

Das österreichische

Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

GAME

xpress

öS	20,-
DM	4,-
SFR	4,-
Lux.Fr.	90,-

BLASTCORPS

Das ultimative N64 Game

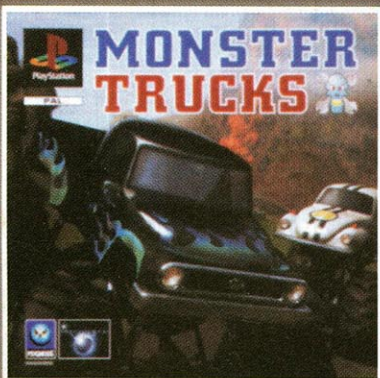
SHINY THE HOLY ARK

Komplettlösung für SATURN

PRO PINBALL

Nie war Flippeln schöner

PC PC SATURN SATURN PLAYSTATION NINTENDO 64



- HOTLINE: 0450 199 000 500 -
 Ein Anruf unter dieser Nummer kostet von 8.-18. 058.-/Min. außerhalb dieser Zeit 056.-/Min.
 internet: <http://www.sonymusic.at/playstation>

FORGET THE REST!

Über 250 Sony PlayStation Games zeigen Wirkung.
Die Phänomene nehmen zu.



SONY
PlayStation™

schon um öS **1.990,-**



Unterschätzen Sie nie die Kraft einer Sony PlayStation.

ES GIBT NOCH HELDEN:

FLOYD EUCH! DIE RETTUNG IST NAHE.

F
L
O
Y
D

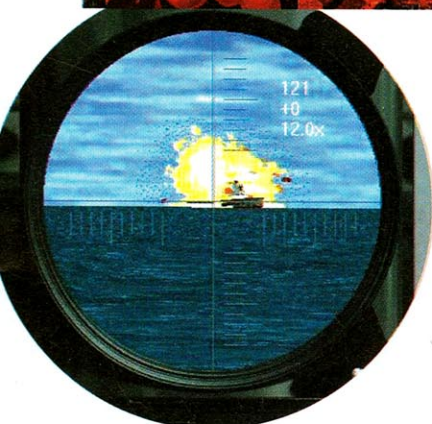


adventure soft

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.de>



Wir sind voll drinnen im altbekannten und von allen Seiten der Branche gefürchteten Sommerloch. Die Spielproduzenten basteln emsig an den Produkten des Herbstes reiben sich die Hände, wenn sie an Weihnachten denken. Aber wer denkt an die User, die in den Sommermonaten verzweifelt die Regale der Händler nach innovativen und neuen Games durchstöbern und nur überaus selten fündig werden? Welche wirklich guten Games sind denn in diesem Sommer erschienen und mit welchen können wir noch rechnen? Nun, viel Gutes ist da nicht wirklich auf den Markt gekommen, die wahren Hammergames kann man an einer Hand abzählen. Einerseits war das Pandemonium aus dem Hause Crystal Dynamics, das sich zum besten Jump'n Run seit Rayman auf dem PC entwickelt hat und auch eine Riesenschar an Gamblern in seinen Bann gezogen hat. Dann gab es da noch den Dunkeln Keeper, das letzte Werk von Peter Molyneux für Bullfrog, Formel 1 aus der Schmiede von Psygnosis, den Industrie Giganten, einem österreichischen Produkt (JoWood) und Ecstatica 2, welches auch nicht von schlechten Eltern ist. Dann allerdings beginnt sich schon die große Leere über die Spielbranche im Bereich des PCs auszubreiten. Klar, da gab's die großen Ankündigungen in Richtung Dark Reign von Activision (kommt nach letzten Meldungen erst im Oktober!) oder Constructor, die sich alle noch mehr oder weniger Zeit lassen.

Die Konsolen-User wurden und werden da schon mehr verwöhnt, denn in diesem Bereich erscheinen doch regelmäßig - und das auch im Sommer - Topspiele in beinahe jedem Genre. Ob man sich nun die PlayStation ansieht, die sich nunmehr mit Games wie V-Rally (infogrames), Ray Tracers (Taito) oder International Super Star Soccer Pro (Konami) füttern lässt, oder auch den N 64, der langsam aber sicher auch mit der Quantität seiner Games stark anzieht und Spitzengames wie International Superstar Soccer 64, Mortal Kombat Trilogy oder auch Mario Kart 64 zu Topsellern werden lässt. Einzig die mittlerweile in unserem Lande zu einer Kaffeerunde zusammengeschrumpfte Gilde der Sega Saturn-Liebhaber kommen und kommen nicht so richtig auf ihre Kosten. Im Sommer diesen Jahres (wenn man von der Meteorologie her überhaupt von einem solchen sprechen kann) gab es lediglich zwei Games, die man positiv hervorheben kann (wieviele waren es eigentlich wirklich?), nämlich Pandemonium (PC-Umsetzung von Crystal Dynamics) und Shining the Holy Ark (Sega-eigenes Produkt). Nicht wirklich viel, aber man gibt sich auch damit zufrieden. Die Frage ist nur, wie lange noch.

Was aber kommt nach dem Sommerloch, welche Games werden in den nächsten Monaten erscheinen? Ab der Septemberausgabe werden wir regelmäßige Short-Previews veröffentlichen, die als Information für den Leser und auch für den Fachhändler dienen sollen, die einen Leitfaden durch die nächsten Monate darstellen werden. Es wird zu jedem relevanten Game (selbstverständlich wieder auf allen Systemen) einen Screenshot geben, eine Genrezuordnung, den Hersteller und das bis dato bekannte Releasedatum. So kann sich jedermann ein Bild von der Branche machen, sich ausmalen, welches Game für ihn von Interesse ist. Wir kommen mit dieser Neuerung einer Flut von Anregungen nach, die uns in den letzten Wochen und Monaten erreicht haben und binden diese, wie bereits erwähnt, in die September-Ausgabe ein. Diese Nummer wird eine ganz besondere für die gesamte österreichische Spielbranche werden, gibt es den GAMEexpress dann doch bereits ganze drei Jahre! Was 1994 kaum jemand für möglich gehalten hätte wird in knapp 1 Monat Wirklichkeit! Bis dahin wünscht Euch viel Spaß

.....das **GAME**express Team

Thomas Gehringer

Ing. Heinz Strobel

INHALT

BERICHTE

ABC NEWS08

Heiße News für Spieler

N 64 NEWS32

Was gibt es demnächst auf dem N64

SONY NEWS40

Neues Futter für die Playstation

PC-GAMES

WORLDWIDE

SOCCER 9809

Segas neuer Hammer

688-i AATTACK SUB .10

Tach unter und kämpfe

DUNDEE FOOTBALL .12

Schlappes Fußballspiel

CAPITALISM PLUS14

Startegie vom feinsten?

ECSTATICA II16

Super Grafik, harte Action

INDEPENDENCE DAY .18

Nun auch für PC

X-COM20

Apokalypse pur

PROPINBALL24

Wie ein echter Flipper

TIPS & TRICKS SPECIAL

TIPS & TRICKS ... ab 26

Komplettlösung für SHINING
THE HOLY ARK
und vieles mehr

SONSTIGES

EDITORIAL5

VORSCHAU50

IMPRESSUM50

LERNEN

ROUTENPLANER26

Wie komme ich wohin

PAYUTA UND DER

EISGOTT28

Ein Abenteuer ab 4 Jahren

COMPUGOTCHI30

Nun auch auf dem PC

29000 CLIPARTS31

Wenn das nicht reicht

KONSOLEN

N64

BLAST CORPS34

Unglaublich toll

S-NES

LUKY LUKE38

I am a lonesome Cowboy...

PLAYSTATION

TRASH IT42

Räume auf dem Müllplatz auf

SWAGMAN43

Alpträume in der Nacht

SUPER TURBO

PUZZLE FIGHTER II ...44

Eine Art Tetris mit Kämpfen

PANZER GENERAL 2 .45

Nun auch für die Playstation

PSYCHIC FORCE46

Kämpfe werden nun in 3D ausgeführt





Comin' soon!



FORMEL 1 97



Ab 26.9.'97 im Handel!
Präsentation und Competition
vom 10.9.-14.9.
anlässlich der HIT 97,
Messegelände Wien 2, Halle 20

SONY



HOTLINE: 0450 199 000 500 -

internet: <http://www.sonymusic.at/playstation>





WARCRAFT II
Nieder mit den Orks
ab 30. August im Handel
Richtpreis öS 799,-



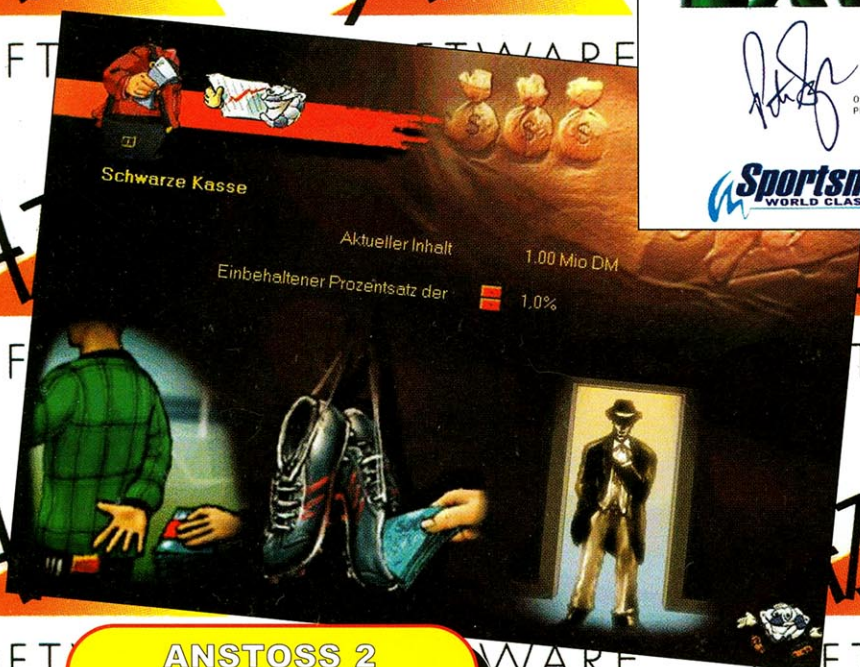
SAMPRAS EXTREME TENNIS™

OFFICIALLY LICENSED BY
PETE SAMPRAS

Sportsmaster
WORLD CLASS PLAYERS



**PETE SAMPRAS
Extreme Tennis**
Die Nummer 1 zeigt, wie es geht
bereits im Handel
Richtpreis öS 599,-



ANSTOSS 2
Fußballgame der Extraklasse
ab 14. August im Handel
Richtpreis öS 699,-

INKUBATION

Blue Byte hat mit seiner Heli-Simulation für Aufregung gesorgt. Doch nun bringt die Firma ein Game auf den Markt, welches sicherlich, wenn nicht entschärft, auf dem Tisch der deutschen Bundesprüfstelle landen wird.

Inkubation ist ein Taktisches Aktionspiel, bei dem Du Deine Truppen durch sehr gut gemachte Leveln jagst, um die Bosen Außerirdischen zu vernichten. Da bleibt kein Auge trocken und kein Laser kühl. Fetziges Musik und sehr gute Grafik gepaart mit taktischen versprechen ein sehr gutes Game welches ab 15. Oktober im Handel sein wird.



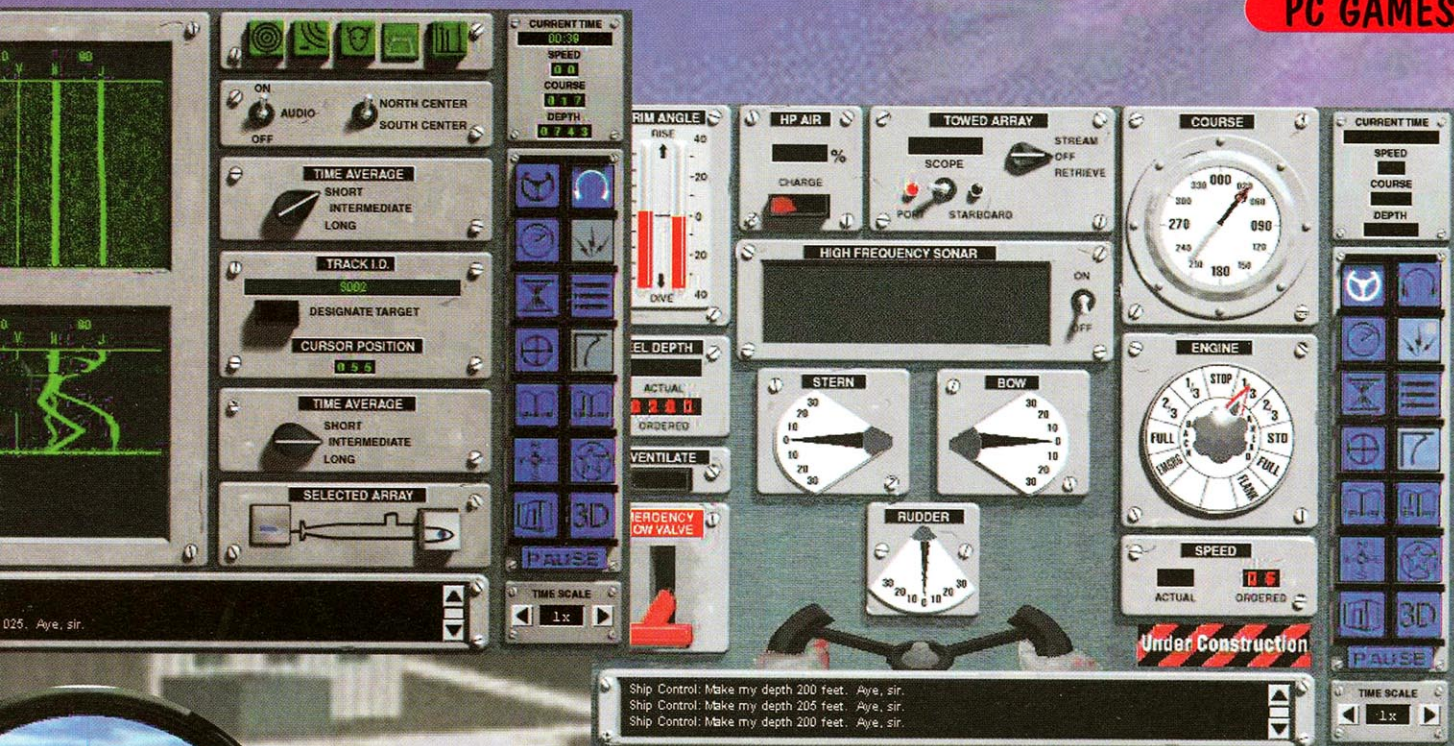
688-1

HUNTER KILLER



Es gab ja schon einige U-Boot Simulationen auf dem PC zu beäugen, aber mit dem 688(1) Hunter Killer ist nun ein wirklich tolles Programm auf den Markt gekommen.

Damals, als es noch keinen wirklichen PC gab und man sich seine Zeit mit C64 und AMIGA vertrieb, gab es tolle U-Boot Simulationen, die im Zeitraum des zweiten Weltkriegs angesiedelt waren. Die Grafik war einfach, aber gut, das Feeling war die damals noch scheinbar größere Phantasie auch sehr gut. Das letzte gute Programm für den PC war "Silent Hunter". Doch auch dabei war der Kampf mit den Torpedos beschränkt und man konnte eventuell beschädigte Schiffe noch mit einer Bordkanone den Garaus machen. Nun ist die Technik aber nicht stehen geblieben.



Heute bekämpft man U-Boote mit Wasserbomben und Torpedos. Mienen werden in U-fahrten ausgelegt, um U-Boote am Eindringen in eigene Gewässer zu hindern. Hubschrauber machen dem U-Boot Kommandanten das Leben mehr als schwer.

Janes's Combat Simulation hat sich bereits, als Lieferant für das Militär, auf dem Sektor der taktischen Simulationen einen Namen gemacht. Und nun kommt unter der Schirmherrschaft dieser Firma die U-Boot Simulation 688(I) Hunter Killer auf dem Markt. Dieses Programm zeichnet sich durch enorm hohe Detailreue in jeder Hinsicht aus. Fangen wir einmal mit der Technik an. Alles, was es heute auf einem zu bewundern gibt, wird Dir auf dem PC auch geboten. EMS-Radar, Sonar, Schleppsonar, Aktives Radar, Tomahawk Raketen, Harpoon's, ADCAP und noch vieles mehr tummelt sich nun auf Deinem Schirm. Um diese Dinge auch zu beherrschen, mußt Du Dir das außergewöhnlich gute Handbuch zu Gemüte führen. Es ist zwar für Anfänger nicht ganz einfach all diese Dinge sofort zu behirnen, aber mit etwas Mühe und der Unterstützung durch die spieleigenen Lernmissionen, fällt es Dir bestimmt nicht schwer nach ca. 5-7 Missionen voll in das Geschehen einzugreifen. Die gra-

fische Umsetzung der genannten Dinge ist auch gut gemacht. Du erhältst zwar keine gerenderten Schiffe oder U-Boote vorgesetzt, aber die Grafik ist dafür ausreichend sauber und sehr Detailreich. Besonders schön ist die 3D-Ansicht. Hier kannst Du alle im Spiel erkannten Objekte mit vollem 720° Turns bewundern. Sogar die Tomahawks und die Torpedos kannst Du bis zum Einschlag verfolgen. Falls Du technische Fragen hast, steht Dir jederzeit ein kleines Kompendium zur Verfügung. Da gibt's Fotos und kleine Videofilme zur Erklärung vorgesetzt. Der Sound dieses Games ist natürlich etwas zurückhaltend, aber trotzdem recht gut. Besonders dieses PING, wenn Dich ein Schiff oder U-Boot mittels aktivem Radar aufgespürt hat geht Dir bestimmt Durch alle Knochen. Das Interessante (und vor allem realistische) an dem Spiel ist, daß wie in Wirklichkeit fast kein Seerohr mehr eingesetzt wird, da die ersten Kontakte auf sehr große Distanzen stattfinden. Natürlich werfen Feindliche Hubschrauber aus einer größeren Entfernung Torpedos ins Wasser, welche Dich dann mittels Sonar oder Radar aufspüren. Mir ist es einmal gelungen, ohne einen Feind mit dem Periskop erspäht zu haben, versenkt zu werden. Eine echte Tragödie sag ich Dir. Toll wird das Spiel aber, wenn Du es mittel Netzwerk oder über Modem mit anderen Spielst. Da bleibt kein Auge trocken.

Um feindlichen Schiffen oder U-Booten zu entkommen, mußt Du manchmal auch die Thermischen Schichten im Meer (Sprungschichten) ausnützen. Da an dieser Tiefengrenze Radar- und Sonarwellen anders reflektiert werden und Du dadurch für Deine Feinde fast unsichtbar wirst. Dies alles und noch ein paar nette Sachen wirst Du in diesem sehr Stimmungsvollen Spiel erleben. Trotz umwerfender Technik ist dieses Game, durch ein nahezu perfektes Handbuch auch für den Laien leicht erlern- und spielbar geblieben. Hut ab vor JANES.

Heinz Strobel

688-I HUNTER KILLER

GRAFIK		84 %
SOUND/MUSIK		73 %
SPIELBARKEIT		88 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		84 %
HANDBUCH		100 %
GEWALTFREIHEIT		64 %

GESAMTNOTE:

83 %

HERSTELLER:

JANES

TESTMUSTER:

ABC

GENRE:

U-BOOT SIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

>P90 (166), 16(32)MB

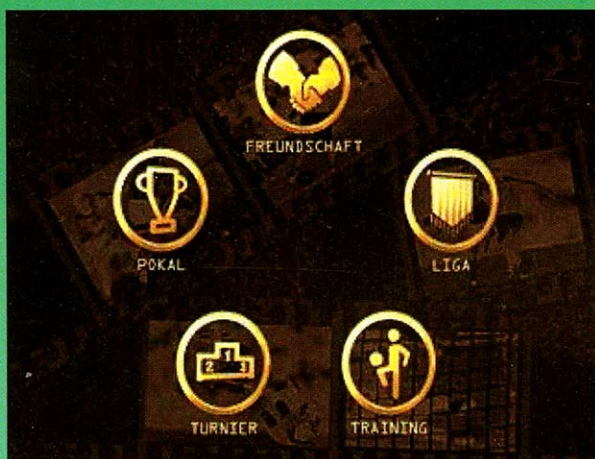
RAM, 12(95) MB FESTPLATTE + 100MB AUSLAGE-

RUNG, 4X (6X) CD, SVGA (MIT 2MB VRAM), WIN95,

SOUNDBL. KOMP., MAUS, DIRECT X SOUND+VIDEO

SEAN DUNDEE

World Club Football



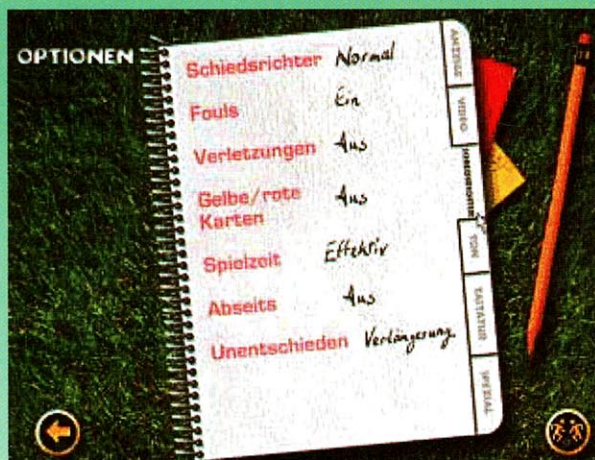
Wann geben weltbekannte Fußballer ihre Namen für ein Game her? Nur dann, wenn es wirklich vom Allerfeinsten ist und die Spielbarkeit nichts zu wünschen übrig läßt? Mal sehen, ob dies bei Sean Dundee ebenso von statten gegangen ist.

Der erste Eindruck dieses Games kann nicht wirklich überzeugen, zu schlicht ist die Grafik, zu unspektakulär die Kamerapositionen, wenn man mit FIFA Soccer vergleicht. Außerdem kommt der Spieler mit sage und schreibe 2 Tasten zur Steuerung seiner Spieler aus. Dieser Umstand verhilft zwar Einsteigern zu schnellem und andauerndem Spielspaß, abgebrühte Gambler dieses Genres allerdings vermissen

eine komplexerer Steuerung. Und doch kann dieses einfach zu bedienende Spiel aus dem Hause UBI Soft einige sehr wichtige Pluspunkte für sich verbuchen, verhalten sich die Spieler doch logisch (was man bei Gott nicht von allen Games sagen kann) und auch der Tormann agiert professionell und bietet seinen Vordermännern den nötigen Rückhalt.

Gerade die grafische Schlichtheit von Sean Dundee's World Club Football macht das Spielen auf älteren Rechnern möglich und auch die anfangs kritisierte Kameraführung entpuppt sich im weiteren Spielverlauf als unauffälliges, aber durchaus im Sinne des Spielers agierendes Feature, das immer den richtigen Spielfeldauschnitt zeigt, ohne die Winkel sinnlos zu verändern. Daß man bei diesem Game natürlich auch Meisterschaft und Pokal spielen kann, das sei nur am Rande erwähnt, die Möglichkeit Bewerbe nach eigenen Regeln zu spielen, hat mich allerdings sehr positiv überrascht.

Thomas Gehringer



SEAN DUNDEE FOOTBALL

GRAFIK	56 %
SOUND/MUSIK	73 %
SPIELBARKEIT	82 %
MOTIVATION	85 %
STEUERUNG	83 %
HANDBUCH	80 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

80%

HERSTELLER:

UBI-SOFT

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-50050

GENRE:

FUßBALL SIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 799,-

HARDWARE:

PENTIUM 90, MIND.8MB RAM, 33 MB FESTPLATTE, 2X CD, VGA, DOS 5.0 OD. HÖHER, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

Schnelle 3-D-Darstellung
mit detaillierten Texturen

Brillante Grafik im Manga-Stil

Packendes Gameplay ohne
Ruhepause

Einfache, variantenreiche
Bedienung

5 Hubschrauber und
5 Helden mit
unterschiedlichen Merkmalen

22 abwechslungsreiche,
grafisch völlig
unterschiedliche Missionen

5 HELIS - 5 COPS - 22 MISSIONEN -
1 AUFTRAG: ALLES ZERSTÖREN
FLY & FIRE - ACTION FÜR WINDOWS 95

HELI COPS



CD ROM 76896 42463 2

BMG goes Internet: <http://www.bmginteractive.de>

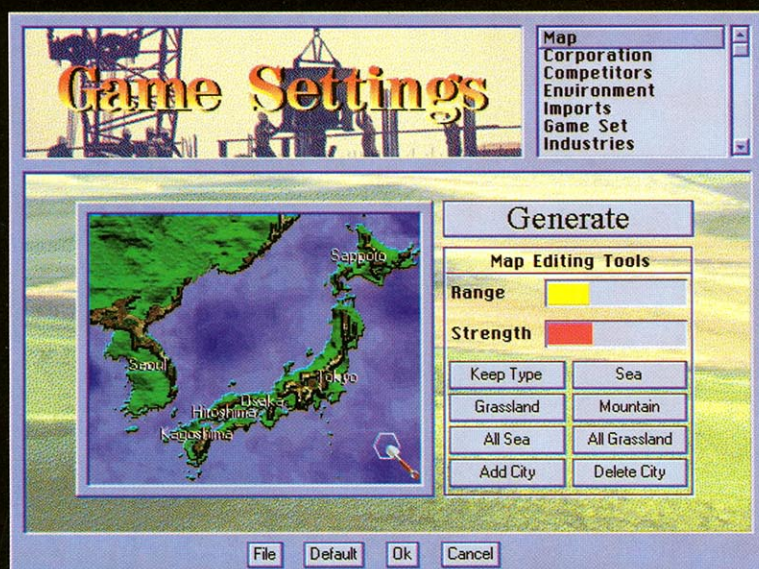
BMG
INTERACTIVE

7th LEVEL.

CAPITALISM

©1995,96 Trevor Chan & Enlight Software. All Rights Reserved

Plus



Kaum 1 ½ Jahre ist es her als Interactive Magic das Game "Capitalism" auf den Markt brachte, welches eine ganze Reihe von Wirtschaftssimulanten begeisterte. Nun ist es Zeit für die Plus-Variante.

Natürlich gibt es bei diesem Spiel auch wieder nur ein Ziel, wenn auch viele Möglichkeiten es zu erreichen. Geld zu scheffeln und das durch die Produktion und den Verkauf von Gütern. Man kann sich nunmehr

auf die reine Produktion der Roh-

stoffe konzentrieren, oder aber auch durch den Verkauf der daraus entstandenen Gütern das entsprechende Moos einsacken. Das Spielprinzip und die Aufmachung bleibt gleich, egal welche Variante der Spieler wählt, immer wird das Unternehmen in neun Quadranten am Schirm dargestellt, die dann in entsprechender Art und Weise mit Verkaufs- und Produktionseinheiten gefüllt werden können. Leider wird der Transport der Güter bzw. Rohstoffe von A nach





B nicht wie bei "Der Industrie Gigant" grafisch dargestellt. Und da kommen wir schon zu der großen Schwachstelle dieses Games: der Grafik. Überall bietet sie zwar die notwendigen Features, läßt aber rein vom Gesamteindruck her beim Spieler nicht wirkliche Freude aufkommen. Trotzdem hat Interactive Magic sich in puncto zu-

sätzlicher Features einiges einfallen lassen, so können beispielsweise Produkte, die es auf dem Markt noch gar nicht gibt hergestellt werden, was einen gewissen Risikofaktor in Bezug auf den finanziellen Erfolg bzw. Mißerfolg mit sich zieht. Capitalism Plus ist mit Sicherheit nicht das innovativste und grafisch ausgereifteste Produkt, kann aber durch seine un-

geheure Spieltiefe mit einem nicht zu verachtenden Suchtfaktor aufwarten, wenn es auch aufgrund seines trockenen Aufbaus bei manchen Spielern in kurzer Zeit Lähmungserscheinungen im Nervenbereich hervorrufen könnte. Ob die wenigen Features, die im Vergleich zum derzeit sehr günstigen Original eingebaut wurden, ein Vollpreisspiel rechtfertigen?

Gerald Amon



CAPITALISM PLUS

GRAFIK	56 %
SOUND/MUSIK	61 %
SPIELBARKEIT	72 %
MOTIVATION	80 %
STEUERUNG	70 %
HANDBUCH	71 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

73 %

HERSTELLER:

INTERACTIVE MAGIC

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

WIRTSCHAFTSSIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 649,-

HARDWARE:

> 386DX/33, 4MB RAM(DOS5.0), 8MB RAM (WIN95),
> 40 MB FESTPLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, DOS 5.0,
SOUNDBL. KOMP., MAUS



ECST



ECSTATICA II

Alles dreht sich, wie sooft im Leben, um eine schöne Frau. Ihr Name ist Ecstatica und sie wird zu Beginn des Spiels von unserem Helden aus den Klauen schrecklicher Dämonen befreit. Und doch währt das Glück nicht lange.

Denn kaum ist die Befreiungsaktion der Schönen geglückt, schlägt das Schicksal mit all seiner Härte und Grausamkeit erneut zu. Ecstatica wird erneut entführt und der Held dieses Spiels findet sich zwischen leblosen Körpern und gräßlichen Monstern wieder, die es alle nur auf sein Leben abgesehen haben. Also heißt es kämpfen, kämpfen und nochmals kämpfen, denn nur so und durch das Zusammensetzen der sieben Teile des magischen Siegels kann der Spieler erfolgreich sein. Die Überlebenschancen sind allerdings nur für diejenigen vorhanden, die ähnlich wie bei Tomb Raider sehr schnell agieren und reagieren können, die mit Herz und Hirn bei der Sache sind und die Stärke der Gegner auch richtig einzuschätzen wissen. Der Umstand, daß der Held immer nur eine Waffe benutzen kann, bedingt, daß man beim richtigen Gegner auch die entsprechende Waffe einsetzen muß, denn so manches Getier reagiert auf Fußtritte mehr als auf die Schläge mit dem Schwert.

Die Gegner zeigen die unterschiedlichsten Angriffsmuster, denn von der unglaublich schnellen Spinne bis hin zum Goblin, der einem mit der Keule eins überbraten möchte, ist so ziemlich die ganze Palette an besorgniserregenden Kreaturen vorhanden. Wird die Spielfigur getroffen, so taumelt er oder stürzt im

schlimmsten Fall über einen Abhang. Selbstverständlich hat der Spieler bei Ecstatica 2 nicht nur mit Bösewichten aller Rassen und Klassen zu tun, sondern muß sich auch mit Problemen bei der Überwindung von Abgründen, tückischen Fallen und hinterlistig angelegten Türen herumschlagen. Gott sei Dank liegen im Verlauf des Spieles jede Menge Waffen in der Gegend herum und so hat man es nicht allzu schwer, sich mit einer Axt, einem Säbel oder einem Schwert auszustatten.

Das Spiel vermittelt einen so aggressiven und jederzeit tödlichen Eindruck, so daß man immer mit wachem Auge durch die Landschaften hirscht und man zu jedem Zeitpunkt mit einem heimtückischen Angriff auf sein Leben rechnet. Hier wiederum ist es überaus positiv, daß die Spielfigur eine ganze Reihe an "Specialmoves", wie Rundumschlag oder Salto rückwärts beherrscht, daß er schwimmen und springen kann.

Sollte sich ein Gegner mal mit den brutalen körpereigenen Kräften nicht das Leben nehmen lassen, so gibt es als Alternativvernichtungsmethode die Magie. Bekanntlich kann man aber nur nach der Aufnahme von Mana zaubern (alte Magierweisheit), welches man durch die Verwendung von Schriftrollen (werden durch den Tod so mancher Monster hinterlassen) inhalieren kann.

Geht man vom ersten Teil des Action-Adventures aus der Feder des bekannten Mannes Andrew Spencer aus, in dem es ungeheuer schwierig war, die Gegner zu vernichten, weil sie einem die Fresse poliert hatten, bevor man noch "Muh" sagen konnte, so hat sich in der

Fortsetzung schon sehr vieles verbessert. Viel schneller gehen die eigenen Attacken von statten und auch die Animation und die Vielfalt der Gegner hat stark an Qualität gewonnen. Auch wenn die Kameraumschaltungen in den Bewegungen auch in diesem Spiel sehr gewöhnungsbedürftig sind und das Stierln im Inventory manchmal ein wenig lähmend ist, kann man doch Ecstatica zwei als eine gelungene Fortsetzung eines sehr erfolgreichen ersten Teils bezeichnen. Denn alleine das mittelalterliche Szenario und die Stimmung, die in diesem Game verbreitet wird, kann für Wochen und Monate fesseln. Und weil der Schwierigkeitsgrad trotzdem sehr hoch ist, wird man diese Zeit auch brauchen, um den Spielhelden durch alle Winkel der einzelnen Stages geführt zu haben.

Thomas Gehringer

ECSTATICA II

GRAFIK		91 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPIELBARKEIT		82 %
MOTIVATION		93 %
STEUERUNG		89 %
HANDBUCH		86 %
GEWALTFREIHEIT		49 %

GESAMTNOTE:

83%

HERSTELLER:

PSYGNOSIS

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

ACTION ADVENTURE

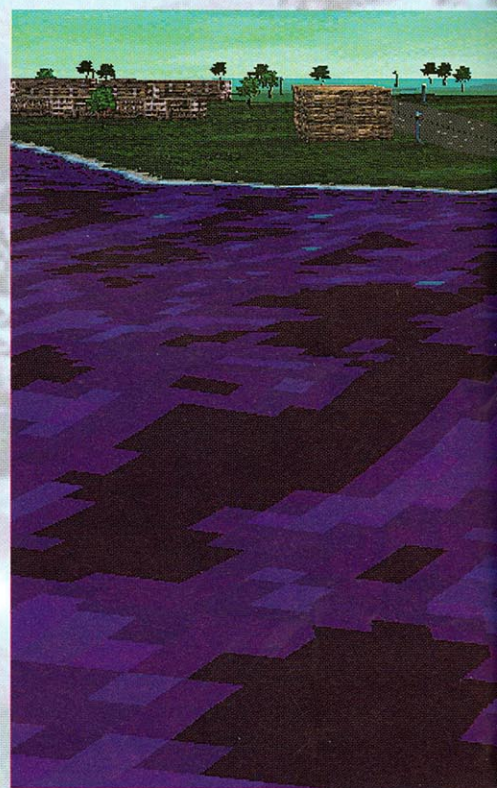
RICHTPREIS:

CA. ÖS 599,-

HARDWARE:

P133, 16MB RAM, >40 MB FESTPLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, DOS 6.0, SOUNDBL. KOMP., MAUS

INDEPENDEN



Der Film, der Millionen in die Kinos gelockt hat, ist bereits Schnee von gestern und so hat sich Fox Interactive in Zusammenarbeit mit Radical Entertainment daran gemacht, ein Game á la Afterburner zu kreieren.

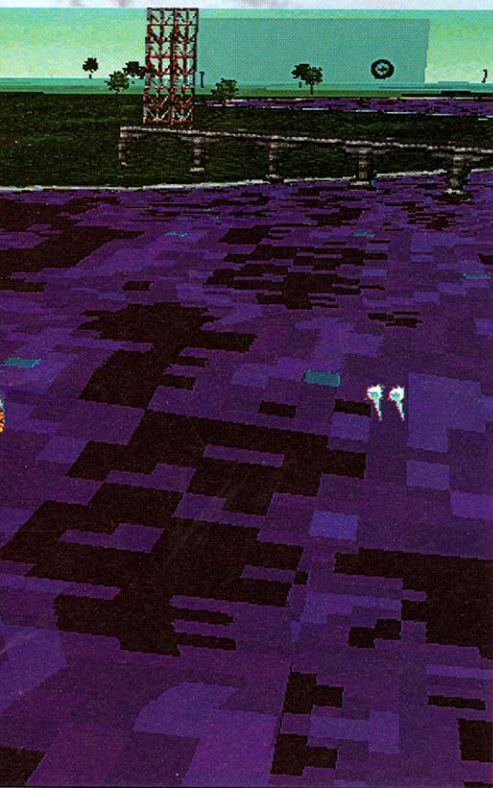


Nun ist es bei Spielen, die Filmlicenzen voraussetzen, meist so, daß am Schluß relativ wenig Budget für die Programmierer und Spieledesigner übrigbleibt. Bei Independence Day kommt noch die extrem kurze Entwicklungszeit hinzu, was dem Gesamteindruck des Games nicht wirklich dienlich war.

Gott sei Dank hat man sich im Hause Fox/Radical mit der Möglichkeit, sich in den insgesamt acht Levels frei bewegen zu können, vor dem absoluten Flop gerettet.

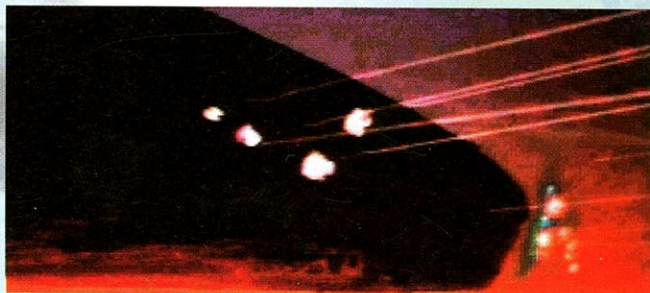
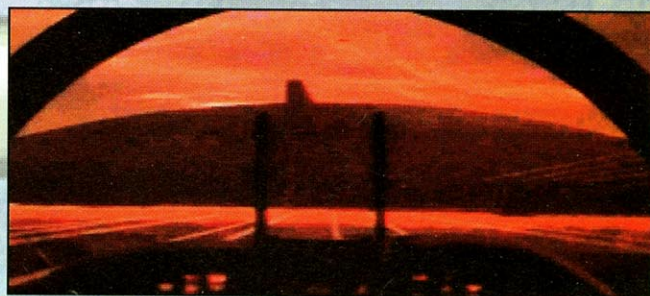
Spieler, die sich mit purer Action ohne viel Strategie oder Taktik zufrieden ge-

INDEPENDENCE DAY



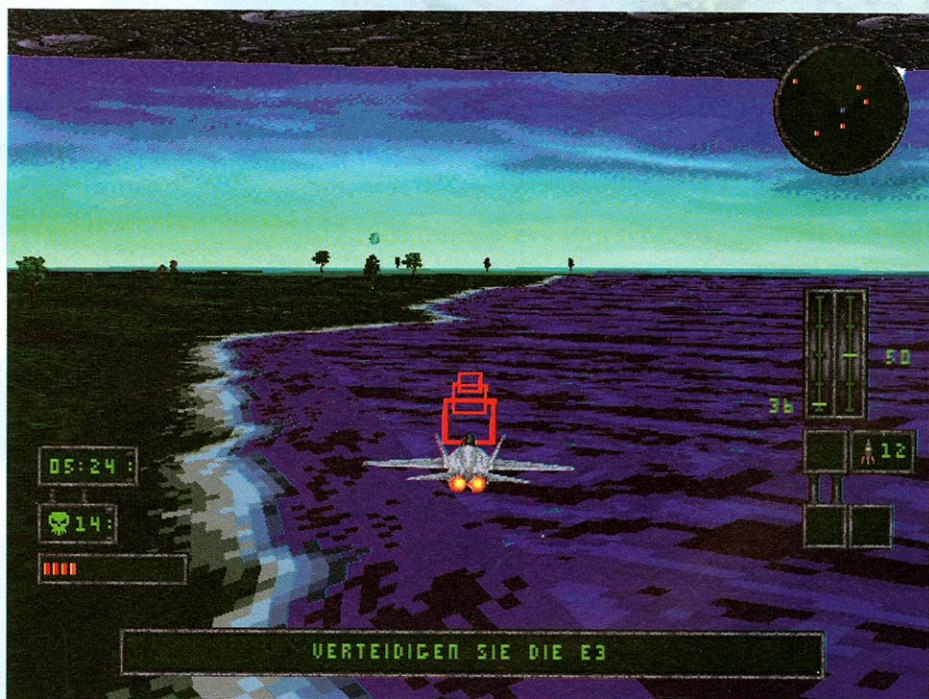
ben, werden die reine Freude an Independence Day haben, mal abgesehen

von der schwammigen Steuerung. Denn an Action fehlt es in diesem Game nicht, muß man doch verschiedene Städte, wie New York oder Paris, vor den außerirdischen Eindringlingen schützen, deren Schiffe zerstören und so den Weltfrieden (in jedem Level aufs Neue, allerdings mit Speichermöglichkeit) retten. Die Level lassen leider zuwenig Bewegungsfreiheit, wodurch taktisch kluges Vorgehen gegen die Aliens relativ unmöglich wird. Daran ändert auch das eingebaute Radar und die fünf verschiedenen Kamerawinkel nichts, zu viele Feinde fallen über einen her und zu eng ist das Zeitkorsett geschnürt, in dem die einzelnen Missionen erfüllt werden müssen. Und doch kommt auch bei Independence Day Spaß und Freude auf, nur sind sie zeitlich ein wenig begrenzt, denn die sehr dürrigen Zwischense-



quenzen nach erfolgreicher Beendigung eines Levels motivieren nicht unbedingt zu mehr. Spielt man dieses Game jedoch im Netzwerk (Achtung, es ist für jeden Rechner eine CD erforderlich!), oder mittels Split-Screen auf einem Schirm, dann wird's richtig spannend und der Spielspaß nimmt ordentlich zu. Trotzdem hätte ich mir bei diesem Namen etwas mehr vom eigentlichen Spiel erwartet.

Thomas Gehringer



INDEPENDENCE DAY

GRAFIK		76 %
SOUND/MUSIK		70 %
SPIELBARKEIT		74 %
MOTIVATION		69 %
STEUERUNG		72 %
HANDBUCH		70 %
GEWALTFREIHEIT		80 %

GESAMTNOTE:

73%

HERSTELLER:

EMPIRE

TESTMUSTER:

ABC

GENRE:

05523-56510

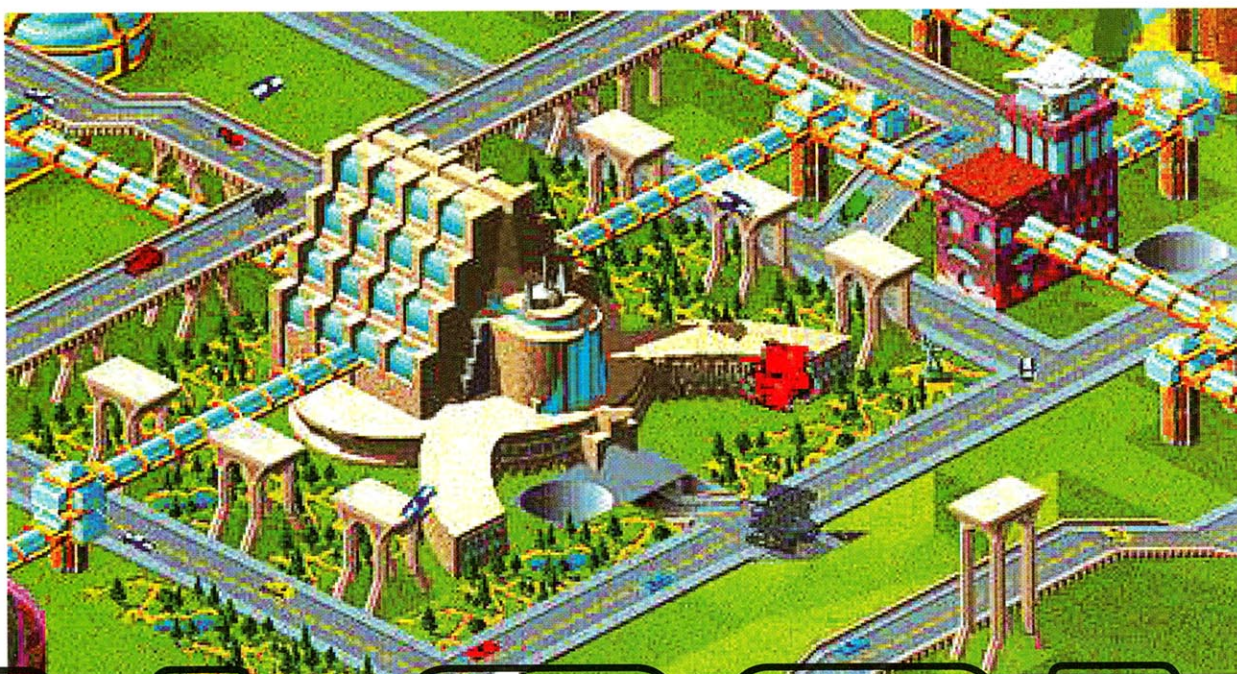
RICHTPREIS:

FLUG-BALLER

HARDWARE:

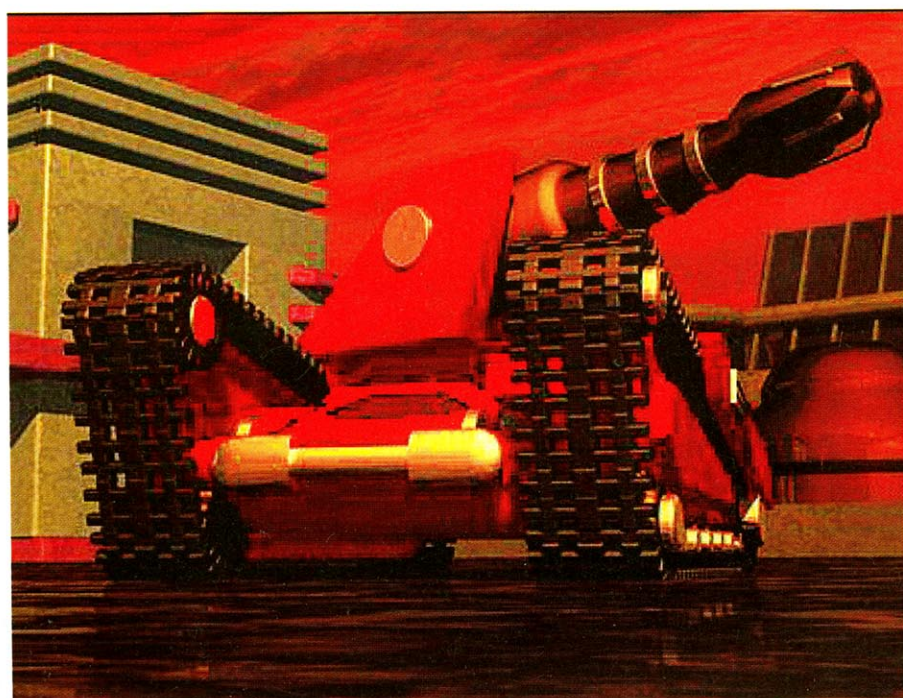
CA.ÖS 599,--

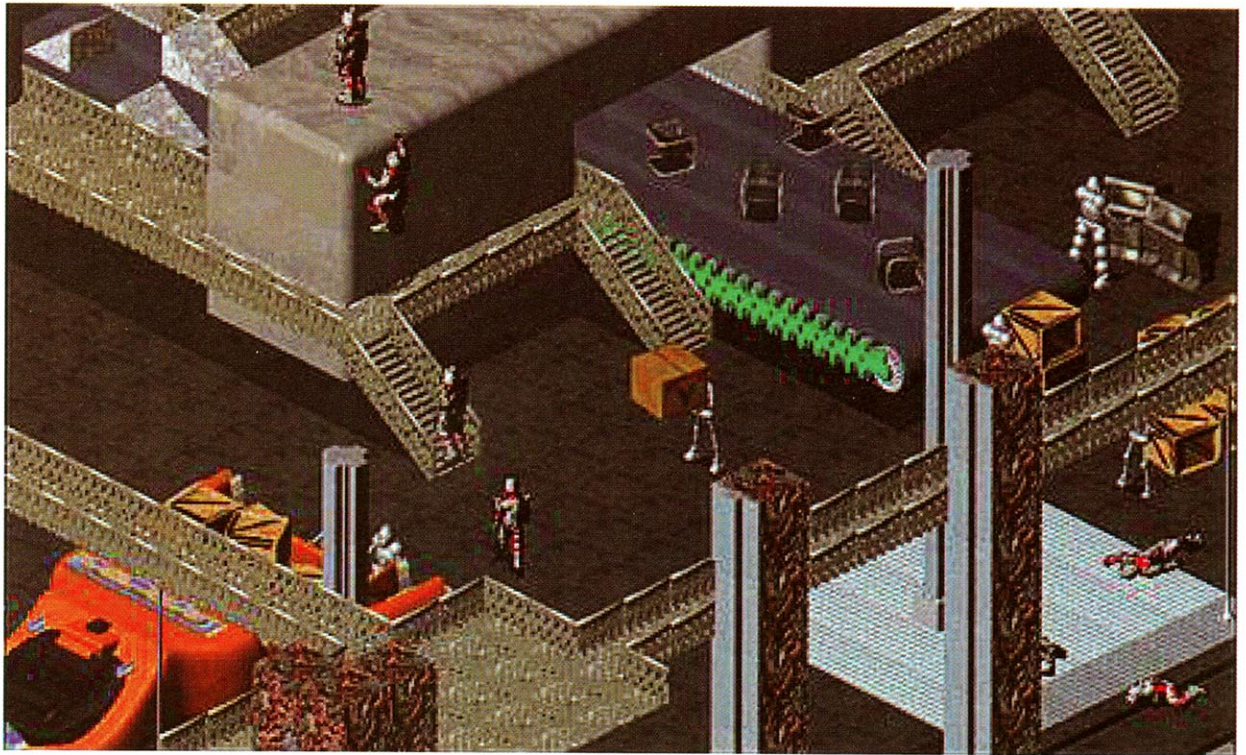
> P90 (120), 16MB RAM, 30 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA (MIT 2MB VRAM), WIN95, SOUNDBL. KOMP., MAUS



X-COM

APOKALYPSE





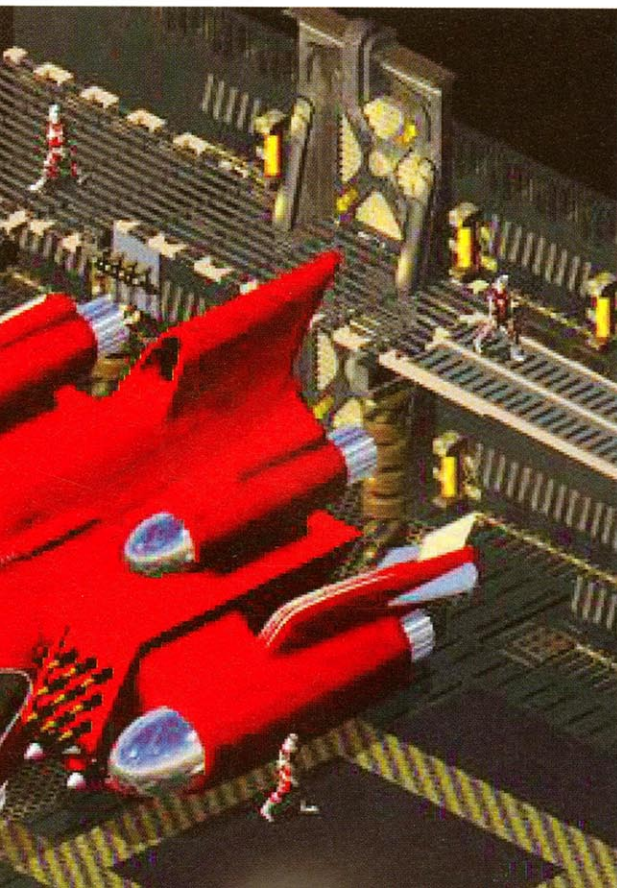
Die grünen Männchen vom Mars bedrohen zum dritten Mal die Erde, werden Menschen töten und deren Lebensraum zerstören. Das würde passieren, gäbe es das nicht die Anti-Alien-Einheit X-Com, die den Außerirdischen der Garaus machen wird.

Wie auch in den beiden Vorgängergames der X-Com Serie befehligst Du als Leiter dieser Einheit ganze Scharen von Soldaten und

hast den Auftrag, das ungemütliche Treiben der Aliens zu stoppen und sie in die Schranken zu weisen. Das klingt recht einfach, doch die Strategiespezialisten aus dem Hause Microprose machen es Dir nicht gar so leicht. Vorerst mußt Du Deine Rangers erst mal ausbilden, in Labors forschen und erst dann jegliches extraterrestrische Leben zerstören. Das kennen wir irgendwie schon aus den beiden vorangegangenen Teilen, wenn auch die Grafik der "Apocalypse" stark verbessert wurde und im Spielaufbau ein weiteres Feature eingefügt wurde. Die Stadt, um die sich alles dreht - Mega Primus - wird nicht von einer Regierung, sondern von einer sehr mächtigen und wirtschaftlich überaus potenten Organisation geführt. Stehst Du Dir's nun gut mit einem der Konzernchefs, so hast Du alle Freiheiten bei der Zerstörung der Aliens. Solltest Du allerdings auch nur die geringsten Troubles mit den Bossen haben, so werden Dir die Prügel nur so zwischen die Beine geschmissen. Viel mehr Spaß macht's natürlich, wenn man die sprichwörtliche Narrenfreiheit hat, wenn man die Gebäude plündern und so sein Waffenarsenal aufbessern kann. Leider sind die Neuheiten im Vergleich zu den Vorgängergames sehr mager ausgefallen

und ich bin davon überzeugt, daß sich die wenigsten Zocker, die die beiden anderen X-Com Games besitzen, die "Apocalypse" anschaffen werden. Dieses Game, welches vom Spielprinzip her überaus komplex und auch gut bedienbar ist (abgesehen von echt harten Kampfeinsätzen, wo unzählige Aliens und eine ganze Schar der eigenen X-Com Soldaten auf dem Schirm herumhirschen, denn da ist es kaum noch möglich, mit der Maus die richtigen Figürchen zu erwischen) ist mit Sicherheit das beste der Trilogie und doch hat man es verabsäumt, innovative Neuheiten einzubauen. Schade!

Thomas Gehringer



X-COM APOKALYPSE

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		79 %
SPIELBARKEIT		79 %
MOTIVATION		83 %
STEUERUNG		82 %
HANDBUCH		83 %
GEWALTFREIHEIT		76 %

GESAMTNOTE:

80%

HERSTELLER:

MICROPROSE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

KAMPF-STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 699,-

HARDWARE:

> P133, 16MB RAM, >35 MB FESTPLATTE,
6X CD, SVGA (MIT 2MB VRAM), WIN95, DOS 6.0
SOUNDBL. KOMP., MAUS

SteelCo "Dolphin" MT42

Monorail-Lok

Geeignet für:
Langstrecken

Geschwindigkeit:
Ebene: 200 km/h
Steigung: 200 km/h

Fahrtkosten: 37,-
Kaufpreis: 89.300,-

OKAY

Fahrzeug kaufen

Fahrzeugtyp

Container

Holz

Stahl

Modell

UAF D200 Ranger

UAF D320 Waddler

UAF D360 TurboCooler

UAF H100 Streamline

Info

3-Achs-LKW (Diesel)
Geschw./Asphalt: 80/80 km/h
Fahrtkosten/Std: 3,-
Preis: 4.400,-

OKAY

Abbrechen

Stahlwerk

Aluminium

Preis/Einheit: 700,-
Monatsproduktion: 60
Im Lager vorhanden: 60

Kupfer

Preis/Einheit: 870,-
Monatsproduktion: 66
Im Lager vorhanden: 66

Stahlblech

Preis/Einheit: 540,-
Monatsproduktion: 70
Im Lager vorhanden: 70

OKAY

Bergwerk

Gold

Preis/Einheit: 3.200,-
Monatsproduktion: 24
Im Lager vorhanden: 22

OKAY

Elektronikindustrie

Produkt

Computer

Info

Kosten / Einheit: 9.323,-
Erw.Gewinn / Einheit: 7.606,-

Benötigte Produkte / Einheit:
1 (I) Plastik
1 (I) Stahlblech
1 (I) Elektron.Bauteile

Lagerbestand

OKAY

Abbrechen

Modellflieger

Hergestellt in:

Stavanger Ost

Hergestellt aus:

Aluminium

Kupfer

Plastik

Bedarf: 1.000 Einw. - 13

Erwart. Gewinn: 3.967,-

Preisverfall bei:

Autorenabbau

Der Faszination eines selbstgesteuerten

Modellflugzeugs können sich nur wenige

entziehen. Schnelle Loops und rasante

Sturzflüge lassen den hohen Preis

für dieses Spielzeug vergessen.

Bei Autorennahen ist durch dieses neue

Produkt ein Preisverfall zu erwarten.

OKAY

Vergessen Sie das sture Wirtschaftsstudium!

Spielen Sie sich in Echtzeit im komplexen Konzernumfeld an die Spitze!

Bevor Sie die dicke Kohle machen, ist Weitsicht gefragt. Entscheiden Sie sich für die erfolgversprechendsten Industriezweige, die richtigen Produktionsstätten. Beweisen Sie ein glückliches Händchen bei der Auswahl der Rohstoffe. Zeigen Sie Köpfchen bei der Auswahl der Abnehmer. Alles liegt in Ihrer Hand: Von der Logistik über die Preisgestaltung bis zur Werbung, die alle Computergegner aus dem Spielfeld schlägt.

Features:



Spannende Wirtschaftssimulation
in Echtzeit



Vielfältige Industrien und
über 30 Produkte



LKWs, Züge, Monorails und
Supraleiterzüge



Bis zu drei intelligente
Computergegner



Inklusive Editor

Einfache und komfortable Bedienung.
Hohe Komplexität – und doch leicht
verständlich.

DER INDUSTRIE GIGANT

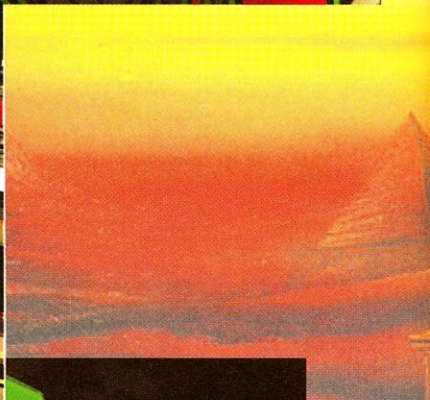
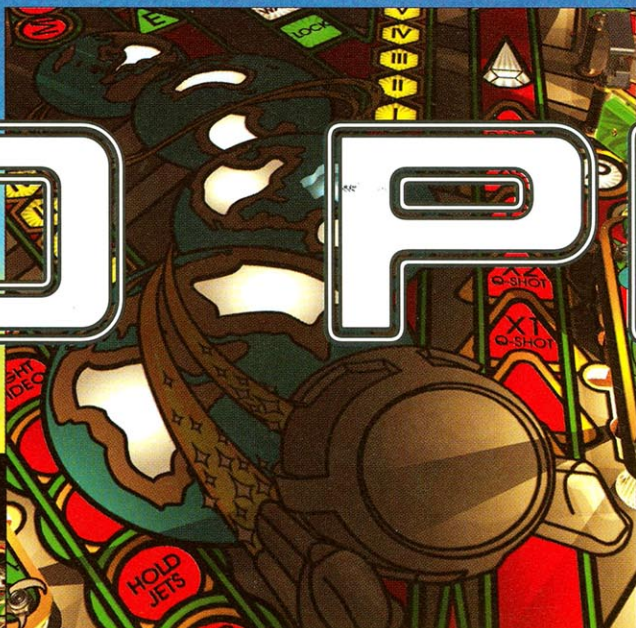
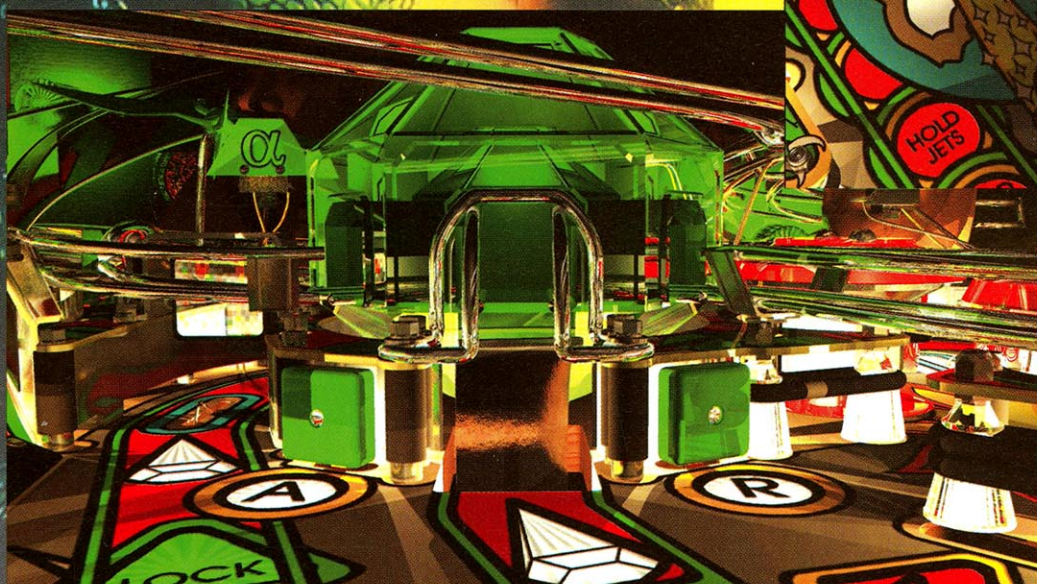


Komplett in Deutsch für WIN 95

Exklusiv-Vertrieb Österreich
DYNAMIC
SYSTEMS

Exklusiv-Vertrieb
Deutschland und Schweiz
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
<http://www.bomico.de>

PROPI



NBALL

TIMESHOCK

eshock!

Die Konkurrenz schießt ein Flippergame nach dem anderen raus und doch gilt beim Produkt von Empire der Spruch: "Gut Ding braucht Weile". Das zweite Game aus der Pinball-Serie, nämlich Timeshock! bietet höchsten Spielspaß auf dem Table.

Zurecht fragt man sich, warum sich Empire mit dem zweiten Teil der so erfolgreichen Pro Pinball Serie so lange Zeit gelassen

hat, wo doch die Konkurrenz mit mehr oder minder guten Games dieses Genres nicht gerade geizt. Nun, Chefprogrammierer Barritt hat sich beim Nachfolger von "The Web" doch einiges einfallen lassen und schießt in puncto Rendering und Schwierigkeitsgrad aus allen nur erdenklichen Rohren. Der Table ist vollkommen gerendert und die Spiegelungen, die man in den Begrenzungen und selbst in der Kugel sieht, die sind nicht gerade von schlechten Eltern. Die Ballphysik, das Verhalten der einzelnen Ziele (Klappen, Fallen, Slingshots) und die Realitätsnähe des gesamten Spiels lassen keine Wünsche offen und bestätigen die Sinnhaftigkeit der akribischen Nachahmung der Automaten, die dem Programmiererteam wohl einiges an Zeit gekostet hat.

Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade (Novice, -Turnier und Challenge-Modus) lassen sowohl beim Anfänger (hier wurde ein Ballsaver für zwei Minuten eingebaut), beim Fortgeschrittenen (der Schwierigkeitsgrad ist zwar sehr hoch, der Motivationsfaktor allerdings ebenso) als auch beim absoluten Freak (eigene Tableau-Konfiguration mit sämtlichen Schmankerln ist möglich) extremen Spielspaß aufkommen. Hat man dann noch die entsprechende Hardware zur

Verfügung (8 MB PCI Grafikkarte mit 32 MB RAM, dann geht's in voller Auflösung los), so läuft bei diesem Game alles wie durch Butter und das Spiel alleine oder bis zu viert (nacheinander an einem PCI!) kann losgehen.

Empire hat mit Pro Pinball Timeshock! ein absolutes Spitzengame in diesem Genre geschaffen, das für jeden Zocker, der auf Traumgrafik und hohe Spielbarkeit Wert legt, ein absolutes Muß ist.

Thomas Gehringer

PRO PINBALL-TIMESHOCK

GRAFIK		99 %
SOUND/MUSIK		88 %
SPIELBARKEIT		93 %
MOTIVATION		91 %
STEUERUNG		91 %
HANDBUCH		82 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

92%

HERSTELLER:

EMPIRE

TESTMUSTER:

DARIUS

0222-20102

GENRE:

FLIPPER SIMULATION

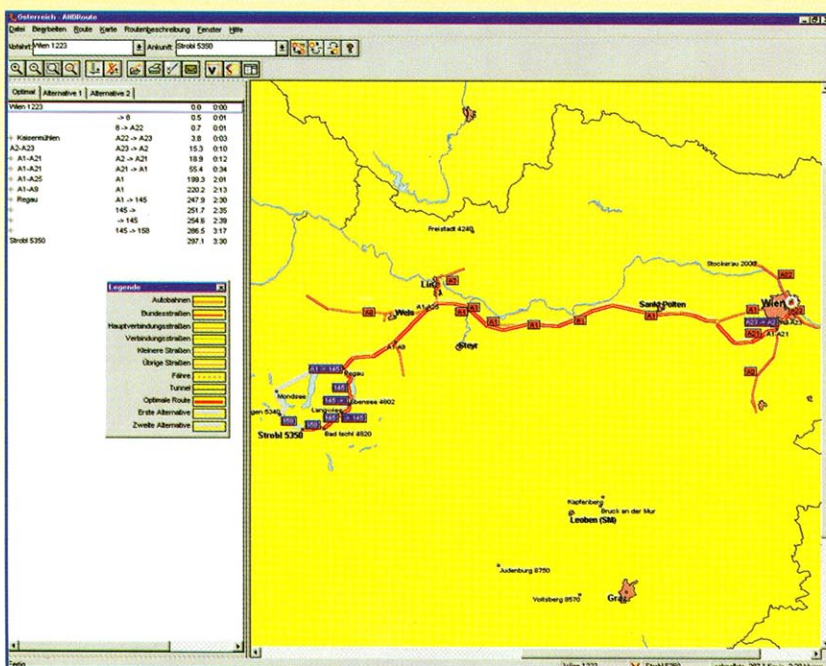
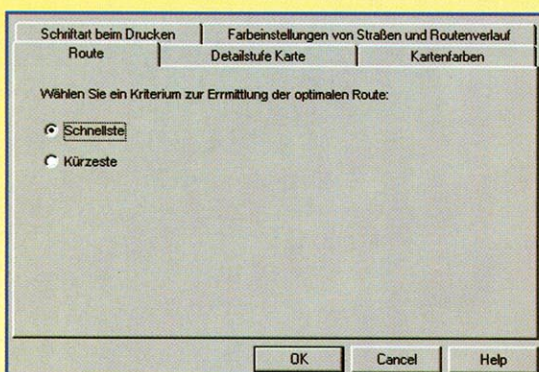
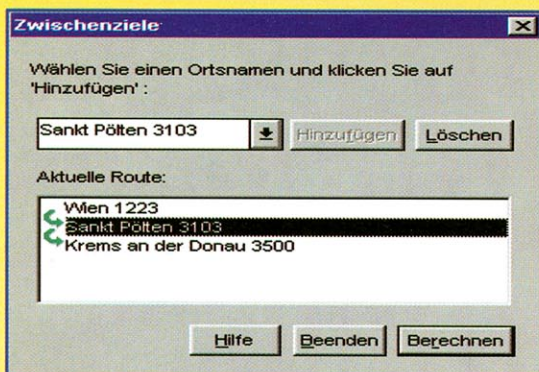
RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,--

HARDWARE:

> P120 (166), 8(16)MB RAM, 15-80 MB FESTPLATTE, 4XCD, SVGA (MIT 2MB VRAM), WIN95, SOUNDBL. KOMP., MAUS,

AND Route 97



Routenplaner gibt es bereits sehr viele. Doch hat so jedes Programm viele Vor- und Nachteile.

Dieses Programm, welches für Österreich und extra für Europa erhältlich ist, besticht durch die einfache Bedienung und vor allem der Wahlroutenberechnung. Wie bei allen anderen Programmen gibt man Start und Zielort ein und erhält anschließend, je nach Vorgabe die schnellste oder die kürzeste Verbindung. Bei diesem Programm werden Dir zusätzliche Strecken-

varianten angeboten. Man kann sich also gut für eine persönliche Strecke, die man vielleicht besser kennt entscheiden. Der einzige Nachteil dieses Programmes ist, daß man die Vorgaben für Streckengeschwindigkeit und Tankinhalt nicht angeben kann. Sie sind vorgegeben. Es könnte ja sein, daß auf der Westautobahn und auf der Südosttangente ja der tägliche Stau auch mit eingplant ist. Denn trotz Stau variierte die tatsächliche Fahrzeit von Wien ins Burgenland nur um 5 Minuten! Die Kartendetails sind sehr hoch und trotz der vielen Grafik ist das Programm ausreichend schnell um vernünftig damit arbeiten zu können.

Heinz Strobel

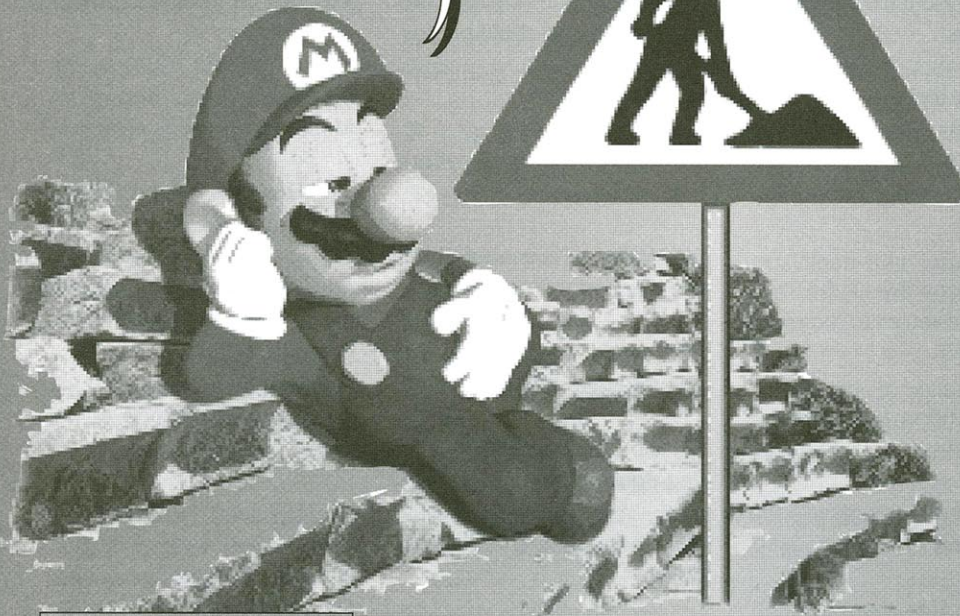
Testmuster: Dynamic Systems
03614-500-50

Hardware: Win95, win3.1
486DX266
8MB RAM
>24MB Festsplatte
VGA-SVGA (2MB)
Maus
Drucker
4x CD-ROM

Richtpreis: öS 399,- Österreich
öS 399,- Europa

TIPS & TRICKS SPECIAL 7/97

Komplettlösung Shining the holy ark



INHALT

Internet Cheats

Seite 2-14

Heisse Cheats aus dem WWW, in Englisch!

Baphomets Fluch

Seiten 2-5

Komplettlösung

Chronicle of the Sword

Seite 6

Zauberei, Zauberei und alles gelöst. Auch in Englisch

N 64

Seite 7-8

Turok, Fifa Soccer 64, MK Trilogy...

SEGA SATURN

Seite 9-14

Shining the holy Ark Komplettlösung

Leserbriefe

Seite 14

Schreib mal wieder, wir helfen wenn wir können!

N64-Cheats zu:

Turok

FIFA Soccer 64

Cheat des Monats

TUROK 64:

NTHGTHDGD CRTDTRK

The Big Cheat

Cheats & Tricks a in englisch

Auch diesmal haben wir für Euch im Internet gestöbert und so manchen brandheissen Cheat gefunden.

Daß diese Tips und Tricks natürlich in englischer Sprache gehalten sind, versteht sich von selbst.

BAPHOMET'S FLUCH

Broken Sword
Circle of Blood

Walkthrough

Act 1: Paris

1. Pick up the newspaper.
2. Walk to the roadworks.
3. After Rosso's interview in the cafe, talk to Nico, the photographer.
4. Ask Nico about the clown and Plantard (the clown's victim) until she has told you all she knows and gives you her phone number.
5. Walk to the roadworks and give the newspaper to the workman.
6. Get the tool from the toolbox inside the tent.
7. Walk to the alley on the right hand side of the cafe square.
8. Use the tool on the manhole cover.
9. Get the clown's nose from

the first sewer.

10. Get the tissue and the scrap of material from the second sewer.
11. Climb the ladder to the courtyard above.
12. Show Rosso's card to the concierge.
13. Show the material to the concierge.
14. Ask concierge about the jacket.
15. Say goodbye to the concierge and return to the roadworks.
16. Telephone Nico and get her address.
17. Exit the roadworks to the right, to the Paris map.
18. Go to Rue Jarry.
19. Talk to the flower seller to identify Nico's address.
20. Try the door (it's stuck), then ask the flower seller about Nico again.
21. Go to Nico's apartment.
22. Show the material to Nico and take the photograph.
23. Show her the nose.
24. Go to the Rivee du Monde and show the photograph to the costumier.
25. Ask him about the clown.

26. Leave the costumier (taking the buzzer).

27. Telephone Todryk the tailor and ask him about Khan (use photo icon).
28. Go to the hotel Ubu.
29. Speak to Piermount about herself and show photo.
30. Try to get key.
31. Ask Piermount about key.
32. Walk to Piermount about the key and the assassin.
33. When the receptionist has left, take the key.
34. Go upstairs. Use key on first door on the right.
35. Open window and climb out.
36. Enter window to the right.
37. Try leaving the room via the door.
38. Once assassin has been and gone, search the trousers he left on the bed, to get the id-card and match-book.
39. Leave room through the door.
40. Ask receptionist about safe then show him ID card.
41. Show Piermount the ID card, so she helps you retrieve manuscript from safe.
42. Go back to first room,

stand on ledge, and drop manuscript to the ground.

43. Leave hotel (to be searched by Flap and Guido).
44. Go to alley behind hotel and collect manuscript.
45. Talk to Nico about Manuscript.
46. Exit to map and go to Museum.
47. Examine tripod in the centre of the room.
48. Go back to Nico's apartment and tell her you're going to Ireland.
49. Go to Airport, go to Ireland.

Act 2. Ireland

1. Talk to Maguire about Peagram and the dig.
2. Go to MacDevitts.
3. Talk to Ron the poacher then say goodbye.
4. Wait until Ron leaves a snare on the table, then take the snare when he sneezes - you have to be quick.
5. Ask Sean Fitzgerald about the dig.
6. Ask Doyle about Peagram, the dig, and Fitzgerald, and then if he wants a beer.
7. Ask him again about Fitzgerald.

aus dem Internet - er Sprache

8. While Doyle is drinking, take the towel from under his elbow.

9. Ask Fitzgerald about the dig (again).

10. Go outside and ask Maguire about Fitzgerald (again).

11. Go back inside and ask Fitzgerald about the dig, Peagram, and the gem.

12. Ask about the package.

13. When Fitzgerald has left and Maguire has burst in, go back outside.

14. Turn off the beer pumps by throwing the exposed switch beside the pub door.

15. Go back into the bar and ask Mick Leary for a drink - you will need to finish off anything left in your glass if you ordered one earlier.

16. Show him the ID card.

17. Use the snare on the glass-washer's plug.

18. Go to the cellar and undo the bolt holding the trapdoor.

19. Go back to the street and upon the trapdoor.

20. Return to the cellar and collect the gem.

21. Turn on the tap and use it to wet the towel.

22. Leave the pub and take the path to the castle gate.

23. Tell the farmer about Fitzgerald's abduction.

24. Climb the haystack.

25. Insert manhole tool into wall, then click on gap at top to climb over.

26. Approach the goat to the right of the trough (by left-clicking on the ladder).

27. As soon as the goat knocks you over, click on the plowshare on the far left.

28. When the goat is trapped, go to the ladder and enter the excavation.

29. Get some plaster from the sack.

30. Move the stone idol so it falls on the sand, then raise it to expose the holes.

31. Use the plaster on the holes in the sand.

32. Use the wet towel on the plaster in the sand (if the towel has dried, return to the cellar and wet it again).

33. Pick up the plaster replica and use it on the holes in the wall.

34. Enter the secret room.

Act 3, Paris

1. Show Nico the gem.

2. Leave and go to Police Station.

3. Ask Moue about Marquet.

4. Leave and go to Hospital.

5. Ask receptionist about Marquet.

6. Show her your ID

7. Talk about Nurse Grendel until she gives you directions.

8. Go down corridor.

9. Speak to Sam the cleaner then unplug the cleaning machine.

10. When Sam leaves, go to the closet and get the Doctor's coat.

11. Return to reception and talk to the guy in the doorway.

12. Go back up the corridor to the ward.

13. Attempt to walk thorough the ward.

14. After the patient has stopped you, speak to Benoit.

15. Give him the pressure cuff, talk to him about it, and tell him to use it on Eric Sompash (the right hand icon).

16. Walk into Marquet's room and talk to him about everything.

17. Go to the museum and speak to Lobineau about the manuscript and the night until he tells you about Spain.

18. When the guard is not looking, open the window, then when he goes to close it hide in the sarcophagus.

19. When the raid starts, push on the totem pole.

Act 4. Mountfaucon Catacombs

1. Talk to the juggler and attempt to juggle.

2. Talk to the gendarme, show him the red nose.

3. Talk to the juggler and attempt juggling again.

4. When the juggler and gendarme leave, use the sewer key to lift the manhole cover and descend beneath the streets.

5. Examine the rightmost arch.

6. Use the sewer key to break a hole in the plaster.

7. Pull level.

8. Examine mechanism.

9. Board boat and move the boom over the right-hand path.

10. Lower chain.

11. Take the chain hook and attach it to the exposed cog.

12. Board the boat and turn the winch.

Cheats & Tricks a

in englisch

13. Enter next room.

14. Look through hole in the wall to see Templars' meeting.

15. Look through hole again to see them leave.

16. Go down the steps.

17. Put the tripod on the stand in the middle of the circle.

18. Put the gem on the tripod.

Act 5: Spain

1. Use the pressure cuff on the hosepipe near the window where it enters the house.

2. Go into the house.

3. Go down the passage to the rear of the house.

4. When the dogs scare George back into the hallway, left-click on the armoire.

5. Go upstairs.

6. Talk to the Countess about everything.

7. Pick up the Bible on the lectern.

8. Examine the checkered pattern on the lectern. Talk to the countess about it.

9. Talk to the Countess while Lopes fetches the pieces.

10. The chess puzzle: The white pieces can only be placed on the middle column.

11. Place the black king in checkmate

12. Bishop at top, Knight in the middle, King below Knight.

Act 6: Syria

1. Go up the steps at the far right.

2. Show the matchbook to the carpet seller.

3. Left-click on the steps to go up to the club.

4. Try to go into the Club Almut's toilet.

5. Read the sign.

6. Ask Ultar about the sign.

7. Return to the main street again.

8. Look at and talk to Arto - the kebab stall holder near the steps to the carpet seller.

9. Talk to Nejo about Arto.

10. Offer Nejo the red ball and select YES when he asks if you mean it.

11. Use the phrase on Arto.

12. Go back and talk to Nejo.

13. Go back to the club and give the toilet brush to the

club manager.

14. Go into toilet, unblock the roller towel and take the towel.

15. Go back to Nejo's stall - Nejo should now be playing with the ball.

16. Stroke the cat and then ring the desk bell on the stall's counter.

17. Pick up the broken statuette

18. Use the tissue on the statuette.

19. Talk to Duane and sell him the statuette in exchange for \$50 bill.

20. Go back to club and show Ultar the photograph.

21. Talk to Ultar until he offers to take George to the Bull's Head hill, then give him the \$50 bill.

22. Meet Ultar at the truck and give him the roller towel.

23. Use the stick/towel on the crack at the cliff edge and climb down.

24. Examine the niche in the rock until the ring is found and pull it.

25. Search Klausner's body, look at Baphomet and read the inscription.

26. Don't lie to Khan.

27. Say you want to die like a man.

28. When he offers to shake your hand, agree, but select the buzzer in the grace period.

29. While he's down, jump off the cliff.

Act 7: Montfaucon church.

1. Show tarnished chalice to priest. Let him clean it.

2. Examine right hand tomb against the rear wall.

3. Examine scroll in the statue's hand.

4. Use the lens with the scroll.

5. Talk to priest again to recover chalice.

6. Go to museum again and talk to Lobineau about Baphomet.

7. Go to the Baphomet site from the Paris Map.

Act 8: The Excavation at the Institut Nerval

1. Go down steps to lobby.

2. Click on the right hand door (toilet).

3. Ask Guard for the keys.

4. Use keys on toilet door.

5. Pick up soap from the sink.

aus dem Internet - er Sprache

6. Use the keys on the soap to make an imprint of the excavation room key.

7. Use the plaster on the soap.

8. Use soap on water tap to wet the plaster and copy the excavation key.

9. Go back to lobby and give keys back to guard.

10. Go outside and try to use plaster key on painter's pot.

11. Go back down to the lobby and phone Nico.

12. Go back and talk to painter about phone.

13. Dip plaster key in paint pot to make it look real.

14. Go back down to the lobby and examine the thermostat on the left wall.

15. Ask guard about the thermostat.

16. Click on the thermostat, turning it to cold. The guard then puts on his gloves.

17. Get the keys from the guard.

18. Use the painted key on the keys to swap it for the "real" excavation room key.

19. Give keys back to Guard (he can't feel the fake key with his gloves on)

20. Try the key on the left door.

21. Phone Nico again and wait around

22. Go back to the lobby and use Excavation key on the left door to enter the excavation room.

23. Use the polished chalice on the patch on the lower floor to see anatomorphic projection.

24. This automatically sends you back to Nico's apartment.

25. Now you have access to Spain again on the Europe map; go there.

Act 9: Spain

1. Take the mirror from the utility room.

2. Talk to the countess.

3. Go to the mausoleum and examine the candle.

4. Use the window hook to close the window.

5. Use the tissue on the hook and then ignite it with the candles by the lectern (the left candle, click on it's bottom half).

6. Light the big candle with the burning tissue to receive the stone key.

7. Take the Bible.

8. Give the Bible to the Countess and get her to look up the references.

9. Talk to Lopez about wells and how to find them.

10. Take hazel twig from the tree by the utility room window and show it to Lopez.

11. Examine the Lions head and pull the tooth.

12. IMMEDIATELY MOVE AWAY. (click on left side of screen).

13. Examine the exposed wall.

14. Use the mirror on the shaft of sunlight coming down from the well to illuminate the keyhole in the wall.

15. Locate the keyhole by touching the secret door again, and then use the stone key on the door.

16. After returning to Nico's, George can go to the Airport, and off to Bannockburn.

Act 10: Train

1. Try to leave the compartment to trigger the guard's visit.

2. Leave the compartment and head left down the corridor.

3. After confronting Guido, go as far left as you can.

4. After George realizes Eklund is on the train, go back to your compartment.

5. Go to the second compartment and talk to Geordie on the left.

6. Open the window and climb up.

7. Head to the RIGHT along the roof.

8. Enter the baggage car.

9. When Guido is thrown off the train, pull the brake cord (on left wall).

10. Attempt to leave the carriage.

11. After talking to Nico, leave the carriage.

Act 11: Scotland

1. In the church tower, turn the handle on the wheel mechanism to break it off.

2. Take the cog and spindle.

3. Examine the rubble until you find a second cog.

4. Use both of the cogs, then the handle on the demon.

5. Enter the crypt and walk through to the far exit.

6. To foil the grand master's plans, grab the torch QUICKLY and throw it on the gunpowder.

Es ist wohl klar, daß dieser Trick für alle Versionen gilt. Viel Spaß

Cheats & Tricks a in englisch

CHRONICLES OF THE SWORD

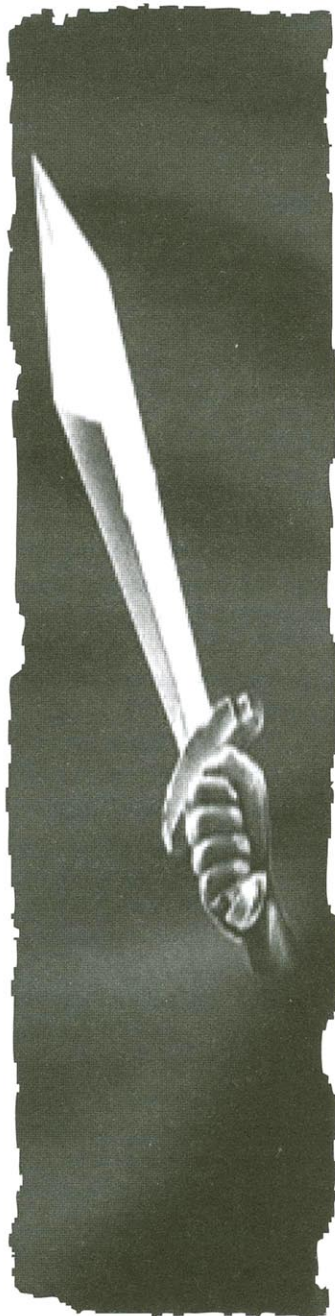
Walkthrough by Darksheer

Talk to Lancelot. Wander through all rooms in castle to get acquainted with surroundings and locations. Sometimes an item can be seen from more than one location - if you can't interact with it from one - you may be able from another (for instance a well in Tintagel). While you do you must find a candle from candlestick in the dining room with fireplace. Light the candle using it on fire in fireplace. Also pick up a lantern from throne room and use it on your candle to make up a lit lantern. At Wilf's stables (Wilf is a man who sits on the barrel) take a scoop and a bucket. At smith's pick up a horseshoe. Go into tower's door (the one with ivy growing to the right of it). There click on the torch - this opens grate. Use lantern on darkness and then enter cave. Pick up mushroom. There is a hotspot in the water (to the left of the board above water) - click on it to get a skull. Use scoop on skull to get rubies from it. Go further into cave. Get a dagger and a cup from altar and then return to the place where you pulled torch. Ascend stairs and use sword on seahorse's eye (precisely). A wall will slide so you can proceed to Merlin's room. Try taking his items and he will appear. Talk with him. He will give you a scroll. Go to the guarded door to Morgana's rooms (from smith its left and upstairs). Talk to guard.

Then go back to castle and go right - there is a tankard under table. Go to smith's and fill it with ale from one of barrels. Also give rubies to smith and then you will be able to get a helmet from the table (if there is no helmet on the table do it later when you will need it). Return to guard and give him tankard. Enter door. Talk to King Arthur. Give him scroll. Return to Merlin, talk with him, go to King Arthur and talk with him too. Now go back to the place where you gave a scroll to King Arthur (pick up a helmet by the way as I mentioned above). Pick up scroll. Use helmet on door. Enter door. Talk with Morgana. Give her a scroll. After cutscenes and talking to Merlin return to Morgana's room and get a vial of dragon's blood from table. Now go and talk with Wilf, Lancelot and King Arthur (one of this talks triggers events so you can leave Camelot after it). Return to the guard which you gave a tankard of ale and talk with him - he will return tankard. Go to the place where the guard of the Camelot gates was, exit. Go up. Go left. Use helmet on water. Back to the right. Go up. Use dragon's blood on door. Enter door. Right. Go to water. Use tankard on water. After combat (SET DIFFICULTY TO EASY) return to Merlin and give him tankard. Go back to Guinevere's well but go left instead of right. Here take a horn. Go back to crossroads and go right to dragon's cave. Pick up a rock on the walkway. Use horn on cave entrance.

Enter cave. Take an egg (this one isn't a correct one). Go right. Take a branch (not egg) from the nest. Use helmet on the path above lava (near middle of the screen) - you fill it with sand. Use helmet on egg and then take eggshell from floor. Return to Merlin and give him eggshell. Go to faerie ring outside of the castle, pick up a red toadstool and use it on ring - you now can talk to faerie leader. Give him a cup. Return with his nugget to Merlin. After cutscene talk with Demidke the witch. She wants a mortar and pestle from you. Head back to Camelot - there is a way to left from campfire which leads to the screen with faerie ring. But by the way pick up poppies (red flowers) from the screen to the north of faerie ring. At Camelot go to Guinevere and talk with her. She will give you mortar and pestle. Return them to Demidke. She wants poppy seeds - try giving her poppies (wrong guess!) and use dagger on bread in inventory. You will get poppy seeds - return it to her. Return to campfire. Go down and then left. Talk with Brother Anthony about honey. Left. Walk inside monastery. Talk with monk near well. Find a spot on the door to stables on the right of the screen and click there - you take straw. Soak straw in well (you need to walk to another screen to do it - walk down). Use straw on lantern and then go to Brother Anthony and use straw to smoke bees and get honey. Return it to Demidke.

Exit her house. After talking go downstairs. Pick up amphorae. Go left. Enter cave. Take rope. Go right. Talk with smuggler. Return to monk near well and talk with him. Give him amphorae. He will give you mead and you bring it to smuggler and he will



us dem Internet - er Sprache

help you. Pick up shell. Go right. Use sword on snake. Climb up. Use sword on rattles. Go into the forest. Go right to faerie ring (another one). Pick up red toadstool and use it on ring. Talk to faerie leader. Give him your ring. Exit. Go down some times to find a screen with a road - you need to find a hard rock which is lying near the tree in the middle of the screen just near the road. Go back to the screen, previous to faeries. Go up. Take a pole (the one in the right column, the one with no skull on it - almost the center of the screen). Go forward twice. Use horn on the left pole, then use your pole on that pole. Cross the bridge. Go to gates. Use hard rock on padlock. Pick up chain from right gate. Enter castle. Go left. After combat & talks go up. Go down. Find a hotspot on the walkway - its a key lying on it - pick it up (if its not in this screen try neighbor screens). Go further into cave. Use key on lamp to the left of the door, then use key on doors. Exit. Exit. Talk with faeries. Exit room to the left. Click on web to get a hair. Go right. Exit to the right of the faerie leader. Use hard rock on the 2nd petrified tree from the right. Pick up a twig. Go up. Enter door. Use twig on urn. You get a vial. Return it to faerie leader. Give him Morgana's hair. Pick up sword. Go to the room with urn. Go down. Go left. Kill Ragnar with sword. Click on him to get a locket. Open it with dagger. Return opened locket to faeries. After talking

return to Ragnar, go further, descend stairs. Go to the cage with skeleton - there is a hotspot just under the 'skeleton' one - very hard to spot but try and you will succeed. You will pick up a vial of holy water. Return to Ragnar and pour it on him. See final movie - what a lame!

MORTAL KOMBAT TRILOGY N 64

Many Endurances

At the character select screen highlight Kano then press and hold Down + Start. If done correctly the screen will shake and Shao Kahn will say "You will never survive". After you pick your character there will be many Endurance matches on the towers. This code only works in a one player game

Fight Kameleon

First enter the code above and then pick the Champion Tower. Your first match will be Kameleon

Freeplay

At the storyline screen press Down, Down, Up, Up, Right, Right, Left, Left. If done correctly you will hear a click.

More Kombat

At the storyline screen on default controls press Run, Hp, Lp. If done correctly Shao Kahn will laugh. There is now a blue "?" in the options

Kombat Cheats

At the storyling screen on default controls press Bl, Hk, Lk, Run, Lp, Hp, Hp, Hp, Lp, Lp. If done correctly you will hear someone say "Aw Man". There is now a red "?" in the options

Play as Human Smoke

First select Cyber Smoke and before the match starts hold Back + Hp + Hk + Run + Bl. If done correctly Cyber Smoke will explode into Human Smoke before your match starts

Play as Motaro

When fighting on Jade's Desert, The Wasteland, or Kahn's Tower hold Back + Lk + Hk. If done correctly your character will explode into Motaro before the match starts

Play as Shao Kahn

When fighting on The Rooftop or The Pit 3 hold Down

+ Hp + Lp. If done correctly your character will explode into Shao Kahn before the match starts

3 Head Fatality

When you perform Johnny Cage's Head Uppercut fatality hold Down + Lp + Bl + Lk and watch him knock off three heads

"Aw Man"

When you knock your opponent into the acid on the Deadpool stage hold Down + Start and the skeleton will say "Aw Man"

Spiky Death

When you knock your opponent into the spikes on the Tomb stage hold Down on both controllers and watch your opponent fall off the spikes

Crispy!

When you knock your opponent into the lava on the Hell stage hold Hp on both controllers and Shao Kahn will say "Crispy"

Shao Kahn's Treasures

When you beat the game or

Cheats & Tricks a in englisch

8-player tournament you get to choose from 24 different symbols. This is a list of what each one is.

Dragon

Tournament Outcome (character's ending)

MK

Relim Ochanep (Galaga)

Yin Yang

Battle With Ermac

3

Battle With Noob Saibot

?

Random Prize

Lightning

Fatality Demonstration 1

Goro

Brutality Demonstration 2

Rayden

Fatality Demonstration 7

Shao Kahn

Noob/Ermac Endurance

Skull

MK2 Classic Endurance

?

Mega Endurance

?

Old School Kombat

Rayden

Past History (play an old video game)

MK

Male Ninja Kombat

Dragon

Animality Demonstration 1

Skull

Brutality Demonstration 1

Goro

Friendship Demonstration 1

3

Battle With Khameleon

Lightning

Fatality Demonstration 4

Dragon

Animality Demonstration 2

Yin Yang

Female Ninja Kombat

Shao Kahn

Supreme Demonstration (watch all Fatalities, Animalities, Brutalities, etc.)

Goro

Space Invaders (play space invaders)

MK

Trilogy Secrets (learn codes)

If you beat the game or 8-player tournament you may have noticed you don't have access to all the symbols. To access all symbols you must enter the Many Endurances code and beat the game on Champion set on Very Hard Difficulty. It's not as hard as it sounds. Just use Motaro to beat everyone. When you get to Motaro and Shao Kahn use Sheeva and just use the teleport stomp and then a combo and repeat.

THE BIG TUROK 64 CHEAT

NTHGTHDGD CRTDTRK - The Big Cheat (all cheats, including the anticipated warps and level skips!)
Source: N64hq

FIFA Soccer 64 codes

Crowd Tricks

When you are playing a match, you can press the Control Pad in any direction to make the crowd "BOO!" your opponent. So far I've only have a chance to try this in two-player Friendly mode, but it definitely works up to four times every half!

P.S. You may also want to try pressing the four different C buttons after you score. Pressing each one will activate a different scoring animation, including the infamous "Gooooooooaaaaa!!!!!!"

New Blast Corps codes

Instant Explosion

When you can't get out of your vehicle, because a building is blocking your way, press the Z button and hold it down. The drivers will yell, "Doh!" then about a second and a half later, the building will blow up! This cheat is best performed with the Backlash.

Turbo Start

You can get a turbo start on timed events by pressing the acceleration button on the last "beep" just as the light turns green. You must time it perfectly for it to work. This is essentially for shaving seconds off your time.

Dark Rift

All Character Endings!

All codes must be performed at the title screen (the screen with "press start" printed)

Aaron:

Up, Left C, R, Right, Down, R, R, Left C

Demonica:

Up, Left C, R, Right, Down, R, R, Top C

Demitron:

Up, Left C, R, Right, Down, L, L, Bottom C

Eve:

Up, Left C, R, Right, Down, R, R, Right C

Gore:

Up, Left C, R, Right, Down, R, R, Bottom C

Morphix:

Up, Left C, R, Right, Down, R, R, B

Nikki:

Up, Left C, R, Right, Down, R, R, A

Scarlet:

Up, Left C, R, Right, Down, L, L, Left C

aus dem Internet - er Sprache

Sonork:

Up, Left C, R, Right, Down,
L, L, Top C

Zenmuron:

Up, Left C, R, Right, Down,
L, L, Right C

Contributed by:
Fred Neubauer

Play as Bosses!

These two codes must be performed at the title screen (the screen with "press start" printed)

Sonork:
L, R, Top C, Bottom C, Left C, Right

Demitron and Sonork:
A, B, R, L, Bottom C, Top C

Contributed by
Fred Neubauer
--From N64.com

SHINING THE HOLY ARK WALKTHRU

This is an excellent RPG. The only drawback is that the "dungeons" are very large and there are no Save Points within the dungeons. However with a bit of planning it is possible to keep your characters alive and earning Experience. But don't think that you can do any of the dungeons in one go, except for the first one. Use the Angel Wing, or the Return Spell, to return to a village, restore and save. Fortunately, even if the who-

le party is defeated, you won't lose the items and Exp points that you have gained since the last save. The pixies are very useful for a pre-emptive strike, especially when you have found a number of them. I used the Le-prechauns as my default setting, particularly in caves or forests but I always changed to the Pixies when opening a chest or crypt in case anything sprang out of it. I also used the Auto Battle setting most of the time as the characters were better at judging strategy than I was. It took me 55 hours but that included checking everything and I still only got a 92% item collection total -better luck to you.

DESIRE MINE

Sent by Rilix, the King's advisor, Hero, Melody and Forte enter the mine and defeat Rodi. Unfortunately at the end of the battle an escape pod carrying three Spirits crashes into the mine and there is a cave-in. An evil spirit takes over Forte and he disappears. Hero, Melody and Rodi are badly injured and to save them the three Spirits infuse their bodies. Rodi has also lost his memory and cannot remember why he was sent to the mine by Sabato the sage. The party makes its way out of the mine. (Please note that "searching" should be done on all sides of a rock, pillar, hole, etc. or as much as you can get to).

DESIRE VILLAGE

Talk to everyone and search everywhere. Agree to travel with the halfling. The party can't get a room at the Pub until after they have bumped heads with Basso and Lisa. Talk to the halfling in your room. Agree to find the lost dog for the boy outside the church.

FOREST OF CONFUSION

Explore and search (every side of every tree) . When you get to the pond, collect the pooch and take him back to the kid in the village. Then go back into the Forest, to the pond and then through the cemetery. First Boss - Wraith. Meet with the halfling who turns out to be a Ninja called Doyle and Rodi's right hand man. He puts a mask on Rodi, and unlocks the crypt to reveal a secret path.

FOREST CAVE

Make your way through, checking every hole, rock, pillar, alcove (you get the idea). Eventually you will reach the town of Enrich. Go to the pub and talk to everyone. When you come out the first time a young lady in red with white hair zaps the dog and then disappears (Elise). Talk to everyone in the town - the rumour-monger will also get zapped by the young lady but not until she has given you lots of information. You can only get into 2 houses but talk and search in them both.

CASTLE

Against everyone's better judgment you go up to the

Castle. Have a look round before you go into the throne room. After an unpleasant interview you are dropped into the dungeon. Doyle appears (on the ceiling, these Ninjas are versatile) and unlocks the door. He tells you how to escape, through the well and the waterway. In the dungeon well you will find the key for the doors. One door leads to Sabato who gives you a task and more information. The other door leads to a treasure chest.

ENRICH DUNGEON

Work your way through the dungeon. You need to find the Goat, Snake and Eagle crests to get into new areas. There is an exit to the town via the town well so you can restore and save (but you have to walk there as the return spell and item don't work). The monsters are chunky so don't go too far each time; it's best to return when the Magic Points run out. Eventually you will find the key to the Aborigine Mansion and receive obscure instructions on how to find Galm. It's a good idea to write them down. Go back to town, talking to Sabato on the way. The two mercenaries in the pub have disappeared, presumably on their way to the Mansion and the little boy asks you to find his father who is one of them. (As there is a limited number of items you can carry, including equipment, you can pawn rare items which you have no immediate need for, such as the Crystal Key, at the Tool Shop).

Shining the

FOREST OF ABORIGINE

Check every tree... Don't bother to do the Cemetery yet.

ABORIGINE MANSION

Explore and check. The green doors with broken door knobs can be smashed open using the Dash action. Baso will join your party (slow-but powerful). Find the Old Key which will open the red doors. Find the Holy water to use in the room with the floating furniture. Pick up the Book and use it on the bookshelf with a gap in it. Then collect the Wind-up Key for the clock. Boss - Time Warrior. After you defeat him use the lever in the room he came out of to open the door in the graveyard catacombs.

CEMETERY

Check every tree, tombstone and crypt. Find the stairs to the catacombs.

CATACOMBS

Explore and check. Go up the stairs. Boss - Vampire. After you defeat him, Galm appears and after talking to you tells you to go to the South Shrine and gives you the Gravity Stone. (Sell the Aborigine key and the Old key).

MOUNTAIN CAVE

Very long and very tortuous. The snake keeps on blocking your path so you have to detour through frozen areas where you slide on the ice. (Warning - some very nasty enemies appear from the holes in the ice so put the right or left pixies on).

You will have to fight the Tail Viper three times. After the third battle with it the Head Viper (Boss) will immediately appear before you have a chance to heal the party. It's very easy to be defeated at this point.

FAR EAST VILLAGE

Rodi's home village. Full of Ninjas hanging around being enigmatic. Again talk to everyone and check everywhere. Upgrade your equipment, looking at the sale items as well as the usual stuff. If you have enough money you may be offered special equipment that is not listed. You will be told more about your destiny.

SOUTH SHRINE

It's very easy to get lost, and confused here. The only good news is that you don't get attacked while on the ceiling. Find the Magic Mattock in B2 on the East side. The only way to get into the North side on 1F is via the spiral and the ceiling. Make your way through the shrine on the floor and the ceiling; although it looks very complex, there is usually only one route you can follow. You will reach a place where there is a gate for which you need a key. The Stone Key is in B1, south side on the ceiling, in a crypt. Open the gate and continue until you find B1, centre. I leave you to work out the puzzle (the only hint is - Aquamarine is 1). When you go to pick up the sword, a Witch (Boss) appears. After defeating her, pick up the sword and exit the shrine.

FAR EAST VILLAGE

Heal, save and pawn anything you don't need. When you visit the Master of the village, various characters burst in. Akane will join the party to guide you into the Enrich throne-room. (As this is the first time you have reserve team members, you will be relieved to know that all the party, including the reserves, get the Exp points).

ENRICH DUNGEON and CASTLE

Return to Enrich and go into the waterway. Make your way to the Northeast of the dungeon until you find the pier where Akane summons the magic boat. Warning - once in this area there is NO way to get out; as there are 2 major battles in the throne-room it might be worth saving your Magic Points. When you reach the throne-room, you will fight 2 Evil Spirits (Bosses), and then Rilix and 2 Evil Spirits. This is probably the toughest battle so far. After Rilix is defeated, Panzer takes her away to Godspeed. You receive the thanks of the King and more information from Sabato, now reinstated as the King's advisor. Forte joins the party. Go into town and talk to everyone. (At some point Doyle will join your party but only if you look for him. Go to Far East village; if the Master talks about Doyle, then go to Desire Village where Doyle is disguised as a tree).

WEST SHRINE

Use the Sacred Sword to break the magic barrier and make your way through the dungeon using the turtles, and geyser lifts. Find the Eyes of Truth (they actually reveal an invisible path) and try them when standing at the north end of the island with the slates. When you walk across the path, you will immediately be attacked by the King Snail (Boss). After you defeat him, Galm appears with Lisa whom he has rescued from Elise. Lisa joins the party. Pick up the Mirror Shield. (Try for Doyle if you haven't already found him).

EAST SHRINE

Use the Mirror Shield to break the magic barrier. Make your way through the shrine up the plant ladders, picking up the first four Crystal pieces (rod, shield, eyes and scales). You will need to fall down some of the holes to get further. Use the Crystal items on the statues holding the stone tablets. This will reactivate the Water of Life. Then use the Crystal Jug on the Water of Life and take it up to the fourth floor. Warning - when you use the Crystal Jug (full of the Water of Life) on the withered plant, it will immediately attack you. (No gratitude). Mad Blossom and 4 Spit Seeds (Bosses). After you defeat them, pick up the Holy Pendant (aka Serpent's Tooth). (Try for Doyle if you haven't already found him).

e holy ARK

TOWER OF ILLUSION

Go back to Enrich Castle and talk to Sabato and the King. The doors to the Mural room will open and you can get into the triangle on the wall. Talk to everyone in Mirage Village and upgrade your equipment. Solve the riddle of the stone tablets (this is the most difficult/irritating puzzle so far, the complete solution is at the end of the walkthrough). Make your way through the first floor using the levers to change the direction of the water flow. Pick up the Lunar Shard. Get to the lever on the centre of the north wall. This will bring down the main stairs to the second floor. Work your way up the floors until you find the Moon bas-relief and use the Lunar Shard; the ceiling will come down and you can then activate the stairs to the next floor. Then find the chest with the Solar Shard on 6F and take it to the second floor and use it. All the water in this area will drain away and you will find a spiral to get onto the ceiling (you don't need the gravity stone). Then drop down (up) the holes until you reach the area that was blocked off on the top floor. As soon as you walk into this area Blader (Boss) attacks you. He is fast and attacks twice in each round; try and keep everyone alive. Then stand on the circle in the floor and you will be transported to the High Priest who performs the Evolution Ceremony.

GODSPEAK

Go into Desire Mine through the opening that you exited from at the beginning. Work your way through the mine on the ore carts (beware the Cart Ghosts). You need to change 2 points to progress further. Then you arrive in Godspoke and meet Rilix and 2 Evil Vampires (Bosses). After defeating them, Galm appears and then Panzer activates the Holy Ark. Then you fight Panzer and 2 Evil Bodies (Bosses). At this point you will need Hero to be at level 28/29 and the others just a little lower. If you get beaten (as I did the first time) go to the East Shrine and find a place where a Hattari - 3333 Exp points + 999 from 10 Leprechauns - always appears. You should be able to get everyone's levels up quite quickly.

Eventually Hero walks off into the sunset.

PIXIES

(43 out of a possible 50)

Pixies:

Maple
(Forest of Confusion - pond)
Cherry
(Desire Village, on return of dog)
Willow
(Forest Cave, B1, South side - jar?)
Palm
(Mountain Cave, B1 - water)
Apple
(Far East Village - barrel)
Lime
(Enrich dungeon, B1 - jar)
Pear
(West Shrine, 1F, east - wa-

ter)

Baldrick
(Desire Mine, 3F - jar)

Fairies:

Daisy
(Forest of Confusion - tree)
Iris
(Forest Cave, B1, North Side - limestone pillar)
Camellia
(Enrich Dungeon, B2 - alcove)
Peony
(Forest of Aborigine, graveyard - tree)
Sisal
(West Shrine, 1F, west - water)
Mimosa
(East Shrine, 1F - tree trunk)
Primrose
(Tower of Illusion, 4F - stone statue)
Clyde
(Desire Mine, 2F - alcove)

Succubi:

Muran
(Desire Mine, inside - alcove)
Dahlia
(Enrich Town - alley wall)
Roberia
(Enrich town well - alcove)
Orlea
(Aborigine Mansion - painting)
Ripanos
(Mountain Cave, B1 - alcove)
Kathorea
(South shrine, 1F, North - alcove)
Viola
(Mirage Village - wall)
Lunaria
(Tower of Illusion, 1F - alcove)
Natasha
(Desire mine, 2F - alcove)

Incubi:

Lantano
(Desire Village - box)
Enjewel
(Forest Cave, B2 - rock)
Masakari
(Enrich Town - fireplace)
Krupis
(Forest of Aborigine, graveyard - crypt)
Liknis
(Aborigine Mansion - painting)
Cypress
(South shrine - crypt)
Adonis
(West Shrine, 2F - grey pillar)
Croton
(Tower of Illusion, 1F - stone statue)

Leprechauns:

Dana
(Desire Mine, outside - wall)
Tak
(Forest Cave, B2 - hole)
Morgan
(Enrich Dungeon, B2 - treasure chest)
Kokus
(Forest of Aborigine, graveyard - tombstone)
Zircon
(Aborigine Mansion - pendulum)
Mangus
(Mountain Cave, 2nd icy area - treasure chest)
Darbie
(South shrine, B1, south side - statue)
Solo
(East shrine, 3F - stone pillar)
Stilt
(Mirage Village - desert)
Eric
(Tower of Illusion, 5F - alcove)

Shining the holy ARK

If anyone has found more pixies, I would be grateful for the locations. Also three major puzzles remained at the end; is it possible to get Freddie (Julian's father) out of Mirage Village? did anyone find the little girl or had Elise eaten her? what was the significance of the "suspicious looking wall" in the Castle?

AnnNoble
71154.3234@compuserve.com

Solution to the Tower of Illusion

The Tower is north. Stand on the first tablet (closest to the village). Turn to the left and walk to the SW corner. Do not turn round but stay facing the same way (out of the square). Press the B button and move 4 steps to the right. This will land you on the left-hand tablet and you should hear a click. Turn to face the Tower and walk round to the NE corner. Do not turn round but stay facing the same way (out of the square). Press the B button and move right 4 paces. This will take you to the right-hand tablet and you should hear a click. Stay facing the same way and walk backwards 4 paces to the centre tablet. Again you should hear a click. Assuming that you have heard 3 clicks, turn to face the Tower and walk forwards to the top tablet. The Tower should now appear. If you don't hear the clicks, shuffle around on the central row of tablets until it works. Thanks to Falcon (71055.312@compuserve.com)

Bleifuß 2 PC

sofort nach Start 4. Gang einlegen, eine Sekunde warten und dann in den 3. wechseln - schon fährst du als Sieger durchs Ziel!

Weitere Cheats:

TACAR: Bonus Car1

TBCAR: Car 2

TCCAR: Car 3

TDCAR: Car 4

MRTRK: Strecke frei wählbar

CHMPA: Meisterschaft frei wählbar

Achtung: Wenn man mal anfängt kann man nicht mehr genug bekommen!

Martin Pechmann

DESCENT 2

Cheats für die Vollversion

von DESCENT 2.

ALIFALAFEL

Extras

SPANIARD

Zerstoeren von Robotern

ALMIGHTY

Unsterblich

LPNLIZARD

"Homing" Laser

FREESPACE

Levelauswahl

JokeCheats:

PIGFARMER

Zeigt einen Kopf

BITTERSWEET

Weitwinkelkamera

GODZILLA

Ramm den Roboter

Martin Pechmann

Star Fox 64

codes (japanese version)

Warps & Tips

Unlike the original Star Fox, multiple paths are not selectable from a map. You must perform tasks in certain levels to get to the other levels.

ZONESS TO SECTOR Z

In Zoness, if you shoot down all the spotlights on the stage, you then go to Sector Z when you complete the stage.

MACBETH TO AREA 6

When you hit the last leg of the stage, shoot the red pillars with metal direction flags on them so they turn green. Keep a very careful eye out for them. (Hint: If you went to Zoness before MacBeth, Cat will come and help shoot those hard-to-reach switches.) At the end, where the switchboard light is, a switch will appear. Quickly shoot it and the track will move to the right. Now the boss kills himself, with a nice 50-point bonus, and you're off to Area 6!

GET TO AQUAS

All you have to do is get a score of 100 or higher in Sector Y to warp to Aquas, the submarine level.

WARP TO SECTOR Z

In Sector X, keep left at all times. You will eventually hit an area where you have to

quickly destroy white gates to pass through them. Destroy and pass through all of them to warp!

WARP TO TITANIA

Near the end of the Meteo Field, you should see rings made of sharp triangles pointing inward. Go through one and you jet forward in a barrel roll. Go through all of them (very tough) and it will make you go fast enough to warp.

GET TO KATARINA

At the end of Sector X, shoot the head off the boss with the big hands. When the second one grows, dodge him, and let Slippy come in. He will get hit by him and fly off to Katarina. Kill the boss and that's your next stage...to find Slippy!

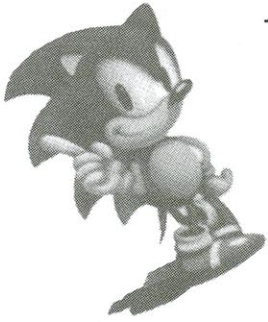
CORNERIA TO SECTOR Y

In Corneria, when Falco is being attacked by three ships, help him by killing the ships. When you get to the water part with the rock arches, go under every arch. Then head right into the waterfall. Falco will guide you to an alternate boss, which, when defeated, leads you to Sector Y.

MEDAL OF HONOR AND EXPERT MODE

By meeting certain requirements on levels, such as a high score, you will receive a

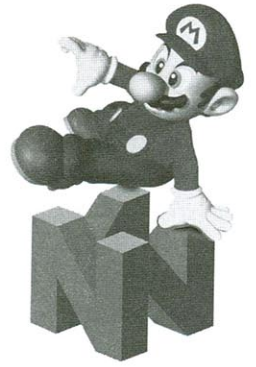
ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH



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**

**SEGA SATURN
TAUSCHGERÄT**

ÖS 1.490,-

**PLAYSTATION
NEUGERÄT**

ÖS 1.890,-

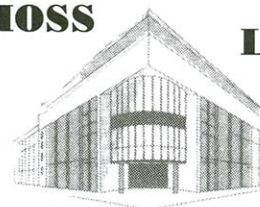
Geschäftszeiten: MO-FR 10-12³⁰ 13³⁰-18³⁰, SA 9³⁰-12³⁰



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!

Medal of Honor for that stage, shown on the planet. Get one Medal on each stage, and you will go to the Expert mode. For example, to get the Medal on Fortuna, you must beat the whole Star Wolf Team.

KILL STAR WOLF TEAM MEMBER EASILY

NOTE: This does NOT work for when you meet the Star Wolf team on Venom on the hard difficulty (see below).

Have one of the Star Wolf

team members chase you and let him start to shoot at you. Immediately do a forward barrel roll (down on the Control Stick and left C). As the camera zooms out to show the roll back, the ship will fly past you and will head either to the right or left. Remember which direction they went as you fly back forward, while charging up a shot. Turn to the direction he was going, lock on him, shoot the power shot, then rapidly shoot him. If you have the blue double laser, he should be dead with no damage to

you. If you use the single laser, you may have to do this twice.

KILL STAR WOLF TEAM MEMBER EASILY (VENOM - HARD)

First, make sure you have as many friends as you can. This helps in distracting the ships, so you can get clear shots.

Second, only use normal laser shots. Bombs and Super Shots don't work.

Third, remember that the barrel roll defects shots!

Fourth, when one (or more) is chasing you: Do a forward Barrel Roll, and he should go under you and fly left or right. Then, when your power comes back, immediately do a U-Turn (down on the Control Stick and down C). Search around left or right a bit, and you should see the ship that was chasing you and a few others that are wandering around looking for you. Now is the time to get your shots in. You will have to repeat this over for a while so be patient!

LESERBRIEFE

Hi Gamexpress!

Wie geht's so bei euch? Ich hoffe gut! Ich, ein 15jähriger Computerfreak schicke euch hiermit einige Cheats und Paßwörter für verschiedene neue und alte PC-Spiele.

Ich würde mich sehr freuen wenn ihr einen Teil der Diskette veröffentlichen würdet und mir dafür ein Spiel, Information zu Games oder Demos schicken würdet.

Was das Spiel angeht würde ich mich sehr für das in eurer neuesten Ausgabe geil beschriebene Dungeon Keeper oder zB.: das Österreichische und total verschärfte Game "Der Industriegigant" interessieren.

Zum zweiten hätte ich auch noch ganz gern ein Abo eurer Zeitschrift bestellt! Der ausgefüllte Kupon liegt wie die Diskette meinem Schreiben bei. Also noch viel Spaß beim Spiele testen und Berichte schreiben, macht weiter so!!

Mit Dank im Voraus
Martin P., Klaus

Hallo Martin!

Vielen Dank für Deine Virenfreie Diskette und für Deine Tips. Eine Demo-CD von Atlantis, dem ungemein gutem

Adventure Game ist bereits auf dem Weg zu Dir. Und was Deine Tips betrifft, siehe einfach auf die vorigen Seiten.

Die Red.

An das Gameexpress Team!

Mein Name ist Markus M. und ich bin 16 Jahre alt. Ich leide an Muskelschwund Typ Duchenne. Leider ist er schon weit fortgeschritten und daher bin ich an den Rollstuhl gefesselt. Ich habe vor einer Woche eine Playstation bekommen, aber da ich nicht sehr viel Geld habe konnte ich mir keine Spiele kaufen. Nun zu meiner Bitte. Ich habe mir heute das Game Express gekauft und las die Seite "Meine Tips und Tricks". Aber die Chance, daß ich gezogen werde ist sehr gering. Deswegen schicke ich die Tricks direkt zu Ihnen. Vielleicht....
Markus M., Wien

Lieber Markus!

Da Dein Problem nicht der Marke "Ich bin armer Schüler, helf mir" ist haben wir beschlossen sofort zu handeln. Du erhältst das Spiel V-Rally außer Konkur-



Hr. Walter Müller von "Videospiele Müller" in 1110 Wien, Simmeringer Hauptstraße 58, überreicht einem glücklichen Markus M. das Spiel V-RALLY.

renz von einem netten Sponsor, der sich sofort für die gute Tat bereit erklärt hat. Wir wünschen Dir viel Spaß mit dem Spiel.
Die Red.

Solltet Ihr Probleme und Fragen haben, schreibt uns einfach, vielleicht können wir schnell helfen!

GAME EXPRESS

"Help wanted"

Marksteinergasse 13/1/1
1220 Wien

Theo Kranz Versand

Fon: 0049 / 85 17 37 77

SATURN

SEGA SATURN-GRUNDGERÄT	299,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. CONTROL PAD, BATTERIE, RGB-KABEL, SEGA TIPS & TRICKS-BUCH UND 3 DEMO-CDS	
SEGA SATURN TOMB RAIDER SET	359,-
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	359,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY - NUR SOLANGE VORRAT REICHT	
SEGA SATURN WW. SOCCER SET	359,-
WIE OBEN, INKL. WORLDWIDE SOCCER '97 - NUR SOLANGE VORRAT REICHT	
ACTUA TENNIS (JULI)	89,-
ANDRETTI RACING	89,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
6-SPIELER-ADAPTER	79,-
BUG TOO!	84,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-
DARK SAVIOR	89,-
DARKLIGHT CONFLICT (JUNI)	89,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	99,-
DIE HARD ARCADE	94,-
FIFA SOCCER 97	89,-
FIGHTERS MEGAMIX	99,-
HEXEN	99,-
INDEPENDENCE DAY (JUNI)	89,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MASS DESTRUCTION	89,-
MANX TT SUPER BIKE	99,-
MECHWARRIOR 2	99,-
NBA LIVE 97	89,-
NHL 97	89,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-
PANDEMONIUM (JUNI)	89,-
RELOADED (JUNI)	89,-
RETURN FIRE	89,-
SKY TARGET (JUNI)	99,-
SOVIET STRIKE	89,-
SWAGMAN (JUNI)	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
VIRTUAL POOL (JULI)	84,-
WARCRAFT II (JULI)	89,-

COMMAND & CONQUER	99,-
CROW CITY OF ANGELS	84,-
DARKLIGHT CONFLICT (JUNI)	84,-
DEADLY SKIES (JUNI)	84,-
EXCALIBUR 2555 AD	99,-
EXHUMED	84,-
FORMEL 1	109,-
HEXEN	99,-
INDEPENDENCE DAY (JUNI)	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DEL.	89,-

LEGACY OF KAIN	89,-
LIFEFORCE TENKA	99,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MAGIC THE GATHERING (JULI)	89,-
MECHWARRIOR 2	89,-
MICRO MACHINES V3	99,-
MONSTER TRUCKS (JUNI)	99,-
NEED FOR SPEED II	89,-
NHL 97	84,-
OVERBLOOD	89,-

Sega Finanzierung

SEGA SATURN TOMB RAIDER SET (GRUNDPREIS) 359,00

INKL. TOMB RAIDER, SEGA-TIPS & TRICKS BUCH +
3-DEMO-CDS

DM 31,63 PRO MONAT BEI 12 MONATEN LAUFZEIT

TEILZAHLUNGSPREIS: 379,61 DM EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%, LAUFZEIT 12 MONATE,
VORBEHALTLICH VOLLJÄHRIGKEIT, VERDIENSTNACHWEIS UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN
BANK. ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN. DER MINDESTBESTELLWERT BEI
FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-.

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

SONY PLAYSTATION

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
ALONE IN THE DARK 2	69,-
AYRTON SENNA KART DUEL	69,-
BLAST CHAMBER	49,-
BREAKPOINT TENNIS	39,-
BURNING ROAD	79,-
BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM	49,-
DESCENT	49,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM	49,-
DISRUPTOR	59,-
EARTHWORM JIM 2	49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
GRID RUN	79,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
KONAMI OPEN GOLF	49,-
NEED FOR SPEED - PLATIN. (JULI)	49,-
NFL QUARTERBACK CLUB '97	39,-
PARODIUS DELUXE	49,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
PRO PINBALL THE WEB	69,-
RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	69,-
SPACE JAM	79,-
STARWINDER	69,-
STREET RACER	69,-
SUPERSONIC RACERS	39,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
TEMPEST X3	69,-
TOSHINDEN - PLATINUM	49,-

WIPEOUT - PLATINUM	49,-
WWF IN YOUR HOUSE	74,-

SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY	59,-
ALONE IN THE DARK 2	69,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	39,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	49,-
D	49,-
DARIUS 2	49,-
DAYTONA USA	49,-
FIGHTING VIPERS	49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	39,-
MYSTERY MANSION	39,-
NBA JAM EXTREME	59,-
NIGHTS - AUS SET	69,-
PARODIUS DELUXE	49,-
ROBO PIT	39,-
SCORCHER	79,-
SEGA RALLY	69,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	59,-
THREE DIRTY DWARVES	79,-
TOMB RAIDER	69,-
TUNNEL B1	69,-
VICTORY GOAL	29,-
VIRTUAL GOLF	49,-
WHIZZ	69,-
WING ARMS	59,-
WORLD SERIES BASEBALL 2	49,-
WORLDWIDE SOCCER '97	69,-
WWF IN YOUR HOUSE	49,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	49,-



Ausgezeichnet zum besten
Video- und Computerspiel-
Spezialversandhändler 1996
auf der E3N-Messe in
Nürnberg

PANDEMONIUM	79,-
PERFECT WEAPON	89,-
PORSCHE CHALLENGE	85,-
PSYCHIC FORCE	84,-
RAGE RACER (JUNI)	99,-
REBEL ASSAULT II	99,-
SOUL BLADE	99,-
SPIDER	84,-
STADT D. VERLORENEN KINDER	95,-
SUIKODEN	89,-
SWAGMAN (JUNI)	89,-
SYNDICATE WARS (JUNI)	89,-
TEKKEN 2	109,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOTAL NBA '97	85,-
TRANSPORT TYCOON	94,-
V-RALLY (JUNI)	89,-
VANDAL HEARTS	99,-
VIRTUAL POOL	89,-
WARCRAFT II (JULI)	89,-
WARHAMMER	89,-
WING COMMANDER IV (JUNI)	89,-



NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL	
INT. SUPERSTAR SOCCER (JUNI)	139,-
MARIO KART 64 (JUNI)	89,-
NBA HANG TIME (JULI)	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TUROK DINOSAUR HUNTER	134,-
WAVERACE 64	99,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY (JULI)	129,-

WING
COMMANDER IV
(PlayStation)
89,-

PANDEMONIUM
(SATURN)
89,-

V-RALLY
(PlayStation)
89,-

**SONDERAKTION: Sega-Saturn-Geräte
liefern wir portofrei!!!**

BESTELL-HOTLINE

0180 / 5211844

Austria Express - Bestell-Hotline

Tel: 0049 / 85 17 37 77

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN GLEICHZEITIG 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. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

Laden Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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

Laden Bahnhofstraße 28
94032 Passau

MÜLLER

VIDEO SPIELE

BEZUGSQUELLE
FÜR
GAMEexpress &
BLOOD GAMES

STÄNDIG
GEBRAUCHTE SPIELE
ZU FAIREN PREISEN
LAGERND!

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

NINTENDO 64
2.290,-

SUPER MARIO 799,-
STAR WARS 999,-
MARIO KART 799,-
TUROK 999,-
WAVE RACE 799,-
*NBA Hang Time
*Wayne Gretzky Hockey

INT. SUP. STAR SOCCER
*ca. ab Mitte August

SPEICHER 4MB 499,-
SPEICHER 1MB 299,-
N64 CONTROLLER 479,-
ANTENNENKABEL 399,-

SONY PLAYSTATION
1.990,-

NEU! Analog Controller 499,-
V - Rally 799,-
Rage Racer 799,-
Rally Cross 799,-
Sentient 799,-
Trash it 799,-
Syndicate Wars 799,-
Independence Day 799,-
Bedlam 799,-
ANGEBOTE
Iron & Blood 599,-
In the Hunt 499,-
Tunnel B1 499,-

ANKAUF
VERKAUF
TAUSCH
VERLEIH

ERREICHBAR MIT
LINIEN 71 + 72
STATION
HAUFFGASSE

VERSAND PER
NACHNAHME

SIMMERINGER HAUPTSTR. 58
1110 WIEN
TEL & FAX: 0222 / 748 15 40

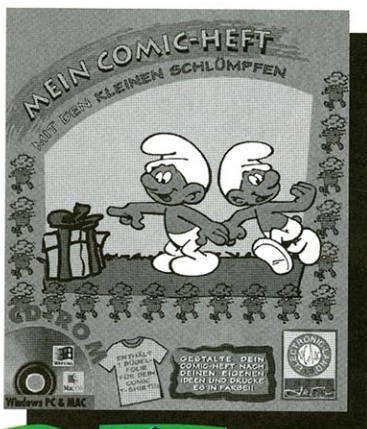
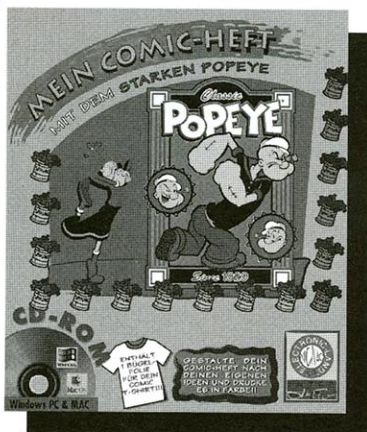


MEIN COMIC-HEFT



Neu auf CD-ROM!

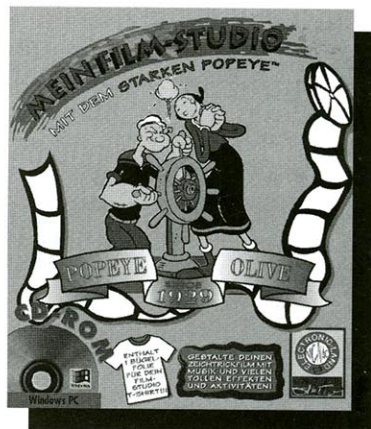
Gestalte Dein eigenes Comic-Heft mit den Original-Figuren. Es ist ganz einfach und macht riesigen Spaß. Such' Dir die Figuren aus, die in Deiner Geschichte mitspielen sollen. Mit einer großen Anzahl an Hintergründen und Gegenständen kannst Du Deinem Comic ordentlich Pfiff verleihen. Den letzten Schliff erhält Dein Comic-Heft mit Deinen witzigen Sprechblasentexten. Zum Schluß druckst Du Deine Geschichte per Mausclick einfach aus!



MEIN FILM-STUDIO

Neu auf CD-ROM!

Mit MEIN FILM-STUDIO mit dem starken Popeye™ kannst Du Deine eigenen Zeichentrickfilme produzieren. Du wählst die Figuren aus, die in Deinem Film vorkommen sollen. Mit einer großen Anzahl an bewegten Objekten und Begleitmusikstücken kannst Du in Deinem Film-Studio als Zeichentrickfilmproduzent wirken. Hot Spots, Soundeffekte, Vorspann, Nachspann - im Nu ist Dein Film zu einem Meisterwerk geworden. Du kannst Deinen Trickfilm per Knopfdruck abspielen und Standbilder ausdrucken!



...UND

MEIN MÄRCHEN-BUCH

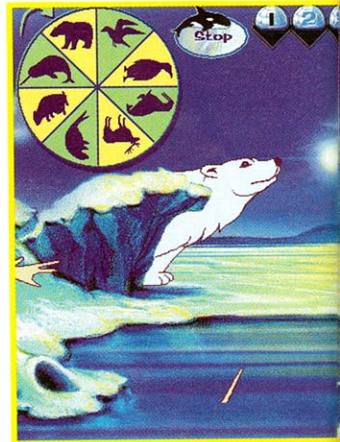
MIT DER AUFGREGENDEN GESCHICHTE VON
Hänsel & Gretel
 und mit der wunderbaren Geschichte von
Peter Pan

ELECTRONIC-LAND
 Recco Handelsges.m..b.H.
 Favoritenstraße 38
 A-1040 Wien
 Tel.: +43 (1) 505 76 35-0



von 4 - 9 Jahren

PAYUTA UND DER EISGOTT



Payuta und der Eisgott ist ein Lernspiel für Kinder von 4-9 Jahren. Bei diesem "Spiel" wird dem Spieler das Leben in der Arktis nähergebracht. Es wird eine Geschichte erzählt, die aus 11 Episoden zusammengesetzt ist.

Das Spiel ist komplett in Deutsch und kann aber auch noch in Englisch und Französisch durchgespielt werden. Die 11 Episoden können aber auch einzeln angesehen werden, wobei am Ende jeder Episode ein Spiel möglich ist. Insgesamt gibt es vier Spieltypen in diesem Game. Das Puzzlespiel gibt es in zwei Variationen. Zum einen wird dem Anfänger ein vier mal vier großer Bildschirm geteilt und man muß nun die einzelnen Felder auf den richti-

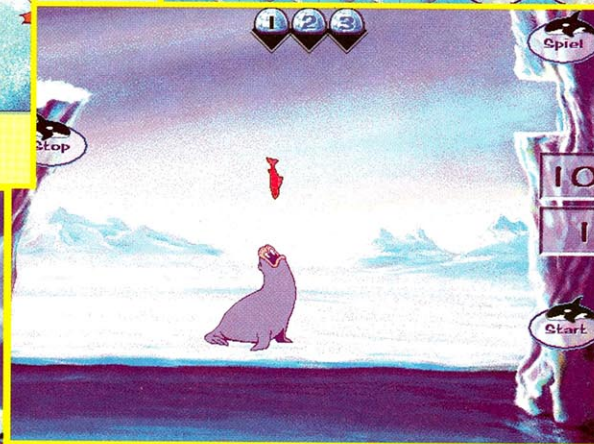
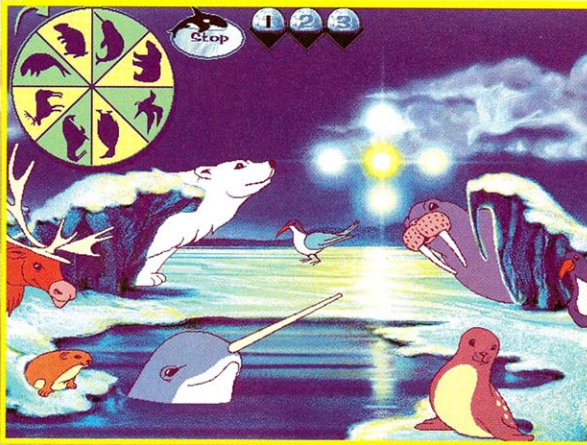
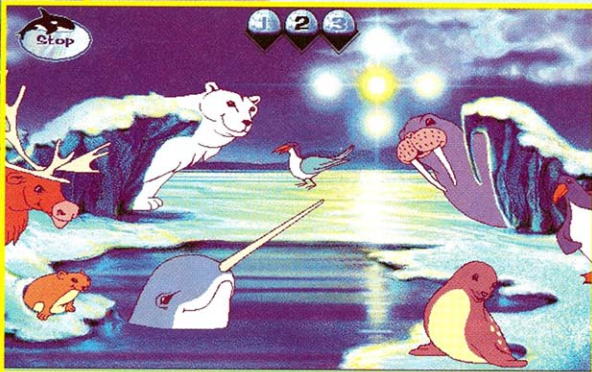
gen Platz bringen. Beim etwas schwierigeren Teil gilt es im "Schiebeverfahren" drei mal drei große Bildschirme zu lösen. Hast Du es geschafft, wirst Du mit einer kleinen Animation belohnt. Beim zweiten Spielgenre geht es darum einen See Löwen geschickt nach links und rechts zu bewegen, um aus dem Wasser springende Fische zu fangen. Dies ist besonders für die Kleinen Spieler gedacht, da sie mit nur zwei Tasten das Spiel bestreiten können. Im "Memory-Spiel" werden dem Spieler Gegenstände gezeigt, die nach kurzer Zeit verschwinden. Nun muß der Spieler aus einer großen Zahl von Wahlmöglichkeiten die richtigen Gegenstände herausfinden und an den richtigen Platz legen. Immer wenn man mit der Maus einen Gegenstand "nimmt"

für die Mal- und Bastelaktionen sind vier Malbögen dem Spiel beigelegt, welche in den diversen Spielvorschlägen zum tragen kommen. Die Grafik ist sehr gut aufgebaut und bieten vor allem für Kinder ein sehr "augenfreundliches" Bild. Die Animationen verstärken den guten Gesamteindruck und bieten auch auf Grund der witzigen Kleinigkeiten genügend Spaß um das Interesse am Fortgang der Geschichte aufrecht zu halten. Der Sound ist einwandfrei und wirklich gut gelungen. Da dieses Spiel auf einem 486DX2 66 läuft bietet es sicherlich für fast Jede Computerkonfiguration viel Spielspaß. Eines darf man sicherlich nicht außer acht lassen. Auch bei diesem Game muß sich der Elternteil Zeit für die Kinder nehmen, denn nur gemeinsam macht die Geschichte Spaß und führt zum gewünschten Erfolg Lernen und erleben auf dem Computer zu verwirklichen.

Hardwareanforderung:

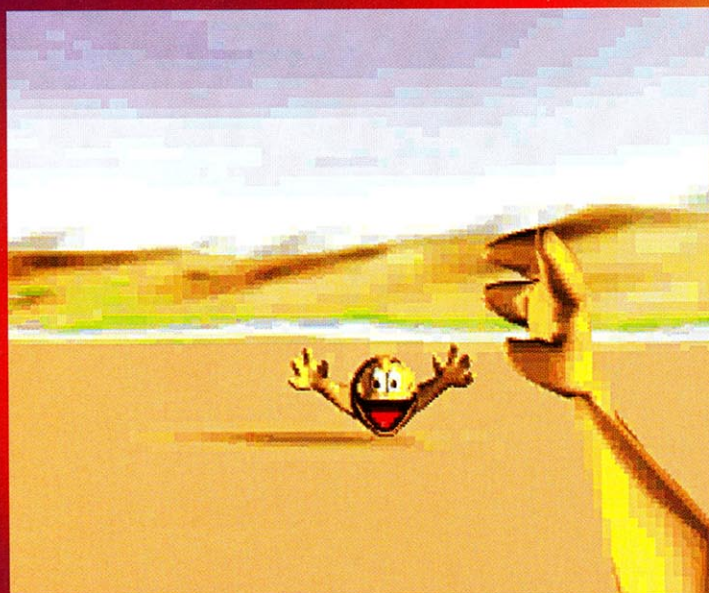
486DX2 66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA (640x480, 256 Farben), Win 3.1, Win95, Maus, Tastatur, Soundbl
 Hersteller: UBI-Soft
 Testmuster: Dynamic Systems
 Infotel.: 03614-500-50
 Richtpreis: öS 399,-





CompuGotchi

Dein virtuelles Haustier



Derzeit gibt es einen wahren Kassenschlager. Tamagotchi überschwemmen das Land.

Für alle PC User gibt es nun die Möglichkeit auch auf dem PC die kleinen COMPU-GOTCHI zu füttern und großzuziehen. Dabei handelt es sich um ein Programm, welches

meines Erachtens unter das Thema Screensaver fällt. Du besitzt einen CompuGotchi und mußt versuchen ihn durch füttern, spielen, ärztliche Versorgung etc. am Leben zu erhalten. Wenn er groß genug ist, kann er schließlich mit einem Raumschiff in seine Heimat zurückfliegen (Laut Intro). Das Programm meldet sich ab und zu, wenn Dein COMPU-GOTCHI etwas braucht. Im Radio wurde sogar berichtet, daß zwei Kinder mit dem Programm zum Arzt gingen, weil ihr Tamagotchi im sterben lag!!! Für mich ist dieses Programm eines der sinnlosesten Unterhaltungen seit es den PC gibt. Aber wer hat gegen eine Virusepidemie schon eine Chance.

Heinz Strobel

Testmuster:	S.A.D.
Infotel.:	03617-25660
System:	486DX266
	8MB RAM
	WIN 95
Richtpreis:	öS 199,-

CompuGotchi

Dein virtuelles Haustier

Name

MAXI

Alter

1 Stunden

Größe

20 cm

Gewicht

51 gr

Hunger

Notdurft

Müdigkeit

Benehmen



Hunger

Toilette

Bett

Erziehen

Spielen

Medizin

Spruch

ENDE

Mega ClipArts

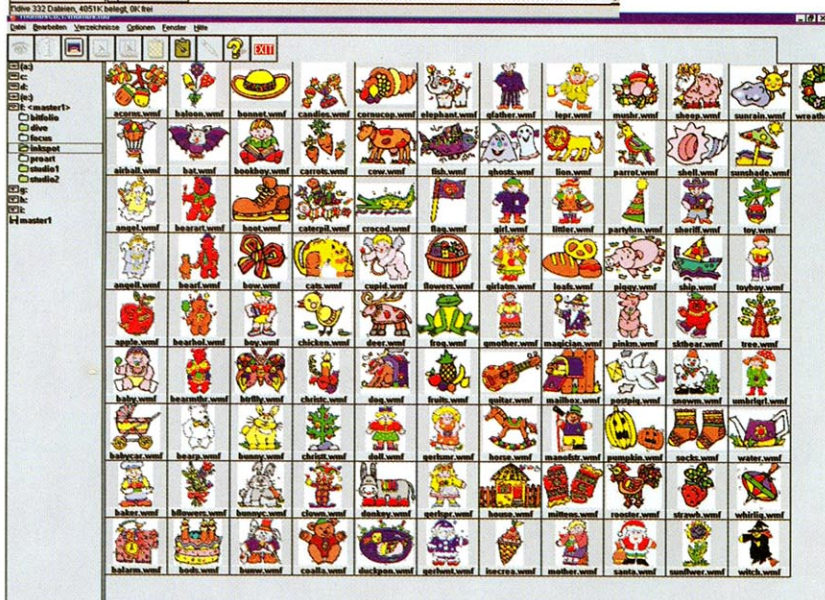
29.000

3 CDs inklusive deutschem Browser

GraphicCorp NBS VERLAG



Ist Euch auch schon einmal passiert, daß ihr für einen Brief ein paar Cliparts gebraucht hättet und auf der Corel CD war partout nicht das richtige drauf?



Es gibt ja unheimlich viele Möglichkeiten diese kleinen Dinger, welche, sind sie einmal auf der Platte installiert (Gott behüte Euch davor) unheimlich viel Platz wegnehmen. Hat

man nicht gerade ein dickes Buch mit einer Zusammenfassung in Händen, wird man sein Clipart nie finden. Anders hier. Da bekommst Du auf jeder der drei CDs ein Thumbnailprogramm dazugeliefert, welches alle Stückerln spielt. Sogar Photo CD Bilder kannst Du mit diesem Programm be-

trachten. Alleine dieses Programm ist bereits den Preis der drei CDs wert. Wer auf diesen CDs nichts findet ist selber schuld.

Heinz Strobel

Hardwareanforderung:

Jeder Win3.11 oder Win95 Rechner, VGA 256 Farben, 8MB Ram, 0 MB Festplatte!!!

Hersteller: NBS

Testmuster: NBS

Infotel.: Koch Media
01-815-06-26

Richtpreis: öS 350,-





RUMBLE PAK

Brandheiß für den N64. Er läßt Dich spüren, was Du siehst. Jeder Treffer und jeder Aufprall wird Dir unvergessen bleiben. Eröffne Dir eine neue Dimension des Computerspiels.

Releasetermin: November 97
Richtpreis: öS 299,-



LYLATWARS

LYLATWARS

Das Lylat System ist angegriffen worden. Unterstütze Fox McCloud und sein Star Fox Team im Kampf gegen den bösen Andross. Reise zu vielen 3D Welten. Bekämpfe den Feind in der Luft und am Boden und achte auf die Meldungen Deiner Kameraden.

Spüre was Du siehst. Das Rumble Pak verzeiht keinen Fehler. Eine neue Herausforderung für Dich und Dein N64.

Spieler: 1-4
Releasetermin: September 97
Besonders: inkl. Rumble Pak
Richtpreis: öS 999,-



GOLDENEYE



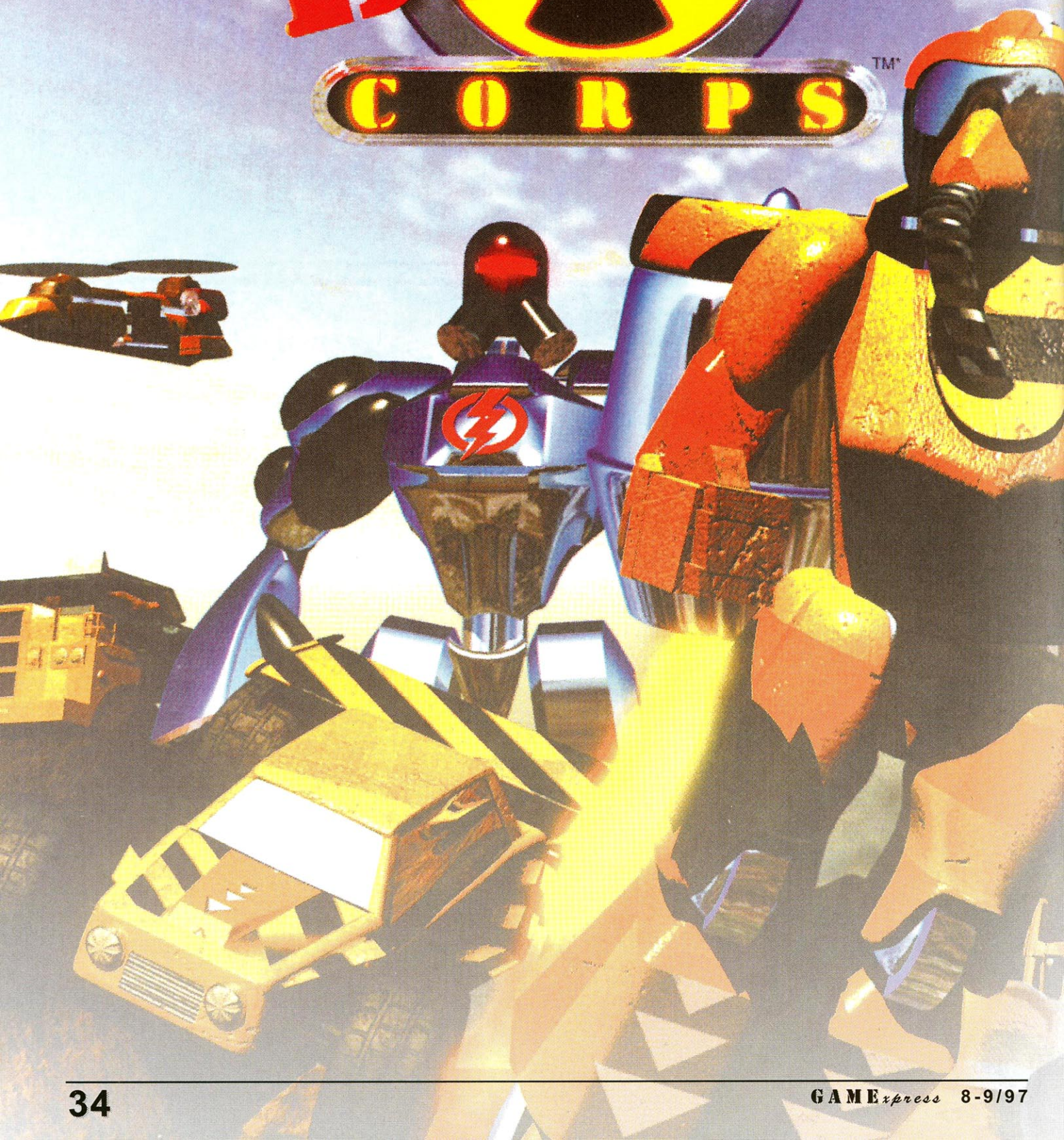
GOLDEN EYE

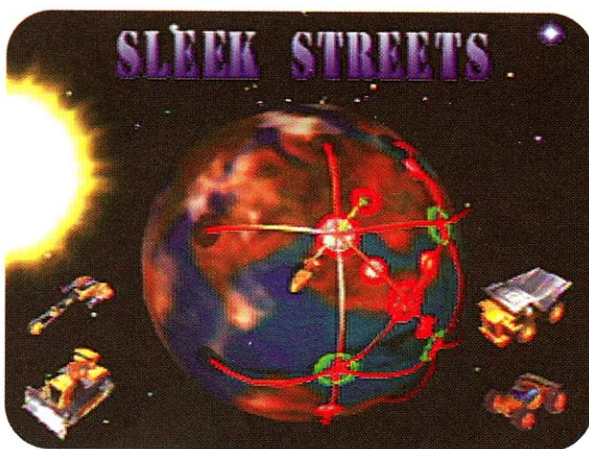
James Bond in seiner härtesten Mission. Unzählige fantastische 3D Leveln, die Dir den Atem stocken lassen, warten auf Dich. Hinter jeder Ecke lauert der Tod. Und Du wirst fühlen, wenn Du getroffen bist.

Spieler: 1-4
Releasetermin: Oktober 97
Besonders: unterstützt Rumble Pak
Richtpreis: öS 999,-

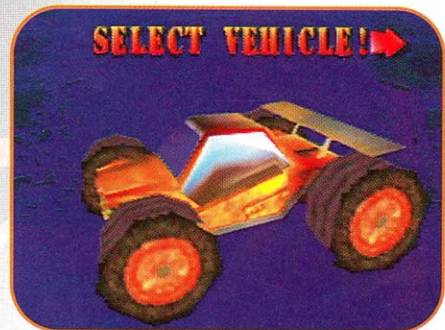
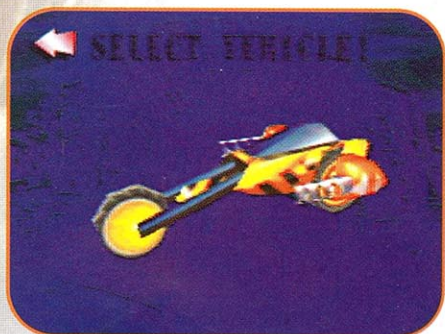
BLAST

CORPS™





In einer fernen Zukunft ist die Menschheit zwar technisch fortgeschritten, doch leider haben sie vom Autofahren scheinbar keine Ahnung. Deshalb fahren Atomtransporte durch die Gegend und würden mit allem was ihnen im Weg steht kollidieren und auch explodieren.



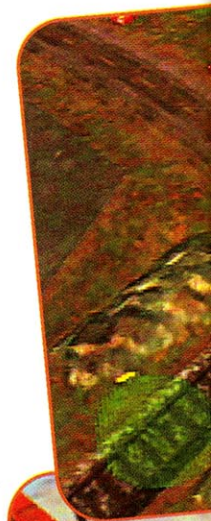
Doch glücklicherweise gibt es eine Truppe von verwegenen Profis (nämlich DU) die diesem Problem auf sehr einfache Art und Weise begegnen. Deine Aufgabe ist es in verschiedenen Leveln den Atomtransportern freie Bahn zu verschaffen. Sollte sich etwas im Weg befinden, und das tut es garantiert, so walzt, sprengst Du es platt oder vernichtest die Hindernisse ganz einfach mit Raketen. Nun dies klingt einfacher als es ist. Die Atomtransporte sind zwar recht langsam unterwegs, doch auch Du mußt zwischen den einzelnen Vehikeln, die Dir in jedem Level zur Verfügung stehen, umsteigen und entsprechend der Eigenschaft der Fahrzeuge handeln. Nun da gibt es einmal den RAMDOZER. Ein schöner "Caterpillar" der behäbig mit seiner Schaufel fast alles aus dem Weg räumt. Er ist einfach zu lenken und auch sehr stark. Der BACKLSH ist ein Riesenlaster mit einer Reifenhöhe von ca. 3m. Auch er ist stark und auch schnell. Noch schneller ist aber der SKYFALL, ein kleiner Buggy der wie von der Tarantel gestochen durch die Gegend flitzt. Ich brauche Dir nicht zu sagen, daß die Durchschlagskraft eher gering ist. Aber manchmal brauchst Du einfach ein schnelles Gerät um von einem Monster schnell zu einem anderen Vehikel zu gelangen. Der THUNDERFIST ist ein wahres Monster. Ein Robo-

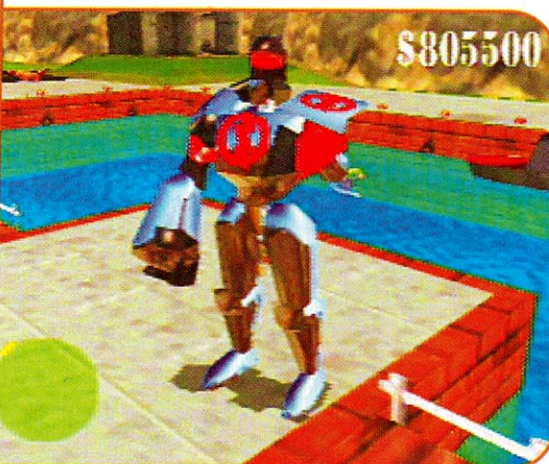
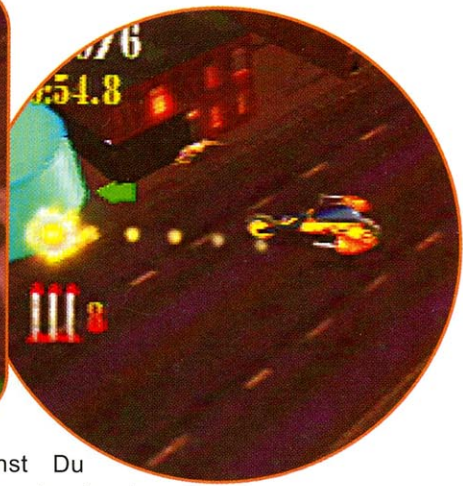
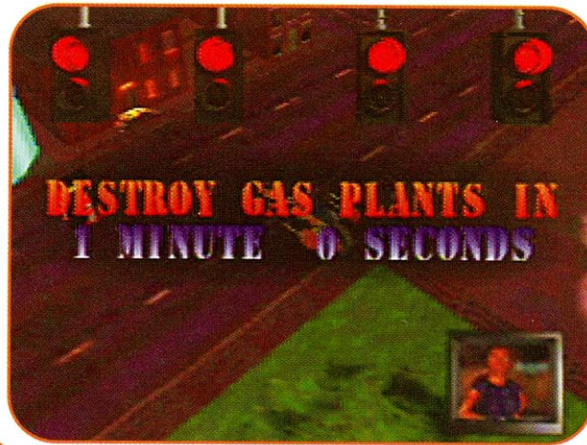
ter, so groß wie ein Haus und stark wie 100 Büffel. Mit seiner Faust knallt er so ziemlich alles nieder was ihm im Wege steht. Ähnlich ist der CYCLONE SUIT. Er ist zwar etwas kleiner aber dafür ist er flinker und "tumbled" sich durch die Gegend. J-BOMB ist der Flieger unter den Fahrzeugen. Mit Jetpacks kann er sich in die Lüfte erheben und von oben auf sehr hohe Gebäude fallen. Er ist auch sehr schnell. BALLISTA ist ein sehr heikles Fahrzeug. Es sieht aus wie ein Bike mit einer irren langen Gabel und fährt sich wie eine Harley die in Japan beim Service war. Dafür kann dieses Gerät Raketen abschießen. Durchschlagskraft hat BALLISTA keine. Du wirst also von jedem Zeitungsständer davongeschleudert. Für dieses Gerät brauchst Du einige Übung um es richtig zu beherrschen. Der SIDEWIPE ist eine Art Tieflader, der im hinteren Teil zwei Prellböcke ausfahren kann und damit alles zerstört woran





6
00:17.



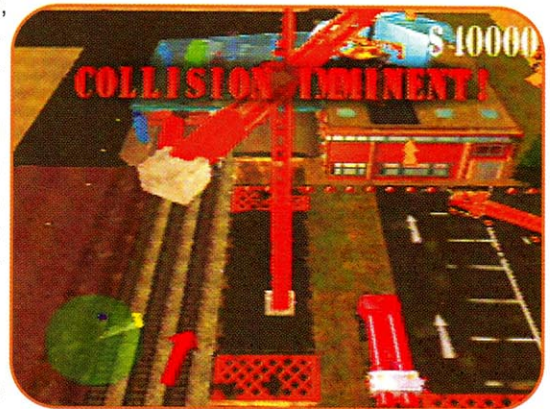


er gerade vorbeifährt. Dieses Gefährt lässt sich sehr gut steuern und sieht auch Grafisch gut aus. RACECARS & VANS sind dafür gedacht um verschiedene Sonderaufgaben zu lösen. Irre schnell und sehr leicht zu manövrieren. Auch für das Polizeiauto gilt das Gleiche. Wobei Du diese Wagen aber erst einmal finden mußt. Mit dem TRAIN kannst Du Dich zwar nur auf Schienen bewegen, dafür ist er ebenso wie der PLATFORM-KRAN ein perfektes Beförderungsmittel.

Bei diesem Spiel mußt Du sehr viel Denken. Oft muß man eine Mission mehrmals spielen, bis man den Trick intus hat. Von einer Weltkarte kannst Du verschiedenen Leveln erreichen. Hast Du einen geschafft, tun sich oft neue Wege auf, die zu secret Leveln oder Bonusstrecken führen. Bei so einer Bonusstrecke kannst Du auch so manches RACECAR finden. Grafisch ist dieses Game wieder eines N64 würdig. Perfekte Rundumsicht und sehr schöne Figuren lassen sich da über den Bildschirm bewegen. Auch das Fahrverhalten der einzelnen Fahrzeuge ist perfekt umgesetzt. Besonders Witzig sind die RACECARS, wenn Du sie mit einem Tender über die Wiese schickst und sie so richtig mit den Reifen umackern läßt. Nach jedem Level

kannst Du Dir nochmals eine Wiederholung aus einer anderen Kameraperspektive oder aus der Sicht des Atomtransportes ansehen. Echt cool sag ich euch.

Auch der Sound ist Spitzenmäßig. Fetzt durch die Ohren und läßt nichts zu meckern übrig. Er wird auch nach länge-



rem anhören nicht fad. Für mich ist dieses Game neues Highlight für den N64. Denn hier wird einmal eine neue Idee sehr gut auf dem N64 umgesetzt. Weiter so Jungs von Rareware.

Heinz Strobel

BLAST CORPS

GRAFIK	90 %
SOUND/MUSIK	88 %
SPASS	94 %
GAMEPLAY	96 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:



HERSTELLER:

RAREWARE

TESTMUSTER:

STADLBAUER

0662-88-921-0

GENRE:

STRATEGIE-ACTION

RICHTPREIS:

CA. ÖS 1.099,-

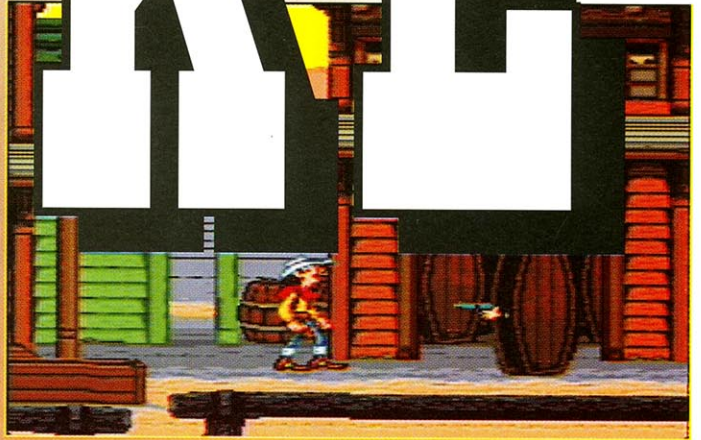
SYSTEM:

NINTENDO 64 (US)

LUCKY



LUKE



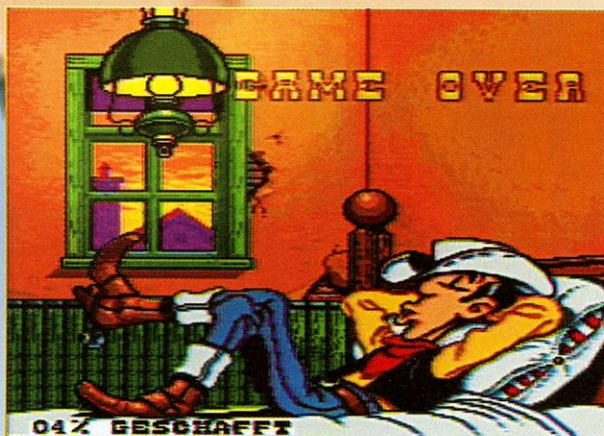
LUCK LUKE, der einsame Cowboy hat nun endlich auch seinen Weg zum S-NES gefunden. Unglaublich, daß diese "alte" Konsole noch so gute Spiele rausbringen kann.

Wer kennt ihn nicht, den Cowboy, der schneller als sein Schatten ziehen kann. Ebenso wie er haben Rantanplan (der dödelige Hund) und Jolly Jumper das sehr sensible intelligente Pferd den Weg in unsere Herzen gefunden. Als ich noch ein kleiner Junge war (vor ca. 30 Jahren) habe ich die Comix von Luke und seinen Kumpanen verschlungen. Umso mehr freut es mich, wenn nun auch der treuen Anhängerschaft (und das sind wirklich nicht wenige) des S-NES die Möglichkeit geboten wird mit Luke den wilden Westen zu säubern. Ich brauche wohl nicht zu erwähnen, daß die Daltons wieder ihr Unwesen treiben. Im ersten Level muß Luke den Bürgermeister aus einer mißli-

chen Lage befreien. Er wurde von den Daltons im Brunnen eingesperrt. Auf dem Weg dorthin muß sich Luke in der Stadt seinen Weg entweder freischießen, oder taktisch klug ausweichen, wobei die Angreifer sich ganz gemein verstecken und erst dann auftauchen, wenn Luke in ihre Nähe kommt. Doch für geübte Jump&Runner wird dies sicherlich kein Problem darstellen.

Bei diesem Game darf man sich sicherlich keine Grafikorgien wie bei Atlantis erwarten. Doch das was einem geboten wird ist grundsoldig sauber und gut, aber an Donke Kong reicht es halt dann doch nicht heran. Soundmäßig werden wir wie vom S-NES gewöhnt gut versorgt. Dank der guten Programmierer bleibt der Spaß immer erhalten und man wird lange Freude mit diesem Game haben.

Heinz Strobel



LUKY LUKE

GRAFIK		81 %
SOUND/MUSIK		87 %
SPASS		97 %
GAMEPLAY		82 %
GEWALTFREIHEIT		99 %

GESAMTNOTE:

86 %

HERSTELLER:

INFOGRADES

TESTMUSTER:

STADLBAUER

0662-88-921-0

GENRE:

JUMP & RUN

RICHTPREIS:

CA. ÖS 599,-

SYSTEM:

S-NES

PlayStation

PLATINUM

Neue Games in der preisgünstigen PLATINUM Serie

Tolle Games zu vernünftigen Preisen. Die erfolgreiche Platinumserie von Sony, die Games unter öS 400,- in die Regale der Softwarehändler stellt, wird um 5 Titel erweitert.

Rayman

Ein hochkarätiges Jump'n'Run, das Fans des Genres begeistert hat. Held Rayman bewegt sich durch eine wunderschöne Fantasy-Zeichentrickwelt und erlernt erst langsam seine Talente (Boxhiebe, Helikopter-Trick, etc.). Wenn alles zusammenpaßt, ist er nicht mehr zu stoppen. Gehe auf eine Forschungsreise in die Welt von Rayman, ein Stück Paradies in der Welt der PlayStation. Detaillierte Grafiken mit phantastischen Animationen.



Bust a move 2

Motivierende Blasen-Schießerei mit witzigen Drachen und gelungener Musik. Ideal für zwei Spieler. Nach wie vor eines der Geschicklichkeits-/Denkspiele für die PlayStation.



Alien Trilogy

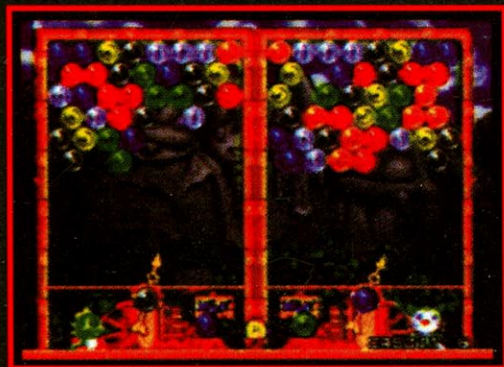


Böse Erinnerungen werden wach, und Du hoffst, daß hier nur ein unglückliches Versehen vorliegt, nur ein einfaches Kommunikationsproblem, aber eigentlich weißt Du es ja, willst es Dir nur nicht eingestehen, aber sie sind zurück!

Face Hugger, Chestbuster,

Hunde Aliens, erwachsene Aliens und 3 Königinnen Aliens!!! Über 30 säureverkrustete Levels, ein Arsenal tödlicher Waffen und Du!! Dieses Spiel läßt Deine schlimmsten, schweißtreibendsten Alpträume wahr werden. 3D Expedition in eine mit Aliens verseuchte Raumbasis: Flüssige 3D Animationen Engine mit vielen Details.

True Pinball



Solides Flipper Quartett mit witzigen Modus-Features, einstellbaren 2D und 3D Ansichten sowie peppigem Sound

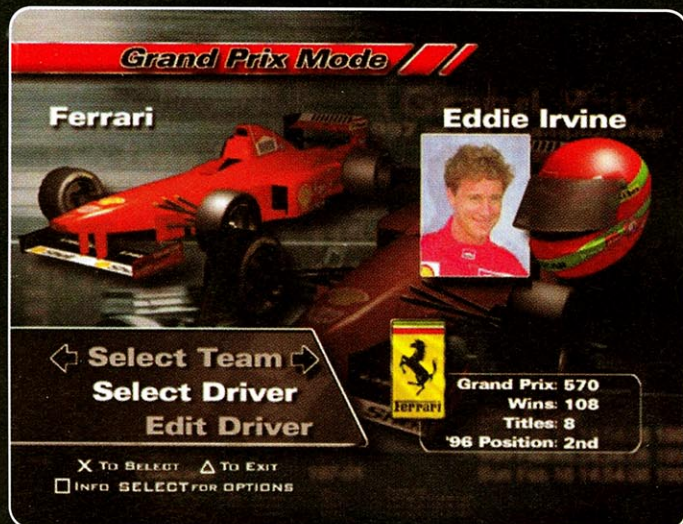
Worms

Multiplayer-Spektakel der Superlative: Rabiante Rambo-Würmer killen ihre Feinde mit Ninja Seil und Schafbombe. Freie Teamnamenwahl und informale Bündnisse sorgen für den Ausnahmezustand.

PlayStation

something new!

PlayStation und Red Bull präsentieren auf der HIT '97:



Die mit Spannung erwartete Fortsetzung des Klassikers Formel 1 (das meistverkaufte Spiel in Österreich) ist da:

Formel 1 '97

Vergessen Sie den Vorgänger: mit unzähligen Verbesserungen, noch mehr Details und vielen neuen Optionen ist F1 '97 die neue Referenz. Mit den aktuellen Daten der laufenden 97er Saison ist F1 '97 das einzige Spiel, das mit derart aktuellen Statistiken aufwarten kann. Was das heißt? Alle Teams von Williams, Ferrari und Benetton bis zu den Neueinsteigern Prost-Mugen und Steward-Ford. Mit allen Kursen wie dem A1-Ring in Österreich, Melbourne und dem neu gestalteten Silverstone-Kurs. Alle Fahrer in den aktuellen Cockpits: Gerhard Berger im Benetton, Michael Schumacher im Ferrari und Johnny Herbert im Red Bull Sauber.



Im Arcade Modus wie schon beim Vorgänger genialer Fahrspaß mit neuen Features wie Power Drifts und spektakulären Crashes.

Neuheiten im Grand

Prix Modus: erstmals wechselt das Wetter auch während der Rennen, komplette Boxenstrategie mit Boxenfunk und Telemetrie, komplettes Strafen/Flaggensystem und noch realistischeres Fahrverhalten, Windschatten und Wirkung von Schäden auf das Fahrverhalten.

Für Multiplayer ist erstmals eine Splitscreen Option vorgesehen - Sie und Ihr Rivale bei wahlweise horizontal oder vertikal geteiltem



Bildschirm auf die Jagd nach der Pole Position.

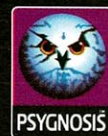
F1 '97 - DAS Rennspiel, das die Formel 1 hautnah auf den Bildschirm bringt.

Realistisch wie nie, anspruchsvoller denn je und spaßig wie immer.

Sony Computer Entertainment und Red Bull laden ein zur Formel 1 Competition 97. Lernen Sie das turboultime Rennspiel anno 97 kennen, fahren Sie Bestzeit und gewinnen Sie einen von vielen Sachpreisen.

Auf der Hit '97 in Wien (10.9 - 14.9.97, Wiener Messegelände/Halle 20). Anmeldungen ab 25.8.97 im Internet unter <http://www.sonymusic.at/playstation/> möglich.

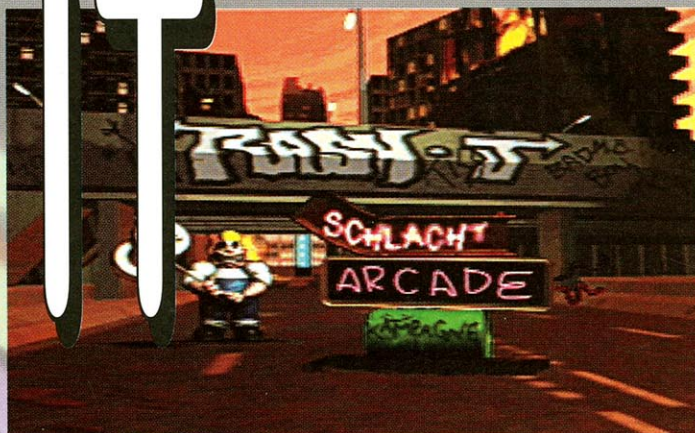
Im Handel ist dieses Super-Game erhältlich ab 26. September 97.



something new!

PlayStation

TRASH IT



Der eigenen Zerstörungswut freien Lauf lassen und mit einem Hammer alles zertrümmern, was so herumliegt. Das ist das Spielprinzip von Trash-it, einem Game aus dem Hause GT-Interactive.

Wer kennt dieses Gefühl nicht, wenn sich Aggressionen und Wut im Bauch aufstauen und man am liebsten alles zertrümmern möchte, was einem in den Weg kommt? Mittlerweile ist dies kein wirkliches Problem mehr, kann man sich doch bei Trash-it so richtig abreagieren, ohne daß die Haushaltsversicherung dafür ble-



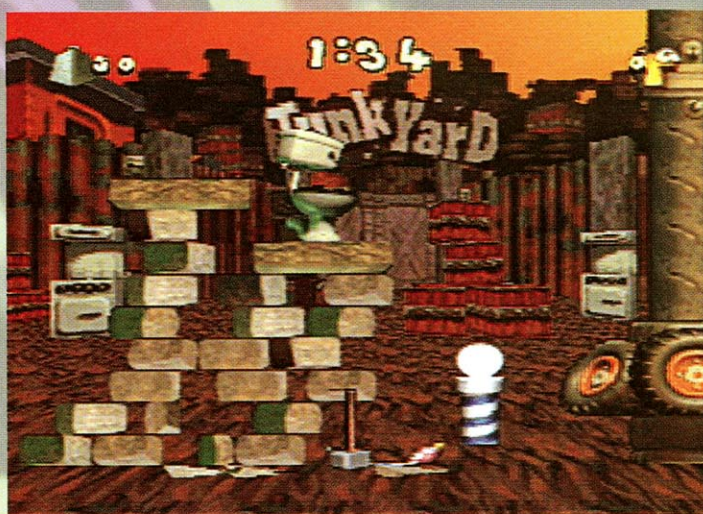
chen muß. Nur ist es nicht gar so einfach, wie es klingt, denn bei diesem Game muß man Aggression mit Hirnschmalz verbinden, da die Spielfigur sonst nicht wirklich zum Levelausgang findet.

Also, die Gschicht is so: ein Comic-Held mit dem Namen Jack Hammer (irgendwie kommt mir das symptomatisch vor?!) krallt sich einen Hammer (anfangs gleicht dieser einem vergleichsweise kleinen Gummihämmerchen, später kann er sich dann Dinger bis zur Größe "Oh my God" kaufen, ja und sogar das absolute Megagerät, der Ultimate Moolah steht zur Verfügung) und macht sowohl Sperrmüllhalden, als

auch Mauern oder andere Gesteinsformationen dem Erdboden gleich. Klar, den gemachten Mist kann man nicht einfach herumliegen lassen (man ist ja schließlich umweltbewußt) und so verwandelt Jack seinen Hammer kurzerhand in einen Staubsauger und saugt den ganzen Müll einfach ein.

Dies hat nicht nur Vorteile für die Umwelt, nein es bessert auch das Punktekonto des kleinen Terminators auf. Dann und wann tauchen unter den produzierten Schutthalten kleine Tiere, genannt Timmies auf, die ebenfalls zu einer Erhöhung des Kontostandes von Jack beitragen.

Hat Jack dann genügend Knödel auf seinem Sparbuch, so kann er in den Hammershop wandern, um sich dort mit dem neuesten Modellen (mit und ohne Zentralverriegelung oder Airbag) einzudecken. Hat er mal den Ultimate Moolah, dann kann er besonders hart zuschlagen und der Spieler, der unter besonderen



Aggressionen leidet wird sich einen Haxn ausfreuen, denn dann geht's erst richtig los. Und bis man alles in den insgesamt 100 Leveln zertrümmert hat, dauert es schon eine ganze Weile, natürlich auch deswegen, weil man sich öfters den Bauch vor Lachen halten muß und so eine kurze Zerstörungspause einlegen muß.

Thomas Gehringer

TRASH IT

GRAFIK		81 %
SOUND/MUSIK		70 %
SPASS		95 %
GAMEPLAY		86 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

86 %

HERSTELLER:

GT INTERACTIVE

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.

0222-610-51-0

GENRE:

DENK-DAMAGE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 699,-

SYSTEM:

PLAYSTATION (PAL)

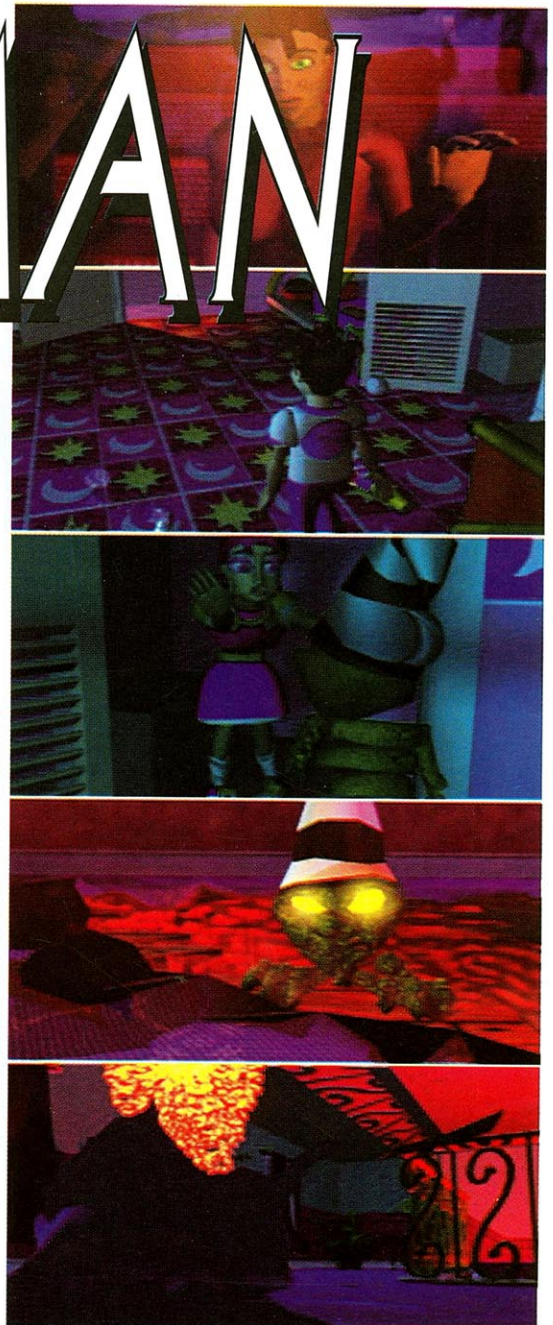
SWAGMAN



Was gibt es schlimmeres als Alpträume? Alpträume die wahr werden.

Die Nacht ist für Kinder wahrlich ein grausamer Ort zum spielen. Vor allem, wenn der böse Swagman sein Unwesen treibt und er mit seinen kleine Kumpanen die Nacht noch unsicherer macht. Doch Du in der Rolle von Zack und Hannah mußt es wagen in das Reich des Swagman einzudringen und 11 Traumflieger samt Anführerin (Sie werden im Intro entführt) zu befreien. Zu Beginn durchsuchst Du noch die Wohnung, doch bald mußt Du in die Alptraumwelt des Swagman eindringen. Zum Glück ist es ja eine Traumwelt und Du kannst Dich in sehr starke Figuren verwandeln, um alles heil zu überstehen. Du kannst sogar Deine zwei Helden gleichzeitig steuern. Das macht einen besonderen Reiz dieses Games aus. Bei diesem Game ist die Grafik sehr gut gelungen. Sehr feine detaillierte

Zeichnungen begleiten Deinen Weg. Auch die Isometrie-Ansicht trägt zur guten Orientierung bei. Der Sound ist ungemein gut und trägt zur fantastischen Stimmung bei. Die Rätsel, die dieses Spiel in sich birgt, sind knackig, aber nicht zu schwer. Einzig das Auffinden der Schlüssel ist manchmal sehr schwer.



Dieses Spiel sollte in keiner Spielsammlung fehlen

Strobel Heinz

SWAGMAN

GRAFIK		83 %
SOUND/MUSIK		89 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		84 %
GEWALTFREIHEIT		98 %

GESAMTNOTE:

89%

HERSTELLER:

EIDOS

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.

0222-61051-0

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 699,-

SYSTEM:

PLAYSTATION (PAL)

PUZZLE FIGHTER II TURBO

Das wievielte Plagiat auf Tetris ist Super Puzzle Fighter II eigentlich und kann ein solches Game auch Spaß machen, wenn man das Spielsprinzip doch in und auswendig kennt?

Und was haben die Figuren aus Streetfighter und Night Stalker mit dem guten, alten Tetris zu tun? Schwer zu beurteilen, denn wirklich viele Gemeinsamkeiten sind mir nicht aufgefallen. Also lasse ich die Theorie und lade mir das Game einfach mal in die PSX, um zu sehen, was Capcom so alles in einem ganz ungewohnten Genre zustande bringt.

Wie bereits vorab beschrieben, dreht sich alles um das Tetris-Prinzip und es treten insgesamt acht Kämpfer aus den beiden bekannten Prügelspielen gegeneinander an. Es geht darum, gleichfarbige, eckige Steine (genannt Gems) mittels einem runden Stein (genannt Crash-Gem) zu zerbröseln. Bilden jedoch vier gleichfarbige Gems ein Quadrat, so entsteht ein Power Gem, welches weiterwachsen kann und bei Zerstörung durch ein Crash Gem einen Special Move auslöst. Dieser be-

schert dem Gegner auf der anderen Seite des Schirms unangenehme Blockiersteine, die ihm das Leben ein Bißchen schwerer macht.

Auch wenn das Spielprinzip abgeschaut ist, bietet Super Puzzle Fighter II doch witzige und vorallem innovative Features, die das Spielen zu zweit zu einem wirklichen Spaß machen. Einzig die Hektik, die bei steigendem Schwierigkeitsgrad aufkommt, ist ein wenig extrem, auch wenn man diesen Umstand ja auch vom Originalspiel kennt.

Grafisch kann man dem Spiel nicht besondere Kapriolen attestieren und auch



der Sound ist ein wenig veraltet. Und doch macht das Spiel speziell für zwischendurch sehr viel Spaß und auch die Gehirnzellen werden wieder einmal aktiviert.

Sonja Hauser

SUPER PUZZLE FIGHTER II

GRAFIK		60 %
SOUND/MUSIK		57 %
SPASS		89 %
GAMEPLAY		86 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

78 %

HERSTELLER:

CAPCOM

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.

0222-610-51-0

GENRE:

DENK-PUZZLE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 649,-

SYSTEM:

PLAYSTATION (PAL)

PANZER II

ALLIED GENERAL

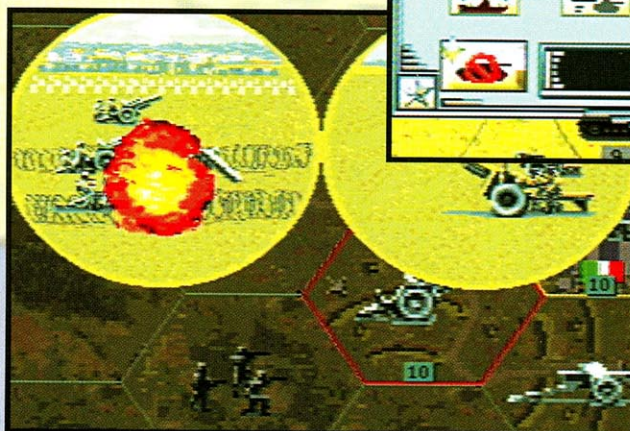


Wieviel hat SSI am Panzer General verändert und vor allem hat unter all den Novellierungen die extreme Spieltiefe, die das Game ausgezeichnet hat gelitten? Wir werden es anhand unseres Test von Panzer General 2 sehen.

Zu Beginn kannst Du in die Rolle eines französischen, russischen oder britischen Generals schlüpfen und so Deinen strategischen Aufgaben als Pseudofeldherr nachkommen. Das Schlachtfeld, an dem Du Deine taktischen Schachzüge vollbringst, ist (und so ist man es in diesem Genre ja auch gewöhnt) in sechseckige Felder unterteilt. Alle Kampfeinheiten (Panzer, Flugzeuge oder Schiffe) haben einen gewissen Wirkungsgrad auf dem wabenähnlichen Feld, sowohl was Verteidigung als auch Angriff anbelangt. Diese Werte werden durch verschiedene Faktoren, wie Gelände, Verschanzung oder auch Zufall, beeinflusst. Zu Beginn des Spieles erhältst Du einen bestimmten Auftrag, den Du mit Deiner Artillerie auszuführen hast. Wie es sich für einen richtigen Feldherren gehört, kniest Du Dich voll in Deine Aufgabe, greifst mit Deinen Panzern die Soldatenstellungen des Feindes an und schwächst ihn durch eine gelungene Finte an den Flanken.

Ob Du nun den Ein-

zelszenario-Modus oder aber auch den Campaign-Mode, der Dich durch die wichtigsten Schlachten des zweiten Weltkrieges führt, immer ist dieser



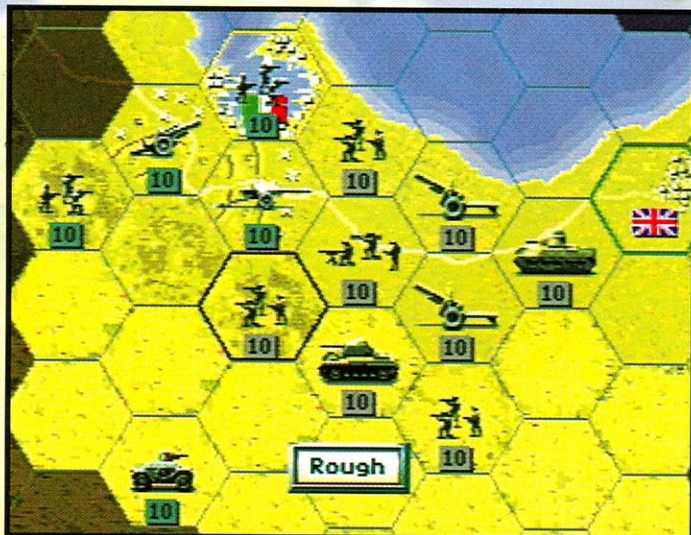
Realitätsfaktor da, denn immer wenn Du einen Schlag gegen den Feind gemacht hast, mußt Du auf seine, manchmal sehr harte Antwort warten. Durch das Erobern feindlicher Städte erhältst Du Prestigepunkte, die Du in der Folge für den Ankauf besseren Equipments verwenden



den kannst. Denn nur so wirst Du alle 50 Levels (plus den Einzelszenarien) überstehen können.

SSI hat beim zweiten Teil der Weltkriegsschlachten sowohl an der Grafik als auch am Sound nichts verändert, was aufgrund der enormen Spieltiefe, die auch Panzer General 2 bietet, nicht wirklich ins Gewicht fällt. Für Hardcore-Simulanten und echte Strategen ist dieses Game das absolute Muß.

Thomas Gehringer



PANZER GENERAL II

GRAFIK		63 %
SOUND/MUSIK		59 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		90 %
GEWALTFREIHEIT		80 %

GESAMTNOTE:

76%

HERSTELLER:

SSI

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.

GENRE:

0222-61051-0

RICHTPREIS:

STRATEGIE-GAME

SYSTEM:

CA. ÖS 649,-

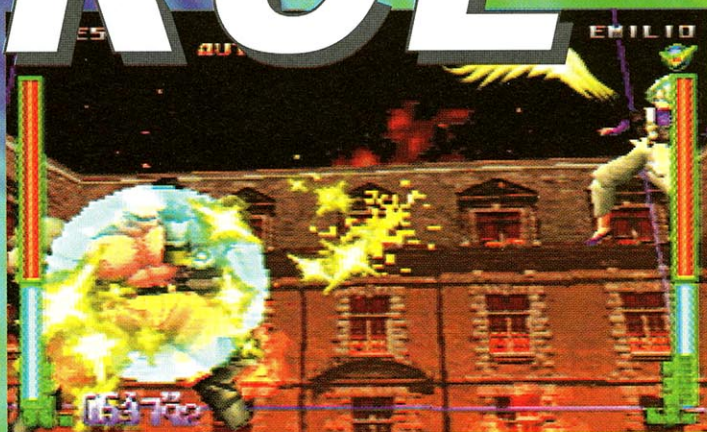
PLAYSTATION (PAL)

PSYCHIC FORCE



Kampfspiele gibt es wie Sand am Meer. Was kann es also da noch neues geben.

Nun zum ersten hat sich Acclaim etwas einfallen lassen um das ewige Hüpf von links nach rechts Spiel etwas interessanter zu machen. Du kämpfst nun in einer Art Kubus um Dein Überleben. Das bedeutet, daß ein gewisser 3D Effekt eintritt. Gott sei dank schaltet das Programm immer auf eine relativ gute Betrachtungsweise um, sodaß Du beim Spielen nicht irritiert wirst. Bei diesem Game gibt es wieder für jeden Kämpfer seine speziellen attacken und PSI Fähigkeiten. Der Kämpfer BURN kann z.B. wie der Name schon sagt, Flammenschüsse loslassen. Jeder Kämpfer oder Kämpferin hat sechs PSI-Sondattaken. Einige davon sind reine defensiv moves, die nur bei einer Attacke des Gegners aktiviert werden können. Die Grafik des Games ist ganz stark "japanisch" angehaucht. Große Augen und sehr helle Frauenstimmen. Die Grafik ist aber im Vergleich mit anderen Games nur guter Durchschnitt. Der Sound ist auch annehmbar aber nicht überwältigend. Das große Plus dieses Games ist einfach die neuartige "3D" Darstellung des Kampfes, wobei man etwas Zeit braucht um sich darauf einzustellen.



Für Freunde dieses Spielgenres ist es sicherlich ein Probespiel Wert. Wenn man den "Trick" mit der Bewegung begriffen hat ist es sogar sehr schön zu spielen.

Heinz Strobel

PSYCHIC FORCE

GRAFIK		67 %
SOUND/MUSIK		60 %
SPASS		80 %
GAMEPLAY		83 %
GEWALTFREIHEIT		82 %

GESAMTNOTE:

74 %

HERSTELLER: ACCLAIM

TESTMUSTER: DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

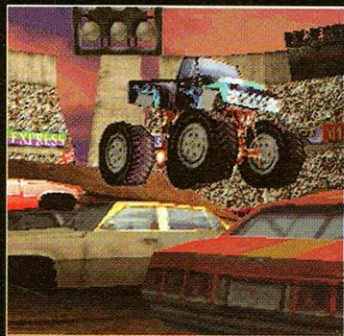
GENRE: 3D PRÜGELN

RICHTPREIS: CA. ÖS 699,-

SYSTEM: PLAYSTATION (PAL)

WENN DU MIT EINEM
MONSTER TRUCK
DURCH DIE GEGEND
FÄHRST, HAST DU
KEINE PROBLEME
MEHR MIT
DRÄNGLERN -

DU FÄHRST EINFACH
DRÜBER!



Ein Spaß auf Riesenreifen von den Machern von Destruction Derby 1&2.

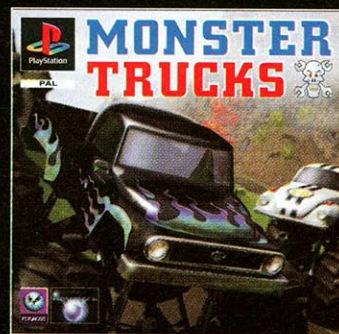
MONSTER TRUCKS



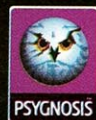
Monster Trucks fängt da an, wo andere Rennspiele schlappmachen

- hier geht's mit Riesenreifen, 300 PS und mächtig Action über Stock und Stein. Ur-amerikanisch in Arenen, wo man Schrott aus Sportwagen macht. Auf Langstrecken-Rallyes mit absoluter Bewegungsfreiheit. Oder auf Rundstrecken zwischen Lavakratern und 90°-Steigungen.

Je größer - je besser. Und Monster Trucks sind riesig!



www.psygnosis.com



“PS” and “PlayStation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Psygnosis, the Psygnosis logo and Monster Trucks are trademarks or Registered trade marks of Psygnosis Ltd. © 1997 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED

HARTE ZEITEN

Presseleute kommen viel herum, heißt es. Presseleute stopfen sich immer am Buffet voll, heißt es. Presseleute müssen fast nichts arbeiten, heißt es. Es wird Zeit mit diesem Irrglauben aufzuräumen.

Es war ein wunderschöner Abend. Am Donnerstag dem 7. August wurde ich als Vertreter des Game Express zum Playstation-Cup der Firma Sony zum ÖAMTC-Fahrtechnikzentrum in Teesdorf eingeladen. Eine tolle Sache! Erstens liebe ich Rennsports (Obwohl ich erst zweimal mit so einem Ding gefahren bin) und zweitens lockt das Riesen-Buffet, welches Sony immer zu solchen Anlässen aufsticht. Pünktlich um 17⁰⁰ wurde die Veranstaltung durch Herrn Thomas Ernst von der Fa. Sony eröffnet. Er stellte uns das von Sony gesponsorte A1-Cart Cup 97 Team vor. Vier, gegen mich sehr schwächliche und leichte, Männer, welche derzeit auf Rang zwei der Rangliste im A1-Cup liegen. Eine wirklich sehr gute Leistung (Ob das wohl am Playstation-Logo liegt?). Nun gut, nach weiteren 15 Minuten wurden wir auf das Freigelände geführt. Da standen sie, 15 Carts und 11 Journalisten, welche teilweise sehr angespannt waren. Alle Journalisten wurden mit Helmen und Overalls ausgestattet. Fast alle, denn für mich war kein XL Anzug vorhanden. Scheinbar gibt es keine großen Cart-Fahrer. Uns wurden die technischen Eigenheiten der Carts erklärt und das A1-Team führte uns mit ein paar Demorunden die Vorzüge der Carts vor. Als ich das erste Quietschen der Reifen in den Kurven vernahm, wurde mir das er-

ste Mal schwummerig. Für mich stand nun fest, das es für mich nur den Olympischen Gedanken geben wird. Dabei sein ist alles. Als das A1-Team in die Box fuhr und sie die Helme abnahmen, sah ich wie sich die Schweißperlen auf den Haarwurzeln der Fahrer sammelten und in Form eines kleinen Sturzbaches auf den Boden ergossen. Mir wurde das zweite Mal schwummerig. Aber einen echten Game Express Redakteur bringt man nicht so schnell aus der Fassung. Immerhin habe ich fast alle Playstation Games, die mit Motorsport zu tun haben mit Bravour geschafft. Wäre ja gelacht. Als ich mich das erste Mal in mein Cart setzte wurde mir bewußt, warum die Cart Fahrer klein sind. Ich kam mir vor, wie Donkey Kong bei Mario Kart 64. Eingezwängt in einen kleinen Schalensitz, das Lenkrad zwischen den Knien und ein Bodenabstand, so daß jede Ameise einen großen Bogen um das Cart machen muß, wenn sie vorbei will. Gentlemen start your Engine hieß es lapidar vom Rennleiter. Als ich mit meinem Gerät zur ersten Kurve kam wurde mir plötzlich bewußt, wie sich Gerhard Berger in einem F1 Auto in der Kurve fühlen muß. Durch mein nicht minderes Gewicht von 100Kg waren die Fliehkräfte doch etwas heftig und meine Reifen begannen aufzuschreien, als ob ich ihnen 2mm Profil bei kalter Temperatur abziehen wollte. Nach ca. 10 Minuten war das Einfahren vorbei.



10 Minuten Renninstruktion ging es nun endlich los. Gerade als ich mich in mein Cart zwängte, der hilfeschauende Blick nach etwas Vaseline blieb unbelohnt, merkte ich, daß der Auspuff auf der rechten Seite doch noch etwas warm war. Mit schmerzverzerrtem Gesicht ließ ich die verbrannten Hautschichten abfallen und hoffte nur, daß der Lederriemen auf den ich biß halten würde. 11 Carts in zwei

Reihen starteten zur gleichen

Zeit. Da alle Game Express Redakteure

Gentlemen sind,

ließ ich alle andere

Fahrer einmal vorbeie

um das Feld von

hinten aufzurollen.

Dies schaffte ich

auch, nur leider mit

verkehrtem

Vorzeichen, Das

Feld hinter mir rollte

mich auf. Man muß dazu

sagen, daß meine Reifen sehr abgenutzt waren, der Vergaser schlecht eingestellt war, die Vögel tief flogen und meine Reifen in jeder Kurve wie Feiglinge aufjaulten und vor allem dürfte mir jemand von der Konkurrenz das Gaspedal mit der Bremse vertauscht haben. Nach 26 Runden war das Ziel in Sicht. Erschöpft aber glücklich purzelte ich aus dem Cart und konnte erst im Sauerstoffzelt wiederbelebt werden. Als meine Brandwunden erstversorgt waren, konnte ich benommen der Siegerehrung zusehen. Ich war auch schnell fertig, denn sie begannen von hinten und da war ich der erste. Voller Stolz nahm ich das hart erkämpfte Präsent mit zitterigen Händen entgegen. Herr Ernst wünschte mir noch alles Gute und ich wünschte mir insgeheim, daß er beim nächsten Mal mitfahren muß. Die Veranstaltung wurde von Sony und von der Rennleitung perfekt durchgezogen. Ich glaube, daß ich nun mit allen Vorurteilen aufgeräumt habe. Wenn alles gut geht, werde ich den Verband in zwei Wochen los. Dann wäre ich wieder zu einem Cart Rennen bereit. Zu trainieren habe ich schon begonnen. Kein Gerstensaft, nur Obst und viel Bewegung. Wenn da nicht die phantastischen Buffets wären....

Heinz Strobel

Ich bestellte einen Kran um aus dem Cart aussteigen zu können. Alle die nicht gefahren waren hatten ein hämisches Grinsen auf ihren Lippen, wahrscheinlich deshalb weil sie sich nicht in diese kleinen Eierschalen pressen mußten. Nach weiteren



GOOD VIBRATIONS

Das große Däumchen-Drehen kann beginnen: Sony bringt mit dem "Analog Controller" das ultimative 3D-Joy-pad für die PlayStation auf den Markt. Ein eingebauter Vibrations-Motor ver-setzt den Analog-Joystick in der Hitze des Gefechts sogar in heftige Schwingungen.

Schöne Zeiten für Fingerakro-baten: Wer bei einem drehfreudigen PlayStation-Spiel wie "Rally Cross" in den vollen Genuß der 360-Grad-Steuerung kommen möchte, hat jetzt mit dem "Analog Controller" ein ausgereiftes Eingabegerät zur Hand. Das Special-Joypad unterscheidet sich von herkömmlichen PlayStation-Controllern durch zwei kleine, bequem erreichbare Analog-Sticks und ein eingebautes Vibrations-Pack, das bei actiongeladenen Manövern (Fahrzeug-Crashes, Raketen-treffer, Special Moves in Kampf-spielen, etc.) ganz schön in Schwin-gung gerät. Während vergleichbare Controller anderer 32- bzw. 64-Bit-Kon-solen nur mit einem Analog-Stick aus-gestattet sind, bietet das neue PlayStation-Pad zwecks optimaler Kontrolle für jeden Daumen ein Steuerelement. Diesen

Spielkomfort gibt's übrigens schon um 500 Schilling - womit das Special-Joypad kaum teurer ist als ein herkömmlicher PlayStati-on-Controller.

Drei Spielmodi in einem Joy-pad. Mit Hilfe eines Mo-dus-schalters wählt man auf dem neuen Analog-Controller zwischen drei Spielarten. Im Digi-talmodus kann man das multifunktionale Steuergerät auch als her-kömmliches Joypad mit Steuerkreuz und sämtlichen Aktionstasten verwenden - und damit natürlich alle bisher erschie-nenen PlayStation-Games wie gewohnt spielen. Will man auch die 3D-Sticks nut-zen - sie berücksichti-gen auch die In-tensität einer Steuerbewegung -, schal-

tet man in den ana-logen Modus oder in den ana-logen Joystick-Mo-dus.

Durch LED-Statusanzeigen am Joypad (Rot = Analog-Modus; Grün = Analog-er Joystick-Modus) weiß der Benutzer jederzeit, wie er sein Eingabe-Pad gerade bedienen kann.

Für die Next Generation der PlayStation-Games. Der neue Analog-Controller unter-stützt alle PlayStation-Spiele mit den Markierungen "Analog Controller Com-patible" oder "Analog Joystick Com-patible." Das aktuelle Offroad-Rennspiel "Rally Cross" läßt sich bereits mit dem Spezial-Steuergerät steuern, in Japan sind mit "Tobal 2" und "Bushido Blade" aber bereits zwei weitere Games mit Analog-Modus erschienen. Andere Titel (wie etwa das spektakuläre 3D-Jump&Run "Croc") sind in Vorberei-tung. Der Super-Controller mit der doppelten 360-Grad-Kon-trolle sorgt vor allem in 3D-Umgebungen (Adventures, Jump&Runs und Top-Rennspiele) für deutlich mehr Spielspaß.

Der Sony Analog-Controller ist zum Preis von öS 500,- ab sofort im Fach-handel erhältlich.

Heinz Strobel

Infotel: Sony Computer Entertainment
01-610-510



ab **SEPTEMBER**
im Kiosk
und neu
Media Markt
&
LIBRO

10/97

**WORLD WIDE
 SOCCER**

Das neue Game von Sega für den PC verspricht wahre Wunderdinge. Im nächsten Heft fühlen wir diesem Game auf den Zahn!



SATURN

Neues aus dem Hause SEGA

PLAYSTATION

Super Games auf der Konsole

NINTENDO 64

Neue heiße Games

Das Game-Express Super Abo

Ja, ich bestelle ein Jahresabo des Magazins Game Express zum Preis von öS 250,--/Jahr. Abos aus Deutschland nur gegen Vorauskassa. DM 82,--/Jahr (inkl. Versandkosten) auf folgendes Konto:

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

Wiener Produktionsbüro:

Tel.: 0043-1-27801-56

Fax.: 0043-1-27801-57

ISDN Daten: 0043-1-270 59 93

Erscheinungsweise: 12x/Jahr

Repro+Belichtung: GEFA-MONT

Wien 1210, Tel.: 0222/271 49 49

Druck: Eugen Ketterl GesmbH, Wien 1180

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

Für den Inhalt der Anzeigen haftet ausschließlich der Inserent.

Eine Prüfung unsererseits erfolgt nicht und es besteht auch keine

Haftung, Druckfehler vorbehalten. Namentlich gekennzeichnete

Gastbeiträge spiegeln nicht unbedingt die Meinung der Redaktion

wieder. Alle Markennamen sind eingetragene Marken-

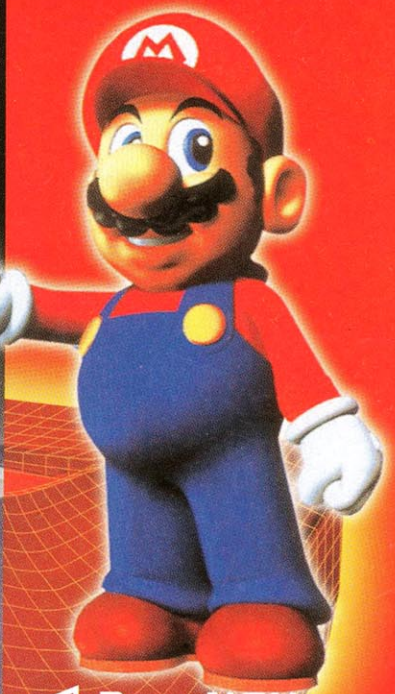
zeichen des jw. Herstellers.

Über Gewinnspiele im Game Express kann kein Schriftverkehr

geführt werden, die Ziehungen erfolgen unter Ausschluss des

Rechtsweges, die Gewinner werden schriftlich verständigt.

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!

NN NINTENDO 64



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

Nintendo



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!

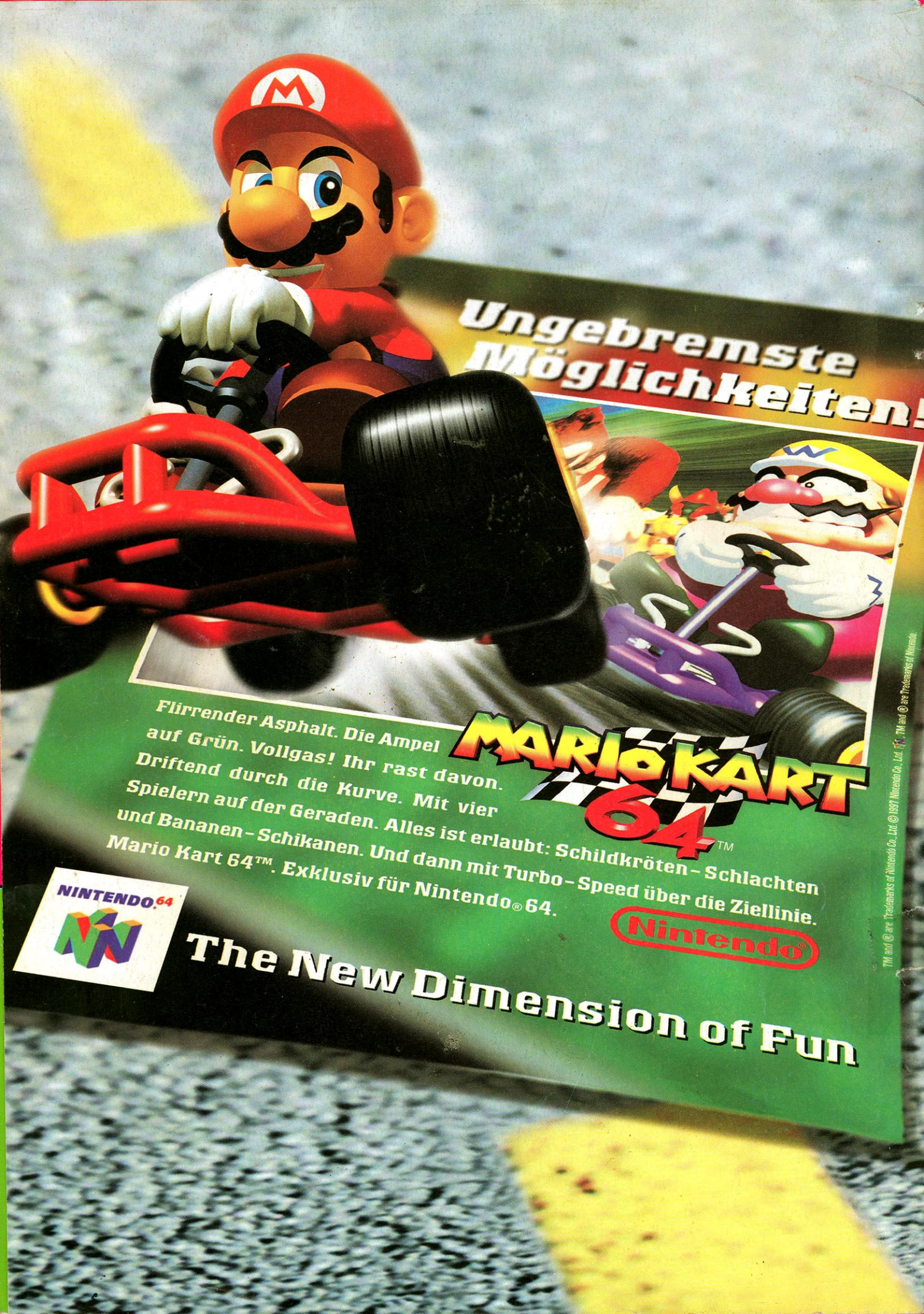
Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

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





Ungebremsste
Möglichkeiten!

Flirrender Asphalt. Die Ampel
auf Grün. Vollgas! Ihr rast davon.
Driftend durch die Kurve. Mit vier
Spielern auf der Geraden. Alles ist erlaubt: Schildkröten - Schlachten
und Bananen - Schikanen. Und dann mit Turbo-Speed über die Ziellinie.
Mario Kart 64™. Exklusiv für Nintendo® 64.

MARIO KART
64™

NINTENDO 64



The New Dimension of Fun

Nintendo®

TM and © are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1997 Nintendo Co., Ltd. TM and © are Trademarks of Nintendo.