Zeit nehmen und am Drucker ausdrucken; ca. 80 Seiten. Das Game ist schaffbar gestaltet, die Rätsel sind nur manchmal hinterlistig, trotzdem solltet Ihr so oft wie möglich abspeichern. Das Game läuft sowohl unter VGA als auch SVGA. Euer treiben in Aventurien wird mit annehmbarer Hintergrundmusik ausgemalt. Bei dem Kämpfen werden Attacks und Paraden und



Hätte Caldryn ein Handy gehabt, wäre ihm das ganze nicht passiert.

damit verbundene Verletzungen mit Soundeffekten untermauert. Ein gut gelungenes Adventure, das eine Wahnsinns Spannung erzeugt und mit ein wenig Köpfchen und viel Zeit leicht schaffbar ist.

Michael Marold



Und ich dachte nur Geld kann man Waschen, aber nicht mit Feuer.

Man kann ganz schön viele Dinge mitnehmen, die ein Adventurer halt gerade so braucht. Nur ein Handy findet man vergebens.



SCHATTEN ÜBER RIVA

GRAFIK	87 %
SOUND/MUSIK	89 %
SPIELBARKEIT	94 %
MOTIVATION	86 %
STEUERUNG	100 %
HANDBUCH	81 %
REALITÄTSNÄHE	76 %

GESAMTNOTE:

88 %

HERSTELLER:

MICROPROSE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 690,-

HARDWARE:

MIND. 486DX2/66 BESSER

PENTIUM 90, 8MB RAM, 60 MB FESTPLATTE, >2X CD,

S/VGA, WIN95, DOS5.0, MAUS, TASTATUR, SOUND-

BLASTER 100%

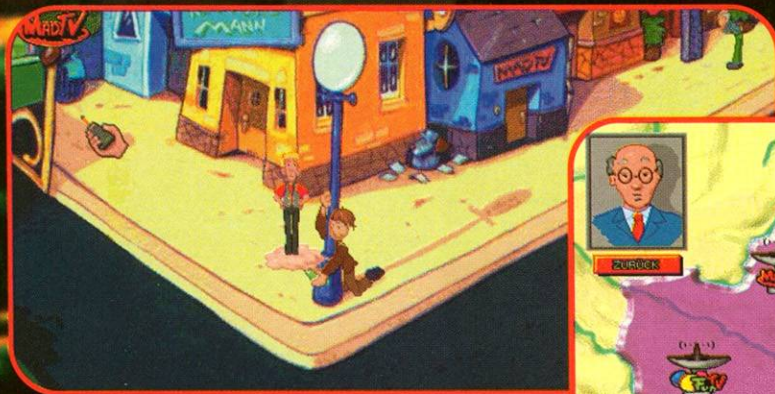
MAD TV 2

ODER DER
IRRSINN
GEHT
WEITER

Kennen Sie das: Sie kommen nach einem harten Arbeitstag nach Hause, und freuen sich auch einen gemütlichen Fernsehabend. Knabberkram, Getränke - alles da! Ein kurzer Druck auf die Fernsteuerung. Doch auf keinem Kanal spielt es gute Filme - Pech gehabt !!

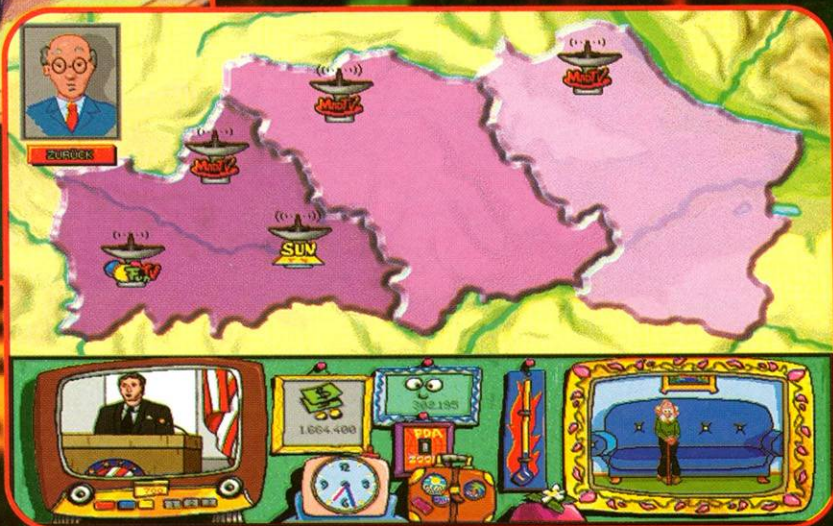
In Mad TV 2 schlüpfen Sie wieder in die Rolle des Programminfendanten eines Regionalsenders. Nun können Sie das Abendprogramm selbst bestimmen. Neu ist im zweiten Teil das Schema der Schwierigkeitsgrade: Statt Leicht - Mittel - Schwer kann man jetzt zwischen mehreren Missionen wählen: ein Tutorial für Anfänger, freie Spiele, und einigen Spezialmissionen, in denen es meistens um den Gewinn eines bestimmten Grammys geht. Der Grammy ist eine Auszeichnung für den besten Beitrag einer Sparte (Nachrichten, Serie, Film). Ihr Arbeitstag beginnt - wie schön - um 17 Uhr. Um 18 Uhr beginnt das Programm. Doch in dieser Stunde gilt es erst einmal einen Sender einzurichten. Dazu fragt man zuerst den Chef, ob er einen neuen Sender zulässt. Nun geht man schleu-

nigst zum Senderhändler und besorgt sich die Papiere für den neuen Sender. Dieser kann später in andere Sendegebiere umgeleitet werden. Neu hinzugekommen ist, daß man mehrere Kanäle parallel zueinander führen kann. Dies bringt zwar mehr Profit, man hat aber auch wesentlich mehr Arbeit. Denn jeder Sender will sein eigenes Programm! Das Programm stellt sich aus folgendem zusammen: Filmen, Serien, Nachrichten, Werbespots und Trailer. Der Trailer ist Werbung für die Filme am eigenen Kanal (ähnlich der Vorschau im wirklichen Fernsehen). Das Startkapital wurde deutlich höher gesetzt als im ersten Teil: ein bis drei Millionen. Kredite werden jetzt nicht mehr beim Chef geholt, der erhöht jetzt lediglich den Kreditrahmen. Innerhalb dieses Rahmens kann sich der junge Programmchef Kredite bei der Bank holen. Das große Haus, in dem früher alle Lokaltäten untergebracht waren, hat nun ausgedient. Die Räumlichkeiten stehen jetzt in einem eigenen Filmdorf. Die meisten stehen direkt an der Straße, daß heißt, daß sie auch direkt über die rechte Maustaste erreicht werden können. In andere wiederum gelangt man nur durch andere. Beispiel: den Senderhändler kann man nur errei-



Im Filmdorf findest Du sehr eigenwillige Typen, die aber für Dich nicht interessant sind.

Das Sendergebiet ist hingegen von größter Bedeutung für Dich!!!





chen, indem man den Requisiten-Händler und den Imbiß durchquert. Es gibt zwei Möglichkeiten um an den Hauptbestandteil des Programms, damit meine ich Filme, zu kommen: entweder, man kauft sie, oder man produziert sie selbst. Angeboten werden die fertigen Filme am Bazar. Am Teppich am Ende des Bazars sitzt der orientalisch gekleidete Filmhändler. Er bietet Filme und Serien an. Normalerweise werden die Filme einzeln angeboten, aber es gibt auch sogenannte Pakete, bestehen aus mehreren Filmen, kostet mindestens 500.000,-. Besondere Filme können erstiegen werden. Beim genaueren Hinsehen kommen einem die Titel ziemlich bekannt vor: Neben dem Filmhändler hat der Sklaven-Händler seinen Stand. Er bietet die Schauspieler für die Eigenproduktionen an. Ob sich diese freiwillig an diesem Ort befinden, ist fragwürdig. Die zweite Möglichkeit ist - wie schon erwähnt - die Eigenproduktion. Dies ist natürlich um einiges teurer. Erster Schritt dazu, ist das Drehbuch. Drehbücher gibt es in der Drehbuch-Agentur. Je nach Drehbuch müssen verschiedene Requisiten und Special Effects gekauft und Darsteller angeworben werden. Die Darsteller unterscheiden sich in den Eigenschaften Alter, Geschlecht, Charisma, Sex-Appeal, Um die Show, die Serie etwas blutiger zu machen, was bei Krimis bzw. Horror-Filmen mit höheren Einschaltquoten belohnt wird, können in der betriebsinternen Imbiß-Stube Ketchup-Flaschen entwendet und in den Trichter zu den anderen Zutaten der Eigenproduktion geworfen werden. Das Ketchup ist auch das einzige, was es gratis gibt. Denn dem Besitzer scheint der erhöhte Verbrauch an Filmblut nicht im Geringsten zu stören. Er stellt einfach eine Flasche auf den Tresen. Zu alle dem noch die Produktionszeit gerechnet - da ergibt sich ein Vielfaches des normalen Kauf-

preises. Dafür sorgen diese Beiträge meist für höhere Einschaltquoten. Je höher die Einschaltquoten sind, desto bessere Werbeangebote erhält der Spieler, bzw. desto leichter erreicht man die geforderte Einschaltquote. Die Werbeaufträge erhält man beim Werbefachmann. Dieser befindet sich im ersten Stock über dem Requisiten-Mann. Er ist DER wichtigste Mann im Spiel. Daher wird man mittels rosa Wolke hinaufbefördert. Oben angekommen, betritt man die große rosa Wolke des Werbefachmanns. Hin und wieder fliegen kleine Engel, Vögel oder Teufelchen über den Bildschirm. Die einzelnen Spots verlangen eine gewisse Einschaltquote, oder dürfen nur in bestimmten Filmen gesendet werden. Im ersten Teil mußte man, wenn man das Programm gestalten bzw. verändern wollte, umständlichst ins eigene Büro an den Computer. Die neue Erfindung - der PDA (Produktionsassistent) befindet sich in der Statusanzeige unten am Screen, davon später mehr, und ist daher von überall erreichbar (mal abgesehen von Dialogen, da man das Gegenüber ja nicht unterbrechen will.)!! Das Programm für die einzelnen Kanäle kann bis zu einer Woche im Voraus geplant werden. Die Filme werden jetzt nicht mehr in Stundenblöcken gesetzt, sondern werden in 5-Minuten-Blöcken gemessen. Das bietet natürlich mehr künstlerische Freiheit beim gestalten des Programms. Die Werbespots können jetzt nicht mehr einmal pro Stunde, sondern bis zu 5 mal innerhalb des Beitrags gesendet werden. Doch ACHTUNG: Manche Filme tragen das Prädikat FSK ab 16 bzw. 18. D.h., der Film ist für Jugendliche unter 16 bzw. 18 verboten. Daher darf der Film erst später am Abend gesendet werden. Verstößt man dagegen, wird der Film konfisziert. Der Sendeplatz bleibt unbesetzt, und es darf kein anderer Beitrag in dieser Zeit gesendet werden. Die Werbespots werden unbrauchbar. Den Film bekommt man wieder zurück, wenn man einen verblö-

denden Formulkrieg gegen den Beamten im Amt gewinnt. Außerdem muß eine relativ hohe Geldstrafe entrichtet werden. Also vorsicht mit Horrorfilmen um 18 Uhr !!! Mittels PDA kann aber nicht nur das Programm gestaltet werden, sondern der PDA ist ein kleines Büro: hier gibt es außerdem die Produktionsplanung, das Film-, Serien-, und Werbearchiv, Übersichten über die S/SX, Kulissen, die Sendegebiete und vieles mehr. Wichtig ist auch noch die Imageentwicklung, woraus sich die eigene Imageentwicklung in etwa voraussagen läßt, sowie der Spielervergleich und die EQ-Statistik. Aus ihr lassen sich die EQ der Sender direkt miteinander vergleichen. Außerdem werden hier die Daten der Headhunter gespeichert. Da Konkurrenz das Leben erst lebenswert macht, haben Sie gleich zwei andere Sender zu übertrumpfen: Fun TV und Sun TV. Fun TV stellt einen relativ guten Gegner dar, im krassen Gegensatz zu Sun TV, der Gewinn macht, indem er beinahe seine gesamten Filme verkauft!! Doch was wäre ein Leben, wenn man der Konkurrenz nicht eins auswaschen könnte? Dazu gibt es ja die Headhunter! Für Geld tun die so manches, was nicht unbedingt legal sein muß: sie entwenden Filme aus dem gegnerischen Archiv, sabotieren und schwärzen den Gegner bei der Bank an. Doch das Stehlen von Filmmaterial lohnt sich oft: denn der Film(die Serie, die Show) geht in den eigenen Besitz über. Sehr zum Unglück des Konkurrenten! Mad TV 2 ist nicht nur etwas für "alte Hasen". Obwohl es etwas Übung braucht, ist danach leicht spielbar. Für jeden, der schon immer sein eigenes Fernsehprogramm zusammenstellen wollte !!!

Alexander Spengler

MAD TV 2

GRAFIK	90 %
SOUND/MUSIK	98 %
SPIELBARKEIT	93 %
MOTIVATION	88 %
STEUERUNG	90 %
HANDBUCH	78 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:



HERSTELLER:

GREENWOOD

TESTMUSTER:

ABC SPIELSPASS
05523 56 510

GENRE:

STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 649,-

HARDWARE:

486DX2/66, MIND.8MB RAM, 2X CD, SVGA 1MB, DOS 5.0 OD. HÖHER, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

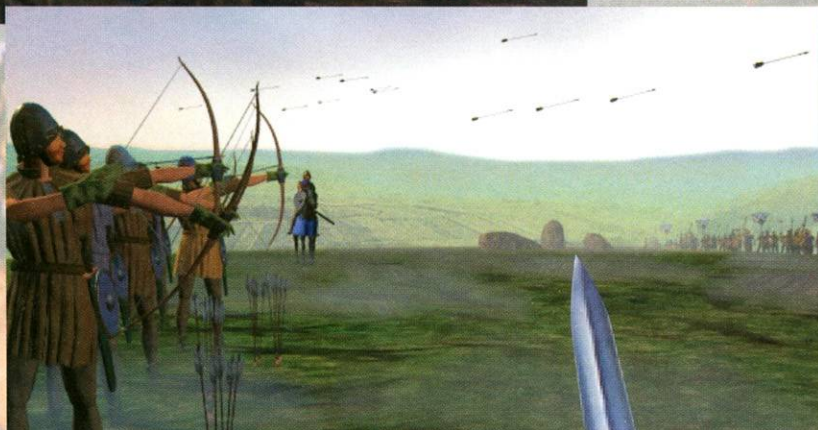
LORDS II

OF THE REALM



Mit Lords of the Realm II ist nun endlich ein Game auf den Markt gekommen, welches verschiedene Spielprinzipien ineinander vereint.

Wunderschöne Filme leiten immer die entsprechenden Szenen ein. Sehr sehr Stimmungsvoll!!!



Das Spielprinzip ist nicht neu. In mehreren Leveln mußt Du alle Gegner auf der Karte vernichten. Am Anfang hast Du nur ein Lehen, aber durch gutes Wirtschaften und entsprechend gute Kriegsführung gewinnst

File Options Help

Autumn AD 1268



Auf dieser Übersichtskarte werden Deine Armeen verschoben. Je nach Jahreszeit bietet sich Dir ein anderes Bild.

Sehr wichtig ist die Versorgung Deiner Bevölkerung

File Options Help

Autumn AD 1268

Winter AD 1268

Wanted: Normal rations (+1 ♥)
Achieved: Normal rations

1

Bairy feeds 50
109 Grain feeds 545
781 Grain is stored.

2

No cattle eaten.
10 Cows will remain.

3

No sheep eaten.
11 Sheep will remain.

No Ale drunk (1 ♥)
0 Barrels remain.

Click on a food to swap its priority.

Buchy of Cornwall

593

62

(+12)

Normal rations

890

11

10

(-110)

(+1)

Du mit der Zeit Landstrich um Landstrich dazu. Am Ende bist Du der große König und darfst in den nächsten Level aufsteigen. Das klingt sehr einfach, ist es aber nicht. Zuerst mußt Du Dein Land (die Anbaufelder für Kühe und Getreide sind begrenzt) wirtschaftlich emportreiben. In Deiner Stadt (Dorf) kannst Du festlegen, wieviele Arbeiter für Feldarbeiten, Vieh-

zucht, Bergwerk, Schmiede, Burgbau und Waldarbeit eingeteilt werden. Das ist besonders in Notsituationen sehr wichtig. Das Programm gibt Dir zwar immer eine optimale Einstellung vor, aber manchmal ist es halt wichtiger den Burgbau voranzutreiben, wenn in der Ferne die ersten Armeen Deiner Feinde anrollen. In der Schmiede bestimmst Du, welche Waffen gebaut werden. Deine Armee kann also nur so viele Bauern als Bogenschützen rekrutieren, sovielen Bogen auch da sind (eh klar). Du mußt darauf achten, daß Deine Armee ein ausgewogenes Maß an Bogenschützen, Rittern, Armbrustschützen etc. hat.

Glaubst Du Dich nun stark genug, geht es auf Eroberungszug. Triffst Deine Armee auf eine Andere bzw. auf eine Burg, wird es nun echt lustig. Denn nun kommt Dein taktisches Geschick zum Zuge.

Nun kannst Du Deine Einheiten koordinieren und Hinterhalte aufbauen. Die Figuren werden sehr schnell animiert, daher wird es manchmal sehr hektisch.

Besonders die Verteidigung von Burgen macht Spaß. Ich habe mal eine Burg mit 100 Bogenschützen gegen 600 Angreifer verteidigt. Daran siehst Du, daß es nicht immer sinnvoll ist, den Ausgang einer

Schlacht vom Computer berechnen zu lassen. In den meisten Fällen kann man so eine scheinbare Unterlegenheit in einen Sieg verwandeln.

Am Anfang gibt es nur vier Ländereien zu erobern. Doch mit der Zeit werden die Aufgaben immer reizvoller. Da kommt es ganz auf Dein taktisches Gespür an. Lords of the realm II kann man auch im Netz spielen. Ich brauche Dir wohl nicht zu sagen, wie witzig das ist.

Bei diesem Programm gibt es scheinbar keine wirkliche Schwäche. Die Grafik ist sehr gut gemacht. Videosequenzen vermitteln den richtigen Kick, der Sound ist sehr Stimmungsvoll und paßt perfekt zum Geschehen und auch der Schwierigkeitsgrad steigt langsam aber stetig an. Meines erachtens ein Spiel, an dem man nicht vorbeigehen kann, wenn Dir dieses Genre gefällt. Wir hatten jedenfalls sehr viel Spaß dabei.

Heinz Strobel

LORDS OF THE REALM II

GRAFIK	90 %
SOUND/MUSIK	89 %
SPIELBARKEIT	95 %
MOTIVATION	100 %
STEUERUNG	100 %
HANDBUCH	94 %
GEWALTFREIHEIT	80 %

GESAMTNOTE:

93 %

HERSTELLER:

SIERRA

TESTMUSTER:

DNAMIC SYSTEMS
03614 - 500 50

GENRE:

STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 690,-

HARDWARE:

486DX2-66, MIND.8MB

RAM, 34MB FESTPLATTE, 2X CD, SVGA 256 FARBEN, WIN95, DOS 6.0, SOUNDBL. KOMP., MAUS, DIE MEHR-
SPIELEROPTION BRAUCHT WIN 95 + MODEM(NETZ)

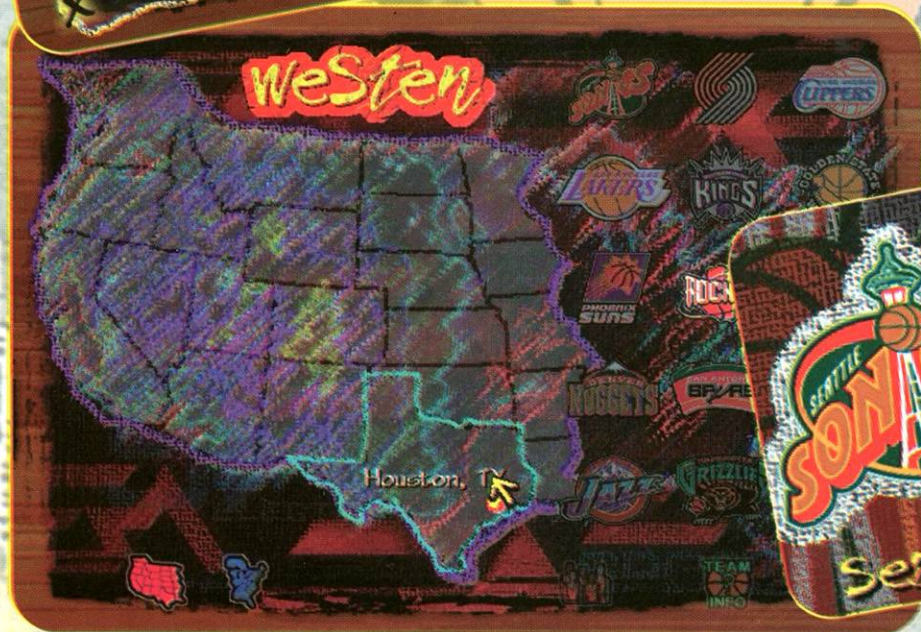
19

NBA LIVE 97



Hat sich Electronic Arts auf den Lorbeeren des Erfolges von NBA Live 96 ausgeruht? Wartet man auf den Angriff der Konkurrenz? Oder hat man mit Innovation und Gespür wieder einmal ein Referenzspiel in einem Genre geschaffen?

Nun, dem Liebhaber von Basketball-Simulationen sei gesagt, daß es noch nie ein realistischeres und besseres Game auf dem PC gegeben hat. Ob nun für Einsteiger, Fortgeschrittene oder Profis, NBA Live 97 hat für alle etwas zu bieten und kann mit Fug und Recht als die Krönung des Sports der übergroßen Männer bezeichnet werden.





Wie bereits beim Vorgänger, mußt Du Dich durch sehr viele Optionsmenüs arbeiten, bis Du spielen kannst.



Was bereits bei der Betrachtung der Verpackung auffällt ist die unglaubliche Darstellung der Akteure, die nicht mehr als Pixelmännchen, sondern vielmehr als Polygon-Jordans durch den Court sprinten und mit den sensationellsten Dunks den Ball in den Korb befördern.

Die Motion Capture Technologie, die auch in diesem Game verwendet wird gibt den Basketballern ein realitätsnahes Aussehen, wenngleich sie bei näherem Betrachten ein wenig kantig aus der Wäsche schauen. Nun, so ist das mit den Polygonknaben eben, aber keine Angst, wenn eine halbwegs auch für das Spielgeschehen sinnvolle Kameraperspektive eingeschaltet ist, so wirken ihre Bewegungen rund und das gesamte Spiel wie im "Euro Sport". Selbst die Eigenheiten der Millionenstars sind traumhaft

herausgearbeitet, man denke nur an die ausgeflippte Frisur eines Denis Rodman, und die besten Dunks kannst Du in einer Zeitlupenwiederholung betrachten. Da werden die Ausgen eines echten Sportfanatikers feucht und die Lust auf ein weiteres Spiel oder eine ganze Meisterschaft steigt sprunghaft an.

Die Menüs, ob nun die Spielerauswahl oder die Statistiktabelle, sind übersichtlich gestaltet und laden zum Schmökern ein. Über jeden Spieler kann man Informationen anrufen und Du kannst mir glauben, daß da auch etwas Wissenswertes für

absolute Basketballprofis dabei ist. Oder kennst Du die genaue Körpergröße von Scottie Pippen (na an den Türstock Deines Zimmers stößt er in jeden Fall an)? Berausend einfach und direkt ist wie immer die Steuerung (auch bei den Vorgänger Games haben wir das mit Freude festgestellt) und der Einsatz des allseits beliebten Wingman Extreme bewährt sich kolossal. Selbstverständlich ist NBA Live 97 auch mit Tastatur oder Gamepad spielbar, mit einem Super-Stick macht's jedoch noch um ein Stück mehr Freude.

Die verschiedenen Schwierigkeitsstufen in diesem Spiel machen es allen Gamblern (auch Quereinsteigern) leicht, in den Genuß gelungener Passes, traumhafter Dribblings und gewagter Slam-Dunks zu kommen.

Neben einem genialen Sound (würde live sicher Hallen füllen) und gelungem FX bleiben doch noch zwei, wenn auch kleine Wermuthstropfen über.

Das ist zum ersten der deutsche Kommentar, der einem nach wenigen Spielen das Essen von vorgestern aus dem Gesicht fallen läßt und zum Umstieg auf die englische Sprachausgabe zwingt (einfach das Spiel neu installieren und in der Ländereinstellung "Englisch" wählen). Zum zweiten die manchmal etwas unlogische Regelauslegung der Schiedsrichter, die mich nicht selten zu einem tierischen Fluchen hingerissen hat. Was da teilweise bei Steals und Fouls geprüffelt wird, das hält der stärkste größte und

reichste NBA Star nicht aus. Wer allerdings in den Einstellungen etwas herumfuscht, der wird nach einiger Zeit die für ihn ideale Spielform finden und mit Sicherheit - und das selbstverständlich auch im Mehrspielermodus - geraume Zeit höllischen Spielspaß haben.

Die Voraussetzung ist allerdings auch ein schneller Rechner, denn mit einem DX 4/100 beispielsweise gleicht jeder Spiel der NBA einer Dia-Slideshow und läßt nicht wirklich Feeling aufkommen. Freut man sich jedoch, einen Pentium 133 zu besitzen, so steht einer ungeprüften Meisterschaft nichts mehr im Wege.

Thomas Gehring

NBA LIVE 97

GRAFIK	96 %
SOUND/MUSIK	87 %
SPIELBARKEIT	94 %
MOTIVATION	90 %
STEUERUNG	92 %
HANDBUCH	80 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

91%

HERSTELLER:

EA SPORTS

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614 - 50050

GENRE:

SPORTSIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 799,-

HARDWARE:

PENTIUM 75, 16MB RAM, 30 MB DOS, 40MB WIN95,
2X CD, PCI/VLB SVGA (1MB), DOS 5.0, WIN95,
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, JOYSTICK, TASTATUR

HAVE A NICE DAY

Mit einem Autorennspiel der besonderen Art meldet sich Magic Bytes zurück und weiß durch das gute, aber bei Gott nicht neue Spielkonzept von "Have a N.I.C.E. Day" Punkte zu sammeln.

Doch was steckt hinter diesem Windows 95 Game, welches die Spielerwelt durch geniale Grafik-Engine begeistert?

Es ist nicht ein Action-Rennspiel wie das andere, was sich durch den Test dieses Games glasklar herausstellte. Magic Bytes hat mit Have a N.I.C.E. Day ein Spiel geschaffen, das durch einige Punkte klar aus der Masse der PC-Games heraussticht. Es wurde eine intelligente Kombination aus grafischer Detailtreue, einfacher Steuerung und realistischem Fahrzeugverhalten geschaffen und dabei sogar noch an faire und gute Gegnerintelligenz gedacht. Dieser Zusammenschluß hat ein Spielkonzept ergeben, welches den folgenden Schluß zuläßt: Have a N.I.C.E. Day schafft es, den Spieler zu fesseln, verwöhnt sein Auge mit einer Supergrafik und motiviert zusätzlich durch die Möglichkeit, Geld zu gewinnen und den Wagen dementsprechend aufzurüsten.

Was allerdings ist dazu nötig und wie kann die meiste Kohle gescheffelt werden? Nun, entweder durch das Beenden eines Rennens unter den besten drei Fahrern, das Gewinnen der Meisterschaft oder durch das Schlagen in einem Duell. Bei letzterem kann das gesamte Geld auf Sieg gesetzt werden,

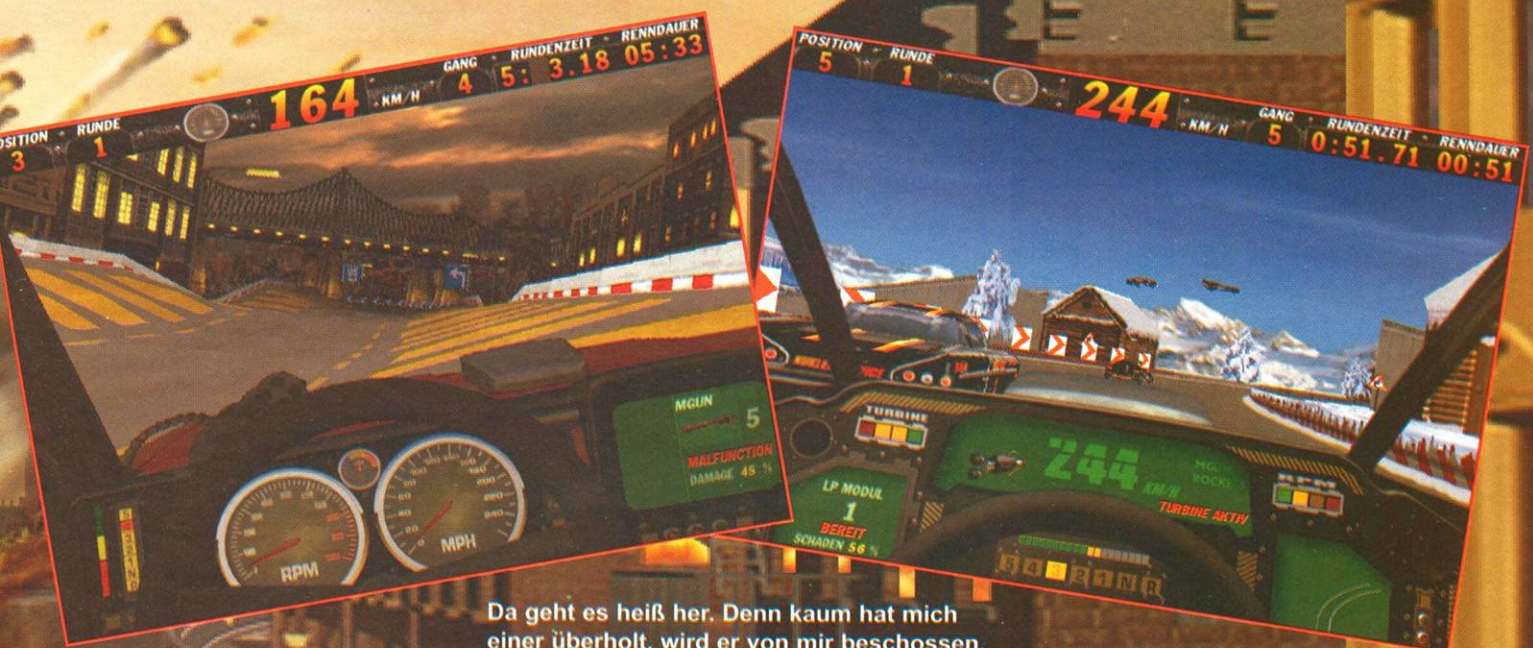
was entweder den Mördercash oder aber auch Megaverluste zur Folge hat.

Die verschiedenen Waffen können in zwei Gruppen geteilt werden. Zum ersten sind dies die sogenannten Offensiv Waffen wie MG oder Raketen und zweitens die Defensivwaffen, die weitaus raffiniert einsetzbar sind. Es handelt sich dabei um Haftminen, die dem Gegner bei einem Auffahrunfall an das Heck geklebt werden und zu einer späteren, aber um so heftigeren Explosion führen, oder auch Öllacken und Nägel, die man zärtlich über die Fahrbahn verstreut, um so manchen nachkommenden Wagen in die ewigen Jagdgründe der Kraftfahrzeuge zu befördern.

Die Gegner, die man zu bezwingen hat sind jedoch nicht die einzigen Hindernisse, die einem den erfolgreichen Abschluß eines Rennens erschweren. Nein, alleine die Streckenführung schafft so manche Probleme, denn ein-

gebaute Schanzen, Loopings oder einfach plötzlich auftretende Haarnadelkurven lassen die Schweißtropfen auf der Stirn gefrieren. Diese Schwierigkeiten lassen sich durch den Ankauf einiger Sicherheitstuningkits größtenteils bereinigen, vorausgesetzt man hat die entsprechende Knete. Da gibt es beispielsweise die sogenannte "Leitschienenführung", die dem Wagen in haarigen Kurven auch bei Vollgas die nötige Bodenhaftung verleiht und so natürlich gewaltigen Einfluß auf die Streckenzeit nimmt.

Einzig und allein der Sound hinkt hinter der grafischen Brillianz etwas her, denn das Motoren- und Reifengeräusch wirkt leider ziemlich unrealistisch. Die Audiotracks, die absolut geile Hardrockmusik bieten, stimmen wiederum perfekt auf harte und aggressive Zwei- und Mehrkämpfe ein.



Da geht es heiß her. Denn kaum hat mich einer überholt, wird er von mir beschossen. Hä, Hä, Hä.

Alles in allem ist Have a N.I.C.E. Day ein wirklich gelungenes Action-Renn-Game, welches durch die Unzahl an Features zu einem Dauerbrenner in diesem Genre avancieren wird.

Thomas Gehringer



HAVE A NICE DAY

GRAFIK		95 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPIELBARKEIT		92 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		91 %
HANDBUCH		85 %
GEWALTFREIHEIT		86 %

GESAMTNOTE:

88 %

HERSTELLER:

MAGIC BYTES

TESTMUSTER:

SELLING POINTS

0049-(0)5241-29843

GENRE:

RENNSIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

486DX4/100, BESSER
PENTIUM133, MIND.8MB RAM, 50 MB FESTPLATTE,
2X CD, SVGA-VGA, DOS 6.0, WIN3.1, WIN95,
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, JOYSTICK

M.A.X.

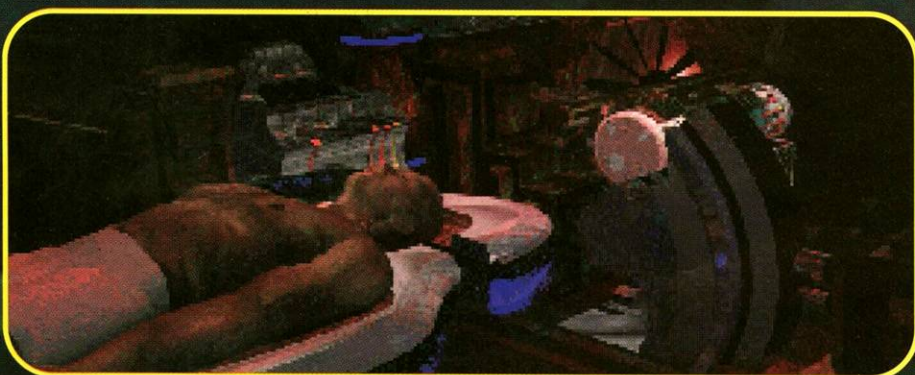
TAKTIK MIT GROSSEN FAHRZEUGEN

MAX macht mobil, bei Arbeit ,Sport und Spiel. So oder ähnlich lautete der Werbeslogan eines bekannten Snacks. MAX hat eine ähnliche Wirkung.

Dabei gibt es dieses Genre schon sehr lange. Frei nach dem Motto "Kämpfen und vernichten".

Diesmal bist Du ein Auserwählter, der einer Siedlerflotte, mittels Fernkampf, einen Planeten spendiert, auf dem sich das nette Volk heimlich machen kann. Da auf der Erde der Lebensraum knapp wird, werden riesige Raumschiffe losgeschickt um andere Planeten zu koloni-

Da kommen die Taktiker auf Ihre Kosten





sieren. Damit dies sicherer über die Bühne geht, befehlighst Du, per Gedankenübertragung, eine kleine Roboterstation, um allenfalls Gegner aus dem Weg zu räumen. Natürlich kommt dabei kein menschliches Leben zu schaden. Außer ein Paar zerbröselten Robotern stirbt niemand. (Die Bundesprüfstelle läßt grüßen).

Am Anfang hast Du nur wenige Einheiten. Aber durch Erz- und Goldabbau werden Deine Fabriken mit Rohstoffen versorgt, um entsprechende Kampf-, Erforschungs- und Baueinheiten zu produzieren.

Dein Aufgabengebiet ist weit gestreut. Manchmal reicht es nur etwas zu finden und manchmal mußst Du eine Erzmine

bis zum letzten Öltropfen verteidigen.

Wirklich neues bietet dieses Programm nicht, aber das was es zeigt ist sehr gute Hausmannskost. Grafisch gibt es nichts zu meckern. Sauber animierte Fahrzeuge, sehr gute 3D Ansichten und sehr realistisch dargestelltes Terrain.

Auch der Sound ist wirklich gut. Positiv zu vermerken ist noch die komplette deutschsprachige Ausführung des Games. Also Handbuch und Sprache in German. Bei der Spielbarkeit ist nur eine kurze Einarbeitungszeit notwendig. Ob-



wohl die Gegner sehr sehr schnell sind, ist es nur Übungssache sie zu besiegen. Daß Du durch ein sehr umfangreiches Optionsmenü alles einstellen kannst, brauche ich wohl nicht zu erwähnen. Wenn Du es sehr leicht haben möchtest, stellst Du die Intelligenz des Gegners auf IQ 3 (IQ2 hat ein Nußbaum) und schon sind sie kein Problem mehr. Aber das wirst Du ja doch nicht tun? Oder! Also rein in den Aufguß von Battle Island, C&C oder Ähnlichem. Du wirst den Kauf sicher nicht bereuen.

Heinz Strobel



M.A.X.

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		85 %
SPIELBARKEIT		95 %
MOTIVATION		86 %
STEUERUNG		93 %
HANDBUCH		52 %
GEWALTFREIHEIT		50 %

GESAMTNOTE:

79 %

HERSTELLER:

INTERPLAY

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614 50050

GENRE:

STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 680,-

HARDWARE:

486DX2/66, BESSER PENTIUM 90, MIND.8MB RAM, 2X CD, SVGA 1MB, DOS 5.0 OD. HÖHER, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, 21 - 399MB FESTPLATTE

SEGA RALLY

CHAMPIONSHIP PC INTERNATIONAL RALLY

Und wieder präsentieren wir eine perfekt gelungene Umsetzung eines Spielhallen- und Konsolenklassikers aus dem Hause SEGA für den PC. SEGA Rally ist wohl jedem Gambler ein Begriff und wurde nun auch der großen Gilde der PC-Spieler zugänglich gemacht.

Welchen Megarechner benötigt man für diese Rennsimulation, was kann dieses Spiel und wo liegen die Unterschiede zur Konsolenversion? Fragen über Fragen, die im Zuge dieses Tests beantwortet werden. Gleich zu Beginn zu den Anforderungen, die SEGA Rally an den PC stellt. Man spricht von der Notwendigkeit eines Pentium 90, doch reicht diese Power bei weitem nicht für ein flüssiges Gameplay aus. Da ist für VGA Grafik zumindest ein 133er erforderlich und nicht einmal mit einem 200 MMX Prozessor kann die SVGA Auflösung ruckelfrei gefahren werden.

Man hat hier offensichtlich ein Spiel der



nächsten PC-Generation geschaffen, dem herkömmliche und derzeit auf dem Markt befindliche Rechner nicht Herr werden können.

Mit dem angesprochenen 200 MMX kann SEGA Rally allerdings problemlos an die Automatenqualität anschließen und bringt eine derart gute Grafik zustande, daß einem die Augen vor Freude übergehen.

Die CD ist mit 580 MB ziemlich vollgepackt, für die erfolgreiche Installation benötigt man nur 25 MB freien Plattenpeicher, was nicht wirklich zum Problem werden sollte.

Der Spielinhalt dürfte jedermann bekannt sein, die eingebauten Mehrspieler-Features sind jedoch nicht gerade alltäglich. Da wurden Netzwerk-, Modem- und Nullmodemfunktionen eingebaut und sogar an die Möglichkeit des Spielens über das Internet (Direct Play) gedacht. Daß auch zu zweit an einem PC gespielt werden kann, wird auch so manche Gambler hoch erfreuen, wenn auch der Split-

Screen nicht jedermanns Sache ist.

Wie auch immer, die Umsetzung von der Konsole auf den PC ist wahrlich gelungen, die grafischen Details sind umwerfend und auch die Steuerbarkeit läßt hier keine Wünsche offen.

Ein Game, das zwar sehr, sehr hohe Hardwareanforderungen stellt, aber auf der anderen Seite sowohl vom Spielspaß als auch vom Gameplay her die kühnsten Erwartungen bei weitem übertrifft.

Bleibfuß zwei hat einen echten Herausforderer gefunden, mit dem es sich zu messen lohnt.

Gerald Amon



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

GRAFIK	95 %
SOUND/MUSIK	90 %
SPIELBARKEIT	90 %
MOTIVATION	92 %
STEUERUNG	90 %
HANDBUCH	85 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

92 %

HERSTELLER: SEGA

TESTMUSTER: ABC SPIELSPAB

05523 56 510

GENRE: RENNsimulation

RICHTPREIS: CA.ÖS 649,-

HARDWARE:

PENTIUM 133, MIND.8MB RAM, >25 MB FESTPLATTE, 4X CD, S-VGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., TASTATUR, JOYSTICK EMPF.

TIPS & TRICKS SPECIAL 3/97

Tunnel B1- Karten 2. Teil
Komplettlösungen von
Larry 7, Bermuda Syndrom und
Frankenstein

Tunnel B1
Level-Skip

Cheats zu:
Fighters Remix
Fade to Black

Alle Moves von
STAR GLADIATOR

INHALT

Larry 7

Seite 2-4

Des Chauvis Trip, komplett gelöst

Tunnel B1

Seite 6-9

Alle fehlenden Levelkarten des Mördergames auf der Sony PlayStation

Bermuda Syndrome

Seite 12-15

O.K., das Spiel ist nicht mehr das jüngste und trotzdem haben wir es durchgespielt

Tips & Tricks Mix

Seiten 16

Wieder die besten Cheats, von Lesern und aus Compuserve

Frankenstein

Seite 18-24

Das PC-Adventure komplett gelöst, wenn auch in Englisch!

Star Gladiator

Seite 26,27

Alle Moves des Prügelspiels auf der Sony PlayStation

Frei von der Leber

Seite 28,29

Das Leserforum für Dich

Umfrage

Seiten 30,31

Wir wollen von Dir wissen, wie Dir der GAMEExpress gefällt!

Leisure Suit Larry 7

Komplettlösung

Vorwort

Es gibt sicherlich wie bei den meisten Adventure-Spielen auch bei Larry 7 mehrere Lösungsarten. Diese wurde während des Spieles aufgezeichnet und ist daher sicherlich nicht die direkteste. Aber sie soll ja, wie jede andere Spielösung auch, nur ein Rettungsanker sein, wenn man mal wirklich nicht mehr weiter weiß. Die Lösung wie sie hier angeführt ist, bringt dich zum Spielende, aber nicht zur maximalen Punktezahl. Die süßen kleinen Dildos mußt Du alleine finden, denn ein bißchen Spaß sollst Du ja auch haben. Yea Babe!

Larry in Schwierigkeiten

Zu Beginn des Spieles findet sich unser Held auf einem brennenden Bett wieder: Vom linken Tisch das Strickzeug und vom rechten Tisch die Schraubenzwinge nehmen. Das Strickzeug öffnen und die Nadel mit der Schraubenzwinge verwenden. Die daraus entstehende verbogene Nadel mit den Handschellen verwenden. Im nächsten Raum die große Scheibe des Balkons mit Andere... und der Eingabe des Wortes zerbrechen einschlagen.

Am Dampfer Restaurant

Zum Fleischschneider und sich mit ihm unterhalten. 2 Mal vom Tranferkel nehmen, denn dann geht es aus und der nette Typ vertschüßt sich. Jetzt kann Larry das

Tranchiermesser und die Wärmelampe nehmen. Dann mußt Du auf die andere Seite des Buffets und vom Bohnentip essen. Und gleich weiter in die

Kombüse

Den Topf, das Salz und den eingewickelten Fisch nehmen.

Kabine 0

Die Freude ist beschränkt, wenn Du das erstmal in Deine Kabine kommst. Trotzdem findest Du dort ein paar Dinge: Klopapier und Spraydose beim Kloabfluß nehmen.

Pupsdeck

Dort unterhältst Du dich mit den beiden Superfrauen über alle angeführten Themen. Du bekommst wichtige Infos für den weiteren Spielverlauf.

Bibliothek

Versuche alle Bücher zu nehmen, bei Zweien klappt es. Auch wenn man es leicht übersieht, aber der Raum geht nach hinten weiter. Dort sitzt die Bibliothekarin, Mit der muß man sich unterhalten (alle Themen) und unter Andere... irgend ein Wort eingeben. Sie beginnt sofort im Computer zu suchen und Du kannst inzwischen den Kleber nehmen.

Kleidungsfreier Pool:

Bevor Du durchgehen kannst wirst Du noch gezwungen Deine Kleidung zu wechseln (automatisch). Du mußt Dich mit Drew Baringmore unterhalten (alle Themen) und untere Andere... das Wort Buch eingeben. Du bekommst es zwar nicht gleich, aber es ist wichtig.

Lounge

Hol Dir Deine Punktekarte (automatisch) und geh' vom vorderen Bildschirmrand zur Verlängerung des Deckes weiter. Dort mit Johnson unterhalten und eine Rieseneinkaufsliste bestellen. Wenn Johnson weggeht gleich in den Raum links neben der Ausschanke gehen und dort den Deospray mit dem Gleitspray verwenden (damit werden die beiden getauscht). Außerdem drückst Du auf der Rückseite des Raumes auf den kleinen roten Knopf. Damit wird ein Scheinwerfer auf dem Deck aktiviert. Wieder aus dem Raum heraus und die Beleuchtungsbrücke ansehen. Die Birne entfernen und die leere Fassung mit der Birne für Wärmelampe verwenden. Jetzt die Lounge verlassen und gleich wieder zurückkehren. Hier findet jetzt eine tolle Show statt. Nach dieser findest Du dich in Kabine 0 wieder, gehst aber gleich wieder zurück zur Lounge. und nimmst von der Bühne die Lämpchen mit. Auf der Bühne links weitergehen und von dort die Fernsteuerung nehmen.

Promenadendeck

Mit Peggy unterhalten, wobei besonders auf die Antwort zum Thema „Holzbein“ und „Kabinenbursche“ zu achten ist.

Nur für Angestellte

Ja, wie kommt man in den Hochsicherheitstrakt der Angestellten hinein? Recht neben der großen Eisentür muß man sich das Türschloß ansehen. Da siehst Du dann, daß die Tür gar nicht ver-

schlossen ist und öffnest sie einfach in dem Du an der Tür drückst. Von der Pinwand hinten den Jackpot-Vermeider (rotes Kabel) und die Gleitcreme nehmen. Einige Male die Nachrichtentafel lesen. Das Schließfach ebenfalls lesen.

Promenadendeck

Wieder mit Peggy unterhalten und zwar zum Thema „Ruheraum“ und unter Andere... das Wort Kombination eingeben. Diese lautet 90-60-90 und ist für das Schließfach. Am Promenadendeck steht hinten eine

Feuerwehrbox, die man öffnen muß und den Schlauch von dort nimmt. Du gehst weiter zur grünen Schafstatue am Vorderdeck und mußt diese nehmen. Du bekommst so 2 Früchte, die einst die Hoden der Statue waren, Nur für Angestellte

In der untersten Reihe des Schließfaches, das 2. von vorne ist das richtige. Dort die Kombination eingeben und schon ist es offen. Man

Leisure Suit Larry 7

Komplettlösung

trifft auf Xqzwts mit dem man sich unterhalten muß.

Statuengarten

Den Venusfuß rechts unten im Bild ansehen, dann den großen Zeh nehmen. Du bekommst zwei Würfel, die Du mit dem Klopapier verwendest. Du hast nun gezinkte Würfel mit denen Du gleich in den nächsten Raum gehst, dich an dem Tisch platzierst, wo die drei

wieder in Kabine 0. Von dort gleich wieder in Kabine 510 wo Du noch die Flasche mit Puder nehmen mußst.

Kapitän Queeps Ballsaal

Hier mit Jamie Lee über alle Themen unterhalten.

Statuengarten

Du kletterst das Gerüst hinauf und nimmst Bobs Werkzeugkiste, was Dir einen Schraubenzieher bringt. Jetzt verwendest Du am Stahlstift die Lichterkette.

Hufeisenwettbewerb

Die Punktekarte mit dem Hinterteil vom Minotaurus verwenden. In Deiner Tasche die Fernbedienung anmachen und am Hufeisen-Wurfplatz spielen. Nachdem Du gewonnen hast, nimmst Du noch die Punktekarte aus dem Schlitz.

Brücke

Die elektrische Abzweigdose mit dem Schraubenzieher benutzen, dann ansehen und mit dem Überbrückungskabel verwenden. Jetzt mußt Du die Leiter hinauf und auf die nächste Ansage warten. Da Du gerade Ansage mit Segel gekoppelt hast, entrollt sich dieses. Du verwendest am Segel das Tranchiermesser und bekommst ein Polyestertuch. Weil es so schön ist bleibst Du dort die nächste Nacht über.

Kapitän Queeps Ballsaal

Mit Jamie Lee über Freizeitsachen unterhalten und auf Ihr das Polyestertuch benutzen. Du findest Dich in Kabine 0 wieder gehst aber gleich zurück zum Ballsaal. Dort mußt Du die Tür ansehen und dann die Nachricht lesen. Jetzt den Bühneneingang öffnen. Larry ist der

Star des Abends und Du bist wieder einmal in Kabine 0. Kleidungswettbewerb:

Du öffnest den Hosenschlitz des Cyber-Typen und hast somit wiedereinander gewonnen.

Lounge

Im Vorbeigehen unterhältst Du Dich noch mal mit Johnson und gibst unter Andere... das Wort Limettensaft ein.

Kleidungsfreier Pool:

Genauso im Vorbeigehen unterhältst Du Dich mit Drew und gibst unter Andere... das Wort Buch ein, das sie Dir auch mitgibt.

Bibliothek

Mit dem eben geholten Buch gehst Du zur Bibliothekarin und läßt Sie mit Andere... und irgendeinem Wort suchen. Währenddessen nimmst Du links vom Stapel das Buch „Prüde und Stolz“ und entfernst in Deiner Tasche den Umschlag. Auch in der Tasche verwendest Du den Umschlag mit dem „Herkules“ Buch. Verlasse die Tasche und verwende am Buchstoß das „erotische Buch in pröder Hülle“. Jetzt wechselst den Ort und komm gleich wieder zurück. Wie hat sich diese Frau verändert! Du mußt dich mit Ihr unterhalten (alle Themen) und findest Dich in Kabine 0 wieder (wer hätte das gedacht!). Du mußt wieder zurück zu ihr und dich wieder mit Ihr unterhalten. Noch mal ein Ortswechsel und gleich zurück, wieder unterhalten und das Thema Liebesmeister wählen. Sie geht jetzt mit Dir zum Bewerb und gewinnt ihn für Dich.

Nur für Angestellte:

Das Schließfach wie vorher öffnen und mit Xqzwts über alle Themen unterhalten.

Vorderdeck

Mit Peggy über alle Themen unterhalten. In der Tasche das Foto mit dem Gummikleber verwenden und das Ergebnis mit der Kabinenkarte verwenden.

Schalter des Pursers

Am Purser den Ausweis verwenden und man bekommt den Paß.

Nur für Angestellte

Mit Xqzwts unterhalten (alle Themen) und auf ihm den Paß verwenden. Wenn er weg ist den Schlüssel links im Bild nehmen. Jetzt am Luftschlitz den Schraubenzieher verwenden und den Luftschlitz öffnen. Larry kommt in einen völlig dunklen Raum. Du mußt ihn dort suchen. Wenn Du ihn gefunden hast (eher rechts), dann mußt Du Dich (vielmehr Larry) ausziehen. Du findest Dich in Kabine 0 wieder (Echt?). Dort liegt hinter Dir ein Tuch, das Du nimmst und in der Tasche mit der Gleitcreme benutzt.

Bugladeraum

An der Tür den Hausmeisterschlüssel verwenden und den Koffer nehmen.

Hinterer Laderaum:

An der Tür den Hausmeisterschlüssel verwenden. Die Tür des Behälters öffnen und an der Tür den Deospray verwenden.

-Fortsetzung nächste Seite-

Leisure Suit Larry 7

-Fortsetzung Larry 7-

Unterer hinterer Buglade- raum

An der Tür den Hausmeister-
schlüssel verwenden. Suche
den trinkenden Biber und gib
unter Andere... das Wort
melken ein.

Kleidungsfreier Pool

Mit Drew unterhalten und auf
ihr den Koffer verwenden.
Du findest Dich wieder in Ka-
bine 0 (Stöhn). Während
Drew duscht machst Du kurz
einen Ortswechsel und
kommst gleich zurück in De-
ne Kabine. Du verwendest
am linken Wasseranschluß
den Feuerwehrschauch und
danach spülst die Toilette.
Wenn Drew weg ist, nimm
den Schimmel aus der Du-
sche.

Kombüse

Suche den Cyber Käse 2000
(kleines weißes Kästchen in
der Mitte) und verwende ihn
mit der Bibermilch. In der Ta-
sche verwendest Du die
Kumquat mit dem Tranchier-
messer. Den entstandenen
Käse verwendest Du noch
mit dem Orgasmußpulver
und schon geht's ab zum

Kochwettbewerb

Das Förderband mit der
Speise verwenden und
schon hast Du gewonnen.

Bowling-Meisterschaft

Das Walroß mit der Punkte-
karte verwenden. Die Kugel,
die es „von sich gibt“ mit
dem benutzten Taschentuch
verwenden und dann auf der
Bahn spielen. Gewonnen.
Restaurant:

Gerade nach hinten in den
Desertraum gehen und den
vorderen Stuhl ansehen.
Das Papier nehmen und in
der Tasche ansehen.

Schalter des Pursers

Mit Purser über Annette
Ammbumsen unterhalten.
Zum weißen Servicetelefon
gehen und Annette anrufen.
Der Purser vermittelt Dich.
Du unterhältst Dich wieder
mit Ihm, diesmal über das
Thema Konto. Wenn er weg
ist, mußt Du das Telefon des
Pursers ansehen und den
roten Knopf drücken.

Suite des Besitzers

Dieser Raum ist gerade hin-
zugekommen. Die Glastür
ansehen und dann öffnen. In
das große bedeckte Ding
einsteigen. Du findest Dich
wieder in Kabine 0 (das letz-
te Mal, versprochen!). Gleich
wieder zurück in die Suite
und rechts neben der Tür
den Knopf drücken. An An-
nette die Lebensversiche-
rungspolizze verwenden. Im
Gegengeschäft bekommst
Du Aktien.

Kapitänskajüte

Die Tafel der Punktemeister
ansehen. Larry müßte nun
gewonnen haben. An der
Tür unter Andere... das Wort
klopfen eingeben. Nachdem
Du im Traumeland warst un-
terhältst Du Dich noch mit
der Dame und benutzt auf
Ihr die Aktien. Und jetzt - Viel
Spaß!

*Gespielt und aufgezeichnet
von Günter Hauser
(Zusammengefasst von Son-
ja Hauser)*

The Mix of Tips & Tricks

SIEDLER 2:

Peinlich, peinlich, was Blue
Byte da für ein Fehler im
Handbuch unterlaufen ist.
Da steht doch tatsächlich...

Tippen Sie jetzt: "EDIT CON-
FIG.SYS"

Suchen Sie die Zeile "DEVI-
CE = C:\DOS\HIMEM.SYS"
Wenn am Ende dieser Zeile
"NOEMS" steht, so lassen
Sie alles beim Alten. Steht
dort allerdings eine Zahl
oder etwas anderes, dann
tippen Sie direkt hinter das
"HIMEM.SYS" die Buchsta-
ben "NOEMS" und streichen
Sie alles, was noch in dieser
Zeile folgt.

Na! Hat es schon gedäm-
mert? Richtig! Die zu bear-
beitende Zeile muß "DEVI-
CE = C:\DOS\EMM386.EXE" lau-
ten. Hier gehört das
"NOEMS" eingefügt. Ein
"NOEMS"

hinter "HIMEM.SYS" führt
nicht zu mehr XMS-Speicher
sondern zu einer Fehlermel-
dung.

WARCRAFT 2

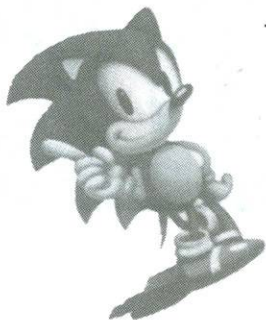
Durch Drücken der RETURN
(ENTER) - Taste während
des Spieles gelangt man in
den Text-Eingabe-Modus.
Nun kann man am unteren
Bildschirmrand den ge-
wünschten Cheat eingeben.
Leerzeichen müssen eben-
falls eingegeben werden.
Die Eingabe muß durch
Drücken von RETURN
(ENTER) beendet werden.
GLITTERING PRIZES Er-
höht den Bestand an Gold
und Holz um je 5.000
VALDEZ 5.000 Units werden

gutgeschrieben
SPYCOB 5.000 Units wer-
den gutgeschrieben
MAKE IT SO Erhöht die Bau-
geschwindigkeit
HATCHET Bäume werden
schneller gefällt
ON SCREEN Zeigt die ge-
samte Karte
SHOWPATH Zeigt die ge-
samte Karte
TITLE Sämtliche aktiven
Cheat-Codes werden deakti-
viert
IT IS A GOOD DAY TO DIE
God-Mode (Unverwundbar-
keit)
THERE CAN BE ONLY ONE
Zeigt sofort die jeweilige
Endsequenz (vorher abspei-
chern!)
DAY Der Nebel des Krieges
wird ausgeblendet
Inzwischen existieren noch
Dutzende von Cheats der
Blizzard-Programmierer,
doch diese Codes hatten bei
meinen Tests keine spürba-
ren Auswirkungen.

CRUSADER - NO REGRET

Wem die deutsche Version
dieses Spieles zu "blutleer"
ist, dem kann geholfen wer-
den. Nach der Installation
legt das Programm im Crus-
ader-Verzeichnis die Datei
CRUSADER.CFG an. Wenn
Sie diese Datei mit einem
Editor betrachten, werden
Sie auf eine Zeile VIOLEN-
CE = FALSE
stoßen Diese Zeile ist
"schuld" daran, daß in der
deutschen Version kein Blut
fließ. Ändern Sie diese
Zeile auf VIOLENCE =
TRUE und schon geht es
richtig zur Sache.
KRAJNIAK Dominik

ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH



VIDEOSPIELE

PRECAN

3X in WIEN



WIR HABEN FÜR SIE

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

(SEGA, NINTENDO, SONY, CD-i, NEO GEO u.s.w.)

**STÄNDIG
TOLLE
ANGEBOTE**

**VERLEIH
NEUESTER
SPIELE**

**TOLLE
EINTAUSCH
MÖGLICHKEITEN**
(z.B. kompl. Systemtausch)

BARANKAUF!

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

**AUCH AUF TAUSCHKASSETTEN:
6 MONATE VOLLGARANTIE**

**NEU!
GROSSE
AUSWAHL
AN
CD-ROM SPIELEN
(EINTAUSCH-
MÖGLICHKEIT!)**

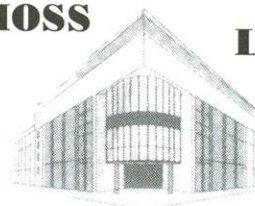
Geschäftszeiten: MO-FR 10-12³⁰ 13³⁰-18³⁰, SA 9³⁰-12³⁰



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

**MITTEL
GESCHOSS
TOP
20**

Tel.Nr: 9829467



**LIFT
VIS
A
VIS**

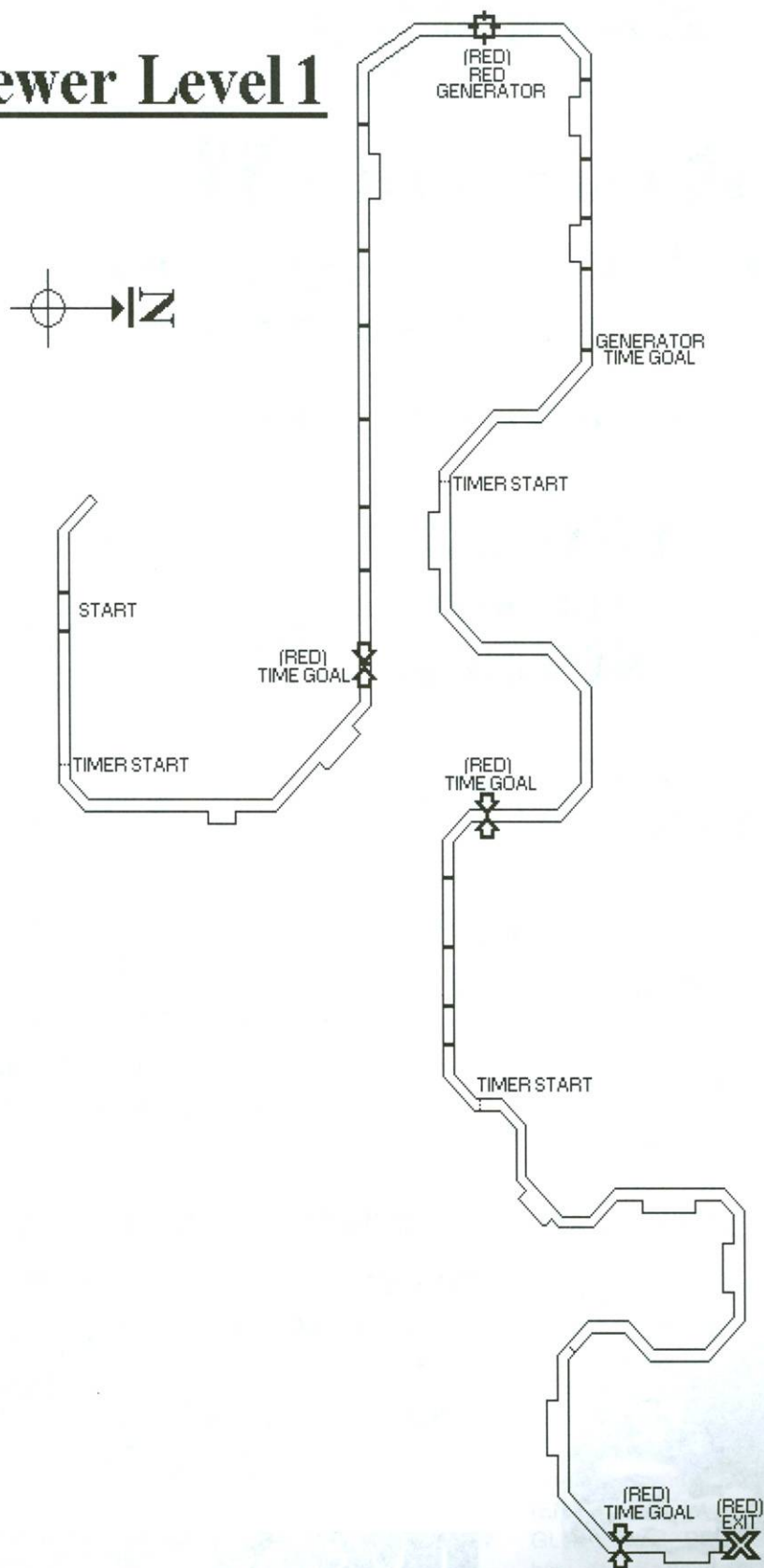
LUGNER CITY

EINKAUFSZENTRUM WIEN 15., GABLENZGASSE 5-13

VORBEISCHAUEN LOHNT SICH!

Alle Karten v

Sewer Level 1



on Tunnel B1

Levelskip bei Tunnel B1 / Sony PlayStation

Im Titelbild werden die folgenden Steuerkreuzkommandos eingegeben:

Für unendlich Munition

rechts, rechts, oben, unten, links, oben, links, rechts

Für 2. Industrieabschnitt

rechts, oben, rechts, links, oben, rechts, links, rechts

Für 3. Level

unten, oben, rechts, unten, unten, rechts, links, oben

Für 1. Tunnelabschnitt

rechts, rechts, oben, unten, rechts, oben, rechts, rechts

Für Kanalisation

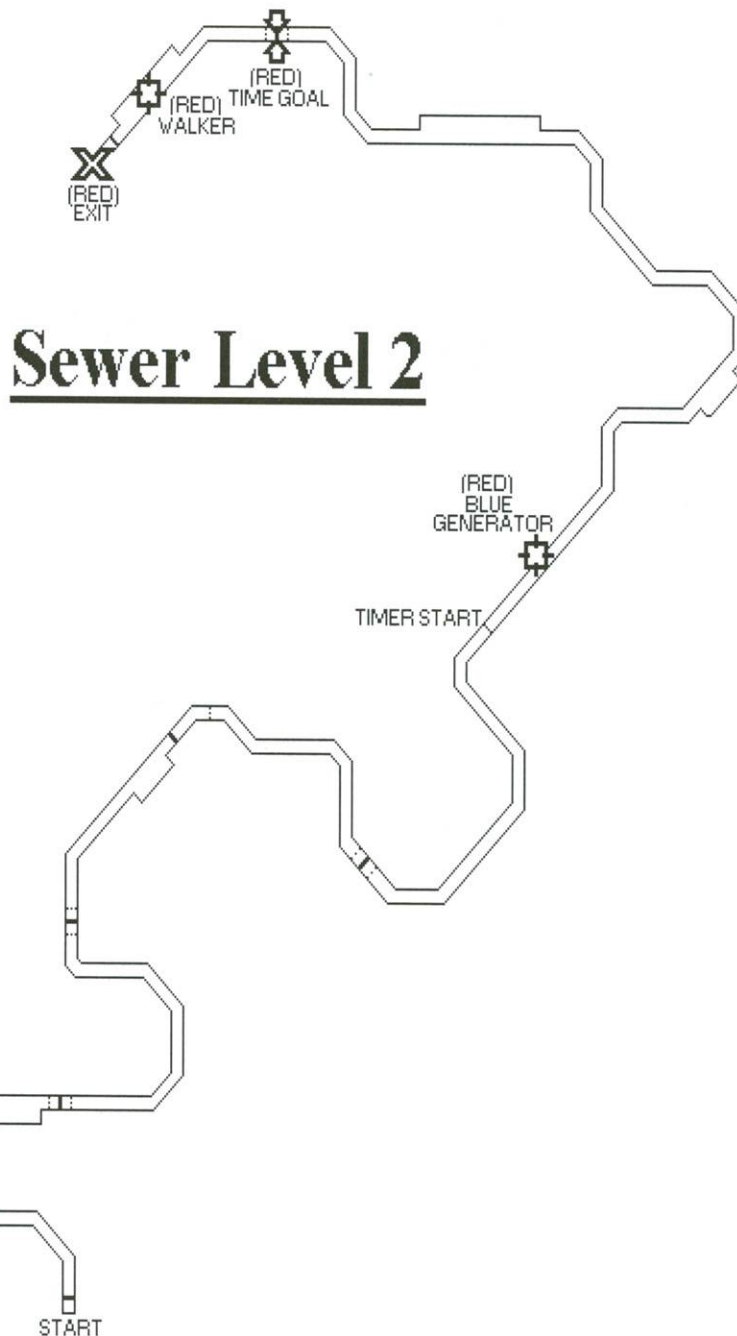
rechts, oben, rechts, rechts, links, unten, oben, rechts

Für Chemiefabrik

rechts, links, links, links, links, unten, rechts, unten

Für City

links, links, rechts, oben, rechts, unten, rechts, oben

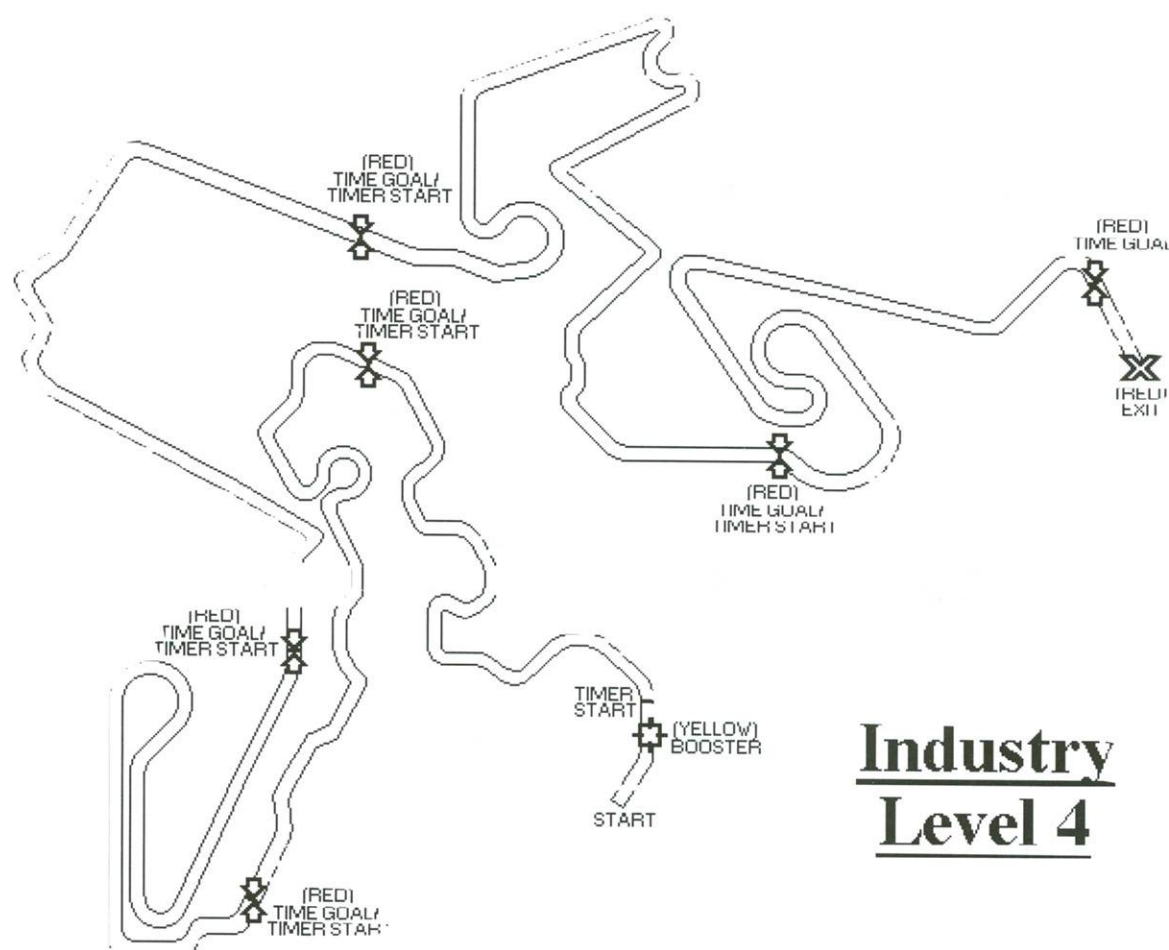
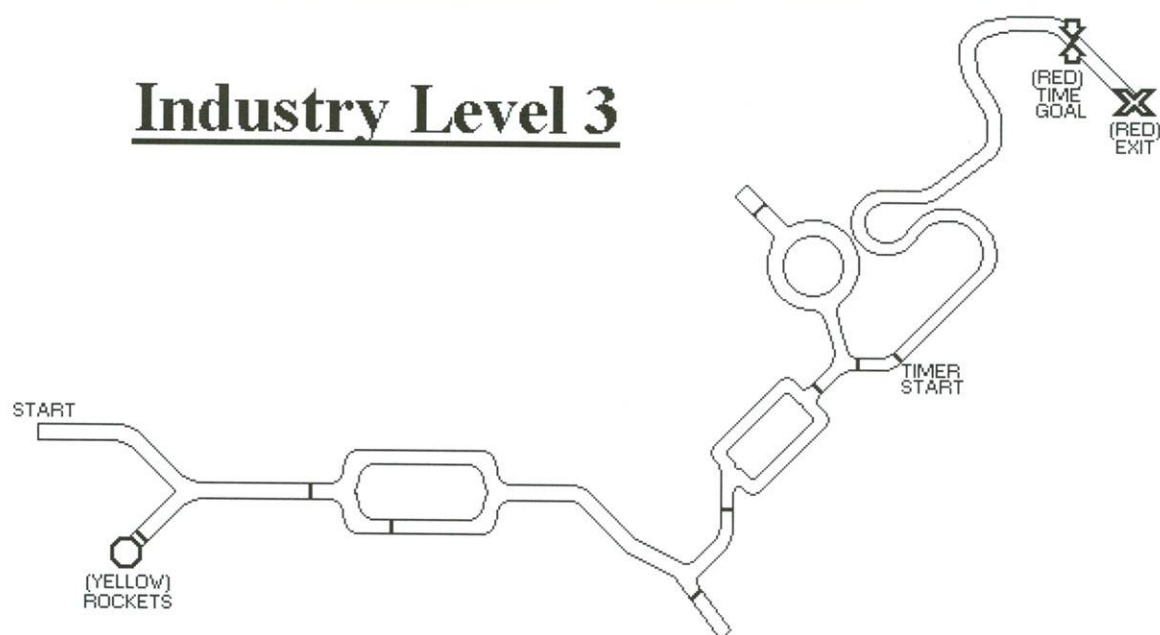


Industry Level 1

Industry Level 2

on Tunnel B1

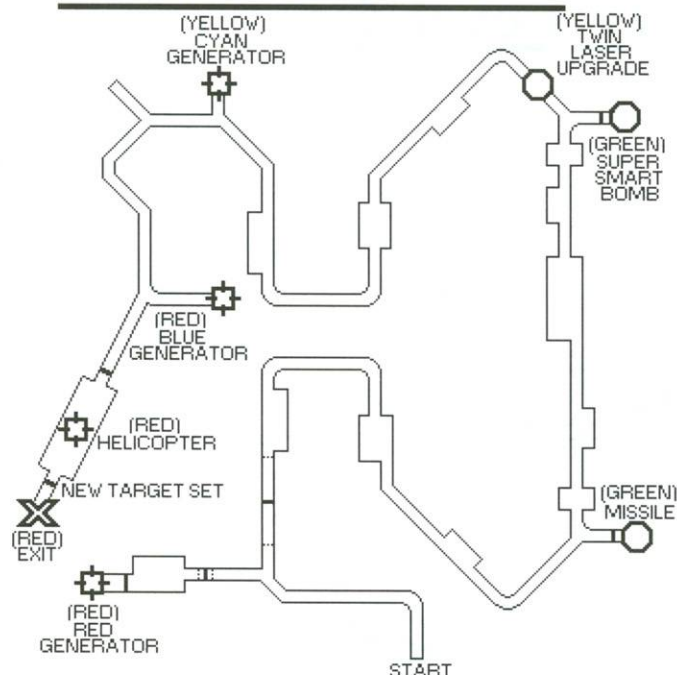
Industry Level 3



Industry Level 4

Alle Karten von Tunnel B1

Chemical Level 1



City Level 1



D L C O M P

DAVID LEISCH, MANKERSTRASSE 24, 3380 PÖCHLARN
TEL. 02757/8501-0 FAX 02757/850133



Goldstar 56M
(15", integrierte Boxen)
Aktion nur 4.390,--

Wir sind **GoldStar** - Partner!
Diese Monitore zeichnen sich aus durch:

- * 3 Jahre Garantie
- * erstspiegelte Bildröhre
- * On Screen Display
- * eigene Multimedia Serie (Boxen)
- * Produktpalette von 14" - 21"

Canon



Wir sind CANON Partner!

Derzeit haben wir Aktionen
mit den neuen CANON Druckern
BJC 4200 und BJC 620.
inklusive Software
"Printing Press" u.v.m

Aktion

Faxmodem Dynalink
(extern, 33.6 bps
inkl. ÖPT-Kabel)
1.690,--

Faxmodem
US Robotics Sportster VI
(extern, 33.6 bps inkl. ÖPT-
Kabel)
2.390,--

Die ersten 5 Käufer erhalten
GRATIS
eine Anmeldung zum
Internet-Provider ART.
(www.art.at)

D L C O M P im Internet:

[HTTP://WWW.DLCOMP.ART.AT](http://WWW.DLCOMP.ART.AT)

Besuchen Sie uns!!! Es erwarten Sie:

- * Produktinfos
- * Firmeninfos
- * Preislisten und aktuelle Angebote
- * technischer Support
- * einfache Bestellmöglichkeit

Preise inkl. 20 % USt, Solange der Vorrat reicht! Es gelten unsere allgemein Geschäftsbedingungen!

BERMUDA SYNDROME

Komplettlösung

Wenn auch nicht merh so ganz taufrisch, haben wir uns gedacht, daß Dich die Lösung dieses PC-Klassikers trotzdem interessieren könnte.:

Nach der folgenden schweren Kollision mit dem Dinosaurier findet sich Jack in einer ihm nicht ganz so vertrauten Gegend wieder.

Mit unserer detaillierten Komplettlösung sollte jedem, der in diesem ziemlich schweren Action-Adventure nicht weiterkommt, geholfen sein.

Nachdem sich Jack mit dem Messer losgeschnitten und den Eingeborenen erledigt hat, folgt er dem kurz zuvor befreiten Mädchen. Im nun folgenden Gespräch (Reihenfolge: 1, 1, 2, 1, 3, 2, 1) erfährt man mehr von Prinzessin Natalia! Das Gewehr aus der Kiste sollten Sie unbedingt mitnehmen, um sich gegen die zahlreichen Widersacher verteidigen zu können!

TIP: Schießen sollten Sie immer in gebückter Stellung, denn dadurch wird das Gewehr automatisch immer wieder nachgeladen. Falls Sie einen Schuß nach oben abgeben müssen, so hämmern Sie kurz auf Space, ohne dabei die Cursortaste loszulassen!

Wenn man erst einmal ein wenig Action möchte, so sollte man zur Opferstätte gehen. Links erscheinen im nächsten Bild einige Denver-

saurier.

Sobald man beim Ankylosaurier angekommen ist, sollte man jedoch den Rückzug antreten und Natalia aufsuchen. Man kann das Spiel aber auch eher ruhig angehen, indem man nicht die Opferstätte betritt. Im nun folgenden Bild locken Sie den Tarbosaurus mit einem Schuß an, schwingen sich dann blitzschnell auf die Baumschaukel und bleiben dort so lange, bis sich die Schlange das Bein des Sauriers schnappt.

Ein gezielter Schuß und der Weg ist frei. Im nächsten Bild erledigt man die Pteranodonen, woraufhin auch das Krokodil verschwindet. Dann wieder auf eine Baumschaukel und den Edelstein abstauben.

Mit Hilfe des Diamanten haben Sie jetzt Zugang zu den Teleportern!

Teleporter 1

Erstmal links nach oben, dann wieder runter und schließlich links auf den Aufzug. Hoch bis zum Rand, ohne den beweglichen Teil zu betreten. Das Ekel abschießen, sehr viel Anlauf nehmen und mit einem mächtigen Satz auf die andere Plattform springen (wem das zu schwierig ist, der kann unter Wasser einen zweiten Teleporter erreichen, der zum Anfang des Dungeons teleportiert). Jetzt rechts zwei Etagen tiefer, dann an den Rand gehen und mit gehaltener Shift-Taste springen!

TIP: Mit gehaltener Shift-Ta-

ste kann man an Abgründen hängen und so einen besseren Überblick bekommen, was unten zu erwarten ist! Am nächsten Abgrund "baumelt" man ein wenig am rechten Rand, läßt dann die Shift-Taste kurz los, um sie dann am gegenüberliegenden Mauerrand sofort wieder zu drücken und sich hochzu ziehen. Vorsicht! Hier lauert ein fieser Gegner! Jetzt springt man nach rechts und landet ungefähr beim Trilobit (Käfer). Dort schießt man den Riesenhummer ab. Nachdem man den nächsten Gegner beseitigt hat, zieht man sich rechts am Vorsprung hoch. Der Teleporter befindet sich links - man muß also wieder springen!

Dschungel 1

Wieder bei Natalia, läßt man sich auf ein Gespräch ein. Nochmals ansprechen (Icon) und mit der ersten Möglichkeit antworten. Anschließend selbst die Liane benutzen. Nach der jugendfreien Szene hüpf man im nächsten Abschnitt auf die Baumschaukel und schneidet die Liane durch. Mit Anlauf wird der Ankylosaurus übersprungen und mit drei Schüssen ins Jenseits befördert.

TIP: Vor gefährlichen Aktionen sollte man sich vergewissern, daß die Waffe geladen ist - und: unbedingt vorher abspeichern!

Teleporter 2

Hier gibt es nicht viel zu holen, es sei denn man muß die Lebensenergie auffrischen. Dazu geht man erst

einmal baden. Auftauchen und wieder Tauchgang. Oben rechts auf die Energieplatte stellen - fertig!

Die große Kugel darf man auf keinen Fall berühren. Dann zurück zum ersten Auftauchen und dort links über den Vorsprung zum Teleporter!

Dschungel 2

Wieder oben angekommen, muß man Natalia holen und beim Teleporter auf die Mauer springen.

Der Allosaurus wird angelockt, und man verschwindet an der linken Seite. Nachdem der Allosaurus verschwunden ist, geht man rechts ins Bild, beobachtet die folgende Kampfszene und erledigt danach den Triceratops.

Im folgenden Bild stellt man sich so an die Liane, daß das entsprechende Icon in der rechten Bildecke erscheint. Dann spricht man Natalia an. Im Bild zuvor schießt man einen Saltopus, den man dann an die Liane hängt.

Wichtig!

Erst mit dem Icon Natalia zum Aufstehen bewegen, danach die Liane kappen und in gebückter Stellung das Krokodil um die Ecke bringen.

Anschließend selbst rüberspringen.

Weiter rechts erscheint eine Horde hundsgemeiner Gallimimus-Theropoden, die man mit ein paar Schuß nach rechts umleitet. Schnell auf die Baumschaukel und warten, bis der Albertosaurus ebenfalls rechts verschwundet.

BERMUDA SYNDROME

Komplettlösung

Der Albertosaurus jagt nun die zuvor friedlich grasenden Plateosauriden und macht so den Weg frei.

Teleporter 3

Die Riesenspinne überlistet man, indem man kurz am Abgrund "baumelt", dann losläßt und sofort wieder hochklettert. Wenn die Spinne verschwunden ist, rennt man zur linken Nische, springt nach oben, zieht die Waffe und macht sich den Weg frei.

Oben rechts stellt man sich etwa in Höhe der grünen Energiekugel - hier muß man wieder mit Anlauf springen (vorher unbedingt abspeichern, da sich die Steinplatte löst und herunterfällt).

Sollte man damit Probleme haben, so muß man an den Rand der Platte gehen, dort umdrehen und mit der Shift-Taste am Abhang halten. Wer jetzt Lebensenergie auffrischen möchte, läßt sich im richtigen Moment, wenn die Steinplatte unten erscheint, fallen.

Hier kann man Energie aufnehmen und mit Hilfe der schwimmenden Platte wieder eine Etage hochklettern. Weiter rechts erklimmt man das Podest, danach noch ein Stockwerk nach oben, links, wieder hoch, wieder links, noch einmal nach oben, die Waffe ziehen und den Riesenhummer plattmachen. Weiter rechts den Skorpion beseitigen.

Es folgen nun nacheinander zwei Gegner. Jetzt vier Etagen nach oben, dann mit Anlauf nach links, noch ein

Sprung, einmal hoch und nach links zum Teleporter.

Dschungel 3

Beim T-Rex geht man rechts zum Triceratops. Diesen läßt man ganz links ins Bild laufen. Anschließend nach unten klettern. Ihn allerdings jetzt hinterrücks zu erschießen wäre feige.

Ins folgende Bild sollte man mit Waffe im Anschlag gehen. Dort erwarten Jack die Attacken der Pteranodonen. Sind die drei Flugsaurier erledigt, so geht man ganz langsam und vorsichtig - am besten mit den Händen festhalten - über die Hängebrücke.

Dort angekommen, muß man zwei Pachycephalosaurier in die ewigen Jagdgründe schicken. Vorschlag: zwei Schuß laden, zwei Schuß, laden! Man sollte sich zuvor den Schädelkampf der Urzeitgiganten von der Baumschaukel aus betrachten!

Teleporter 4

Jack springt ganz nach links, nimmt sich dort das Ekelpaket vor und läßt sich dann nach unten fallen. Dort beseitigt man den Skorpion. Wieder oben, wartet auch schon ein Gegner am Drillingshaken. Nachdem dieser erledigt ist, nimmt man den Haken und springt nach oben. Den nächsten Fiesling läßt man einfach links liegen - wieder nach oben.

Dort rennt man dann so weit nach links, bis das Podest mit dem Bild erscheint. Wenn Jack ungefähr an der Stütze des Podestes steht,

schießt er den nächsten Widerling ab.

Jetzt über den Abgrund springen. Achtung! Die lose Platte muß dabei runterfallen.

Aber unbedingt vorher abspeichern! Jetzt auf die Platte fallen lassen. Zweite Möglichkeit: weiter rechts runterspringen und unten auf der Platte warten. Ganz rechts befindet sich der Ausgang und der Teleporter.

Dschungel 4

Als nächstes bekommt man es mit einigen Velociraptoren und vier Deinonychus zu tun, die man mit dem Gewehr besänftigt.

Schließlich ist man bei der anderen Flugsaurier-Gattung angekommen: drei Pterodactylus lauern auf Jack. Dann geht's zwei Etagen tiefer, ein kurzer Sprung und schnell weiter nach unten, damit die Baumschlange Jack nicht erwischen kann.

Unten setzt man sich schließlich ins Nest und holt den Quetzalcoatlus, der Natalia geraubt hat, vom Himmel.

Wieder zwei Etagen tiefer, wird die Liane gekappt und damit gleichzeitig der Weg nach unten freigelegt. Dort benutzt man den Drillingshaken mit der Liane und läßt sich von Natalia mit dem Floß überschiffen.

Bei Tauron bekommt man nach dem Gespräch eine Kugel im Tausch gegen den Diamanten.

Natalia wird noch einmal angesprochen - und sie nimmt

daraufhin die Fackel mit. Rechts oben geht's in die Höhle!

Höhle

Im Dauerlauf rennt man an den Höhlenwesen vorbei. Im folgenden Bild auf den Kopf der Statue springen und die beiden Verfolger erledigen. Natalia mitnehmen und dazu auffordern, die Fackel in die Öffnung zu werfen.

Zurück zu den Fledermäusen: hier muß man sich jetzt den Weg freischießen! Weiter oben bitte genauso vorgehen.

Dann wird die Kugel in den Drachenkopf gesteckt!

Lebensenergie aufladen und zurück, die Kugel wieder mitnehmen; jetzt den Weg mit der Fackel hoch.

Noch einmal das Spiel mit der Kugel, und es geht aufwärts.

Die Höhlenwesen versperren den Weg zum nächsten Drachenkopf, den man am Podest überspringt.

Weiter oben holt Jack sich die Kugel, geht nach unten, setzt sie ein.

Jetzt links unter dem Felsen durchrollen, Energie aufladen und wieder zurück.

Nun muß man Natalia nach oben locken und schnell nach unten laufen, ohne daß Natalia folgen kann: Kugel holen und über das Podest schließlich nach oben springen, wo man die Kugel einsetzt und nach draußen gelangt.

-Fortsetzung nächste Seite-

BERMUDA SYNDROME

Komplettlösung

-Fortsetzung-

Vor der Stadt

Der Stegosaurier wird verscheucht, indem man das Horn des Skeletts, auf dem der Pterodactylus sitzt, runterschießt.

Den Stegosaurier im folgenden Bild kann Jack ebenfalls gewaltlos verjagen. Der Ast wird einfach nach unten gezogen - und... Mahlzeit! Anschließend gibt's wieder Action, denn der auf dem Tsintaosaurus reitenden Merianer läßt sich nicht mit Worten überzeugen. Seinen Nachfolgern soll dasselbe blühen. Auch die folgenden Stadtwachen eliminiert Jack, bis er zu dem Bild mit dem Oviraptor kommt.

Diesen lockt man eine Etage tiefer und verpaßt ihm ein ganzes Magazin. Weiter unten befindet sich ein Eingang in eine unterirdische Ebene.

Ebene 1

Mit dem Hebel 1,ät sich das Gitter öffnen. Weiter unten kann man links die Energie auffrischen, indem man Natalia auf der Energieplatte stehen läßt und zur Quelle geht. Rechts unten wird Natalia entführt, nachdem Jack den Aufzug benutzt.

Weiter unten wird der erste Hebel gedrückt, dann der zweite, wieder der erste und noch einmal der zweite Hebel!

Der nun unten freigelegte Weg läßt Jack den dritten Hebel betätigen. Jack überspringt den Merianer im rechten Bild und macht kurzen Prozeß mit ihm. Wieder den Hebel drücken und un-

ten das gleiche noch einmal. Die Nagetiere sind befreit und verlassen das Bild, Jack geht runter und erledigt den Beisser der übriggeblieben ist. Die anderen beiden wurden bereits vom Bogenschützen weiter rechts erledigt. Wichtig!

Es genügt nicht, nur zwei Nagetiere freizulassen, da der Merianer (Bogenschütze) den Angriff überleben würde und Jack ihm zum Opfer fällt! Der nächste Merianer wird nach vorne gelockt und von unten aufs Korn genommen. Jetzt den Hebel drücken. Unten ebenfalls und dann hoch zur ersten Zugbrücke.

Links davon geht Jack zum Generator und betätigt die Hebel wie folgt: der erste rechts, der zweite links. Jetzt zurück zur ersten Zugbrücke, darunter den Hebel drücken und wieder zum Generator, um den rechten Hebel zu drücken. Jetzt sollte die erste Zugbrücke unten sein.

Den Merianer rechts unten muß man nicht beachten. Oben allerdings muß man ihn beseitigen. Weiter oben links springt zur zweiten Zugbrücke. rollenderweise kommt Jack unter der Mauer zu einem weiteren Hebel, an dem man natürlich wieder zieht.

An der Zugbrücke geht's dann hoch zum nächsten Hebel.

Diesen Drücken und noch einmal den ganzen Weg zurück zum Generator. Dort nur den linken Hebel drücken und wieder ganz nach oben, wo ein weiterer

Merianer auf Jack wartet. Nun kann man schon oberhalb sehen, ob das Elektrofeld erloschen ist oder nicht. Im ersten Fall ist der Weg nach draußen frei, im zweiten hingegen hat Jack wohl irgendeinen Hebel vergessen...

Im Tempel 1

Oben wird rechts der Tempelwächter um die Ecke gebracht und das Innere des Tempels erforscht. Ein Merianer kreuzt Jacks Weg. Anschließend tauscht Jack vor, nach oben zu klettern und lockt so zwei Bodenschützen aus ihrem Versteck. Jetzt ist es Zeit, Energie zu tanken (links oben: grüne Kugel). Rechts geht's dann zum Ausgang.

Im Tempel 2

Wichtig ist, daß man hier erst einmal abspeichert und anschließend ganz vorsichtig über die Bretter geht. Nachdem die folgenden zwei Merianer das Zeitliche gesegnet haben, geht man rechts runter, wo bereits ein Bogenschütze wartet.

Weiter links geht's dann abwärts: die Merianer auslösen und den Schlüssel mitnehmen. Nun zurück zu den Brettern. Mit einem Sprung bricht Jack durch diese eher wackelige Angelegenheit. Zwei Etagen tiefer bekommt man es wieder mit einem Merianer zu tun, jedoch kann im Anschluß daran Natalia befreit werden. Oben rechts wird der Hebel gedrückt, und die Zugbrücke bahnt einen Weg zum Ausgang rechts oben. Dort

geht's weiter nach rechts zum dritten Tempel!

Im Tempel 3

Hier gibt es 2 Eingänge, wo man erst den unteren benutzt.

An der Zugbrücke geht's runter, Hebel schalten und Sprung ins kühle Naß. HINWEIS: (Wer hier den Hebel nicht schaltet, muß später Natalia ein 2.Mal befreien, da der Hebel das Nagetier nicht freiläßt, um die Merianer fernzuhalten!

Natalia wäre dann im Gefängnis zu finden, wo man zuvor den Schlüssel bekommen hat!!!

Dasselbe gilt, wenn das Nagetier abgeschossen wird!!!) Nach dem Tauchgang wird der Hebel links gedrückt. Jetzt wird das Nagetier übersprungen und außen der obere Eingang erforscht. Rechts vom Abgrund geht's nach unten, Merianer beseitigen und Hebel drücken. Rechts oben wählt man den unteren Gang, anschl. runter, Merianer eliminieren und Natalia holen.

Zurück beim Abgrund wählt man dann den oberen Weg zum Ausgang und zum letzten Tempel!

Im Tempel 4

Die erste Zugbrücke noch nicht öffnen, statt dessen Merianer aus dem Weg räumen

und die zweite Zugbrücke mit Hilfe des Hebels "öffnen. Noch einmal zwei Merianer erledigen und wieder in den unteren Eingang zur geöffneten Zugbrücke. Dort trifft man auf Tauron, nachdem

BERMUDA SYNDROME

Komplettlösung

man rechts über das Podest gesprungen ist. Man antwortet mit jeweils der ersten möglichen Antwort. Zwei Merianer werden beseitigt und die Gefangenen endlich freigelassen.

Tauron läßt nun die linke Wand verschwinden, um weiter links an das Schwert zu kommen.

Natalia stellt sich auf die Platte und Jack eignet sich das Schwert bei der Cobra an. Nun geht man zurück zur ersten Zugbrücke, indem man die zweite schließt und die erste "öffnet: draußen gelangt man dann in den Dungeon.

Im Dungeon

Mit dem Schwert wird das Spinnennetz zerstört. Anschließend werden vier Spinnen abgeschossen, die den Weg versperren.

TIP: Mit geladener Waffe ins Bild rollen, die erste Spinne abschießen, sofort wieder aufstehen und die zweite Spinne im Netz erledigen.

Wenn eine Spinne nach unten fällt, weil sie nicht richtig getroffen wurde, wartet sie unten mit einem unvermeidlichen, giftigen Biß. Bei den Eiern der Skorpione sollte man jeden Schuß planen. Eizerschießen, Skorpion näher kommen lassen und erledigen. Andernfalls wird bei wildem Herumgeballer jedes Ei zerstört und Jack hätte alle Skorpione auf einmal am Hals! Danach folgt die wohl härteste Nuß mit der Riesengrille. Wichtig! Zuvor hatte Jack

gerade die letzte Möglichkeit im Spiel, Energie aufzufrischen.

Die Grille muß in einem Zug erledigt werden, da sie sich beim Verlassen des Bildes regeneriert! "Schuß, nachladen, Schuß, nachladen" ist wohl die beste Taktik! Hat man es geschafft, so folgen zwei Riesenhummer und... VORSICHT ... zwei Skorpione an der Höhlendecke.

Etwas weiter kommt Jack zu einer Art Seelilie, Natalia stellt sich drauf und Jack begibt sich auf Tauchstation, um den Stiel der Seelilie abzutrennen. Links unter dem Felsen taucht er ins nächste Bild, während Natalia davon schwebt.

Bevor Jack nach dem Auftauchen weitergeht, sollte man das Gewehr trocknen lassen, da sich das bekannte Eier-Scorpion-Spiel noch zweimal wiederholt.

Zwei Etagen tiefer, rechts runter, wieder links, findet man einen Stein, den man auf die Seelilie legt. Wieder tauchen, Stiel durchschneiden und gemeinsam mit Natalia in die Lüfte entschwinden, nachdem man den Stein ins Wasser geworfen hat. Beim goldenen Drachen bekommt Natalia noch ein Küßchen... Völlig alleingelassen geht Jack ins Wasser.

TIP: Mit gehaltener Cursoraste schwimmt Jack 'ne Ecke schneller!

Bei der Seelilie wird von links gesehen der zweite und dann der vierte Stiel durchrennt. Falls nötig, noch ein-

mal tief Luft holen. Hinweis: drei Luftblasen werden mindestens gebraucht, um zurückzuschwimmen, und vier Luftblasen, um wieder aufzutauchen, nachdem man den dritten Stiel getrennt hat. Nach dem dritten Stiel an der Lilie entlang auftauchen und oben rechts den Ankylosaurus aus der Höhle locken. Am besten besteigt man die nebenstehende Säule.

Dann abwarten, bis der Ankylosaurier mit seinem Keulenschwanz ausholt, um die Säule links mit einem Sprung zu verlassen. Man nimmt die beiden Steine mit und legt sie auf die Seelilie. Dann tauchen, den letzten Stiel durchschneiden, hoch auf die Seelilie, Steine ins Wasser werfen, und schon befindet man sich auf der schwebenden Insel.

Auf der schwebenden Insel

TIP: Grundsätzlich sollte sich Jack in der Mitte der Insel aufhalten, da er ständig von Rhamphorhynchi und Pteranodonen attackiert wird. So entgeht er einem tödlichen Sturz!

Die Insel wird mit den Cursorasten gesteuert, und zwar solange, bis eine riesige Steinsäule am linken Bildschirmrand zu erkennen ist. Dort geht's dann aufwärts. Mit gezogenem Schwert verteidigt sich Jack gegen die geflügelten amorähnlichen Kreaturen, die gegen Bleikugeln immun sind. Dann links oben weiter-

schweben. Bei der Löwenstatue springt Jack "an Land" und führt ein Gespräch mit Fürst Torkiin. Nach seinem Ableben erhält Jack den goldenen Schlüssel für das Tor des Schlosses. Zurück auf der Insel nur noch nach unten lenken, bis die Insel steht.

Ein gewagter Sprung überzeugt schließlich auch Natalia!

Unterhalb der Schloßgemäuer

Zuerst wird das Tor mit dem Schlüssel geöffnet. Rechts geht Jack oberhalb am Cocoon vorbei, legt den Hebel darunter um und geht links herum vier Etagen nach oben.

Wichtig!

Bevor man das nächste Bild betritt, sollte man mit Anlauf springen, da sonst selbst beim kleinsten Schritt ein tödlicher Absturz droht! Zurück beim Cocoon wird dieser kurzerhand angerollt. Wieder runter, den Hebel drücken und weiter nach links gehen.

Mit einem Schuß wird der rechte Cocoon zerstört, der für Natalia einen Teppich auslegt.

Hinweis: von nun an wird das Gewehr nicht mehr gebraucht, da alle folgenden Gegner nur mit dem Schwert bekämpft werden können. Jetzt mit Anlauf (Absprung am äußersten Rand) den Riesensprung von oben wagen.

-Fortsetzung nächste Seite-

BERMUDA SYNDROME Komplettlösung

-Fortsetzung-

Den linken Cocoon abschießen und Natalia holen. Nun links am Podest hoch und die Wache mit dem Schwert besiegen.

Weiter links zum Brunnen gehen, den man mit einem Hebel auf die niedrigste Stufe reguliert.

Zurück zu Natalia, ins vorhergehende Bild, Anlauf, Sprung und oben weiter nach rechts gehen.

Den Hebel umlegen und an der Zugbrücke herunterklettern.

Den Hebel ziehen und wahlweise schwimmend oder oben entlang nach rechts zum unteren Weg bewegen. Hier müssen weitere Wachen erledigt werden, bevor man den nächsten Hebel ziehen kann. Natalia wird geholt, und gemeinsam geht's zurück zur Zugbrücke. Der rechte Hebel bewegt die Zugbrücke nach unten. Links zwei Etagen nach oben, Natalia auf der Platte stehen lassen und unterdessen den unteren Hebel ziehen. Wieder oben bei Natalia geht's dann zu den Eingangshallen.

Im Schloß

In den Eingangshallen begegnet man drei weiteren Wachen, die sich anschließend als Schlangenmenschen entpuppen.

Jack zeigt seine Schwertkünste und trifft danach auf seinen Erzfeind Telquad.

Nach den ersten Kampfproben verschwindet Telquad! über die Podeste erreicht Jack mit einem Sprung die rechte Seite und gibt Telquad seine Klinge zu spüren. Es kommt heraus, daß es sich ebenfalls um einen Schlangenmenschen handelt: Telquad glaubt wohl auch, daß Jack ein bißchen zu schwach ist...

Aber: das stimmt nicht!

KRAJNIK Dominik

ACHTUNG!!

Die Nacht der 1.001 Spiele in der Spielebox Wien findet vom 22. auf den 23. Februar 1997 in Wien 8, Albertgasse statt. Hunderte Brett-, Computer und Videospiele stehen zur Verfügung!

Der Kostenbeitrag beträgt öS 350,-, wobei Verpflegung und sogar Frühstück am Sonntag inkludiert sind.

Anmeldung unter der Tel.Nr.: 0222/408 69 33

Diese Aktion ist
sponsored by
Nintendo und **GAMEpress**

The Mix of Tips & Tricks

FADE TO

BLACK

PlayStation

LEVEL CODES

Legende

SQ=Quadrat

TR=Dreieck

O =Kreis

X =X

Level 1

SQ,O,TR,X,O,SQ

Level 2

TR,O,X,O,SQ,X

Level 3

X,O,X,O,TR,X

Level 4

X,SQ,TR,O,O,TR

Level 5

SQ,SQ,TR,X,X,TR

Level 6

TR,X,X,X,X,O

Level 7

O,O,TR,X,TR,X

Level 8

SQ,SQ,X,TR,SQ,SQ

Level 9

TR,X,X,TR,O,TR

Level 10

X,TR,SQ,O,TR,X

Level 11

O,SQ,X,X,SQ,X

Level 12

SQ,TR,X,SQ,O,X

Level 13

X,X,O,TR,O,TR

SAT

FIGHTERS MEGAMIX

FIGHTER'S MEGAMIX ist ein neuer Titel, der speziell für den Sega Saturn entwickelt wird.

Folgende Charaktere sind dabei:

Akira, Pai, Lau, Wolf, Jeffry, Jacky, Sarah, Kage, Shun, Lion und Dural aus "Virtua Fighter 2" und Bahn, Tokio, Honey, Sanman, Picky, Jane, Raxel, Grace, Mahler, B.M. und Kuma-Chan aus Segas neuestem Prügler "Fighting Vipers".

Alle werden eine erweiterte Move-Palette haben und mit neuen Special-Moves aufwarten. Die Virtua Fighter-Charaktere werden auch in der Lage sein einige Moves aus Virtua Fighter 3 auszuführen! Als Geheimcharaktere treten vielleicht auch noch die Cops aus Virtua Cop als Gaststars in Erscheinung.

Auch die altbekannten Modi aus Beat 'em Ups sind hier in allerlei Variationen verfügbar.

Die Stages werden im Stil von Virtua Fighter und Fighting Vipers gehalten sein,

einige auch ohne jegliche Wände oder Ring-Outs. In den USA und Europa soll "Fighters Megamix" Anfang 1997 erhältlich sein.

Jochen Rentschler [Asst.Sy-sop Dt. Videospiele-Forum

FRANKENSTEIN

Englische Komplettlösung

Als besonderes Zuckerl haben wir Dir diesmal eine englische Komplettlösung des PC-Adventures "Frankenstein" zusammengeschrieben

Resurrection Lab

Click twice to see each of your arms. Click again to stand. Walk to the trap-door in the floor beneath the periodic chart. Click on the door to enter it.

Lightning Coil Room

Turn to face the ascending stairs. Click on the plank leaning against the stairs. Turn right to face the opening that allows entry to a set of descending stairs. Click the plank on the stairs. Click on the stairs to enter the private lab.

Private Lab

Turn around and walk toward the table on the far wall containing jars and knife switches. At the table close-up throw the right switch to turn off the freezer. Exit close-up of table and turn to face the small desk in the center of the room. Move to the close-up of the desk and open the door.

Bedroom

Take the key from the drawer and exit the desk close-up. Walk to door in the corner and use the key on the door. Turn around to face Dr. Frankenstein. Exit the bedroom.

Private Lab

Climb up the stairs to the Lightning Coil Room.

Lightning Coil Room

Turn around to face the door and exit to the balcony.

Balcony

Turn left to face the door. Click on the cannon ball to move to the close-up of the hoist. Take the cannon ball and place it on the hoist. Pull on the rope. Exit close-up of hoist. Observe the bird statue on the deck. Click on the rope and turn right to face the break in the brick wall. Click on the break. Notice the rope now extends over the side. Go to the break in the wall and look over. Notice the rope extends down the wall past a blown-out metal grate. Climb down the rope. Enter the opening in the wall.

Secret Passages

Turn right to face the ladder. Go to the ladder and climb down. Halfway down the ladder climb down again. At the bottom of the ladder, turn right to face the gear puzzle. Turn the crank and notice the gears slipping off the pegs. Place the gears on the correct pegs and turn the crank again. The panel will slide over, revealing an opening covered by a tapestry. Leave the secret passage through this opening.

Great Hall

Wall forward to the door on far wall and enter.

Banquet Room

Upon entering, turn right and walk toward the fireplace. Pick up the satchel. You can now accumulate inventory. Turn left twice to face the table. Walk down the RIGHT side of the table. After Dr. Frankenstein talks to you, turn to face the table and move to the plate with left-overs. Take the turkey leg. Leave close-up of plate and turn right. Walk toward Dr. Frankenstein. Turn around

facing the table and exit the Banquet Room through the door on the right wall.

Great Hall

Walk toward the far wall and enter the secret passage behind the tapestry.

Secret Passage

Turn right and climb the ladder twice reaching the floor where you entered the secret passages through the blown-out grate. Climb the rope to the Balcony.

Balcony

Re-enter the castle through the door beyond the fallen bird statue.

Lightning Coil Room

Climb the stairs to the Resurrection Lab.

Resurrection Lab

Walk to face the window on the far side of the room. Turn left and observe Dr. Frankenstein seated, writing some notes. Try to take the green crystal on the top shelf. After Dr. Frankenstein scolds you, take all of the loose pages on the next shelf down. It will take you two tries to get all the pages you need.

SAVE YOUR GAME HERE. To take the crystal, you must time the take as he is not looking at you and QUICKLY turn right. If you don't succeed, he will scold you again which means you only have one try left before he shoots you. Facing the window, place the crystal on the table beneath the window. Take the cloth from the bottom shelf on the right and place it on the table next to the crystal. Take a string from the wall and tie it to the cloth and crystal - repeat three

more times. Like a parachute! Toss the parachute through the window. It lands the on top of the wall of the tower you see through the window. You'll get this later. Exit the Resurrection Lab through the trap door on the floor beneath the periodic table.

Lightning Coil Room

Climb down the stairs to the Small Lab.

Small Lab

Turn left once to face the door that was previously frozen over with ice. Walk through that door.

Chemical Storage Room

Turn around to face the exit and take the crowbar (place it in the bag). Turn right and walk toward the workbench.

Take all the notes you find here. Exit the storage room through the door you came in.

Small Lab

Turn right to face the table where the heads are kept in jars. Take the battery (a large square item at the left edge of the table) and the coil of wire hanging from the peg. Exit the small lab to the Lightning Coil Room.

Lightning Coil Room

Exit to the Balcony.

Balcony

Climb over the wall and into the secret passages through the opening with the blown-out grate.

Secret Passages

Climb down the ladder two floors to the bottom and exit

FRANKENSTEIN

Englische Komplettlösung

to the Banquet Hall through the opening behind the tapestry.

Great Hall

Walk forward and exit the castle through the large double doors.

Carriage Roadway

Turn left and walk toward the second tree. Walk forward (which also turns you right). Observe the Tower in the distance. This is the tower upon which the parachute landed.

Climbing The Tower

Walk forward once and notice the cursor points UP when placed over the tower wall. Climb the wall by using the bricks extending out from the wall's surface. When you get to the place where you can go up in two directions, choose the left brick. Continue to climb until you can barely reach the crystal. Take the crystal and climb back to the bottom of the wall.

Carriage Roadway

Return the way you came and re-enter the castle.

Great Hall

Upon entering the Great Hall, turn right and enter the Secret Passage through the opening covered by the tapestry.

Secret Passage

Climb the ladder only one floor up. You'll notice the ladder appears different on this level. Turn around to face a small table. You will automatically place the correct items on the table.

Turkey Leg Experiment

You should have the wire, the battery, the turkey leg, the crystal and the instructions. Take the loose end of each wire and attach it to the crystal. Observe the glowing crystal. Exit the close-up of the experiment.

After your inner voice expresses failure, click on the table again. Take the turkey leg from the table close-up. Wake up in a puddle of your vomit and watch the chunks squirm away. Take the grappling hook, climb down the ladder and exit to the Great Hall.

Great Hall

Return outside through the double doors on the left.

Carriage Roadway

Turn left and walk again to the second tree. Walk past the tree and turn around to face it. Notice the rope lying at the base of the tree. Move the cursor over the rope until it points down. Notice the plaque on the post at the base of the tree. Connect the grappling hook to the rope. Click on the rope to throw it upward to an overhead branch. Climb the rope to the top of the branch. When you reach the top you can enter through window to the Trophy Room.

Trophy Room

Walk toward the suits of armor. Turn right to face the fireplace. Remove the wedge of wood bracing the wheel of the aquarium. Move the aquarium beneath the chandelier. Walk to the fireplace and unroll the reel of rope. After the fire goes out do not enter the fireplace. You'll need to go through there later. Leave the close-up of the fireplace and turn left to face the door behind the suits of armor. Grab the ta-

ble and place it between the two suits. Walk toward the door. Observe the axes of each suit of armor falls and gets caught in the table top. Exit the Trophy Room through the door.

Second Floor Hallways

Proceed forward to the wall and turn left. Move forward four positions and turn right. Proceed through the door and enter the Smoking Room.

Smoking Room

Examine the plaque on the broken table. Turn around and exit.

Second Level Hallways

Upon re-entering the corridor, turn left and go forward three positions. Turn left and enter the door at the far end of the passage.

Main Library

Take the ax from the coat of arms and use it on the ladder. Climb down the ladder to the main floor of the Library. After you reach the floor take all the loose documents from the book pedestal. Turn around and take the document from the reading desk. Turn right to face the door and exit the Library.

First Floor Hallways

Upon entering the first level hallways of the castle, turn left and proceed to the end of the corridor. Turn right and exit the hall through the first door on the left.

Great Hall

Turn right and exit the Great Hall through the main doors to the Carriage Roadway.

Carriage Roadway

Turn right and walk along the roadway bearing left. After reaching the main doors to the garden, turn left and walk and examine the plaque mounted on the retaining wall of the reflective pool. Leave the close-up and walk forward one position along the left pool-side path. Turn left and enter the Topiary Garden through the metal gate.

Topiary Garden

After entering the Topiary Garden, turn right and walk toward the buffalo shaped topiary tree. Walk past the tree and turn right. Climb down the ladder into the tunnel.

Garden Tunnel

When you reach the bottom of the ladder, turn around and crawl through the tunnel until you reach the ladder at the other end of the underground passage. Climb up the ladder to the hedge-maze and SAVE YOUR GAME.

Hedge-maze

Follow these directions very carefully. If you get lost, load your last saved game. L, F, R, F, L, F to Skull Close-up. Take bug and leave the close-up by clicking on either edge of the screen, then save your game. L, F, L, F, L (you should see a hole in the ground). F (not into the hole), R, F, L, F, R, F, L, F, R, F, F, L, F, L, F, L to man-eating plants. Move forward and place the bug into the smaller plant pod. When the larger plant opens up, take the hedge shears and save your game. Leave the plant close-up. L, F, R, F, R, F, R, F, F, L, F, F, L, F, R, F, R, F, R to cellar doors. Move forward to the close-up of the cellar doors.

- Fortsetzung nächste Seite-

FRANKENSTEIN

Englische Komplettlösung

- Fortsetzung -

Tunnel to Planetary Room

When you reach the bottom of the ladder, turn right and pull the lever. This moves hedges in the hedge-maze into a straight line so you'll never have to negotiate the maze again. Turn right and crawl through the cave. Climb the ladder and emerge into the Planetary Room.

Planetary Room

When you reach the Planetary Room, turn around and walk toward the Planetary Code Wheel. Turn the wheel until the planets move to their positions as displayed on the first plaque (which you observed in the Smoking Room on the second floor of the castle). The plaque has been reproduced elsewhere in this hint book. After you have arranged the planets correctly, open the first panel on the top row (revealing the symbol for fire) and the first panel on the bottom row. Leave the close-up of the code wheel and turn right and enter the open caverns beyond the granite archway.

Caverns and Tunnels

Move forward until you reach the first open area with three archways. The moving hand's name is Dirt. Follow it to the right tunnel. Continue along the passage, bearing left as it twists. When you reach the second alcove revealing three more archways, DO NOT throw the rock at Dirt, as tempting as it may be. Instead, follow Dirt into the left opening. Dirt will help you later in the game. The path gets twisty here so follow these directions closely. When you reach the wall, turn right and move forward. You will end up facing another wall, at which time you should turn left and go forward. Follow the tunnel all

the way to the Secret Dock.

Secret Dock and Under Water

Walk to the edge of the deck and turn left. Notice the loose wire next to the battery and air pump. Move the wire so that it touches the battery, then take the diver's helmet. Take the spear that was under the helmet, turn right and enter the water by way of the ladder. Turn right and look at the document floating in the water. Turn around and look into the chest submerged nearby. Turn around and head back to the dock. After the octopus has been killed, leave the water by climbing the ladder and walk toward the tunnel at the far end of the dock.

Caverns and Tunnels

Move forward until you reach the "Y" intersection and take the right branch. Continue forward two more positions and turn left. Move forward two positions and bear right. Move forward one more position and turn left. You should see a chained door in the distance. Walk down the tunnel until you reach the paddle wheel.

Paddle Wheel Puzzle

Turn the water valve on the pipe, the step across the stream on one of the fins of the paddle wheel. When you reach the other side, look down and pick up the chain. Take the chain, turn left and fasten the chain to the paddle wheel. With the chain securely fastened to the paddle wheel, cross back over the stream, turn around and open the water valve. Walk across the stream and turn right. Pull the switch, but don't proceed into the mine shaft, yet. Turn right, cross back over the stream and walk to the end of the tunnel. When you reach the end, turn left and continue for-

ward two positions. Turn right and proceed to the end of the passage, bearing right when the tunnel does so. You have reached the end when you reach the conveyor belt. Activate the controls for the conveyor and turn around. Proceed along the passage until you reach the end, where you will turn left and move forward. When you return to the junction alcove with three archways, move into the middle passage and activate the conveyor belt you find there. Exit close-up and proceed along the right tunnel branch until you reach another junction alcove, bearing left when the tunnel does so. At this junction, proceed through the center archway and activate the controls for this conveyor belt. Rocks should be moving along the belt as did the other two conveyor belts. Exit this close-up and turn around. Head back down the corridor and after the tunnel bears right, turn right, but only go forward one more position and turn left. You should see the entrance to the mine shaft at the other end of the tunnel. Advance to the entrance to the mine shaft near the paddle wheel and to the end of the tunnel.

Mine Shaft

When you reach the end of the mine tunnel, turn right and walk all the way to the end of the tracks at a metal door. Turn right and follow the tracks to another branch. Pull the clutch to switch the track. Turn around and walk along the tracks all the way to the other end where you will encounter another door. Pull the lever next to the door and enter the Pulverizing Chamber.

Pulverizing Chamber

Climb the ladder and walk to

the far end. Turn right and move toward the conveyor belt that is identical to the others you discovered elsewhere. Activate the conveyor and leave the close-up, then turn right and walk to the pair of buttons mounted next to the belt. Activate the motor with the bottom button and walk to the controls for the pulverizer in the center of the cavern.

The Pulverizer Machine

(Hand/eye coordination needed here) Throw the knife switch to activate the belt. The left button controls the left smasher and the right button controls the left one. As each boulder moves down the belt, hit the left button as it passes beneath the left smasher. When it moves beneath the right smasher, press the right button. Continue until the belt stops and the bell rings. This indicates the cart is full of just the right amount of the right-sized rubble in the mining cart. If you accidentally let the boulders or large rubble pass, the machine will shut off automatically. You must walk over to the right end of the machine and pull the clutch to clear the belt. You must also walk over to the left end of the belt and press the bottom button again to re-engage the motor and perform the process again. Once you have filled the mining cart, climb down the ladder and exit the chamber.

Mine Shaft

Walk along the tracks again until you reach the controls mounted along side the tracks near the first junction in the track. Pull the LEFT knife switch and observe the mining cart move along the tracks down the tunnel to the left. Leave the controls, follow the tracks to the next junction and follow the tracks to the left. Proceed down the

FRANKENSTEIN

Englische Komplettlösung

tracks until you reach the alcove where the cart has come to rest. Move closer to the cart and attach the chain to the cart. Return to the controls, throw the RIGHT knife switch, then the LEFT knife switch. After the cart completes its movement along the tracks, return to the alcove and climb the ladder up to the Crystallization Lab.

Crystallization Lab

Proceed to the door and exit to the Great Hall.

Great Hall

Exit the Great Hall through the main doors out to the Carriage Roadway.

Carriage Roadway and Hedge-Maze

Walk to the edge of the porch overlooking the hedge-maze. Climb down the ladder and walk all the way to the end. Turn around and climb down the hole.

Tunnels and Planetary Room

When you reach the bottom of the ladder, turn around and crawl through the tunnel. At the far end of the cave, climb the ladder up to the Planetary Room and walk over to the Planetary Code Wheel. Turn the wheel on the panel until the planets are aligned in their positions as indicated on the third plaque, duplicated elsewhere in this manual. Open the second panel on the first row (revealing the symbol for water) and the third panel in the second row. Pull the clutch, turn around and walk up to the archway that opens to the third chamber. You can open the gate to the second chamber but it is blocked by a cave-in, making it impassable until later in the game.

Wine Cellar

Walk through the archway forward one position. You should see some barrels, the one in the foreground lying on its side. Save your game in case you get lost. Follow these directions exactly. F, F, F, R, F, L, F, R, F, L, F. At this point, you should be facing a rock wall. Turn right and walk through the opening in the brick wall ahead. When you reach the solid wall, turn left and crawl through the small opening into the Refinery.

Refinery

Upon entering the refinery, immediately turn left. Pull the lever mounted in the wall next to the metal door. Exit through the opening to the Mine Shaft.

Mine Shaft

Upon entering the Mine Shaft, turn right and walk over to the mining cart controls. Pull the clutch to switch the track. Throw the right switch to the up-position and the left switch to the down-position. After the mining cart has been moved to the Refinery, leave the controls and return to the Refinery.

Refinery

Proceed to the far end of the Refinery and climb the left set of stairs to the Refinery Control Booth.

Once inside, use the controls as follows: Throw the LEFT switch to engage the power. Move the small lever above the numeric indicator to the right until the needle in the meter moves up into the gray portion of the display. Turn the wheel beneath the meter until the numeric read-out indicates a setting of 90.

Next, pull the knob mounted on the left side of the control box, DOWN. Observe the crane reach into the cart and grab the rubble. Push the same knob UP, causing the

crane to lift the rubble from the cart.

Slide the round knob mounted in the horizontal grove on the center of the control box, to the RIGHT. After the crane has moved to the rear of the cavern, pull the left knob DOWN. Notice the crane places the ore rubble into the smelting furnace. Push UP on the side lever and throw the RIGHT switch, causing the electrode in the claw to extend. Pull the side lever DOWN again and wait until the panel lights flash. This indicates you have successfully refined the ore. Push UP the side knob and slide the middle lever to the LEFT. Finally, pull the side lever DOWN and leave the close up of the control panel. Return to the main floor of the refinery. Flip UP the switch located on the coil in the corner of the refinery -- this controls whether electricity is sent to the Refinery or the Crystallization Lab. The UP position sends electricity to the Crystallization Lab; in the DOWN position sends electricity to the Refinery. Exit the refinery and proceed to the control panel in the Mine Shaft.

Mine Shaft

Maneuver the mining cart to the alcove beneath the Crystallization Lab as follows: Throw the right switch DOWN, then the left switch DOWN. After the mining cart had moved off-screen to the right, pull the clutch to switch the track. Throw the right switch UP and the left switch DOWN. Exit the control panel and head along the tracks toward the Crystallization Lab. When you reach the alcove where the mining cart of refined ore is, climb the ladder to the Lab.

Crystallization Lab

Walk directly to the control

panel mounted on a stand in the far corner of the lab. Crystallize the refined ore as follows: Turn the knob until the numeric read-out indicates a value of 90. Move the smaller knob in the 't-groove' to the RIGHT. Notice the armature moves to the right, obtains the refined ore and return to the center of the lab. Now move the "t-groove" knob to the LEFT. This causes the crane to move left, deposit the ore in the vat and return to center. Exit the close-up of the controls and walk around the centrifuge to the vat. Turn the valve on the nitric acid (HNO₃) tank. When the flow stops, turn the knob on the water (H₂O) tank. Next, engage the mixer by flipping the switch on the support leg of the vat. Finally, turn the little drain cock located beneath the vat and watch the fluid fill the cylindrical container. Return to the lab's control panel in the far corner of the room. Save your game and complete the crystallization process by performing the following actions: Move the "t-groove" knob to the LEFT. This directs the overhead crane armature to pick up the cylinder and return to the center position. Pull the large knob DOWN and observe the crane armature place the cylinder in the centrifuge. Flip the knife switch to the RIGHT and pull the clutch to activate the centrifuge. After the process is complete, the crystal should be glowing green. Throw the switch to the LEFT and pull the "t-groove" knob DOWN. The overhead crane picks up the life-stone crystal and places it in the dumbwaiter. Leave the controls and walk over the dumbwaiter. Press the top button and leave the Crystallization Lab through the door to the Great Hall.

- Fortsetzung nächste Seite -

FRANKENSTEIN

Englische Komplettlösung

- Fortsetzung -

Great Hall and Hedge-maze

Return to the Planetary Room by exiting the Great Hall through the main doors leading out to the Carriage Roadway. Once outside, proceed to the position overlooking the Hedge-maze and climb down the ladder. Advance along the path to the end, turn around and climb down the hole.

Planetary Room

After reaching the bottom of the ladder, turn around, crawl through the tunnel and climb up the ladder to the Planetary Room. Walk over to the Planetary Code Wheel and turn the wheel until the planets are in their positions as depicted on the fourth plaque (which you found at the base of the tree along the Carriage Roadway). After the planets are in place slide the fourth panel on the first row (revealing the mountain symbol) and the fourth panel on the second row. Pull the clutch and enter the open chamber to your left.

Mausoleum. When you reach the inner chamber, look in the open drawer to your right. Trap the spider by opening the jaw of the skull and waiting for her to enter the skull. When she does, close the jaw. Pick up every document you find among the books. Some you cannot take, others have several pages. You must look through all the pages of each document; do so by moving to the dog-eared portion of the picture until the cursor points RIGHT. To page backward through the document, move the cursor to the part of the document that causes it to point LEFT. You'll know you've seen or

taken every document you can when you see one of the clippings a second time. Exit the Mausoleum and head back to the castle. Your next destination is the Chemical Storage room where you will use the combination you found here on the vault door.

Carriage Roadway

After you have left the Planetary Room and climbed up the ladder in the Hedge-maze to the Carriage Roadway, head for the castle. At the front entrance, Dr. Frankenstein will scold you about having taken his notes. After he leaves, enter the castle.

Great Hall

Return to the passage behind the tapestry.

Secret Passage

Once inside, climb the ladder to the top, exit through the blown-out grate and climb the rope to the Balcony.

Balcony

Enter the Lightning Coil Room through the door.

Lightning Coil Room

Upon arriving in the Tower Lightning Coil Room turn right and climb down the stairs to the Private lab. Private Lab. Turn left and walk across the room to the door that opens to the Chemical Storage Room and enter.

Chemical Storage Room

Walk over to the vault door and use the combination you found among the notes in the Mausoleum. The proper combination is UP UP DOWN UP DOWN.

Cryogenics Lab

Walk to the door across the room and enter the Kennel.

Kennel

As you enter, notice Dr. Frankenstein is standing among the cages; walk toward him. After he storms away, turn around. When Dr. Frankenstein walks behind the machinery walk forward and turn right to face him. Quickly, turn around and exit the Kennel to the Third Level Halls.

Third Floor Hallways

After leaving the Kennel, turn left and head to the door at the end of the hall. Open the door and walk down the stairs to the second level.

Second Floor Hallways

When you reach the hallways on the second level, turn right and walk to the far end of the hall. Turn right again and walk to the door with the three steps leading up to it. Open the door and walk down the stairs to the Great Hall.

Great Hall

Exit the castle through the front doors to the Carriage Roadway. Save your game. Turn left and walk down the roadway to the reflective pool between the Topiary Garden and the Hedge-Maze.

Henchmen in the Garden

You will now be confronted by one of the judge's henchmen threatening you with a pistol. Quickly turn right. Another henchmen walks toward you with a rifle. Turn right again and return the way you came and head back into the castle.

Escaping the Henchmen

Walk across the floor of the Great Hall and climb the right stairs to the Second Floor. Save your game, then turn left and go all the way to the end of the hall and turn right. Go forward and turn left at the corner. Now go to the door at the end of the corridor and enter the bedroom.

Bedroom

Act very quickly here. Turn right and face the mirror. Walk to the mirror. After the woman (named Sara) breaks the glass follow her into the tunnels.

Sara

It is very important that you follow Sara every step of the way now. She will lead you into the passages near the mines and out to previously unexplored tunnels. Eventually you'll arrive in a little water-side cavern. After you do, turn right and you'll see Sara standing among the barrels in the distance. Walk over to her, and after she leaves, move to the barrel where she placed the cup. Push the barrel to the right of the cup, forward. Take the branch from the top of the barrel and push a bottle from the top shelf into the barrel. Sara will examine the bottle and walk away. Turn around and listen to Sara talk about herself. When she's finished, leave the close-up of her. Sara will share more information after she's done wait a couple seconds; then you will hear the voice of Dirt (remember the severed hand that guided you through the tunnels?). Turn around to see Dirt hanging from a small hole in the cave. Again, as tempting as it may be, DO NOT throw the rock at Dirt. After Dirt leaves, turn

FRANKENSTEIN

Englische Komplettlösung

around to face Sara again. Sara will talk some more and leave. Turn left and head toward the tunnel.

Planetary Room With Sara

When you reach the end, turn right and proceed along the passage to the end and turn right. Walk to the Planetary Room and use the Planetary Code Wheel. Set the planets to their positions as seen on the fourth plaque again. Slide open the fourth panel on both the first and second rows of panels and pull the clutch.

Leave the close-up of the code wheel and turn left. Enter the Mausoleum and proceed to the end of the tunnel.

The Mausoleum With Sara

Walk over the same drawer where you found documents and get the newspaper clipping describing Dr. Frankenstein's dismissal from Pasteur Institute. Sara will read the document, express her opinion about the doctor and exit the Mausoleum. Turn to leave the Mausoleum, as you do, Sara will exclaim she needs to find Dr. Frankenstein. Suddenly, an earthquake will shake the room. Exit the Mausoleum.

Planetary Room

Upon returning to the Planetary Room, you will notice the earthquake has demolished the cavern. Turn right and proceed through the opening into the Strip Mine chamber beyond the rock slide.

Strip Mine

After you arrive to the main chamber of the Strip Mine, save your game and turn right to see Sara standing next to a ladder in the di-

stance. Walk to the ladder next to her and climb up. Continue climbing until you reach a landing where there are two ladders. Choose the LEFT ladder and continue climbing. As you reach the top of the ladder you will arrive at another landing with two ladders. This time choose the RIGHT ladder. Again, you will reach a landing with two ladders. This time choose the LEFT ladder and keep climbing up until Sara reaches out for your hand. Grab hold of Sara's hand.

Topiary Garden

When you reach the Topiary Garden, follow Sara out of the garden.

Gargoyle Statue and Fountain

Turn left at the reflective pool and walk to the statue mounted on the reflective pool's retaining wall. When you reach the close-up of the gargoyle statue, press the statue. After the block at the far end of the pool near the fountain surfaces, walk to the fountain. Part of the block wall at the rear of the Fountain will slide open. Enter the passage through the opening.

Tunnel Beyond The Fountain

Proceed along the passage all the way to the Secret Dock (this is a short cut you'll need to use later). Turn left and observe the note held in place by a bottle. Sara has followed you here. Take the incriminating note and turn around. You'll notice a bomb constructed from two sticks of dynamite and a timer strapped to a powder keg. Turn right and leave the dock area. When you reach the intersection take the LEFT

passage. At the end of the passage you'll find a lever. Pull the lever and exit to the garden area next to the reflective pool.

Carriage Roadway

Walk along the pool to the roadway and turn right. Head for the front doors of the castle and enter.

Great Hall

Upon entering the great hall, walk to the LEFT stairs and enter the Second Floor Hallways through the door at the top of the stairs.

Second Floor Hallways

As you emerge into this area proceed forward and turn left at the corner. Enter the door to the left ahead of you and climb the stairs to the Third Floor Hallways.

Third Floor Hallways

At the top of the stairs, turn right and move forward. Turn right again and enter the Observatory through the door to the left in front of you.

Observatory

After you arrive in the Observatory, turn right. You will notice Sara walking around the corner. Follow her there. When you see Dr. Frankenstein standing by the window, walk toward him. Watch the entire exchange between Sara and Dr. Frankenstein. After Dr. Frankenstein admits to setting the bomb, return to the anti-chamber near the door. Turn around to face the shelves on the far side of the room. Dr. Frankenstein will walk in tell you about wanting to kill Vladimir. Follow the doctor back into the main Observatory and watch the final

exchange between Dr. Frankenstein and Sara. When you hear Dr. Frankenstein walk away, follow him to the exit. After Dr. Frankenstein offers to disarm the bomb, he will lock you and Sara in. Return to the main Observatory and this time, look through the telescope mounted next to the window. You will observe Gabrielle being escorted to the Fountain Secret Entrance.

Walk back to the anti-chamber. When you reach the wall beneath the grate, look down and in the desk drawer.

Take the key and look back up at the wall.

Move the table on the left under the grate (the move gets stuck on this version so you'll have to click to proceed). Stand on the table and insert the key in the keyhole.

On your first attempt, you will drop the key in the drain on the floor beneath the window.

Leave the close-up of the grate and move the table back to the left. Turn around and head back to the main Observatory.

On the workbench next to where Sara is standing, take the horseshoe magnet and return to where you dropped the key. When you reach the wall, look down and move closer to the grate.

Use the magnet on the key and try to unlock the grate again. When you get the grate open, try to crawl through. After you realize the hole is too small for you to fit through, climb back down.

With Sara standing in front of you, point toward the grate. Sara will climb through and unlock the door from the other side.

Exit the Observatory after Sara leaves.

-Ende auf nächster Seite-

FRANKENSTEIN

Englische Komplettlösung

- Fortsetzung -

Third Floor Hallways

After you see that Dirt took a bullet to save you and Sara, turn around and follow Sara back to the Private Dock. To reach the Dock from here, turn left and exit the Third Floor Hallways through the door to your left in front of you. Climb down the stairs and emerge in the Second Floor Hallways.

Second Floor Hallways

Turn right and walk around the corner to the right. Proceed to the door with three steps leading up to it and exit to the landing at the top of the stairs in the Great Hall.

Great Hall

Continue out the front door to the Carriage Roadway.

Carriage Roadway

Upon exiting the castle, turn right and proceed along the roadway until you reach the reflective pool.

Gargoyle Statue and Fountain

Find the Gargoyle Statue and press it to open the secret entrance at the Fountain.

Tunnel Beyond The Fountain To The Secret Dock

Walk to the secret dock, where you will find the dead body of Gabrielle. Take Gabrielle and head for the Tower Resurrection Lab.

Follow the branching passage to the left and when you reach the end, pull the lever to open the secret entrance.

Carriage Roadway

Walk along the Carriage Roadway until you reach the entrance to the castle and go in.

Great Hall

Turn right after entering the castle and enter the Secret Passages through the entrance behind the tapestry.

Secret Passages

Climb the ladder to the top and exit the passage through the blown out grate. Climb the rope to the Balcony and enter the Lightning Coil Room.

Lightning Coil Room

Walk up the stairs to the Tower Resurrection Lab.

Resurrection Lab

When you reach the lab you will automatically lay Gabrielle on the platform in the center of the room. Walk over to the dumbwaiter and retrieve the crystal you created earlier. Turn around to face the center of the room, where you will notice the crystal holder right above Gabrielle's body. Place the life-stone crystal there. Now, walk over to the ladder and climb it to the Tower Rooftop.

Tower Rooftop

Save your game here. When you reach the top of

the ladder, examine the wind-speed indicator. When the indicator shows a wind speed between 10 and 20, leave the close-up and release the kite by disengaging the kite-string spool. Climb down the ladder and go to the Lightning Coil Room.

Lightning Coil Room

Walk over to the far side of the room next to some crates and turn left to face the lightning coil. Move to the controls and throw the switch when the needle on the meter in the gray area. Return to the Resurrection Lab.

Resurrection Lab

Find the controls for raising and lowering the platform; they are mounted in the center of the room opposite the window. Save your game here. Flip both sets of switches and pull back the clutch. The platform will raise to the Tower Rooftop. After it does, flip the set of three switches to the LEFT and watch the End Game.

DU HAST FRAGEN ZUM SPIEL

“DAS SCHWARZE AUGE 3 - SCHATTEN ÜBER RIVA” ?

UNSER SPEZIALIST MICHAEL BEANTWORTET SIE GERNE !

Schreib'an: **GAME**express “DSA 3” Laxenburgerstraße 42/16, A-1100 Wien

Theo Kranz Games

Versand & Laden

Bahnhofstrasse 28
D-94032 PASSAU

Internet: <http://www.logon.de/kranz>

Preise in DM 1 DM = 7 ÖS

SEGA SATURN

JETZT ZUM KNALLERPREIS

SEGA GRUNDGERÄT	39,-
(4. Version; 1 Jahr Garantie; incl. RGB-Kabel, Controller II, Batterie, Demo-CD, Tips & Tricks Buch)	
SEGA SATURN (WIE OBEN) MIT	
CONTROL PAD	4,-
3D CONTROL PAD	6,-
CONTROL PAD VERLÄNGERUNGSKABEL	13,-
ARCADE RACER - LENKRAD	13,-
GAME BUSTER (ACT. REPLAY)	8,-
MEMORY CARD-ORIGINAL	9,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	7,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
SIX PLAYER ADAPTER	9,-
ALIEN TRILOGY	8,-
ATHLETE KINGS - DECAHLETE	8,-
BEDLAM (OKT.)	9,-
BLAM! MACHINEHEAD (OKT.)	9,-
BLAZING DRAGONS	8,-
BUBBLE BOBBLE - 3 SPIELE	8,-
DARTUS 2 (OKT.)	9,-
DAYTONA USA CH. EDITION (OKT.)	9,-
DESTRUCTION DERBY	8,-
DISC WORLD	8,-
EARTH WORM JIM 2 (OKT.)	8,-
EXHUMED	8,-
FIFA SOCCER 97 (ENDE NOV.)	8,-
GRID RUNNER (NOV.)	9,-
HEXEN (OKT.)	8,-
HIGHWAY 2000	9,-
N THE HUNT	9,-
IRON & BLOOD (NOV.)	9,-
LAST DYNASTY (OKT.)	9,-
MADDEN NFL 97 (ANFANG NOV.)	8,-
MAGE MAN X3 (OKT.)	9,-
MR. BONES (OKT.)	9,-
NBA ACTION	8,-
NBA JAM EXTREME (NOV.)	8,-
NBA LIVE '97 (ENDE NOV.)	8,-
NHL POWERPLAY 96 (NOV.)	8,-
NIGHT WARRIORS (SEPT.)	9,-
NIGHTS INKL. 3D CONTROLLER	12,-
OLYMPIC GAMES	8,-
PANZER DRAGON ZWEI	8,-
PGA TOUR GOLF 97 (ANFANG DEZ.)	8,-
RETURN FIRE (NOV.)	8,-
ROAD RASH	8,-
SHINING WISDOM	8,-
SIM CITY 2000	8,-
SKELETON WARRIORS	7,-
SPACE HULK	8,-
STARFIGHTER 3000	8,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV.)	9,-
SUPER MOTOCROSS (NOV.)	8,-
THE STORY OF THOR 2	8,-
THREE DIRTY DWARVES	8,-
THUNDERHAWK 2	8,-
TILT (NOV.)	8,-
TOMB RAIDER (OKT.)	8,-

TOSHINDEN URA (NOV.)	8,-
TUNNEL B1 (OKT.)	8,-
VIRTUA COP 2 (NOV.)	9,-
VIRTUA FIGHTER 2	9,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	8,-
VIRTUA GOLF	8,-
VIRTUAL ON (NOV.)	8,-
WORLD SERIES BASEBALL 2 (OKT.)	8,-
WORLDWIDE SOCCER '97 (OKT.)	8,-

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD	
UND DEMO-CD	39,-
CONTROL PAD	54,-
NEGCON PAD	8,-
CONTROL PAD VERLÄNGERUNGSKABEL	13,-
MADCATZ LENKRAD	14,-
GAME BUSTER (ACTION REPLAY)	8,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	8,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	7,-
3,5" MEMORY DISK DRIVE	15,-
STEERING WHEEL (LENKRAD)	14,-
A-TRAIN (MITTE OKT.)	9,-
ACTUA GOLF (MITTE OKT.)	8,-
ADV. OF LOMAX (ANFANG NOV.)	8,-
BAPHOMET'S FLUCH (MITTE OKT.)	8,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	8,-
BEDLAM (OKT.)	9,-
BLACK DAWN (NOV.)	9,-
BLAM! MACHINEHEAD (OKT.)	9,-
BLAZING DRAGONS	8,-
BUBBLE BOBBLE - 3 SPIELE	8,-
BURNING ROAD (MITTE OKT.)	8,-
CRASH BANDICOOT (ANFANG NOV.)	10,-

CRONICLES OF THE SWORD (MITTE OKT.)	8,-
DARKSTALKERS	8,-
DESTRUCTION DERBY 2 (ENDE NOV.)	9,-
DIE HARD TRILOGIE (MITTE NOV.)	8,-
EARTH WORM JIM 2 (OKT.)	8,-
EXCALIBUR (ENDE NOV.)	9,-
EXHUMED (ANFANG NOV.)	8,-
FADE TO BLACK	8,-
FANTASY GOLF (OKT.)	8,-
FIFA SOCCER 97 (ENDE NOV.)	8,-
FIRO & KLAWD (MITTE NOV.)	8,-
FLOATING RUNNER (OKT.)	9,-
FORMEL 1	10,-
FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL	8,-
GRID RUNNER (NOV.)	9,-
HEXEN (NOV.)	9,-
HYPHER FINAL MATCH TENNIS (OKT.)	8,-
N THE HUNT	9,-
I. SUPERSTAR SOCCER DELUXE (MITTE NOV.)	9,-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	8,-
INTERNATIONAL MOTO X (OKT.)	8,-
IRON & BLOOD (NOV.)	8,-
JUMPING FLASH 2 (ENDE OKT.)	9,-
KONAMI OPEN GOLF	8,-
LAST DYNASTY (OKT.)	9,-
MADDEN NFL 97	8,-
MARIO ANDRETTI RACING	8,-
MEGA MAN X3 (OKT.)	9,-
MOTOR TOON 2 (ANFANG NOV.)	8,-
MYST (ENDE OKT.)	8,-
NAMCO MUSEUM VOL. 2 (ENDE OKT.)	8,-
NAMCO SMASH C. TENNIS (ENDE NOV.)	8,-
NAMCO SOCCER PRIME GOAL (OKT.)	8,-
NASCAR RACING 96 (OKT.)	9,-
NBA HANGTIME (OKT.)	9,-

NBA JAM EXTREME (NOV.)	8,-
NBA LIVE 97 (ENDE NOV.)	8,-
NFL QUARTERBACK CLUB '97	8,-
NHL 97 (ANFANG NOV.)	8,-
NHL POWERPLAY 96 (NOV.)	8,-
OLYMPIC GAMES	8,-
ONSIDE SOCCER	8,-
PANDEMONIUM (NOV.)	8,-
PENNY RACERS - CHRONO Q (MITTE OKT.)	8,-
PGA TOUR 97	8,-
PO'ED (OKT.)	8,-
PROJECT OVERKILL (NOV.)	9,-
RAGING SKIES - SIDEWINDER	8,-
RETURN FIRE	8,-
RIDGE RACER REVOLUTION	9,-
ROAD RASH	8,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	8,-
SHELLSHOCK	8,-
SIM CITY 2000	8,-
SILVERLOAD	9,-
SIM CITY 2000 (KEL.DI)	9,-
SKELETON WARRIORS	8,-
SOVIET STRIKE (ANFANG NOV.)	8,-
SPACE HULK	8,-
STAR GLADIATOR (NOV.)	9,-
STAR FIGHTER 3000	8,-
STEEL HARBRINGER (NOV.)	9,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV.)	9,-
SUPER MOTOCROSS (NOV.)	8,-
SUPERSONIC RACERS (OKT.)	8,-
TEKKEN 2	10,-
THE NEED FOR SPEED	8,-
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	7,-
TILT (NOV.)	8,-
TIME COMMANDO	8,-
TITAN WARS (MITTE OKT.)	8,-
TOP GUN FIRE AT WILL (MITTE OKT.)	8,-
VICTORY BOXING (OKT.)	8,-
VIRTUAL GOLF	8,-
VIRTUAL TENNIS (NOV.)	8,-
WING COM. III HEART OF THE TIGER	8,-
WIPEOUT 2097	9,-
WRECKING CREW (ANFANG NOV.)	9,-
X-MEN (NOV.)	8,-

TOP - SPIELE ZU KNALLERPREISEN nur solange der Vorrat reicht

SEGA SATURN

BAKU BAKU ANIMAL	8,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDI	8,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	8,-
DAYTONA USA	8,-
GUN GRIFFON	8,-
HANG ON GP '96	8,-
MYST	8,-
NHL ALL-STAR HOCKEY	8,-
PARODIUS DELUXE	8,-
ROBOTICA	8,-
SEGA RALLY	8,-
SHINCEI X	8,-
STREET FIGHTER ALPHA	8,-
STRIKER '96	8,-
VICTORY BOXING	8,-

VICTORY GOAL	8,-
VIRTUA RACING	8,-
VIRTUAL HYLLIDE	8,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	8,-

SONY PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY	8,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDI	8,-
CRITICOM	8,-
JUPITER STRIKE	8,-
MAGIC CARPET	8,-
NBA JAM TOUR. EDITION	8,-
STREET FIGHTER ALPHA	8,-
VIEWPOINT	8,-
WILLIAMS ARCADE GREATEST	8,-

MEGA DRIVE

FIFA SOCCER 97 GOLD EDITION (MITTE NOV.)	8,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE (NOV.)	7,-
NBA LIVE 97 (MITTE NOV.)	8,-
NHL 97	8,-
SONIC 3D (NOV.)	8,-
VECTORMAN 2 (NOV.)	8,-
VIRTUA FIGHTER (NOV.)	8,-

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 3 (ENDE NOV.)	134,-
FIFA SOCCER 97 GOLD EDITION (ENDE NOV.)	119,-
LUFIA MIT SPIELEBERATER (DEZ.)	119,-
NBA LIVE 97 (ANFANG DEZ.)	119,-
SIM CITY 2000 (NOV.)	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (ENDE OKT.)	129,-
TERRANIGMA MIT SPIELEBERATER (OKT.)	114,-

Tekken 2
PSX
109,- DM



DIE HARD
TRILOGY
PSX/SAT
89,- DM



Austria-Express-Bestell-Hotline
Tel: 0049/85 17 37 77

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16:30UHR BESTELLTE WRAE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN: BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKEL SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR; ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG; DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

Fon: 0049/851-73777 oder 73677

Versand per NN 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr. Preisirrtümer und Änderungen vorbehalten. Versand und Ladenpreise können variieren.

Alle Moves zu STAR GLADIATOR

STAR GLADIATOR

Legende: z=zurück v=vor
o=oben u=unten reu=
rechtunten, liu= links un-
ten, etc.. k=Kreis d=Drei-
eck q=Quadrat x=X

GAMOF

Gamo Tornado
z,v+d,d,d
Gamo Victory
v+q,q
Gamo Home Run (nahe)
u,reu,v+k,d
Gamo Screw Swing
(nahe, im Rücken des
Gegners)
v,reu,u,liu,z+k
Gamo Screw Driver
(nahe)
v,reu,u,liu,z+k
Gamo Combo
reu+k,d
Gamo Punch
d+k
Curly Jump
x+k
Head Butt
v,v+k
Roll
u,liu,z+k+x
Gamo Stornage
z+k

GERELT

Southern Arrow
u,reu,v+q+k
Undersea Storm
v,reu,u,liu,z+q,q,q,q

Bloody Flamenco
reu+k,z+k
Spanish Dance
z,z+q,q,q
Flying Matador
z,v+k+q
Jump Kick
z,v+k+x
Side Dodge
z,v+x
S.D.F
v,z+k
Flamingo Hit
z+q
Flamingo Knee
reu+q

GORE

Freeze
u,reu,v+d
Bubbles
u,reu,v+q
Ground Lay
u+k+x
Gore Surprise
u+k+x+q+d
Kicj Out
u+k+x,z,v+k
Enlarge
u,u
Crush the Peons
"Enlarge", dann u.liu,z
+k.k.k
Forward Dodge
reu+x
Spin
z+k

HAYATO

Double Slash
u,reu,v+d,q

Uppercut and Swoop

Combo
u,reu,v+d,d,q
Grand Kicks
v+k,k
Ax Double
u+k,v+k
Dodge Hop and Strike
x+k,q oder d
Happy Blade
u,u,u
Death Slice
v,reu,u+q
Violent Embrace
v,z+k

june

Twin Elbow Twists
u,reu,v+q,q
Rising Leg Slice
u,o+k
Moon Assault Kick (mit
Rücken zum Gegner)
k,k+x
Double Comet Kick
u,liu,z+k,k
North Star Combo
z,v+d,k
Ground Kick
liu+k
Camel Clutch
(Gegner liegt am Boden)
v,z+k
Side Tumble
u,liu,z+k+x
Back Flip
k+x
Heavenly Journey (nahe)
u+d+q

RINGAL

Dino Flame
u,reu,v+k
Landslide Kick
z,v+k
Double Volcano Kick
u,liu,z+k,k
Crazy Whip
v,v+d,d,d,d,d
Lay Down
u,u Low
Flame
u,u,u,reu,v+k
Leg Bite
u,u,k
Long Back Dash
v,z+k+x
Cock Around
z+k
Deep Cock Around
liu+k

SATURN

Fire Cracker
z,v+k
Top Spin
u,reu,v+d
Acrobat Swing
u,liu,z+d,d,d
Saturn Combo
u,reu,v+q,q
Tapping Attack
v+k,q
Side Spin
u,liu,z+x
Forward Shuffle
u,reu,v+x

Alle Moves zu STAR GLADIATOR

VECTOR

Horizontal Laser

u,reu,v+k

High Beam

v+q

Low Beam

reu+q

Flying Drill

u,o+k,u+k

Leg Impact

v+k,k

Back Dash

liu+k+x

Ball Breaker

d+q,q

zelkin

Firehawk Combo

reu+q,k

Air Hawk

reu+q,k,k,k,k,k,k

Thunder Hawk Combo

z,v+d,k

Air Javelin (in der Luft)

u+q

Super Jump

u,o oder o,o

Air Dive (während eines

Super Jumps)

u+k

Air Dash

(während eines Super Jumps)

v,v

Phoenix (nahe)

z+q

Cheats

Bilstein anwählen

Arcade Modus starten, select Taste halten, Gore anwählen, (select Taste ist noch gedrückt) x,k,x,k,q,q,q,d,d,x+k eingeben

Kappah anwählen

Geht nur, wenn Bilstein angewählt wurde. In den Arcade Mode zurück, die Kämpferauswahl von links nach rechts durchgehen und bei Gore stehenbleiben, Select Taste drücken und halten, über Bilstein bis zu Hayato, dann schnell eingeben (Select Taste ist noch immer gedrückt): k,q,d,q,x,q,d,q,k,q,x+d

Blood anwählen

Geht nur, wenn die beiden Kämpfer Bilstein und Kappah angewählt wurden. In den Arcade Modus zurück, in der Kämpferauswahl die Select Taste gedrückt halten, nun von links nach rechts bis Bilstein und dann eingeben: x,q,x,q,x,q Dann einmal weiter bis Kappah (Select Taste ist noch immer gedrückt) und eingeben: k,d,k,d,k,d, die L1+R2 Tasten halten und gleichzeitig Select loslassen!

Special Stage gegen einen Super Bilstein

Das Spiel einmal durchspielen ohne ein Continue zu verbrauchen, Bilstein besiegen und dann erscheint als neuer Gegner der "Super Bilstein".

Frei von der Leber

Auch in dieser Ausgabe haben wir wieder die interessantesten Leserbriefe und Anfragen beantwortet.

Wenn auch Du Fragen, Ideen, Anregungen oder auch Kritik loswerden willst, dann schreib' uns:

GAMEpress,

"Frei von der Leber",
Laxenburgerstraße 42/16,
A-1100 Wien

NUR EIN ÖSTERREICHISCHES SPIELMAGAZIN?

Liebes GAMEpress-Team!

Ich habe Euer Magazin im Jänner erstmals am Kiosk gesehen und auch gleich gekauft. Wie lange gibt es Euch denn schon und wie schafft Ihr es, als einzige ein österreichisches Spielmagazin nach Deutschland zu exportieren?

Wieviele Leute sitzen in der GAMEpress Redaktion und wie siehts mit der Grafikabteilung aus?

Das Magazin hat mir sofort gefallen, auch wenn ich meine, daß es ruhig ein paar Seiten mehr haben könnte.

Volker Mühlmann, Nürnberg

Hello, Volker!

Es freut uns besonders, wenn Leser aus den benachbarten Ländern, also Deutschland, Schweiz und Luxemburg auf den GAMEpress reagieren.

Nun aber zu Deinen Fragen. Der GAMEpress besteht seit 12. September 1994 und war anfangs ein Gratis-Magazin, welches im österreichischen Fachhandel zu beziehen war. Im Dezember 1995 haben wir uns dann entschlossen, den Schritt in den Verkauf zu wagen, nicht zuletzt deshalb, um eindeutige Zahlen und Statistiken zu besitzen. Nun haben wir im November des vergangenen

Jahres den Schritt gewagt und sind an den Bahnhofsbuchhandel nach Deutschland, Schweiz und Luxemburg gegangen. Der Erfolg hat uns recht gegeben, denn die Verkaufszahlen sind doch recht umwerfend und auch die Leserreaktionen durchwegs sehr positiv.

Zu Deiner Frage, wie wir es als einziges österreichisches Spielmagazin auf den deutschen Markt geschafft haben gibt es nur eines zu sagen: **Wir sind das einzige österreichische Spielmagazin!**

Die redaktionelle Hauptarbeit hat Thomas Gehringer, einer der beiden Herausgeber übernommen, der auch für den nationalen und internationalen Anzeigenverkauf und das Magazinmarketing verantwortlich zeichnet. Selbstverständlich haben wir auch eine stattliche Anzahl freiberuflicher Tester in unseren Reihen, die sich die diversen Games stundenlang reinziehen.

Heinz Strobel, der zweite Herausgeber des GAMEpress ist für die grafischen Feinheiten und das gesamte Layout hauptverantwortlich und gilt außerdem als der große Stratege im Spielebereich des GAMEpress.

Daß unser Magazin ruhig ein paar Seiten mehr haben könnte ist absolut richtig und wird, wenn es wirtschaftlich vertretbar ist, umgehend gecheckt!

Die Redaktion

WAS'N LOS?

He Leute!

Was ist denn mit Euch los?

Bis vor einiger Zeit habt Ihr im GAMEpress immer die ärgsten Moves und Fatalities veröffentlicht und jetzt ist's aus damit?

Woher kommt dieser Sinneswandel, habt Ihr weiche Knie

geknickt, oder fahrt Ihr jetzt nur noch auf die softe Schiene ab?

Frankie Sch., Wien

Lieber Frankie!

Du hast den nagel auf den Kopf getroffen, scheinst den GAMEpress allerdings nicht sehr aufmerksam zu lesen. Sonst wäre Dir nämlich aufgefallen, daß wir schon mehrmals erwähnt haben, nunmehr auch in Deutschland am Kiosk zu sein und somit auch auf die Richtlinien der BSP Rücksicht nehmen zu müssen.

Jetzt fragst du dich sicher, was ist denn das wieder? Nun, BSP ist die Abkürzung für Bundesprüfstelle mit Sitz in Bonn. Diese Stelle verbietet es der Presse, die Titel der Games, die auf der Indizierungsliste stehen zu beschreiben, oder gar Inserate mit indizierten Spielen abzu drucken.

(Was eine Indizierung ist, brauchen wir Dir an dieser Stelle hoffentlich nicht zu erklären). Damit tun wir uns auch schwer, Moves oder Fatalities ohne Spielnamen zu veröffentlichen.

Aber mein Freund, Deinem Problem kann abgeholfen werden. Es gibt ja BLOOD Games, das Kultmagazin für PC und Konsole und da findest Du Deine Specialmoves mit Sicherheit.

Allerdings wirst Du dann darauf achten müssen, daß Du keine weichen Knie bekommst. Nämlich beim Lesen der neuen Ausgabe von BLOOD Games

Die Redaktion

JOYSTICK-TEST

Liebes Game-Team!

Ihr hattet in der letzten Ausgabe einen Test (eine Beschreibung) des Joysticks Wingman Warrior veröffentlicht und ihn für besonders

harte Ego-Shooter auf dem PC empfohlen.

Ich habe mir dieses Gerät aufgrund Eures Berichtes gekauft und muß sagen: Ihr hattet absolut recht, denn noch nie hat D..m soviel Spaß gemacht. Die Gegner waren kindewrleicht aus der Drehung heraus zu befeuern und ich war so unglaublich schnell, daß ich sogar meinen besten Freund Thomas, der mich normalerweise haushoch schlägt, niedergemetzelt habe und mehr Kills hatte als er.

Bravo Redaktion, der Bericht war super und hat sich für mich voll ausgezahlt.

Karl Schweighofer, Linz

Go Karlie, go!

Freut uns, daß Dir der bericht gefallen hat und daß Du mit Deinem neuen Stick so zufrieden bist.

Wir haben das Ding, geimn-sam mir seinem "kleineren Bruder", dem Wingman Extreme im Dauereinsatz und hatten noch nie Probleme damit. Ob nun bei Flugsimulationen, für die der Wingman Extreme ja bestens geeignet ist und unserer meinung nach von keinem anderen Stick auch nur annähernd erreicht wird, oder bei Egoshootern im 3D Bereich, bei denen der Warrior absolute Spitzenklasse ist. Logitech hat schon was drauf, mein Freund.

Die Redaktion

KINDER UND PC-SPIELE

Sehr geehrte Damen und Herren!

Ich bin Mutter von drei Kindern im Alter zwischen 7 und 14 Jahren und versuche sie nun langsam in die Welt der Computer einzuweißen.

Jetzt bin ich vor kurzem auf Ihr Magazin gestoßen und

Frei von der Leber

war speziell von Ihrem Bewertungskriterium Gewaltfreiheit begeistert. nun habe ich einige Fragen an Sie.

Welche Spiele oder Lernprogramme können Sie mir für meine Kinder empfehlen? Ist es für meinen jüngsten Sohn (7 Jahre) zu früh, um mit dem PC zu beginnen?

Womit sollten Kinder in diesem Alter überhaupt beginnen?

Ich wäre Ihnen sehr dankbar, könnten Sie mir einige Tips geben.

Michaela Schuller, Mödling

Sehr geehrte Frau Schuller!

Zum ersten sind wir sehr froh, wenn uns auch die Eltern Ihre Meinung zum

GAMEexpress mitteilen und das Thema Gewaltfreiheit liegt uns da besonders am Herzen. Ein sehr dehnbarer Begriff, wie wir alle wissen, denn kaum jemand kann sagen, wo Gewalt beginnt und bei welcher Darstellung sie für unsere Kinder nicht mehr zumutbar ist.

Nun aber zu Ihren Fragen, die wir natürlich gerne beantworten.

Die Spiele oder Programme für Kinder gliedern sich grundsätzlich in verschiedene Gruppen.

Da sind zum ersten die echten Spiele, die in Geschicklichkeit (Jump'n Run), Abenteuer (Adventure), Abschießen (Shoot 'em Up) Sport und Strategiespielen unterteilt.

Für Kinder Ihres Alters (ausgenommen dem ältesten empfehlen wir am ehesten die Jump'n Runs, da diese meist relativ gewaltfrei und vorallem leicht erlernbar sind. (Ausnahmen bestätigen auch diese Regel).

Leider ist dieses Spielgenre am PC sehr selten in guter Qualität anzutreffen und eher auf den Konsolen vertreten (Sony PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo, Nintendo 64, Mega Drive...

ve... etc.). Zu empfehlen ist der Gang zum Softwarehändler, der Ihnen ein Auswahl der vorhandenen programme zeigen kann.

Lernsoftware hingegen findet man sehr häufig für PC und da geben wir auch sehr gerne einige Tips ab.

In puncto Infotainment (Informationssoftware) legen wir Ihnen den Satellitenatlas von Herold Business Data, die unzähligen Produkte von S.A.D. (Autos, Menschen, Landschaften etc..) oder Starcom (gleiche Schiene) ans Herz.

Bei den echten Lernprogrammen sind die Produkte aus dem Hause Broderbund (Gregor-Serie) oder Walt Disney (Lion King, Aladdin etc..) absolut zu empfehlen.

Ihre abschließende Frage nach dem altersmäßigen Beginn für Kinder am PC beantworten wir vorsichtig wie folgt: Generalisieren kann man dieses Thema sicher nicht, denn es kommt immer auf die Reife des Kindes an und auch auf die Unterstützung durch die Eltern.

Aber bei "normalem" Reifegrad ist der Start mit einem Alter von 7 Jahren sicher nicht zu früh. Beginnen Sie mit einfachen Mausübungen, am besten mit Figuren, die Ihr Kind aus dem Fernsehen kennt. Die Disney Produkte bieten sich nahezu perfekt an.

Wir hoffen Ihnen mit unseren Angaben, die von der Produktanzahl her sich nicht vollständig war, weitergeholfen zu haben und wünschen viel Spaß mit Kindern und PC!

Die Redaktion

TOMB RAIDER

Danke Game Express!

Ich quäle mich seit Wochen mit Tomb Raider herum und

wußte vor einiger Zeit einfach nicht mehr weiter. Niemand konnte mir an dieser Stelle weiterhelfen und ich war am Verzweifeln.

Da habe ich im GAMEexpress die Komplettlösung dieses Spiels gesehen, ahb die entsprechende Passage gesucht, mittels Wörterbuch übersetzt und schon war's geschafft!

Ich danke Euch dafür, weil ich wirklich bereits völlig fertig war. Ihr wart doch die Ersten, die eine Komplettlösung von Tomb Raider veröffentlicht haben, oder?

Wie habt Ihr denn das geschafft, die deutschen Konkurrenten sind doch meistens schneller!

Helmut Singer, Wels

Lieber Helmut!

Es ist immer wieder schön, wenn man Lesern aus der Klemme helfen kann und das ist wohl auch bei Dir passiert.

Auch wenn wir die Lösung nur in englischer Sprache abgedruckt haben, geholfen hat sie.

Der Grund, warum wir diesmal um einiges schneller waren als die deutschen Magazine, lag gerade in der englischen Ausführung der Lösung.

Denn hätten wir diese Flut an Informationen erstmal ins Deutsche übersetzen müssen, wäre sie wohl erst in dieser Ausgabe erschienen. Wir geben aber auch neidlos zu, daß die Mitbewerber die Komplettlösung mit wunderschönen Bildern gespickt haben-aber eben erst einige Zeit nach uns (hä, hä).

Die (schadenfrohe) Redaktion.

ÄHNLICHKEIT

Hallo Game Express!

Nachdem ich neben "norma-

len" auch blutige Gamespiele, habe ich mir vor einem Monat das magazin BLOOD Games in der Trafik gekauft und war in zweifacher Hinsicht von den Socken.

Zu ersten habe ich es nicht gepackt, daß sich irgendjemand traut, über solche Games zu schreiben und dann auch noch so ein Layout auf die Reihe kriegt.

Zweitens ist mir da so eine Ähnlichkeit zum GAMEexpress aufgefallen und ein Blick ins Impressum hat meinen verdacht bestätigt.

Ihr macht also nicht nur das gewaltfreie Magazin sondern auch das genaue Gegenteil? Wie geht das?

Gernot Wimberger, Wien

Lieber Gernot!

Du hast natürlich recht, wir produzieren sowohl den GAMEexpress als auch BLOOD Games und es geht eigentlich ganz leicht.

Zum ersten sind wir Erwachsene und haben auch mit Gewaltgames kein Problem. Weiters haben wir im Konzept von BLOOD Games eine marktlücke gesehen und diese auch geschlossen. Legitimes Business, würden wir meinen.

GAMEexpress orientiert sich an den Top Games der "nicht gewaltverherrlichenden Szene" und BLOOD Games tut genau das Gegenteil. und das ist auch gut so, denn wir haben die Möglichkeit, die Spiele, je nach Ihrem Brutalitätsgehalt entweder dem einen oder dem anderen Magazin zuzuordnen.

So hat alles seine Ordnung und alle sind zufrieden. Sowohl Du als Leser und auch wir als Hersteller beider magazine.

Die Redaktion

DEINE MEINUNG

Zum zweiten Mal ist es also soweit und wir hätten gerne Deine Meinung zum **GAME_{express}** gewußt, um dann auf diese Anregungen reagieren zu können. Schließlich produzieren wir das Magazin ja für Dich und da ist es wichtig, Deinen Geschmack zu treffen.

Also nichts wie her mit dem Griffel, diese Doppelseite ausfüllen und einschicken an:

GAME_{express}, "Umfrage",
Laxenburgerstraße 42/16
A-1100 Wien

Unter allen Einsendungen werden Spiele nach Wahl verlost!

Einsendeschluß ist der 31. März 1997 (Datum des Poststempels), die Ziehung erfolgt unter Ausschluß des Rechtsweges, über das Gewinnspiel kann auch kein Schriftverkehr geführt werden.

So, nun genug der Formalitäten, jetzt geht's ins Eingemachte und Du kannst uns so richtig die Meinung sagen!

Name.....

Alter.....

Adresse.....

Postleitzahl.....

Ich besitze folgende Systeme

- | | | | |
|-------------|--------------------------|----------|--------------------------|
| PlayStation | ☐ | Saturn | ☐ |
| Nintendo 64 | ☐ | S-NES | ☐ |
| Mega Drive | ☐ | 3-DO | ☐ |
| Jaguar | ☐ | Game Boy | ☐ |
| PC | ☐ | Mac | ☐ |

Mein PC ist wie folgt aufgerüstet

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ich spiele am liebsten

- | | | | |
|-------------|--------------------------|------------------|--------------------------|
| Jum'n Runs | ☐ | Ballergames | ☐ |
| Adventures | ☐ | Rollenspiele | ☐ |
| Sportspiele | ☐ | Flugsimulationen | ☐ |
| 3 D Shooter | ☐ | Strategiespiele | ☐ |
| Beat'em Ups | ☐ | Autorennen | ☐ |
| andere | ☐ | und zwar | |

.....

Ich spiele pro Tag ca.

- | | | | |
|------------------------|--------------------------|--------------------|--------------------------|
| weniger als 1/2 Stunde | ☐ | mehr als 1 Stunde | ☐ |
| mehr als 2 Stunden | ☐ | mehr als 3 Stunden | ☐ |
| mehr als 4 Stunden | ☐ | noch länger | ☐ |

UMFRAGE ZÄHLT

Ich lese den **GAME_{express}** seit

.....

Ich lese den **GAME_{express}**

Jedes Monat ☐ unregelmäßig ☐

selten ☐

Ich habe vom **GAME_{express}** gehört durch

Bekannte, Freunde ☐ Zufall ☐

Inserate ☐ Messen ☐

Außer dem **GAME_{express}** lese ich regelmäßig

PC-Player ☐ Power Play ☐

PC Games ☐ PC Action ☐

CD Austria ☐ CD Direkt ☐

andere PC Magazine ☐ und zwar

Video Games ☐ Maniac ☐

Mega Fun ☐ Total ☐

Next Generation ☐ PlayStation-Magazin ☐

Sega Magazin ☐ andere Magazine ☐

und zwar

Der Preis des **GAME_{express}** ist

O.K. ☐ zu hoch ☐

relativ niedrig ☐

Das Layout des **GAME_{express}** ist

absolut geil ☐ zu brav ☐

zu unruhig ☐ schon O.K. ☐

Die Screenshots im **GAME_{express}** sind

spitzenmäßig scharf ☐ na ja ☐

von der Anzahl O.K. ☐ zu wenige ☐

zu viele ☐ Hintergrundfotos O.K. ☐

Hintergrund störend ☐ zu klein ☐

Die Berichte im **GAME_{express}** sind

zu lang ☐ zu kurz ☐

O.K. ☐ witzig geschrieben ☐

zu trocken ☐ objektiv ☐

Die Bewertung im **GAME_{express}** ist

super ☐ unübersichtlich ☐

O.K. ☐ zu detailliert ☐

Die Tips & Tricks im **GAME_{express}** sind

brandheiss ☐ alte Hüte ☐

Anzahl O.K. ☐ zu wenige ☐

Gesamtmeinung zum **GAME_{express}**

Magazin ist super ☐ österreichisch ☐

schwach ☐ geht so ☐

Ich würde am **GAME_{express}** verändern

.....

.....

.....

MÜLLER

VIDEO SPIELE

ERREICHBAR MIT
LINIEN 71 + 72
STATION
HAUFFGASSE

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
NINTENDO ULTRA 64
MEGA DRIVE

ÖFFNUNGSZEITEN:

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

NINTENDO 64
2.990,-

SUPER MARIO 799,-
STAR WARS 1.190,-
PILOT WINGS 999,-

VIDEOSPIELE
MÜLLER

ANKAUF
VERKAUF
TAUSCH
VERLEIH

VERSAND PER
NACHNAHME

SIMMERINGER HAUPTSTR. 58
1110 WIEN

TEL & FAX: 0222 / 748 15 40

GUTSCHEIN IM WERT VON
ÖS 50,- GÜLTIG BIS 31.3.1997
EINLÖSBAR BEIM KAUF VON
VIDEOSPIELE - SOFTWARE
BEI VIDEOSPIELE MÜLLER
SIMMERINGER HAUPTSTR. 58
1110 WIEN



Jetzt NEU!

12
Urlaubst-
tage zu
gewinnen!

mit noch mehr Inhalt

verbessertem Layout

und natürlich jeder
Menge Computer-Spaß!



**Diesmal auf
der Heft-CD:**

**6 Vollversionen:
U.a. Globe Quiz**

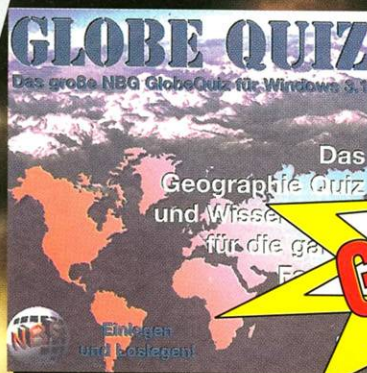
**EXTRA: Die Star-Parade
der österreichischen
Ski-Asse**

NEU: Der Motor-Salon

**Fotos und Stories über
Pamela Anderson**

Die neuesten Spiele-Demos

u.v.m.



GRATIS

Ab
5. Februar
im Zeitschriftenhandel

**Bisher um öS 349,- im Handel,
jetzt gratis auf der Heft-CD!**

DIABLO



Mit DIABLO ist ein Spiel auf dem Markt erschienen, welches sicherlich Aufsehen erregen wird.

Der Hintergrund ist eigentlich nichts besonderes. Held kehrt nach langer Zeit in die Heimat zurück, erkennt, daß das Böse regiert und kämpft dagegen an.

Aber WIE dieses Thema umgesetzt wurde ist eine Augen- und Ohrenfreude. Zu Beginn hast Du drei Charaktere zur Auswahl. Zauberer, Warrior, Roug.

Jeder dieser drei hat seine Vor- bzw. Nachteile. Der Zauberer ist zu Beginn recht schwach, wird aber mit der Zeit, durch die Einsatzmöglichkeit von Zaubersprüchen, sehr sehr stark. Dem Warrior ist alles Wurst, er haut so richtig drein, ist aber durch den Nahkampf in tieferen Levels, Aufgrund der Monsterstärke, eher behindert. Der Roug kann sehr gut mit Pfeil und Bogen umgehen. Er (Sie) ist daher gut vor Monsterrattacken geschützt und man kommt mit ihr sehr weit. Durch das Murksen von





Monstern bekommst Du Erfahrungspunkte, welche Dir in gewissen Abständen einen Levelsprung erlauben. Bei jedem Levelsprung kannst Du 5 Punkte Deiner Eigenschaftswerte erhöhen. Als ich mit dem Zauberer das Spiel durchgespielt hatte, war ich im Level 25 mit über 4 Millionen Erfahrungspunkten.

Das Besondere an diesem Game ist, daß es keinen einheitlichen Lösungsweg gibt. Bei betreten eines Dungeons wird dieser mittels Zufallsgenerator neu berechnet und ist daher einmalig. Auch die diversen Aufgaben und Monster sind eher zufällig. Eine grobe Richtschnur, passend zum Inhalt gibt es schon, aber es fällt Dir beim spielen überhaupt nicht auf. So wurde mein Zauberer dem Butcher und dem Skeleton-König gegenübergestellt, beim Warrior hingegen mußte ich nur die verseuchten Quellen reinigen.

Es geht in Summe (bei allen Spielen gleich) durch 16 Level und zwei Sonderdestinations. Der Schwierigkeitsgrad

nimmt stetig zu, wird aber in keinem Teil des Spieles unfair. Wenn man die Säurespuckenden Hunde ab Level sieben ausnimmt, die meinem Warrior, viel zu stark, zugesetzt haben. Aber mit Taktik ist alles zu schaffen. Übrigens reagieren auch Deine Gegner sehr gefinkelt. So laufen manche davon, um Dich von hinten erneut anzugreifen. Echt fies, was? Zu erwähnen ist noch, daß dieses Spiel natürlich auch im Netz oder mittels Modem gespielt werden kann. Das ist ein echter Hammer.

Die Grafik und die Animierung der Figuren ist excellent gelungen. Schöner geht es fast nicht mehr. Ich würde mir so eine Grafik auch bei Ultima neun wünschen. Der Sound ist schaurig schön. Da klingt Wehklagen durch das Gemäuer, daß einem Angst und Bang wird. Auch die Lichteffekte sind sehenswert. Da tauchen langsam schlurfende Zombies aus dem Dunkeln der Dungeons auf..... Einfach super. Hast Du ein Spiel fertig, so kannst Du mit dem gleichen Charakter

ein neues Game beginnen. Da alle Leveln ja neu berechnet werden, neue Aufgaben auf Dich zukommen und neue Monster auf Dich warten ist es immer wieder ein Heidenspaß!!!!

Heinz Strobel

DIABLO

GRAFIK		98 %
SOUND/MUSIK		95 %
SPIELBARKEIT		92 %
MOTIVATION		100 %
STEUERUNG		91 %
HANDBUCH		90 %
GEWALTFREIHEIT		50 %

GESAMTNOTE:

88%

HERSTELLER:

BLIZZARD

TESTMUSTER:

HERSTELLER

GENRE:

RENNSIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

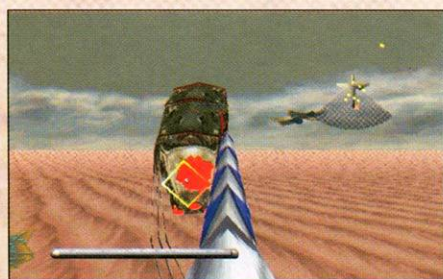
>PENTIUM 90, MIND.8MB RAM, >40 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA-VGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

Panzer Dragoon

Langsam aber sicher entwickelt sich SEGA zu einem qualitativ hochwertigen Umsetzer von erfolgreichen Konsolengames auf den PC.

Nun hat man den Saturnklassiker "Panzer Dragoon" auch den PC-Gamblern zugänglich gemacht und eine Konvertierung geschaffen, die von Grafik und Bewegungsfreiheit her wohl die wenigsten für möglich gehalten haben.

Worum es in Panzer Dragoon geht, braucht an dieser Stelle nicht wirklich ausführlich behandelt werden, es soll vielmehr um die Steuerung, die Möglichkeit des wechselnden Blickwinkels und auch um die grafische Detailtreue ge-



hen, die in diesem Game wahrlich eine Augenweide ist. SEGA hat sich in diesem Spiel Mühe gegeben, den Spieler mit einer Flut an grafischen Feinheiten und einem Feuerwerk an technischen Features, gepaart mit traumhaftem Sound zu verwöhnen. Diese Mühe hat sich gelohnt, denn was sich da am Screen abspielt, braucht sich hinter der Saturn-Version belleibe nicht zu verstecken und weiß zu gefallen. Die mit Textures überzogenen Landschaften, die phantastisch animierten Gegner und die Detailtreue der einzelnen Szenarien lassen keine Wünsche offen - im Gegenteil, sie lenken teilweise vom hektischen Spielgeschehen ab und müssen vom menschlichen Auge erst einmal "verkräftet" werden. Die wichtigste Aufgabe, die man bei Panzer Dragoon hat, ist die ständige Bewegung, das Drehen und Ausweichen. Hat man diese Fähigkeiten anfangs nicht drauf, so wird das Überleben zu einem Spießrutenlauf und dauert meist nicht sehr lange an.

Panzer Dragoon bietet zwei Auflösungs-

varianten und ebenso viele Farbtiefen an, die je nach Rechnerleistung anzuwählen sind. Mit (mindestens) einem Pentium 100 mit 16 MB RAM kann bereits der High Colour Modus gespielt werden, bei weniger Leistung muß man wohl mit 256 Farbe vorlieb nehmen.

In jedem Fall ist Panzer Dragoon eine gelungene Konsolenumsetzung mit sensationeller Grafik und kolossalem Sound und wird jedem Shoot 'em Up Fan gut unter die Nase gehen und endlos scheinenden Spielspaß garantieren. Mit dem entsprechenden Rechner und einem guten Joystick, versteht sich.

Thomas Gehring

PANZER DRAGON

GRAFIK		93 %
SOUND/MUSIK		95 %
SPIELBARKEIT		93 %
MOTIVATION		92 %
STEUERUNG		90 %
HANDBUCH		85 %
GEWALTFREIHEIT		80 %

GESAMTNOTE:

90 %

HERSTELLER:

SEGA

TESTMUSTER:

ABC SPIELSPAB

05523 56 510

GENRE:

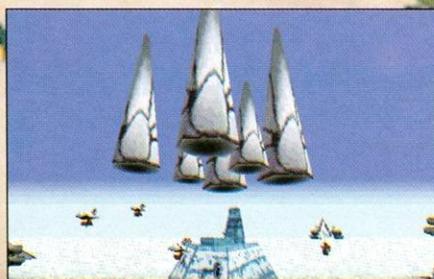
SHOOT 'EM UP

RICHTPREIS:

CA.ÖS 649,-

HARDWARE:

PENTIUM 90, MIND.16MB RAM, >50 MB FESTPLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., TASTATUR, JOYSTICK EMPF.



BARBIE

Modedesigner

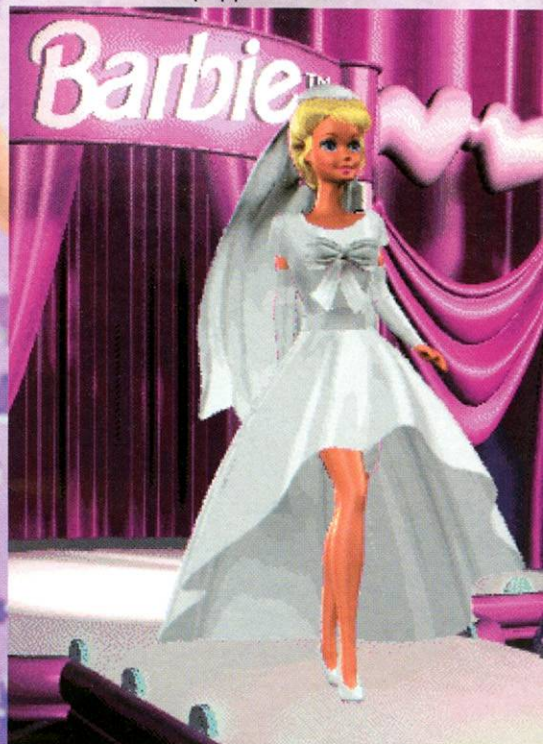
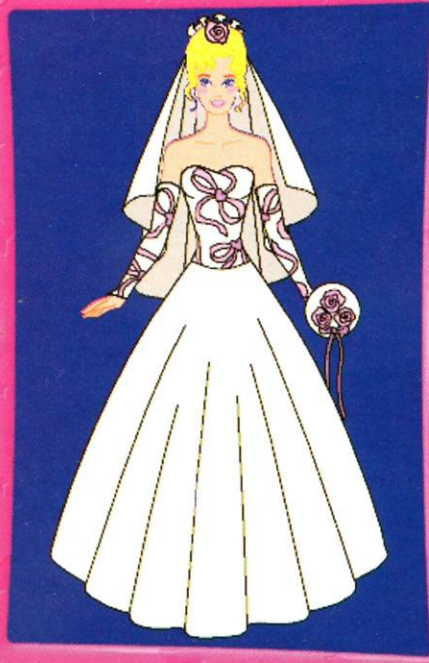
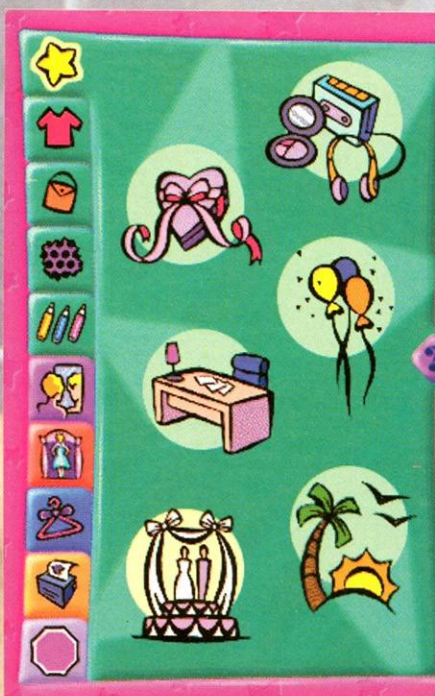
Die Barbie Puppe ist schon eine Kultfigur. Bereits zu Großmutter-Zeiten war eine Barbiepuppe modern. Nun hat sie sich auch den PC erobert.

Mit dem Barbie Mode Designer ist ein Programm auf den Markt gekommen, welches sicherlich von den Mädchen sehr begeistert aufgenommen wird. Mit dem Programm kannst Du Deine Barbie nach herzenslust einkleiden. Eine freundliche Stimme erklärt Dir jeden Programmpunkt, sodaß ihn sogar Männer verstehen würden.

Der Schirm ist in drei Teile aufgeteilt. Ganz links befindet sich die Werkstatt Leiste. Dort kommst Du in alle Menüpunkte, die Dir dieses Programm bietet. In der Mitte zeigt das Themenfenster, für welche Anlässe Deine Figur einzukleiden ist. Und ganz rechts siehst Du das Ergebnis Deiner Bemühungen.

Hast Du Dein Designerkleid entworfen, kannst Du nun Deine Barbie auf den Laufsteg schicken. Perfekt präsentiert sie Deine neue Kollektion. Damit aber

nicht genug. In der Verpackung befinden sich Textilpapier, Tüll, 12 Sätze Klettverschlußaufkleber, Farbstifte, 5 Paar Barbie Schuhe und Zubehör zum Verzieren Deiner Moden. Du kannst Dir Deine Schnitte auf dem Textilpapier ausdrucken lassen und damit Deine echte Barbiepuppe anziehen lassen.



sen.

Dieses Programm ist Aufgrund seiner Vielfältigkeit und Kreativität ein Vorzeigeprodukt für "Mädchen-Software". Mütter werden nun nicht mehr mit ihren Töchtern vom PC getrennt werden können.

Dorthea Stöger

System: PC, win3.11, win95
486/66, 8MB RAM, VGA,
Tinten- oder Laserdrucker

Testmuster: ABC Spielspaß
05523 56510

Richtpreis: öS 590,-

VERSAILL 1685

Verschwörung am Hof



Man schreibt das Jahr 1685. Ludwig XIV lebt seit drei Jahren mit seinem Hof in Versaill. Versaill, Palast des Vergnügens, der Maßlosigkeit und der Macht, ist ein prächtiges Symbol für die Herrschaft des Königs.

Die Leibwächter

Sie sind die ersten des militärischen Hauses des Königs. Ihr Kapitän geht dem Souverän bei allen seinen Fortbewegungen voran. Die in rote Uniformen unter blauem Gewand gekleideten Leibwächter stellen die Leibwache des Königs und die Sicherheit des Hofstaates sicher. Sie dienen quartalsweise, drei Monate pro Jahr. Da sie an heikle Missionen gewöhnt sind, überbringen sie königliche Hofbefehle oder sind beauftragt, große Seigneurs festzunehmen. Aber die Leibwächter sind keine Operettenfiguren. Um dieses Elitecorps zusammenzustellen, wurden erfahrene Truppsoldaten und Edelleute, die mindestens ein Jahr Dienst bei den Muskettieren getan hatten, ausgewählt. Sie folgen dem König in den Krieg und kämpften wie Löwen in der Schlacht von Senef gegen Guillaume d'Orange, der sie würdigte, indem er ausrief: "Welch unverschämte Nation!"



Die Große Galerie

Obwohl der König sie vorgesehen hatte, um ihre beiden Gemächer zu verbinden, erlebte die Königin die Galerie nie im fertigen Zustand. Die Arbeiten, die 1678 unter der Leitung von Mansart auf der Terrasse von Le Vau begannen, sollen acht Jahre dauern. Einer Folge von siebenzehn Spiegelskulpturen gegenüber. Jedem Spiegel entspricht eine Fenstermitte zum Garten hin. Durch den Widerschein bewegt sich der Spaziergänger wie inmitten der Natur. Das Deckengewölbe verherrlicht die Macht Ludwigs XIV. und die siegreichen Ereignisse seiner Herrschaft anhand von siebenundzwanzig Gemälden, Medallions und Reliefgemälden, bei denen sich militärische, politische und administrative Szenen abwechseln. Ein von Le Brun auf Wunsch des Rates des Königs entworfenes Programm. Am normalen Tagen dient die Große Galerie als Wandelhalle und wird bei den großen Zeremonien der Herrschaft Paradegalerie, wie beim Empfang des Dogen von Genua im März 1685. Sie bleibt der Geschichte unter dem Namen "Spiegelskulpturen" enthalten.



5



Aber am Morgen des 21. Juni 1685 findet Monsieur Bontemps, Oberkammerdiener Ludwigs, ein Pamphlet, in dem die baldigste Zerstörung Versailles' angekündigt wird. Bontemps, Vertrauter des Königs und zuständig für die Sicherheit des Schlosses, vertraut dem jungen Kammerdiener Lalande den dringlichen Auftrag an, das Komplott aufzudecken. In dessen Rolle schlüpft nun der Spieler und dieser hat nur einen Tag Zeit um das Rätsel zu lösen, um den Verfasser des Pamphlets ausfindig zu machen. Dieses Spiel ist ganz besonders. Es führt uns nicht nur in 7 Ak-

ten durch das Spiel und somit durch einen Tagesablauf am Hof, sondern es wurden alle Örtlichkeiten in ihrem damaligen Zustand rekonstruiert, um die Ereignisse im Spiel echt wirken zu lassen. Der Spieler findet sich in den überwältigenden Prunkräumen genauso wie in geheimen Kellergängen wieder. Aber egal wo, die Ausstattung, die Möbel, die Bilder - alles genauso, wie aus dem 17. Jahrhundert überliefert. Ein zusätzlicher Menüpunkt gibt uns die Möglichkeit Versailles auch außerhalb des Spieles wiederzuentdecken. Über eine Besichtigungstour kann man in jeden Raum und kommt so natürlich auch zu Plätzen, die im echten Versailles dem Besucher nicht zugänglich sind oder heute gar nicht mehr existieren. Umwerfend und mit viel Liebe ist die Graphik gemacht, die Räume oft Photographien gleichkommen läßt.

Die Figuren im Spiel hingegen sind oftmals ein wenig schwach und unnatürlich. Die Spielhandlung selbst ist nicht allzu schwer und sehr logisch aufgebaut. Ganz toll und sehr passend ist die Hintergrundmusik, die von einem der Mitwirkenden stammt, von Jean-Baptiste Lully. Diese CD-Rom ist also nicht nur etwas für Spielfans und Rätselnacker, sondern auch, oder noch vielmehr, für Leute, die sich für Geschichte und Kunst interessieren. Und für die ist es ein absolutes Muß!

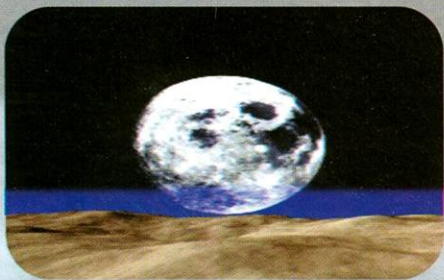
Sonja Hauser

Testmuster: Dynamic Systems
03614 50050

Richtpreis: ös 699,-

TERRA

Nach beinahe endlosem Warten war es vor kurzem endlich soweit und ein neues Action-Rollenspiel für das gute alte Super Nintendo ist auf den Markt gekommen. Der Titel des Games aus dem Hause Enix/Nintendo ist ebenso mystisch wie der Spielaufbau und lautet TERRANIGMA.



Sollte Terranigma der Nachfolger der ZELDA-Serie sein? Eben dieser Frage sind wir bei unserem Test nachgegangen und sind in ähnliche Euphorie verfallen wie bei "Illusion of Time". Stimmungsvolle Hintergrundmusik, wunderschöne Grafik und ein sehr umfangreicher Spielaufbau unterstützt von einem 76 seitigen Spieleberater in deutscher Sprache.

Nun aber zur Story, die Terranigma zugrunde liegt.

Bis auf ein kleines Dorf, welches sich in einer Höhle unter der Erde befindet, hat der Krieg der Mächte alles Leben auf der Erde ausgelöscht, bzw. auf Eis gelegt. Die Aufgabe des kleinen Helden, der viel Zeit seiner Abenteuer mit Melina, einem gutaussehenden Mädchen verbringt, ist

es nun, die Welt wieder zum Leben zu erwecken. Es beginnt mit den fünf Türmen, die allesamt erkundet werden müssen, denn der nächste Turm bleibt solange verschlossen, bis der vorherige komplett erforscht wurde. Die erfolgreiche erste Mission hat das Beleben der fünf Kontinente und das Auftauen der Dorfbewohner zur Folge. Weiters geht's in die Oberwelt und zu den südamerikanischen Steppen. Dort lernt der Held schwimmen und muß sich mit dem Höllenmoloch herumschlagen, der ihm das Leben beileibe nicht leicht macht. Wenn allerdings auch diese Aufgabe zur vollsten Zufriedenheit erfüllt wurde, dann steht weiteren Abenteuern Tür und Tor offen. Von enormer Wichtigkeit, wie eben bei allen Spielen dieses Genres ist das Sprechen mit allen möglichen



NIGMA

menschlichen und unmenschlichen Wesen, die sich in weiterer Folge teilweise als Freunde herausstellen, was anfangs gar nicht den Anschein hatte.

Die komplette Story an dieser Stelle zu erzählen, würde den Rahmen des Berichtes sprengen, denn Spielspaß für Monate ist bei Terranigma gegeben und man findet immer wieder Dinge, die in späteren Missionen unglaublich wichtig sind. Daher: alles mitnehmen, was nur ir-

stärker wird er und kann so den mächtigen Endgegnern mit den richtigen Waffen beruhigter gegenüber treten. Niemals eine Waffe frühzeitig wegwerfen, sie kann in späteren Levels von größtem Nutzen sein.

Technisch ist Terranigma von allerfeinster Güte, die Zwischensequenzen brillant gemacht und auch die Musik, die sich den entsprechenden Abenteuern perfekt anpaßt, kann als absolute Spitze bezeichnet werden. Umfangreicher



gendwie möglich ist, ein geräumiges Inventar ermöglicht es, wesentlich mehr Dinge zu verwalten als in vergleichbaren Games dieses Genres.

Je weiter unser Held in die Tiefen der Rätsel von Terranigma vordringt, umso



Spielaufbau, eine Unzahl an Rätseln und versteckten Räumen und zu findenden Waffen machen Terranigma zum absoluten Videospiel-Erlebnis und zum prognostizierten Megaseller auf dem Super Nintendo.

Thomas Gehringer



TERRANIGMA

GRAFIK	95 %
SOUND/MUSIK	98 %
SPASS	90 %
GAMEPLAY	93 %
GEWALTFREIHEIT	85 %

GESAMTNOTE:

92%

HERSTELLER: ENIX/NINTENDO

TESTMUSTER: STADLBAUER

0662 88921 0

GENRE: ROLLENSPIEL

RICHTPREIS: CA. ÖS 999,-

SYSTEM: S-NES (PAL)



Pilot Wings 64

Möchtest Du einmal in Deinem Leben das Gefühl spüren, welches Ikarus empfand, als er wie ein Vogel über den Ozean der Sonne entgegenflog. Halsbrecherische Abenteuer in einer überragenden Spielbarkeit werden Dir den Atem rauben! Guten Flug!

Kategorie: Flugsimulation in 3D

Besonderheiten: 7 Fluggeräte, 27 Kurse, perfektes Spieledesign, unglaubliche Soundeffekte, authentische Physik für Luft, Licht und Bewegung

Spieler: 1

Releasetermin: 1. März 1997



SUPER MARIO 64

Einfach geniales 3D Jump'n Run mit Adventure und Action-Einflüssen.

Wie wär das - mit Marios Augen zu sehen und seine Abenteuer mit seinen Schuhen bestehen!?

Nichts wie los in ein virtuelles Leben der dritten Dimension, fühle die absolute Freiheit in Deiner Hand.

Kategorie:

Das beste Spiel aller Zeiten

Besonderheiten:

25 Welten und Extrawelten Verwandlungsmöglichkeiten, Deutscher Bildschirmtext, Batteriege-stützter Speicher

Spieler: 1

Releasetermin:

1. März 1997

NINTENDO⁶⁴



NEWS

WAVE RACE 64

Bei diesem sensationell realistischen Wasser-Bike-Rennen weht Dir der Wind die Gischt nur so um die Ohren und Achtung: Deine Konkurrenten gehören zu den Besten der Besten!

Braus, zisch und tauch ein in eine ungekannte Welt des Wassersports!

Kategorie:

64-Mbit-Rennspiel

Besonderheiten:

Pfeilschnelle Wasserbikes

5-Spiel-Modi

Hyperschnelle Darstellung der Wasseroberfläche

Spieler:

1-2

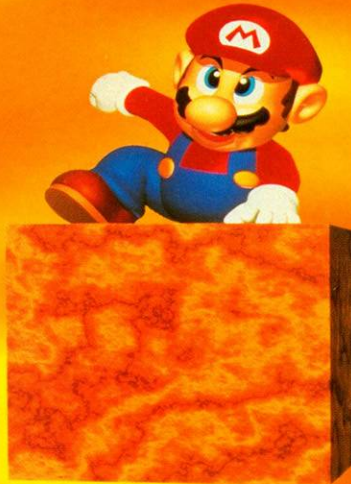
Releasetermin:

April 1997



STAR WARS Shadows of the Empire

Übernimm die Rolle von Dash Rendar, eines berühmten Schmugglers, der den Rebellen schon einmal auf dem Eisplaneten Hoth im Kampf gegen das Imperium geholfen hat. Spüre die Macht!



Kategorie:

Weltraumaction in 3D

Besonderheiten:

2 Modi: Abenteuer/Arcade

Originalgetreue Landschaften, Gegner und Objekte

Bombastischer Soundtrack aus der legendären Star-Wars-Trilogie

Spieler:

1

Releasetermin:

1. März 1997



Mamma mia, Mario 64 ist da!



"Mamma Mia!" und "It's me, Mario!", das sind die Meldungen, die der kleine Polygon-Knabe immer wieder von sich gibt und dabei ein Gesicht zieht, daß man ihn am liebsten umarmen würde.

Wir haben vor einiger Zeit die japanische Version dieses Megaspieles vorgestellt und sind

nun in der glücklichen Lage, einen weiteren Spielbericht von Super Mario 64 liefern zu können. Die Game Express Redaktion hat es sich nicht zum Ziel gesetzt, dieses Game, welches von allen internationalen Magazinen vom Inhalt her bereits mehrfach seziert wurde, nochmals zu zerpfücken, sondern wir wollen Dir einfach die besten Screenshots zeigen und die Komplexität des gesamten Spiels näherbringen.

Gott sei Dank dauert es ja nicht mehr gar so lange und die PAL Version des N64 wird auf dem Markt erscheinen. Der erste März des Jahres ist näher als wir denken und aus diesem Grund haben wir auch den Einsendeschluß unseres Weihnachtsgewinnspiels verlängert und geben Dir

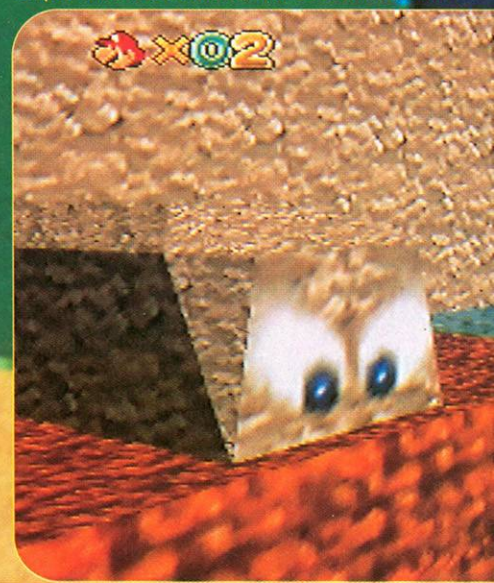
nochmals die Gelegenheit, einen N64 und dazugehörend Super Mario 64 zu gewinnen. Du mußt dazu nur eine Frage (na irgend etwas müssen wir schon verlangen, wenn wir Dir schon die Möglichkeit geben, ein solches Spitzengerät zu gewinnen!) beantworten und uns eine Postkarte schicken.

Frage: Wie heißt der ärgste Feind von Super Mario 64?

Postkarte an: **GAMEexpress**, Kennwort N64, 1100 Wien, Laxenburgerstraße 42/16

Einsendeschluß (aber diesmal endgültig): 28.2.1997 (Datum des Poststempels)

So, nun aber zum Spiel, zu den Möglichkeiten, zur revolutionierenden freien Beweglichkeit des putzigen Installateurs und zum unvorstellbaren Umfang, den diese Game bietet. Die Spielidee ist beileibe nicht neu, aber trotzdem gut. Jump & Run, mit Adventure und Actioncharakter. Die echte Dreidimensionalität, die Super Mario 64 bietet, hat es auf keinem



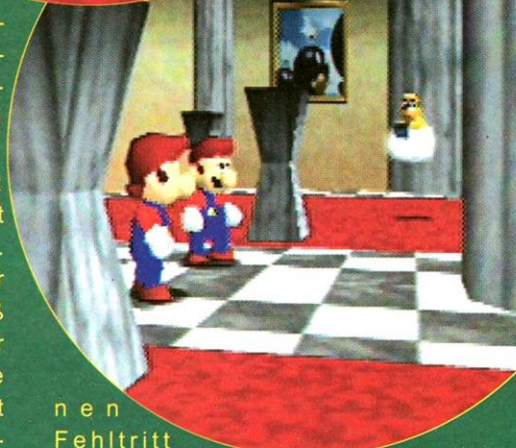


chu" hohe und weite Sprünge oder tastet sich vorsichtig an einer Wand entlang, um großen schwarzen Kugeln auszuweichen. Besonders witzig (wenn auch verständlicher Weise



schmerzhaft) sieht es aus, wenn Mario in der Welt des Lavas ei-

Spielsystem bis dato gegeben, denn alle Gegenstände und Figuren können aus allen Winkeln betrachtet werden und man kann auch "rundherum gehen". Das alles sind nicht etwa irgendwelche Polygonmänderln, nein es handelt sich um getexturte Polygone, die in Echtzeit berechnet werden. Durch den sogenannten "Anti-Aliasing-Effekt" wirkt alles wesentlich runder, echter und paßt sich somit dem kindlichen Flair ideal an. Daß bei den Bewegungen von Super Mario 64 an gewaltig viel Witz und Spaß gedacht wurde, das sieht man in jeder einzelnen Sequenz, da rutscht der kleine Mann auf dem Bauch umher, da vollführt er mit einem lauten "Yippieh" oder "Ju-

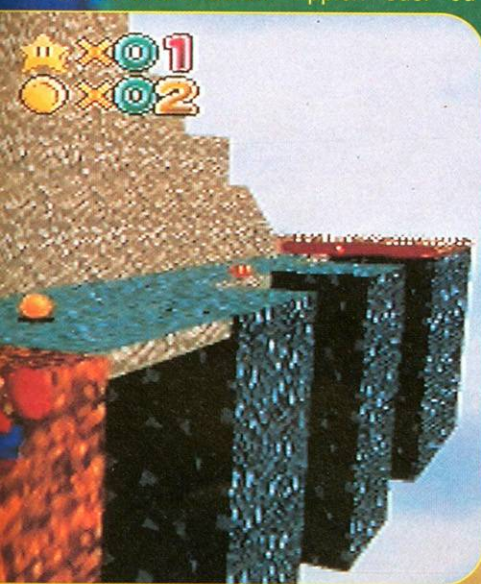


nen Fehltritt macht, die Glut berührt und mit rauchendem Hosenboden (Jui. Jui!) durch die Lüfte wetzt.

Ziel des Spiels ist es, alle Yellow Stars, die sich Bowser, der fiese Fiesling eingenäht hat, zu finden und durch so manchen zusätzlichen Stern Zutritt zu einem weiteren Raum zu erhalten. Bonuspunkte sind ebenfalls en masse zu finden und füllen die Lebensenergie auf oder haben andere Wirkung. Die Endbosse sind riesig und genial animiert und stellen Dich vor anfangs unlösbar scheinende Aufgaben, die jedoch mit etwas Übung gepackt werden können. Insgesamt 15 Welten sind zu durchspielen, jede Welt in einem anderen Stil animiert, jede auf ihre Art und Weise ein grafischer Ham-

mer und jede einzelne mit unglaublichen Tücken und Fallen ausgestattet. Mit einem Wort ist Super Mario 64 ein Game, welches man nicht so mir nicht Dir nichts durchspielen kann, sondern sich wirklich Zeit nehmen muß und auch wird, weil einfach alles so herzlich und gut animiert ist. Einen kleinen Mangel konnten allerdings auch wir feststellen und zwar so manchen Grafikfehler beim nahen Heranzoomen in einigen Stages. Da muß einfach rasch die Perspektive umgestellt werden und schon ist die Sicht klarer und die Aufgabe erscheint schon wieder viel lösbarer. Die Steuerung mit dem Analog-Joystick ist denkbar einfach und ermöglicht sauberes Bewegen und rasche Richtungsänderungen. Sicher ist, daß alleine dieses Spiel den Kauf eines N64 rechtfertigt, ist es doch durch seine Komplexität und die in Echtzeit berechnete 3D Grafik mit Sicherheit eines der besten Videospiele aller Zeiten. Und einige kleine Abstriche, wie eben die teilweise ungünstige Kameraführung, muß man wohl in jedem Game machen.

Thomas Gehringer



SUPER MARIO 64

GRAFIK	98 %
SOUND/MUSIK	99 %
SPASS	100 %
GAMEPLAY	100 %
GEWALTFREIHEIT	99 %

GESAMTNOTE:

99%

HERSTELLER:

NINTENDO

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662-88921-0
ROLLEN-ADVENTURE-JUMP
CA. ÖS 799,- (PAL)
N64 (PAL) AB 1. MÄRZ

GENRE:

RICHTPREIS:

SYSTEM:

PILLOT

Geniale Fliegereien, Spitzengrafik der Landschaften und ein beruhigendes Spielgefühl, das sind die herausragendsten Eigenschaften von Pilot Wings 64. Wir haben uns die US Version dieses Games auf dem neuen Supergerät von Nintendo gekrallt und einem Test unterzogen. Welche Dinge dabei herausgekommen sind, das erfährst Du in diesem Bericht und siehst es anhand der absolut traumhaften Screenshots, die uns gelungen sind.

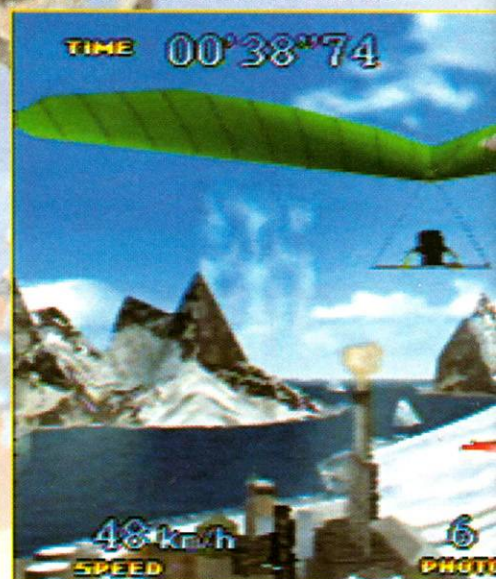


Wähle aus insgesamt 6 Piloten und absolviere mit den futuristischen und abgedrehten Fluggeräten die unterschiedlichsten Aufgaben. Wichtig dabei ist die Tatsache, daß jeder Flieger seine Vor- und Nachteile in puncto Wendigkeit, Stabilität und Steuerung hat. So mußt Du Dich auf jedes Fluggerät einstellen und lernst dabei seine Eigenschaften kennen. Dieses Game, welches als eines der beeindruckendsten Debütspele für den Nintendo 64 bezeichnet wurde, ist nicht von Action geprägt, es verlangt Dir vielmehr eine gehörige Portion Feingefühl und Feeling ab, denn so manche Punktlandung sieht einfacher aus, als sie ist.

Noch dazu wird das Flugverhalten durch diverse Witterungseinflüsse verändert, was sich wiederum auf die Erfolgsquote bei den einzelnen Aufgaben eklatant auswirkt. Es müssen schwebende Ringe durchflogen, Punktlandungen durchgeführt und diverse vorgegebene Ziele aus der Nähe

fotografiert werden. Je nach Fluggerät gibt es dann auch noch Aufgaben wie Zielschießen oder die Jagd auf überdimensionale Roboter. Pro Aufgabe bekommst Du Punkte und wenn Du die entsprechende Anzahl erreicht hast, so steigst Du in die nächst höhere Klasse auf und bekommst je nach Perfektion Deiner Ausführungen die Gold-, Silber- oder Bronzemedaille.

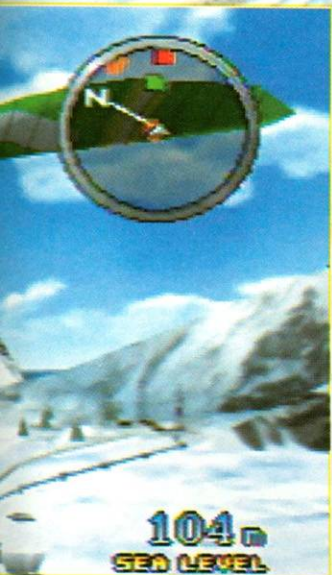
Das Flugverhalten ist ungemein realistisch und die eingebauten Features verleihen dem Game zusätzlichen Reiz. Per



PILOT WINGS 64

Knopfdruck kannst Du beispielsweise nach links und rechts schauen und auch die Sichtperspektive ist problemlos zu verändern. Wie immer ist die Ego-Perspektive, die am allermeisten das Gefühl der grenzenlosen Freiheit vermittelt.

Die Landschaften, die Du unter Dir zu sehen bekommst, sind brillant designt, texturierte Polygone schaffen faszinierende Eindrücke, was durch die Tatsache, daß echte Landschafts-



aufnahmen als Vorlage dienten, um so beeindruckender wirkt.

Pilot Wings hat sich von seinem Vorgänger auf dem Super Nintendo (etwa 6 Jahre alt!) kaum verändert, wenn man von der technischen Seite einmal abieht. Das Spielprinzip ist immer noch das gleiche und man kann daraus ersehen, daß Nintendo bereits vor Jahren Spitzenqualität erzeugt hat, die noch immer zeitgemäß ist.

Pilot Wings zaubert keine Hektik auf den Screen, sondern besticht durch phänomenale Flugeigenschaften und passenden Sound. Dieses Game versteht es wie kaum ein anderes, durch Ruhe und Muße zu begeistern.

Thomas Gehringer

PILOT WINGS 64

GRAFIK		93 %
SOUND/MUSIK		91 %
SPASS		91 %
GAMEPLAY		90 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

93%

HERSTELLER: NINTENDO

TESTMUSTER: STADLBAUER
0662-88921-0

GENRE: FLUG

RICHTPREIS: CA. ÖS 999,- (PAL)

SYSTEM: N64 (PAL) AB 1. MÄRZ PAL

CoolBoarders

Snowboarden - eine der coolsten und am schnellsten wachsenden Wintersportarten der letzten Jahre kommt jetzt auch für die PlayStation. Snowboarden in einem der schönsten und selektivsten Wintersportgebiete dieser Welt.



Die Herausforderung: 4 selektive Kurse im vorgegebenen Zeitlimit locker und gekonnt

durchzucarven. Hast Du das geschafft, dann bekommst Du Zugriff auf Special Boards - Freestyle-, Alpin- und Allround Boards - alles vorhanden.

Auch den Schnee kannst Du auswählen: Pulver, Normal oder Eis.....

Ghost Racer Mode, versteckte Tracks, Action Replays gute Musik, ein Virtual DJ..... Mit dieser Vielzahl erstklassiger Features ein absolutes Muß für jeden SnowBoard Enthusiasten.



JETRIDER

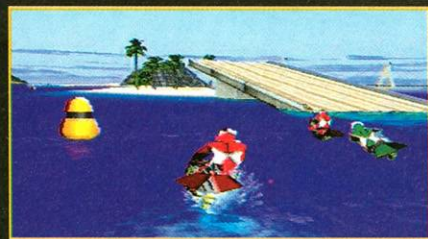
Stell Dir vor: Teile des Ozeans, Sumpfgebiete und Gebirgsgegenden. Und eine Kreuzung aus Motocrossbike, Jetski und Rakete. Eine Universal-Rennmaschine. Damit brettest Du über sonnendurchflutete Meereskurse, nur unterbrochen von Wasserstraßen und Inselketten. Im Hinterland durch enge Mangroven Sümpfe und die gefährlichen Everglades oder aber über jäh, steile und schneebedeckte Abhänge. Single Track, Die Entwickler von Spielen wie Twisted Metal oder



Warhawk haben ihre hauseigene Truephysics 3D Technologie eingesetzt, damit jedes Schleudern, jede Erschütterung absolut der Realität entsprechen.

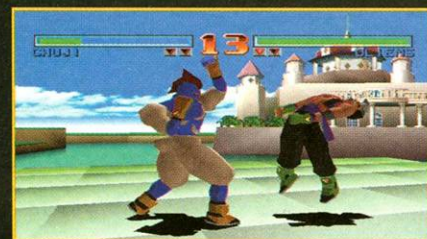
Das Ergebnis: ein futuristisches Jetbike, das fliegt, bockt und reagiert wie Du es noch nicht erlebt hast. Eine superschnelle Moto-

Cross Simulation mit 10 extremen Kursen in einer Multi Level 3D Umgebung. Mehrere Teams und Spielmodi, unter anderem auch ein Zweispielermodus mit Splitscreen (horizontal oder vertikal). Dazu - wie eigentlich immer - ein perfekter Soundtrack mit PulpFiction gestylter Surfmusic. Das Ding muß Deinereiner zwischen den Däumlingen haben.



TOBAL NO.1

Komm mit in die Welt von TOBAL, der Heimat der unglaublichen Landschaftsansichten von atemberaubender Schönheit und dem Wettstreit von Kämpferinnen und Kämpfern, denen überragende Kampftechniken über



alles gehen. Die Spieler bewegen sich in einer Arena, in der rohe, tierische Kraft bissiger Gewandtheit und flinke menschliche Lebensformen monströsen Aliens

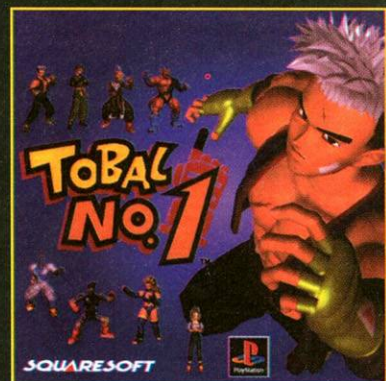
gegenüberstehen. - und jeder von ihnen will der Greatest Fighter of the Universe werden.

Die Entwickler dieses Games sind das Beat em Up Dream Team. Neben Spielen wie Fight Fans, Holy Trinity, Toshinden, Virtua Fighter geht auch das sensationelle Tekken auf ihr Konto.

Die starke Animation der Charaktere zeigt den großen Einfluss des Designers Akira Toriyama, dem Erschaffer von Dragon Ball Z und Chrono Trigger.

360 Grad Kampfsystem. Volles 360 Grad Bewegungsfreiheit. Attackieren aus allen Winkeln, von allen Seiten. Realistische Bewegungsabläufe (motion-captured) mit Echtzeit Lichteffekten (50 frames/sek.) Jeder Kämpfer hat eine große Auswahl von Combos, Spezial Attacken und Defensiv Moves. Innovatives Infight-System.

Ein süchtig machendes, beispielloses Kampfspiel geschaffen. Zuschlagen.....



PlayStation

PLATINUM

Der Heuler!

Für alle PlayStation-Maniacs, Newcomer, Freaks, Spätzünder und Sammler gibts die absolute Sensation.

PlayStation Platinum! – Mit dieser Serie werden Game-Klassiker für die PlayStation zu einem sensationellen Preis wieder aufge-



legt. Eine gute Gelegenheit zum Einstieg in das tolle Programm oder um seine Sammlung zu vervollständigen.

Gleich vier berühmt berüchtigte Titel aus der riesigen Auswahl an Game-Titeln gibts zum Einstieg. Begonnen wird am 7. März 1997 mit „Ridge Racer“, dem sattsam bekannten Race-Game bei dem einem die Gummifetzen um die Ohren fliegen und im Wohnzimmer plötzlich Benzindunst zu riechen ist. Die optimale



Vorbereitung für „Ridge Racer Revolution“ bei dem man jedes Bißchen Übung braucht um auf der Rennstrecke gute Figur zu machen. Zu „TEKKEN“ und BATTLE ARENA TOSHINDEN“ ist nur soviel zu sagen: „Abchecken, ausweichen und dann drauf hauen das die Schwarten krachen.“ Die optimale Therapie wenn man seinem Lehrer oder seinem Chef wiederum nicht die ganze Meinung sagen konnte. Oder wenn man die Stimmung eines lauen Frühlingmorgens im Moment ganz und gar nicht aushalten kann.



Weiter geht die Serie mit „AIR COMBAT“. Man beweist, daß Sie man sein Vaterland liebt und holt mit diesem tollen Simulations-Game alle diese verdammten Feinde vom Himmel. Man ist Top-Gun, der große Held des Firmaments, schießt auf alles was sich zwischen den Wolken bewegt und die Frauen werden einem zujubeln.

Bis Ende dieses Jahres sind circa 30 weitere Super-Titel geplant. Zu einem Preis von nur 349,- pro Spiel ist man dabei und kommt dadurch zu einer ansehnlichen Sammlung bei der auch noch das Portemonnaie nicht komplett aus dem Leim geht.

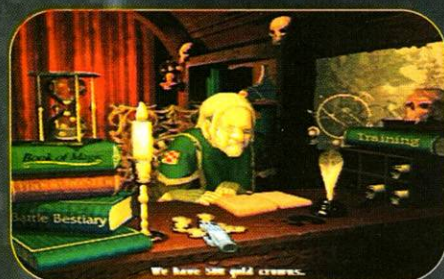
Look out for PLATINUM !!!

WARHAMMER

Die Umsetzung eines PC-Strategiespiels dieser Machart auf eine Konsole ist eher selten und daher umso interessanter. Mindscape hat seinen PC-Knaller Warhammer für die PlayStation herausgebracht und damit den Vogel abgeschossen.

Die Story, die diesem Game zugrunde liegt ist schnell erklärt. Es geht um den Kampf zwischen den menschenähnlichen Wesen und Mutanten, also Elfen, Zwerge und Menschen gegen Orcs, Ogers und Rattenwesen.

Du hast nun die Aufgabe, das Königreich von diesen Untieren zu befreien und mit dem dadurch verdienten Geld Deine



Truppen aufzumotzen, Nachschub zu besorgen oder einfach die Waffenkraft zu verstärken.

Ist nur nicht so ganz einfach, da der Computergegner zumeist in der Überzahl ist und Du durch ungemein geschickte Schachzüge Vorteile gewinnen mußt. Ob nun der Angriff über die Flanken oder direkt durch die Mitte, es kommt immer auf die Stärke Deines Gegners, sein Verhalten und natürlich auch auf Deine eigene Power an.

Alle Kommandos sind per Knopfdruck direkt abrufbar, das Herumklicken auf dem Schlachtfeld mittels Joypad jedoch überaus mühsam.

Da haben's die PCler mit ihrer Mouse doch wesentlich leichter und ich frage mich warum auf diese Option auf der PlayStation gänzlich verzichtet wurde. Speziell dann, wenn es eine Unzahl an Einheiten gleichzeitig zu steuern gilt, erweist sich die Steuerung mit dem Joypad als wenig ausgeprägter Spaß und die Finger beginnen mitunter langsam zu brechen.



Alles in allem jedoch ein Spiel, das aufgrund seiner Komplexität, der recht gelungenen Grafik und dem guten Sound einen hohen Motivationsfaktor hat. Die Hintergrundmusik ist, wie bei allen Games dieses Genres, mit der Zeit lähmend.

Nun, wer seine Finger liebt und sie noch ein Weilchen in gesundem Zustand behalten möchte, der muß das Spiel ohnehin regelmäßig unterbrechen und kann sich in dieser Zeit mit besserer und vorallem abwechslungsreicherer Musik die Ohren vollstopfen.

Strategen der PlayStation vereinigt Euch und spielt Warhammer, auf daß die Taktik über den Schmerz siegen möge!

Thomas Gehring

WARHAMMER

GRAFIK		79 %
SOUND/MUSIK		75 %
SPASS		91 %
GAMEPLAY		81 %
GEWALTFREIHEIT		75 %

GESAMTNOTE:

80 %

HERSTELLER:

MINDSCAPE

TESTMUSTER:

HERSTELLER
0049-208-9924100

GENRE:

STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 649,-

SYSTEM:

PLAYSTATION (PAL)

Jet Rider



Anschnallen, die nächste Generation der Fortbewegungsmittel hat auf der Sony Playstation Einzug genommen.

Die Rede ist vom Game Jet Rider aus dem Hause Sony Interactive und Single Track, bei dem man mit rasanten Air Bikes geile Action erleben soll.

Mal sehen, was dran ist. Die CD rein und schon kann's losgehen. Aus vier Fahrer-kategorien kann ich mir je 5 Driver auswählen, die allesamt ihre speziellen Eigenschaften haben.

Besonders schön ist die Damenklasse anzusehen, aus der ich mir Miko wähle, weil die hat am wenigsten an hat (grins) und gehe ins erste Rennen. Ich starte ein Single Race (weitere Möglichkeiten sind Meisterschaften, Ralleys, Ausschei-

dungskämpfe und ganze Saisons, sowie ein Trainingsmodus) und kann aus derzeit 3 Kursen wählen, wobei im späteren Spielverlauf satte 10 Stages möglich sind. Jeder nur erdenkliche untergrund ist vorhanden, von Schlamm über Wasser bis hin zu Sandbuckeln ist alles drinnen.

Nun aber auf in den "Joyride", auf daß es viel Spaß mache. Der Kampf um die Plätze beginnt und die Gegner gehen nicht gerade zimperlich zur Sache.

Es wird gedrängelt und gestoßen, jeder gegen jeden. Bald hat sich das Feld gelichtet und ich kann so richtig Gas geben. Kaum habe ich das getan, steht mir so eine dämliche Palme nach einer Schanze im Weg und ich muß für's erste

in alle Einzelteile.

Bei der nächsten Runde geht's mir besser und mittels des Turboknopfes katalpultiere ich mich durch die Gegend. Die L und R-Tasten am Joypad dienen zur extremen Kurvenlage, die, wenn man's übertreibt zu einem Kapitalkracher führen kann.

So belege ich in meinem ersten Rennen den 20. Platz (bei 20 Teilnehmern), wage mich aber frohen Mutes an den nächsten Kurs.

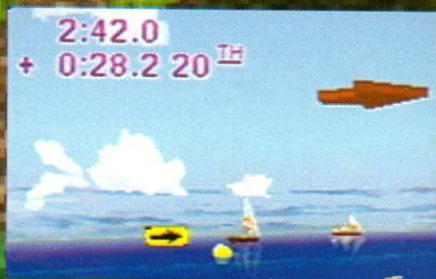
Leider reicht mir, aufgrund der Produktionszeit des Magazins die Zeit für längeres Testen nicht aus, zu einem Resümee komme ich aber in jedem Fall.

Jet Rider ist ein unglaublich schnelles Spiel mit vielen Features, unzähligen Optionen und einem wirklich gut gelun-

genen Sound.

Die Grafik hinkt hinter all diesen Pluspunkten ein wenig hinterher und auch die Steuerung ist ein wenig gewöhnungsbedürftig. Trotzdem ist da wieder ein überdurchschnittliches Spiel mit Zwei-Player-Modus und einem gewaltigen Motivationsfaktor erschienen.

Thomas Gehringer



JET RIDER

GRAFIK	60 %
SOUND/MUSIK	87 %
SPASS	90 %
GAMEPLAY	80 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

83 %

HERSTELLER:

SONY/SINGLE TRACK

TESTMUSTER:

SONY COMP.ENTERT.

GENRE:

0222-61051-0

RICHTPREIS:

RENNSIMULATION

SYSTEM:

CA. ÖS 799,-
PLAYSTATION (PAL)

Cool BOARD

Snowboarden steht hoch im Kurs und nun hat UEP Systems ein Spiel für die Sony PlayStation entwickelt, welches sowohl von der coolen Musik als auch von den authentischen Bewegungsabläufen besonders lange motivieren soll.

Nun habe ich mich also der Sache angenommen, auch wenn ich mich auf zwei Brettl'n wesentlich wohler fühle, als auf einem. Mein einziger Versuch, das Gleichgewicht auf einem Snowboard zu halten ging gewaltig in die Hose. Außer unzähligen blauen Flecken und dem Gefühl von einer Dampfwalze überfahren worden zu sein, hat dieses Erlebnis keinen bleibenden

Eindruck bei mir hinterlassen.

Auf der PlayStation sollte allerdings alles anders sein und die wahnwitzigen High-Jumps nicht ausbleiben.

Nun, zu Beginn kam ich mit Steuerung aufgrund des enormen Speeds überhaupt nicht zurecht und riß einen "Stern" nach dem anderen, stürzte praktisch in jede Schlucht und donnerte gegen jeden Felsen. Aber ich ließ mich nicht entmutigen und schon nach wenigen Rennen hat ich den "Schmäh" heraus und konnte die Strecken wesentlich leichter meistern.

Es machte Spaß bei den Schanzen kleine Jumps zu machen und so einige Zu-

satzpunkte zu sammeln. Mit der Zeit wurden die Sprünge gewagter, ich baute Schrauben ein und schraubte meinen Trickbonus bis auf 3.841 Punkte im ersten Kurs in die Höhe. Der Motivationspegel stieg um so höher, je öfter ich Cool Boarders spielte und ich begann sogar aus der Ich-Perspektive zu fahren, was



ERS

Hier der Ablauf eines 540 Grad Tail Grabs:
Absprung und Linksdrehung....



...Schraubenansatz



...fertig drehen...



...und Landung! Cool!



zwar bei den Sprüngen irrsinnig schwer ist (man weiß nicht, wann man die Drehung beenden soll), aber ein sensationelles Feeling aufkommen läßt. Ein weiteres Suchtgame auf der PlayStation war geboren. Seither spiele ich täglich mit meinem Board und perfektioniere die Extreme-Jumps. Plötzlich gab's sensationelle Sprünge wie einen Misty 720 Tail Grab, Fakie to 900 Grad Tail Grab oder einen 1.440 Grad Tail Grab, die so um die 700-900 pro Sprung aufs Trickkonto bringen. Höllischer Spaß und ein unfäßbarer Trieb, immer besser oder schneller zu werden (ähnlich dem Suchtfaktor bei Ridge Racer und das mag bei mir, als den größten Ridge Racer Fan zwischen Himgberg und Nebraska, etwas bedeuten!) ist die Folge und wenn man nicht ab und zu auf die Uhr blickt dämmerts draußen schon wieder.

Der Hammer an diesem Game ist der, daß es sowohl als Rennspiel auf Zeit, als auch als Fun Game, wenn man rein auf Trick-Jumps geht, fungiert. Ein Spielsystem also, das man nicht alle Tage sieht. Die Wermuthstropfen in diesem Game sind allerdings auch von beachtlicher Größe, fehlt doch ein Mehrspielermodus und wäre der Einbau von mehr als vier (eine versteckte Stage soll es ja geben!) Strecken ein zusätzliches Plus gewesen. Weiters fallen zahllose Grafikfehler unangenehm auf und deuten darauf hin, daß sich die Programmierer in diesem

Punkt etwas mehr Mühe hätten geben können. Nichtsdestotrotz kann Cool Boarders aus dem Hause UEP Systems als



rasanter und soundmäßig brillanter Zeitvertreib mit unglaublichem Motivationsfaktor bezeichnet werden.

Thomas Gehringer

COOL BOARDERS

GRAFIK	69 %
SOUND/MUSIK	95 %
SPASS	90 %
GAMEPLAY	90 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

89 %

HERSTELLER:

UEP SYSTEMS

TESTMUSTER:

SONY COMP. ENTERT.

GENRE:

0222-61051-0

RICHTPREIS:

RENNSIMULATION

SYSTEM:

CA. ÖS 799,-

PLAYSTATION (PAL)

Juan MONTES

Ein cooler Name, ein Aussehen wie ein Filmstar und einen der besten Jobs in der PlayStation Industrie: dieses Monat richten wir die Scheinwerfer auf Juan Montes, dem General Manager der Software Entwicklung bei Sony.

Juan's All Time Top Five Games:

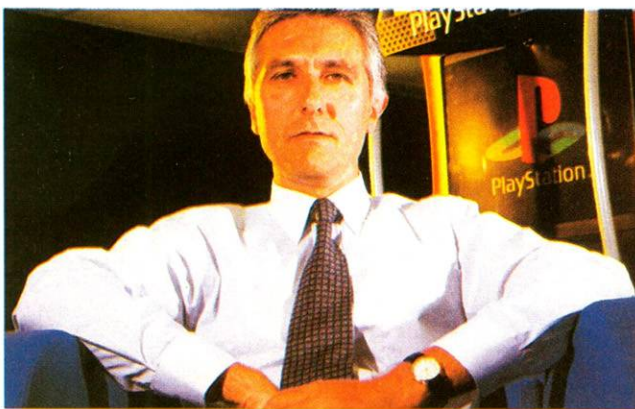
Formula 1

Total NBA

Ridge Racer/Ridge Racer Revolution

Doom

Tekken 2



Juan Montes ist ein cooler ausländischer Name, wo kommen Sie her und vor allem, wie kamen Sie nach England?

Ich wurde in Spanien geboren und kam ursprünglich mit einem 2 Jahresvertrag hierher. Raten Sie, was passierte. Sogar nach dem ersten Winter und warmen Bier fand ich es gut und jetzt - 20 Jahre später - bin ich noch immer da...

Worin besteht Ihre Rolle bei Sony?

Ich bin verantwortlich für die gesamte Spieleentwicklung für die PlayStation in Europa. Das betrifft interne Produkte wie Total NBA, Porsche Challenge etc. sowie die Akquisition und das Management von Spielen anderer Software-Häuser.

Glücklich damit? Was sind die Höhe- und was die Tiefpunkte?

Es bereitet mir Freude, die Entwicklung eines Spieles von der Konzeption bis zum finalen Produkt mitzuerleben. Auf der anderen Seite bin ich nicht sehr glücklich mit den vielen armseligen Spielen, die herausgebracht werden, den Konsumenten enttäuschen und auch der Industrie schaden.

An welchen Spielen haben Sie bereits gearbeitet und welches war Ihr Favorit?

Bis jetzt war mein Wirkungsbereich auf die Spiele, die SCEE entwickelt hat, beschränkt. Der Start war NBA 96, auf das ich sehr stolz bin. Unsere momentanen Projekte sind sehr gut, und gehen sogar viel weiter.

Was ist das beste PlayStation Game, mit dem Sie bisher zu tun hatten?

Dieses Spiel existiert noch immer in unseren Köpfen, wird im Moment diskutiert und feingeschliffen.

Im Moment arbeiten Sie an Porsche Challenge. Wie sehen Sie hier die Entwicklung?

Das Aussehen des Games und auch sein Control Optionen sind einzigartig. Das Finden von ShortCuts, die man anschauen kann oder nicht, je nachdem, wie man fährt, ist auch great.

An welchen anderen Spielen arbeiten Sie im Moment?

Wir beenden im Moment Total NBA 97, das sehr gut, ja sogar besser ist als sein Vorgänger. Wie es bei Fortsetzungen immer wieder vorkommt, haben wir nicht nur kosmetische Änderungen vorgenommen. Wir sind einen langen Weg gegangen, um dem Game ein neues Gesicht zu verpassen, die Animationen wurden mit Moves von Profi NBA Spielern angereichert, aktuelle Bilder für alle Spieler der League sind integriert worden und auch die Control Optionen wurden entscheidend verbessert. Ende März werden Sie es selbst sehen. Ein anderes Spiel, das wir zirka Mitte 97 veröffentlichen werden, ist Rapid Racer, ein herausragendes 60 Frames/Sec. Schnellboot Racing Game. Neben der Bewältigung von Kursen z.B. in Kanada, Grand Canyon, Alaska, Miami und anderen muß man auch lernen, das Kräftespiel der Powerboote zu beherrschen und sie durch die verschiedenen Wasser- und Meeresströmungen der einzelnen Level zu navigieren. Stellen Sie sich vor, Sie führen das Rennen an, werden von einem Gegner überholt und seine Bugwelle stört Ihr perfektes Boot- Handling empfindlich. Natürlich gibt es auch noch andere Spiel-Designs, an denen gearbeitet wird, aber drüber sollten wir uns ein anderes Mal unterhalten.

Und sind die gut?

Wären Sie es nicht, hätte ich ihre Entwicklung schon gestoppt.

Gibt es andere Neuigkeiten für die Zukunft?

Wir haben uns ein großes Fachwissen auf dem Sektor der Sport- und Racinggames erworben und planen auch, diese Technologien weiterzuentwickeln und auch in der Zukunft zu verwenden. Zusätzlich haben wir starke Konzepte für andere Genres die wir zu „Third Generation“ PlayStation Games entwickeln werden. Ausserdem wird kein Titel unserer Zukunftsprojekte mit einer „2“ enden. Es gibt zu viele Fortsetzungen, die nur den Erfolg des ersten Teils ausnützen wollen.

Wir wollen uns auf innovative Spiele konzentrieren.

Was denken Sie über den momentanen Zustand der Games Industrie und, im besonderen, über den PlayStation Markt?

Ich denke, das die PlayStation neues Leben in die Games Industrie gebracht hat, ursprünglich mit der Umsetzung der klassischen Spielhallenhits wie Ridge Racer und Tekken für den Heimgebrauch. Auf der anderen Seite aber wurde auch Software Entwicklern ermöglicht, Games zu entwickeln, die auf anderen Konsolen noch nie zu sehen waren. Es gibt viele Games, die die Latte für Technologie und Entwicklung immer höher legen und dadurch das Ansehen der Games Industrie im weiteren Entertainment Bereich sehr erhöhen. Unsere Herausforderung ist es, diese Entwicklung fortzusetzen und die PlayStation in ihrer Führungsposition zu halten.

Was erhoffen Sie sich für die Zukunft der PlayStation?

Daß die Industrie weiterhin Spiele wie WipE-out, Formel 1, Crash Bandicoot, Tekken2 oder Tomb Raider entwickelt. Denn genau diese Spiele beweisen, daß die PlayStation die beste Konsole am Markt ist. Ich bin überzeugt, das diese Maschine im technischen Bereich noch lange nicht ausgereizt ist.

Auf welche Titel freuen Sie sich am meisten?

Unter anderen Final Fantasy VII, das neue Formel 1 und Rapid Racer.

Spielen Sie eigentlich gerne oder ist es nur ein „Job“ für Sie?

Wenn es die Zeit erlaubt, spiele ich sehr gerne Games, sowohl in Spielhallen als auch zu Hause.

Was war das allererste Spiel, das Sie gespielt haben?

Crocker am Acorn.

Ein letztes Wort für Sega und Nintendo?

Hasta la vista, amigos!

(PlayStation Magazin Nr.16

Übersetzung: Michael Hödl SCEE)

SONY ruft - ALLE kommen !



**Der Vater des Erfolges,
Mister PlayStation.**

Thomas Ernst(li)

Foto: J. Hrebicek

lersdorf zum Thema Total NBA 97 und je ein Inlineskater und Skateboarder der österreichischen und internationalen Spitzenklasse zum Thema Teil 2 von Extrem Games diente. Weiters wurden Games wie Destruction Derby 2, Porsche Challenge, Cool Boarders oder

Am 13. Februar war es soweit und Sony Computer Entertainment lud zum großen Tanz in die heiligen Räume der österreichischen Lotterien in Wien Landstraße. Es sollte eine große Präsentation neuer PlayStation Games werden und ein Rückblick auf erfolgreiche Monate.

Wenn Sony ruft, dann sollte auch die gesamte Branche erscheinen und so war es denn auch, denn kaum jemand fehlte. Von Heinz Alt (Electronic Land) über Charles Sperl (Libro) und Walter Müller samt Gattin (gleichnamiger Videospiele-Shop in Wien 11) bis hin zu Claudia Fuchs und Hannes Edl (Power Play) war alles vertreten, was Rang und Namen hat.

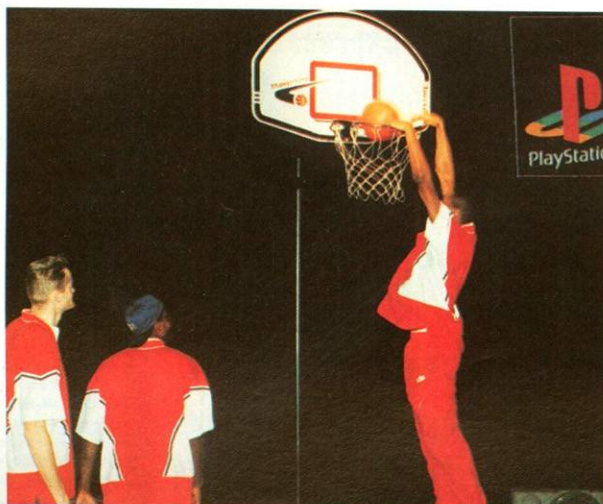
Selbstverständlich kam auch die Tages- und Fachpresse, wobei der

GAMEexpress natürlich nicht fehlen durfte. Beginnend mit einem ausgedehnten Small Talk wuchs die Stimmung dann gegen 21.30 Uhr beinahe unerträglich an, denn jeder war gespannt, was sich die Sony Leute diesmal wohl hatten einfallen lassen.

Dann ging die Tür auf und wir wurden in einen Saal geführt, der in weiterer Folge den Actions dreier Basketballer vom österreichischen Meister Möl-

Die beeindruckende Show der Stars aus Möllersdorf

Foto: J. Hrebicek



Inlineskaten und skateboarden vom Feinsten!

Foto: J. Hrebicek

Punkte waren leider Nebensache und so mußte ich mich mit einer Zeit so um 1.20.00 begnügen. Hätte nie gedacht, daß das reicht. Doch es genügte und ich hatte doch wirklich ein Snowboard gewonnen.

Ich und ein Snowboard, das ist, wie wenn man einer Kuh das Tauchen beibringen wollte. Aber ich habe mir geschworen, es zumindest zu versuchen und sei es in einem speziell ausgepolsterten Overall.

Alles in allem ein Abend, der sowohl informativ als auch lustig und interessant war, denn man hat sich wieder einmal branchenintern getroffen, gefachsimpelt und sich amüsiert. Bravo Sony!

Thomas Gehringer

ab März
am Kiosk

4/97

CRUSH, KILL & DESTROY

Der neue Hammer von Electronic Arts

LUFIA

Ein neues Rollenspiel auf dem S-NES

NINTENDO 64

Star Wars, Shadow of the Empire



SATURN

BUG TOO

PLAYSTATION

2 Extreme

DROWNED GOD

Ein Adventure mit E.T.'s

Das Game-Express Super Abo

Ja, ich bestelle ein Jahresabo des Magazins Game Express zum Preis von öS 150,--/Jahr. Abos aus Deutschland nur gegen Vorauskassa. DM 62,--/Jahr (inkl. Versandkosten) auf folgendes

Konto:

Raiffeisen Bank Wien BLZ: 32900 Konto Nr: 308 7904006

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

Medieninhaber und Verleger:

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

Redaktion, Layout: Ing. Heinz Strobel

Anzeigenverkauf: In- und Ausland, Thomas Gehringer

Verlagssitz:

A-2842 Edlitz, Schneeweißhof 89

Wiener Stadtbüro:

A-1100 Wien, Laxenburger Straße 42/15,

Tel.: 0043-1-603 53 351 Fax: 0043-1-603 53 354

Erscheinungsweise: 10x/Jahr

Repro+Belichtung: GEFA-MONT

Wien 1210, Tel.: 0222/271 49 49

Druck: Eugen Ketterl GesmbH, Wien 1180

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

Für den Inhalt der Anzeigen haftet ausschließlich der Inserent.

Eine Prüfung unsererseits erfolgt nicht und es besteht auch keine

Haftung, Druckfehler vorbehalten. Namentlich gekennzeichnete

Gastbeiträge spiegeln nicht unbedingt die Meinung der Redaktion

wieder. Alle Markennamen sind eingetragene Markenzeichen

des jw. Herstellers.

Über Gewinnspiele im Game Express kann kein Schriftverkehr

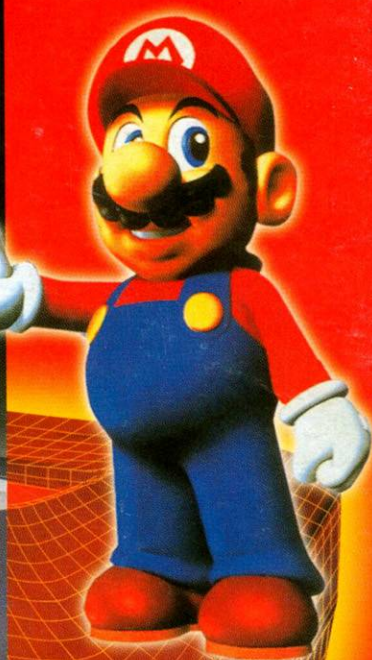
geführt werden, die Ziehungen erfolgen unter Ausschluss des

Rechtsweges, die Gewinner werden schriftlich verständigt.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA™
SEGA RALLY
 CHAMPIONSHIP
PC
 INTERNATIONAL RALLY
 TM



Willkommen in der ZUKUNFT



1 Das N64

Erlebe unübertroffene
64-Bit Graphiken und
Sound in CD-Qualität!

2 Der Joystick

Erreiche mit dem
neuen Analog-
Control-Stick noch
nie dagewesene
Spielgenauigkeit!

3 Die Spiele

Atemberaubende
Bewegungsfreiheit
in 3-dimensionalen
Räumen erwartet
Dich!

NINTENDO 64



PILOT WINGS 64



SUPER MARIO 64



STAR WARS 64



NUR DER OFFIZIELLE NINTENDO
CLUB BIETET DIR DIE MEGASTARKEN
VORTEILE, DIE DU DIR NICHT
ENTGEHEN LASSEN DARFST:



DAS CLUB
NINTENDO-
MAGAZIN



DIE
NINTENDO
CLUB-KARTE



DER
LIMITIERTE
MARIO-PIN

☐ Ja, ich möchte Mitglied
im Club Nintendo werden!
Bitte sendet mir nähere Infos!

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

KUPON AN NINTENDO CLUB BÜRO, POSTFACH 83, A-5027 SALZBURG