

Das österreichische

Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

GAME

xpress

öS 25,-
DM 5,-
SFR 5,-
Lux.Fr. 115,-

RESIDENT EVIL 2

US bereits durchgezockt

LORDS OF MAGIC

Der Kampf der Barone

TOMB RAIDER 2

Die Komplettlösung

BLOODY ROAR

Der Schrei des Todes

PC
PC
SATURN
SEGA
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
GAME
xpress
3/98
öS 25,-



ES GIBT NUR MIT DER D GEGNER BESIE DEIN GEH

Große Siege werden im Kopf geboren. Bittere Niederlagen leider auch. Bei Alarmstufe Rot ist das nicht anders. Nur mit der richtigen Strategie kannst Du gegen eine neuartige künstliche Intelligenz, feindliche U-Boote, Hubschrauber, Kampffjets, Saboteure, Spione, Landminen, versteckte Bunker und



Internet: <http://www.vid.de>

Mit Maus spielbar!

Komplett in deutsch.

Command & Conquer ist ein Markenzeichen von Westwood Studios, Inc. © 1997 Westwood Studios, Inc. © 1997 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Interactive Entertainment.

EINE WAFFE, U JEDEN GEN KANNST: IRN.



**JETZT ENDLICH AUCH FÜR
PLAYSTATION.**

mobile Radarstörsender bestehen. Alles andere
wäre übertriebenes Heldentum. Oder sagen wir
besser - reiner Selbstmord.

Internet: <http://www.westwood.com>

**Westwood
STUDIOS**

es, Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.





NAGANO WINTER OLYMPICS'98 GOLDRAUSCH

Der echte Thrill – bis ans Limit.

Die Herausforderung: 16 Länder treten in den 12 ultimativen Disziplinen an. Der Eiskanal wird zur weißen Hölle, die Schanze zum Katapult und die Skier zu den Brettern, die die Welt bedeuten: halsbrecherische Aktionen in atemberaubendem Motion Capturing.

Wie in Nagano ist die Konkurrenz unerbittlich: bis zu drei Rivalen lauern gleichzeitig auf einen Fehler. Hals und Beinbruch.

Das offiziell lizenzierte Spiel der Olympic Winter Games Nagano'98 für Nintendo64 – Let the games begin!

NINTENDO⁶⁴



KONAMI
XXL
SPORTS SERIES™



Masse oder Klasse ?

Konsolener aller Länder vereinigt euch, denn nur gemeinsam werdet ihr den Überblick über die unsagbare Flut an Games behalten.

Die einen meinen, daß nur die Quantität auch einmal zur Qualität und somit zum Erfolg führen wird, andererseits binden hervorragend programmierte und ausgefeilte Games die Spieler an die Hardware. Wer wird nun am Jahresende die Nase bei den Gamblern vorne haben? Wird es Sony sein, der das technische Manko durch eine überwältigende Flut an Games wettzumachen versucht, so aber eine sehr breite Masse an durchschnittlichen Spielen in Kauf nehmen muß?

Oder aber wird Nintendo das Rennen um die Gunst der Spieler machen, sind doch die Games hervorragend programmiert und trumpfen mit bombastischer Grafik auf, erscheinen aber noch in zu geringer Quantität auf dem Markt?

Wenn man sich die Entwicklung von Sega in dieser Branche ansieht, die Veröffentlichung exzellenter Spiele in der letzten Zeit miteinbezieht und dann auch noch die Übernahme des österreichischen Vertriebes durch W.D. Warren bedenkt, so sollte man auch diesen Bewerber nicht ganz aus den Augen verlieren. Freilich hat Sega aufgrund der Einbrüche im vergangenen Jahr einiges aufzuholen, die Herrschaften scheinen aber auf dem richtigen Weg zu sein, um den beiden Giganten Nintendo und Sony ein Stückchen des Kuchens wegzuknabbern.

Masse oder Klasse, das wird wohl eine der Kernfragen des Erfolges sein, reicht es den Spieler mit Games zuzuschütten oder kommt man mit im Schnitt qualitativ hochwertiger Software als erster ins Ziel? Wir werden diese Frage wohl erst am Ende des Jahres beantworten können und hoffen für die Branche, daß Sony mehr Games der Güteklasse eines "Cool Boarders 2", "TOCA" oder "Bloody Roar" auf die Konsole bringen und Nintendo die doch merklich steigende Frequenz an Releases weiter verbessern kann. Wenn dann noch Sega einen weiteren Zahn zulegen kann, können wir in ein abwechslungsreiches Jahr blicken.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe, die mittlerweile österreichweit bei Mediamarkt, Saturn, Toys R Us und ausgesuchten Libro-Filialen erhältlich ist wünscht

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

INHALT

FLIP OUT
ab Seite 18



PREVIEWS

MAYDAY 09

Echtzeitstrategie mit neuen Features

RESIDENT EVIL 2 42

DAS Game für die Playstation

PC-GAMES

BIRTHRIGHT 12

Klassisches Rollenspiel

RISING LANDS 14

Strategie vom feinsten?

LORDS OF MAGIC 16

Schöner besser toller

FLIP OUT 18

Neues Denkspiel mit Hektik

TITANIC 19

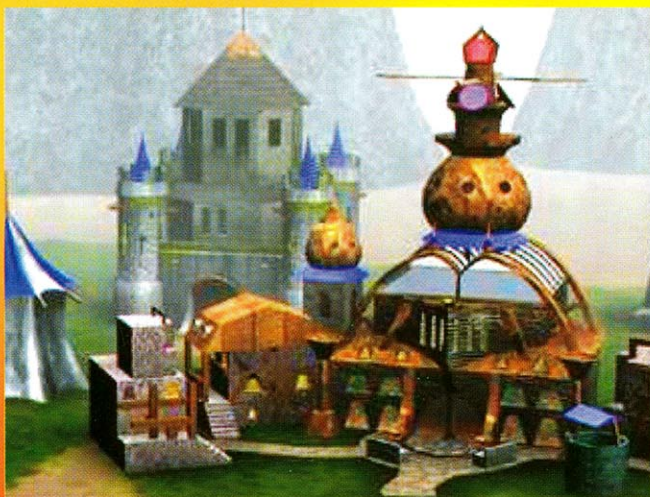
Ist das Schiff zu retten?

MARS TAXI 20

Die Gurke des Monats

SURFACE TENSION 21

Flieger für kleine Rechner



RISING LANDS
ab Seite 14

INFOTAINMENT

STAR WARPED 22

Wie sieht Leia nackt aus?

ASTERIX 23

Und die Suche nach dem Öl

WERNER

MÄNÄTSCHER 24

Daß mu' kesseln

FISCHER PRICE 26

Mit den Puppenkindern

In der kleinen Stadt

Im kleinen Zirkus

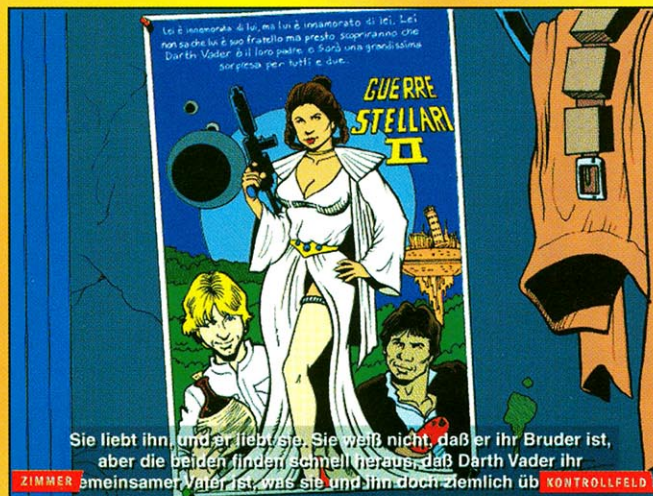
SALVADOR DALI 27

Alles über ihn

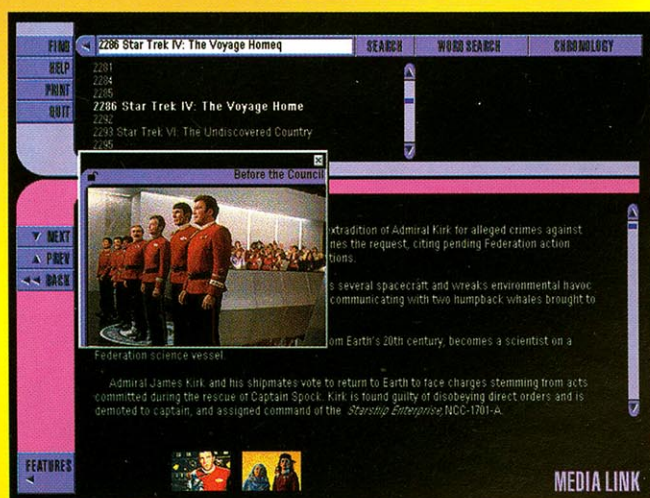
STAR TREK

ENCYCLOPEDIA 28

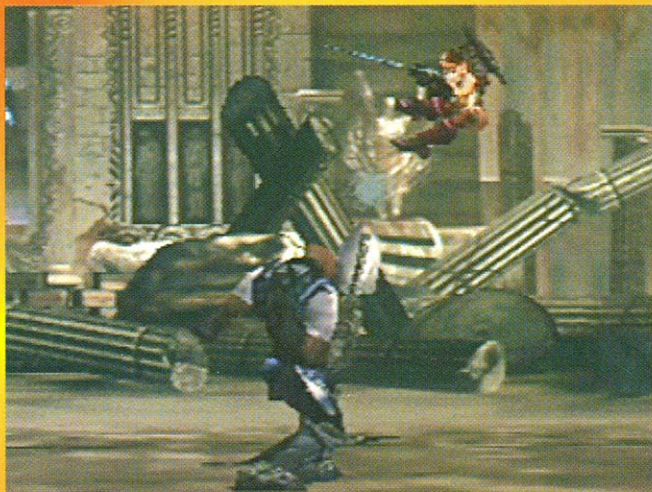
DAS Nachschlagewerk für Trekkies



STAR WARPED
ab Seite 22



**STAR TREK
ENCYCLOPEDIA**
ab Seite 28



DARK RIFT

ab Seite 30

KONSOLEN

NINTENDO 64

DARK RIFT 30

Der beste 3D Prügler

TETRISPHERE 32

3D Tetris

SNOWBOARD KIDS ... 33

Hey cool man

CRUISIN USA 34

Die Pal Version

CHANÄLÄON 35

Laß Deine Zunge schnalzen

PLAYSTATION

NAGANO WINTER

OLYMPICS 98 38

Immer wieder Sport

BLOODY ROAR 40

Super schnelle Grafikengine

BROKEN HELIX 41

Area 51 mal ganz genau

DUKE 3D 42

Keine gute Umsetzung

MDK 43

Schnell mit mieser Grafik

BUSHIDO BLADE 44

Ich Dich stechili mit Schwertili

COOL BOARDERS 2 ... 45

Einfach SUPER, wie echt

SATURN

WINTER HEAT 46

Die bessere Olympiade

NBA ACTION 98 48

Super Basketball

NHL ALL STAR

HOCKEY 98 49

Etwas für Puckfreunde

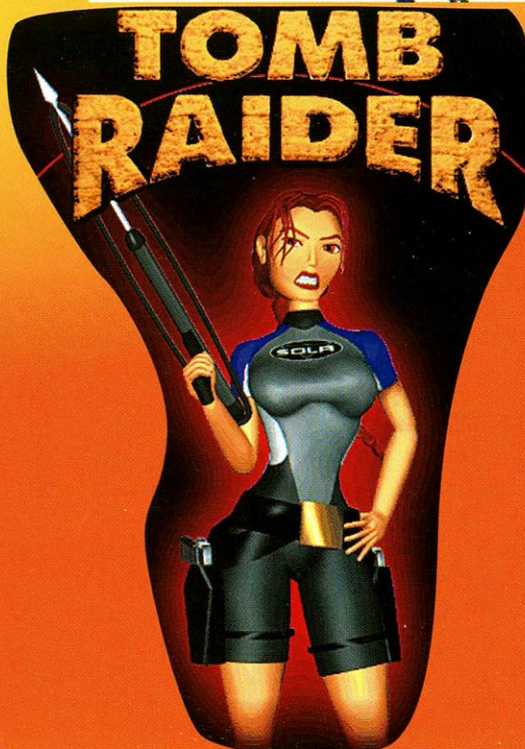
NAGANO

ab Seite 38



WINTER HEAT

ab Seite 46



TOMB RAIDER 2

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNG!!
im Tips&Tricks Teil

TIPS & TRICKS SPECIAL

TIPS & TRICKS ... ab 26

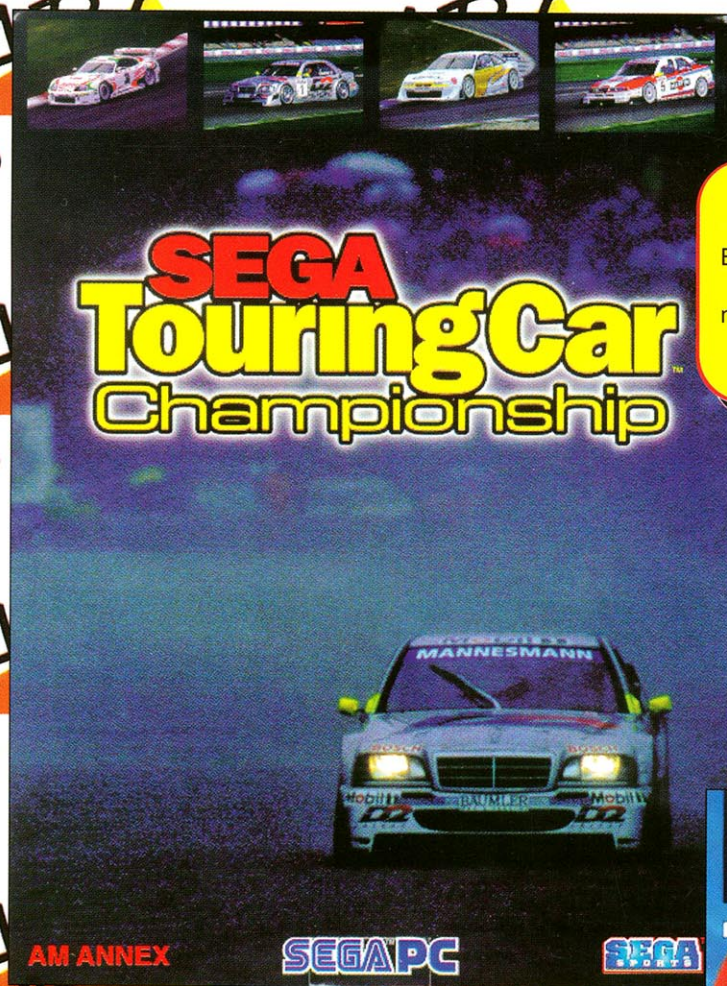
Deutsche Komplettlösung für
TOMB RAIDER 2

SONSTIGES

EDITORIAL 5

VORSCHAU 50

IMPRESSUM 50



TUORING CAR CHAMPIONSHIP

Bis zu acht Spieler im Netzwerk lie-
fern sich heiße Duelle mit serien-
nahen Fahrzeugen auf "Hot Roads"

Bereits im Handel
Richtpreis CD-ROM öS 749,-



PlayStation™

NAGANO

Brandheiß. Nimm an den Olympi-
schen Spielen teil und genieße den
Geschmack des Sieges

Bereits im Handel
Richtpreis PSX öS 899,-

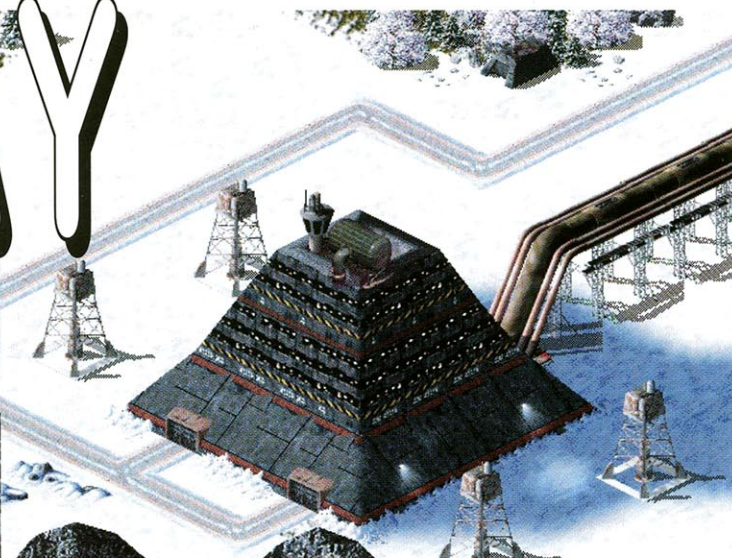
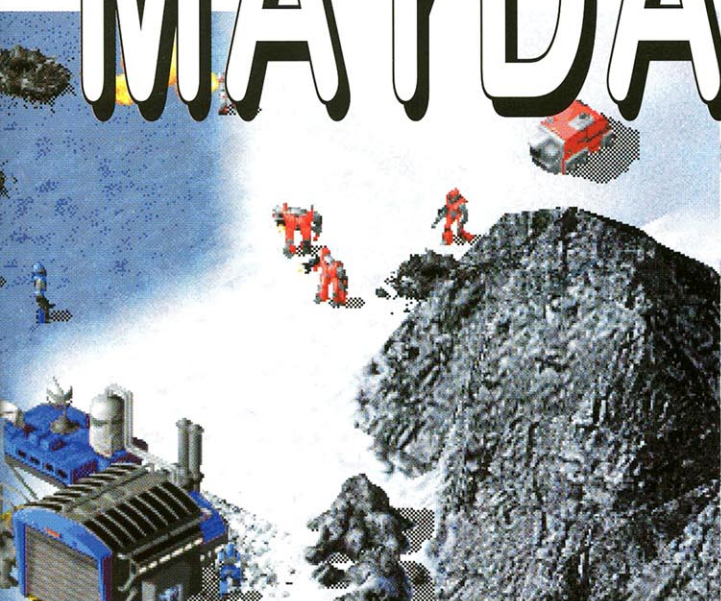


BROKEN HELIX

Das ultimative Action-Adventure mit
einem ganz neuen Spielprinzip.
Entscheide selbst den Handlungs-
ablauf und lerne Area 51 genau
kennen.

bereits im Handel
Richtpreis (PSX) öS 899,-

MAYDAY



Was auch immer es an Echtzeitstrategie-Games à la Dark Reign oder Total Annihilation zu verbessern geben könnte, das will Media Publishing mit seinem allerersten (!) Produkt "Mayday" erreichen. Das deutsche Unternehmen hat sich da einiges vorgenommen, denn die Konkurrenz in diesem Bereich ist ver-

dammt groß und auch der Markt scheint sich am Rande der Sättigung zu befinden.

Und doch ist man zuversichtlich den Kontrahenten das Wasser abgraben zu können.

Mayday zeigt sich bereits in der Vorabversion von einer ansprechenden Seite, in 3 Kampagnen sollen in der Folge je 13 Missionen in beliebiger Reihenfolge gespielt werden können.

Die Landschaften sind, ähnlich wie bei Lords of Magic dreidimensional gestaltet, beinhalten Berge und Täler, wodurch naturgemäß das Vorankommen der Einheiten beeinflusst wird.

Media Publishing geht bei Mayday gar so weit, daß diverse Vehikel mit zuwenig Power manche Anhöhen erst gar nicht überwinden können. Dazu kommt dann noch die Beschaffenheit des Geländes, die

durch Schnee, Geröll oder Sand ebenfalls starken Eindruck auf die Einheiten macht.

Die isometrische Ansicht hat den Vorteil, daß ein größeres Gelände überschaubar wirkt und natürlich die Erhebungen der Landschaften besser zu erkennen sind. Wie eben auch in der Realität können so die Einheiten im Tal die am Berg weder wirklich wahrnehmen, geschweige denn angreifen, der umgekehrte Effekt jedoch funktioniert perfekt.

Wir sind bereits auf die Veröffentlichung des ersten Media Publishing Produkts gespannt und werden in einer der nächsten Ausgaben darüber ausführlicher berichten.



RESIDENT EVIL



Capcom holt zum nächsten Schlag aus und schockt die Welt der Spieler erneut. Resident Evil 2 ist mittlerweile in japanischer und amerikanischer PSX Version auf dem Markt und wird in Bälde tausende PAL-Geräte in Österreich überfluten.

Wir haben uns erlaubt die US Version des Horrorspektakels zu spielen und konnten uns der Faszination der grauslichen Stimmung nicht entziehen. Phänomenal, was die Programmierer da wieder in puncto Grafik und Gameplay zustande gebracht haben. Auf zwei CD's (auf einer der weibliche Part Claire Redfield und auf der zweiten Leon Walker) spielt sich die grauslichste Geschichte ab, die man sich vorstellen kann. Alles spielt zeitlich etwa zwei Monate nach Beendigung des ersten Teils und die Zombies in Raccoon-City lehren den Einwohnern das Fürchten. Du greifst Dir nun eine der beiden Spielfiguren und



2



beginnst den schier ausweglosen Kampf gegen die Untoten. Es stehen Dir hierzu wieder zahlreiche Waffen (die Pumpgun ist nach wie vor die beste Möglichkeit, einem Zombie das "Lebens"-Licht mit einem gezielten Kopfschuß auszublenden. Daß sich die Birne sogleich in einem Blutschwall vom restlichen Körper löst und sich dieser mit beklemmenden Geräuschen dem Boden nähert, das sei nur am Rande erwähnt.

Selbstverständlich sind in den einzelnen Räumen wieder Gesundheits-sprays, Waffen oder auch Schlüssel versteckt und es müssen verschiedene Gegenstände verschoben werden, um in geheime Locations zu kommen. Die drückende, bedrohliche Stimmung von Resident Evil 2, die hervorragende Grafik und das nach wie vor begeisternde Gameplay lassen den Spieler in eine Welt des Horrors eintauchen, erschrecken ihn in manchen Szenen beinahe zu Tode und fesseln unwillkürlich an den Bildschirm. Das Game wird wohl bei unseren deutschen Nachbarn nie wirklich erscheinen und so ist es uns Österreichern gegeben, die Schlacht gegen die Zombies zu führen und mit List, Tücke und guter Treffsicherheit den Kampf zu entscheiden.

BIRTHRIGHT

Ein Rollenspiel für absolute Profis erschien vor kurzem aus dem Hause Sierra. Es nennt sich Birthright und basiert auf dem gleichnamigen Brettspiel. Und doch wird es wohl nur Hardcore-Freaks wirklich in seinen Bann ziehen.

Das Game vereint eine ganze Reihe von Spielgenres, denn sowohl die wirtschaftliche Strategie und die Abenteuerlust werden angesprochen, aber auch Fantasy und 3D Action wird nicht vernachlässigt. So versucht der Hersteller Spieler der verschiedensten Richtungen anzusprechen. Der Spieler nimmt den Platz des Herrschers über das Reich Cerilia ein und versucht sein Territorium gegen allerlei Feinde von außen zu schützen und eventuelle zu erweitern. So werden Kämpfer aller Arten angeheuert (das ko-

stet natürlich jede Menge Moos) und Burgen zum Schutz erbaut (auch nicht kostenlos). Die Kohle hierfür erwirtschaftet man einfach durch das Steuersystem (kommt irgendwie be-



kannt vor) und mittels des richtigen diplomatischen Geschicks lassen sich Kriegserklärungen aussprechen. In einem speziellen Abenteuerteil kämpft man sich durch 3D-Levels, versucht Erfahrungspunkte für seine Truppe zu sammeln und diverse Waffen und Items



zu finden.

Alles basiert auf dem Rundenprinzip, die einzelnen Kämpfer werden durch Befehle wie "attackiere" oder "verteidige" zu den entsprechenden Handlungen animiert.

Grundsätzlich baut Birthright auf einer guten Spielidee auf, es hapert aber gewaltig am Gameplay, dem Sound und auch der sehr monotonen Steuerung. Sicher etwas für Profis, aber Einsteiger werden davon die Finger lassen.

Thomas Gehringer



BIRTHRIGHT

GRAFIK		65 %
SOUND/MUSIK		50 %
SPIELBARKEIT		55 %
MOTIVATION		60 %
STEUERUNG		45 %
HANDBUCH		80 %
GEWALTFREIHEIT		60 %

GESAMTNOTE:

59%

HERSTELLER:

SIERRA

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

ROLLENSPIEL

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

> P75, 16 MB RAM, 80 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., TASTATUR, MAUS, 1-8 SPIELER

LORDS OF MAGIC



"WarCraft 2™ für Fortgeschrittene" PC Games

wählen sie eine von 8
städten als zentrum
ihres reiches.



8 magische rassen

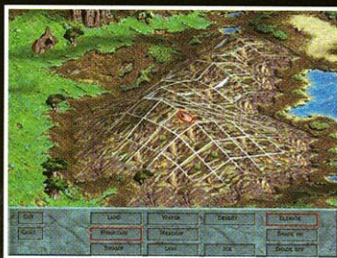
In Zeiten der tödlichen Bedrohung des friedliebenden Volkes von Urak durch den finsternen Hexer Balkoth braucht es wahre Helden mit magischen Fähigkeiten, um den Siegeszug des Schreckens zu beenden. In LORDS OF MAGIC, dem Nachfolger des Bestsellers Lords of the Realm II, betreten Sie eine fantastische Welt voller Zauberer, Zwerge, Magie, Elfen und Barbaren, in der Gut und Böse um die Vorherrschaft ringen.

Aufbauend auf den dramatischen Features, die Lords of the Realm II zu einem Meilenstein im Strategiegenre machten, kombiniert LORDS OF MAGIC erneut rundenbasierendes Erforschen und Verwalten mit spektakulären Echtzeitschlachten. Vereinigen Sie Ihre Kräfte mit bis zu 6 Spielern via Netzwerk oder Internet - und kämpfen Sie gegeneinander oder gemeinsam gegen den barbarischen Balkoth. Sie befehligen bis zu 80 Kreaturen, inklusive Vampire, Elfen, Skelette und Monster in Ihrem Kampf gegen das unsagbar Böse. Im Zeichen der Magie führen viele Wege zur Errettung des Reiches von Urak: mehrere Lösungen, viele Optionen und unendlichen Spielspaß!

LORDS OF MAGIC besitzt ein echtes dreidimensionales Spielfeld, hoch auflösende HiColour-Grafiken und einen mächtigen Terraineditor, der Ihnen alle Möglichkeiten bietet.

Die ultimative Alternative für Strategie- und Fantasy-Fans!

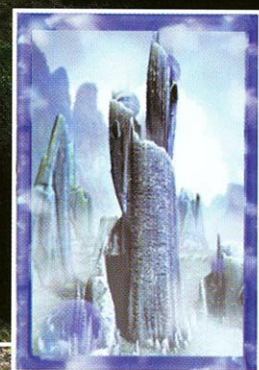
Ende November 1997.



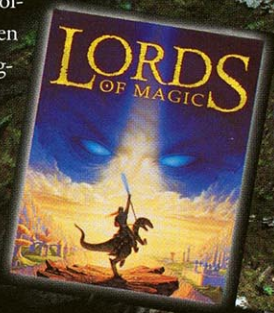
3-D Terrain Editor



auf ihrem weg durch urak kämpfen sie in dunklen und geheimnisvollen höhlen, burgen und kerkern.



tief drinnen in ihrem turm erschaffen ihre zauberer neue magische sprüche und geheimnisvolle kreaturen.



SIERRA®

© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Exklusiv-Vertrieb in Österreich:

DYNAMIC SYSTEMS, A-8786 Rottenmann Tel.: 03614 5005-0 Fax: 03614 500514

www.sierra.de

Rising Lands

Nun schmeißt auch Microids ein Echtzeitstrategiespiel auf den Markt und gliedert sich nahtlos in dieses Genre ein. Ein paar gute Ideen sind außerdem verpackt worden.

Die Storyline: ein Komet schlägt auf der Erde ein und vier rivalisierende Clans kämpfen um das, was vom blauen Planeten übriggeblieben ist. Innerhalb von 25 Missionen (extrem unterschiedliche Ziele, z.B.: Ausschalten einer bestimmten Gegners, Erwirtschaften von Rohstoffmengen, etc..) startest Du die Verbesserung diverser Wissenszweige. Du kannst sowohl das Militärische, die Magie, das Bauwesen oder auch die Landwirtschaft forcieren, was naturgemäß unterschiedliche Anforderungen an Dein strategisches Denken setzt.

Baue neue Gebäude, horte Lebensmittel für Deine Soldaten und bilde Deine Gesellen in verschiedenen Bereichen aus. Die Beschaffung der lebensnotwendigen Rohstoffe wird den größten Teil Deiner Aufmerksamkeit beanspruchen, sind diese doch sehr begrenzt und auch um-

kämpft. Nicht nur die drei anderen Clans, sondern auch barbarische Rebellen wollen da herankommen und es ist ihnen jedes Mittel recht zum Ziel zu kommen. Wenn Du nun die Umgebung erforschst, so mußt Du unterwegs mit Deinen Bauern für die Armee Lebensmittelvorräte anlegen, da sonst die Truppen elendig dem Hungertod zum Opfer fallen. Die Kämpfe werden natürlich nicht nur im Nahkampf ausgetragen, sondern es gibt auch jede Menge Waffen, die mit gewaltiger Reichweite ausgestattet sind (Mörser, Hubis, etc..) Besonders gut gelungen ist die Verwandlung der Soldaten, denn es kann schon vorkommen, daß sich ein Soldat auf die Socken macht, um dem Gegner



bislang unbekannte Technologien fladert.

Wenn da nicht die etwas unpräzise Steuerung und die Mängel in der Präsentation wären, hätte Rising Lands anderen Games dieses Genres doch glatt das Wasser abgraben können.

So aber plagt sich der Spieler mit der Steuerung seiner Truppen und kämpft noch dazu mit einem dubios abgestimmten Schwierigkeitsgrad. Eine Herausforderung ist das Game allemal, zum Tophammer fehlt jedoch ein ganzes Stück.

Thomas Gehringer



RISING LANDS

GRAFIK		79 %
SOUND/MUSIK		71 %
SPIELBARKEIT		69 %
MOTIVATION		82 %
STEUERUNG		53 %
HANDBUCH		76 %
GEWALTFREIHEIT		76 %

GESAMTNOTE:

72%

HERSTELLER:

MICROIDS

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE:

ECHTZEITSTRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

>P90, >16 MB RAM, 60 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., TASTATUR, MAUS, 1-4 SPIELER (INTERNET, NETZWERK)

Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels



STAR CRAFT



„die nächste
Echtzeit-Dimension“

— PC Games

- 3 EINZIGARTIGE ALIEN-SPEZIES
- VERSCHIEDENSTE SCHLACHTFELDER
- SPANNENDE INTERNET-DUELLE
- UNERREICHTER KAMPAGNEN-EDITOR
- REVOLUTIONÄRE SPEZIAL-EFFEKTE



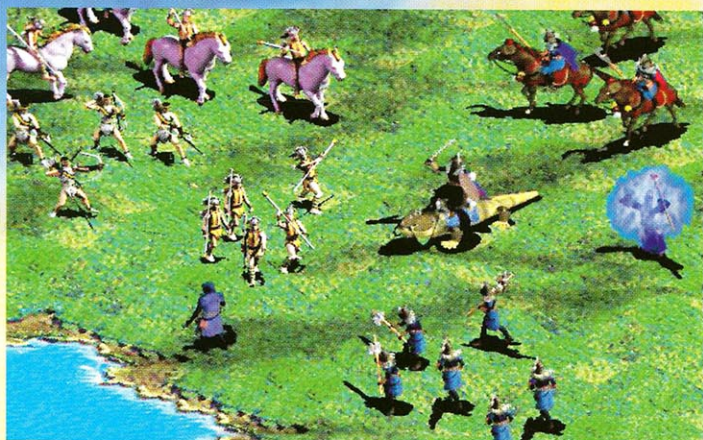
Exklusiv-Vertrieb in Österreich:
DYNAMIC SYSTEMS, 8786 Rottenmann
Tel.: 03614-500-50, Fax.: 03614-500-514

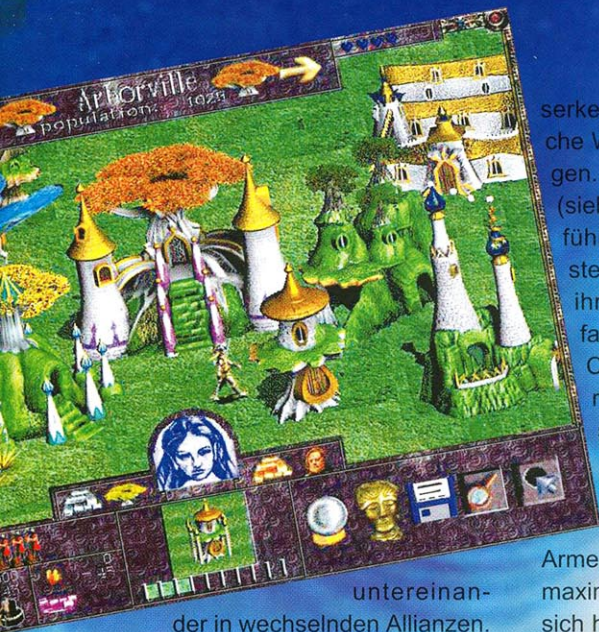
www.blizzard.com

Lords of Magic

Strategie oder Magie, das ist bei Lords of Magic überhaupt nicht die Frage, denn dieses Game bietet dem Spieler von beidem etwas. Langeweile ist somit nicht angesagt.

Zur Hintergrundgeschichte: Im Nachfolger von "Lords of the Realm 2" regiert der Bösewicht Balkoth mit seinen Armeen das Reich Urak, welches von friedlichen Wesen bevölkert ist. Die sieben Barone des Westens haben es sich zur Aufgabe gemacht, das Treiben von Balkoth zu stoppen, bekämpfen sich jedoch trotzdem





serker oder ähnliche Wesen befehligen. Die Soldaten (sieben der angeführten zehn) steigen je nach ihrer Kampferfahrung in den Characters, die restliche drei sind sogenannte Helden, die innerhalb der



Armee (unbegrenzte Anzahl einsetzbar) maximal drei normale Soldaten unter sich haben können.

Die allseits bekannte und mehr oder weniger beliebte, teilverdunkelte Karte ist bei Lords of Magic in 3 D gehalten, bietet Täler und Wälder, Bergzüge und Meere und zeigt sich landschaftlich in hervorragender Grafikqualität.

Klarerweise kann durch die unterschiedlichen Landschaften das Vorankommen der Truppen behindert oder auch erleichtert werden.

Der gewählte Baron verfügt unter anderem auch über eine Hauptstadt und Trainingsstätten, die wiederum in drei Stufen ausbaubar sind und wo der Spieler teure Söldner anheuern oder sich um billige Freiwillige umsehen kann. In der Hauptstadt hingegen werden die im Landkreis Urak gängigen Rohstoffe wie Kristalle, Gold, Ehre und Bier (ich wußte gar nicht, daß es sich beim ehrlichen Bier um einen definitiven Rohstoff handelt, denn das kühle Krügerl schien mir bisher recht gereift zu sein). Von der Ehre hängt es in der Folge ab, wie viele Freiwillige sich in

der nächsten Runde dem Ziel des Sache anschließen.

In den grafisch sehr schönen Levels finden wir weiters Kerker, Tempel (besetzt halten, denn nur dann gibt's Freiwillige!) und Hütten.

Die Zaubersprüche werden ständig verbessert, ebenso steigen die Kämpfer in ihren "Erfahrungspunkten", was sie stärker macht und so das Ziel, Balkoths Untreiben zu unterbinden und durch einen Sieg beim nächsten Mal den Herrscher der Finsternis selbst spielen zu können, in greifbare Nähe rückt. Dann wird's logischerweise schwieriger, da man ja gegen sieben Barone spielt, die sich in Allianzen gegen Balkoth verschwören. However, Lords of Magic ist eine Game, welches sowohl von der Spieltiefe, der grafischen Aufbereitung (für dieses Genre beachtlich, wenn auch ausbaubar) und auch vom Sound her zu gefallen weiß. Trotz der leichten Probleme in der Steuerung, ist Lords of Magic in diesem Genre doch glatt ganz oben auf!

Thomas Gehringer



LORDS OF MAGIC

GRAFIK		89 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPIELBARKEIT		85 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		71 %
HANDBUCH		83 %
GEWALTFREIHEIT		75 %

GESAMTNOTE:

82%

HERSTELLER:

SIERRA

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 699,-

HARDWARE:

>P75, 16MB RAM, >80 MB

FESTPLATTE, 4X CD, SVGA (MIT 2MB VRAM), WIN95, SOUNDBL. KOMP., MAUS, 1-6 SPIELER (NETZWERK, INTERNET)

FLIP OUT

Ein Spiel für Schnelldenker und Fingerakrobaten, die mal kurz ein Bißchen Streß haben möchten.

Flip Out ist ein Low-Cost-Game, daß sich im Gegensatz zu andern "Billigspielen" nicht verstecken muß. Auf einem 3x3 großem (für Anfänger) Schachbrett befinden sich verschie-

FlipOut! High Scores		
	Name	Punktestand
1	New Flipper 1	0
2	New Flipper 2	0
3	New Flipper 3	0
4	New Flipper 4	0
5	New Flipper 5	0
6	New Flipper 6	0
7	New Flipper 7	0
8	New Flipper 8	0
9	New Flipper 9	0
OK		

denfärbige Flips. Nachdem der König den Startschuß gegeben hat, flippen die Steine in die Höhe und Deine Aufgabe ist es durch flippen der einzelnen Steine sie zum entsprechend gefärbten Grundfeld zu bringen. Das klingt reecht einfach, ist aber in einem gewissen Grad recht hektisch, da der herunterfallende Stein nicht den Boden berühren darf. Sonst geht der Stein kaputt und deine Aufgabe ist beendet. Als Steuerung hat sich die Tastatur bewährt, da nur so ein zielgerechtes Flippen möglich ist. Die Grafik ist sehr schön und vor allem sehr gut animiert. Die Zuschauer kreischen und toben, wenn es mal so richtig hektisch wird. Sie brechen in tosenden Applaus aus, wenn Du einen Level geschafft hast. Die Aufgaben werden von Runde zu Runde schwerer, aber



sind in keinem Fall gemein oder gar unlösbar. Diese neue Idee würde ich mit zu den Games Tetris bzw. Blocktris einordnen. Durch die drehenden Steine wird Dir manchmal etwas die Sicht versperrt, wobei aber gerade das zur Spannung beiträgt. Das Game hat einen hohen Suchtfaktor und braucht sich auch grafisch vor anderen Games nicht zu verstecken.

Endlich mal etwas Neues und dazu noch zu einem fantastischen Preis.

Heinz Strobel



FLIP OUT

GRAFIK	74 %
SOUND/MUSIK	70 %
SPIELBARKEIT	80 %
MOTIVATION	93 %
STEUERUNG	89 %
HANDBUCH	60 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

81%

HERSTELLER:

GAMETEK

TESTMUSTER:

RECCO HANDELSGBH

01-505-76-35-0

GENRE:

GESCHICKLICHKEIT

RICHTPREIS:

CA.ÖS 199,-

HARDWARE:

>486DX/40, >8 MB RAM, 10 MB FESTPLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, DOS 6.2, SOUNDBLASTER KOMP., TASTATUR, MAUS

TITANIC

Titanic - Boom!

Jetzt kann man das Schiff, das selbst nach Jahrzehnten in aller Munde ist und obwohl es am Meeresboden liegt, besichtigen.

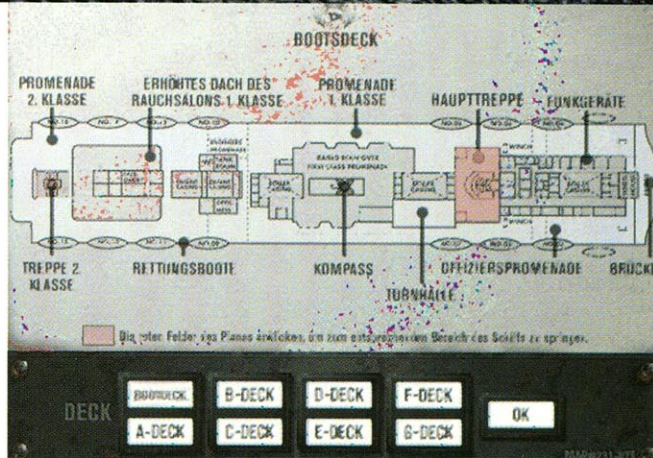
Als britischer Geheimagent ergründet der Spieler das Leben der High Society. Der Auftrag ist ganz einfach: Finde das gestohlene Buch, rette tausenden von Menschen das Leben, verhindere den zweiten Weltkrieg und verbessere die Welt! Tja, das Spiel an sich ist etwas seicht und nicht besonders spannend, auch wenn es um wirklich weltbewegende Dinge geht. Sehenswert dagegen ist die originalgetreue Rekonstruktion der Titanic. In einer eigenen Besichtigungstour kann man nämlich das ganze Riesenschiff begehen und sich in den Bann der stilvollen Ausstattung ziehen lassen. Über eine Karte springt man so vom A-Deck in das F-Deck und weiter zur Haupttreppe oder zum türkischen Bad. Auf dieser Erkundung trifft man einige Personen, die den Spieler herumführen, und ihm sogar eini-

ges Wissenwertes erzählen.

Leider, leider, die Spielsteuerung ist nicht so ganz gelungen. Man bewegt sich im mit den Cursortasten nach vorne und hat beim ersten Tastendruck bereits eine große Strecke zurückgelegt. Also, vor und zurück und wieder vor und langsam hintasten. Das Handling mit dem Inventar ist gut gelungen.

Die Graphik ist sehr gut ausgefallen, obwohl man den Computer erstmal auf "nur" 256 Farben und 640 x 480 Auflösung umstellen muß. Die detailgetreue 3D-Animation verdient ebenfalls ihr Lob.

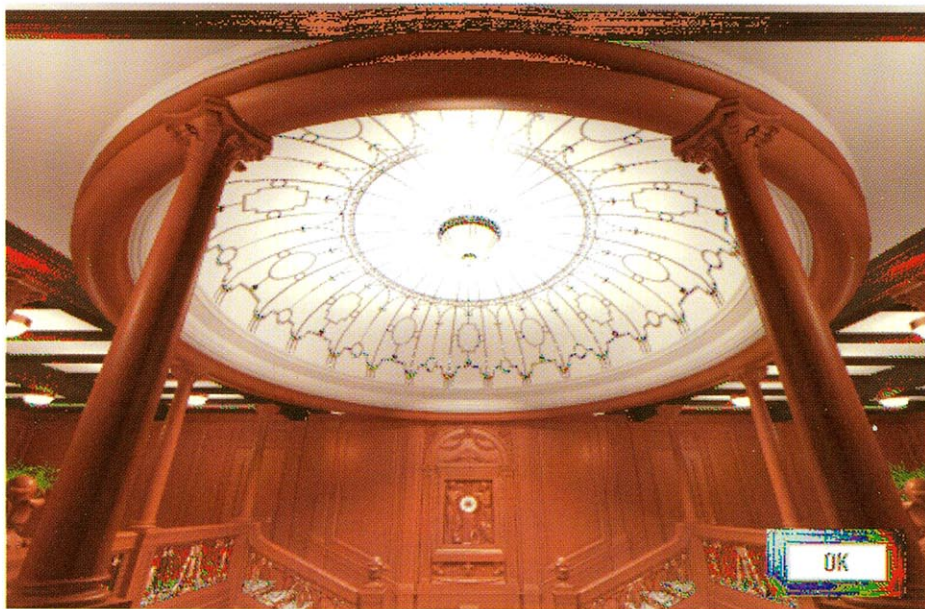
Die extrem realitätsnahe 3D-Grafik des Spiels ist so beeindruckend, daß der Spieler wirklich das Gefühl hat, an Bord der Titanic zu sein. Dies ist auch der Grund, warum James Cameron (Terminator 2, True Lies) die Spielgrafik als Grundlage für seinen nächsten Titanic-Film verwenden wird.



Der Sound ist nur als Hintergrundmusik zu verstehen und dafür ganz nett.

Alles in allem ist Titanic ein Spiel für Leute, die immer schon wissen wollten, wie denn das Schiff ausgesehen hat und welchen Flair es hatte. Als Spiel von dem man nicht mehr wekommt, das einen fesselt und vor dem Computer anwachsen läßt, ist es für mich zumindest nicht geeignet.

Sonja Hauser



TITANIC

GRAFIK	95 %
SOUND/MUSIK	80 %
SPIELBARKEIT	85 %
MOTIVATION	80 %
STEUERUNG	74 %
HANDBUCH	90 %
GEWALTFREIHEIT	80 %

GESAMTNOTE:

86%

HERSTELLER:

BOMICO

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

> P90 (P200), 16MB RAM, 20 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBL. KOMP., MAUS, SYSTEM 7.1

MARS TAXI

Welch ein Spiel! Kaum war es auf meiner Festplatte installiert, wanderte es nach kurzem aber intensiven Test in die Schublade.

Das Thema klingt ja recht interessant. Deine Aufgabe ist es ein Taxiunternehmen zu gründen und auf verschiedenen Planeten und zwischen Planeten Personen zu transportieren. So steht's zumindest auf der Verpackung. Ich dachte zuerst an einen typischen Strategieplot, wurde aber kurz nach Installation des Games eines besseren belehrt. Es handelt sich bei diesem Game um ein klassisches (im Sinne

von sehr altem) Spiel. In 2D fliegst Du mit einem winzigen Raumschiff auf Deinem Schirm umher und versuchst auf Plattformen zu landen, wo, wenn sie nach Dir rufen, kleine Männchen aufge-

sammelt werden müssen. Sobald das Männchen Dein Raumschiff betreten hat, taucht auf einer anderen Plattform ein roter Pfeil auf. Klaro, bringe als o



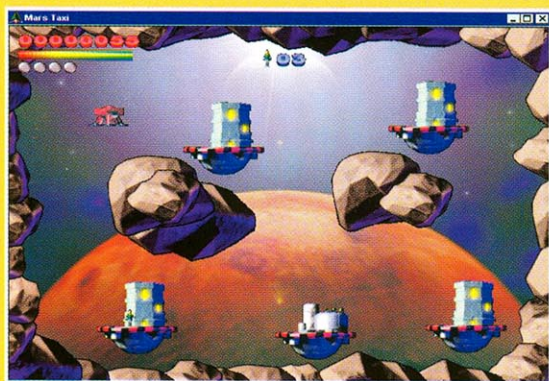
Männchen zur nächsten Plattform. Erfolg: ein paar Punkte gekriegt.

Nun das war es auch schon (Staubn????!!!!). Die einzige Schwierigkeit besteht darin, daß Du mit einer ganz miesen Steue-

Hier findet man weder eine umwerfende Grafik, was ja heute schon für ein neues Game gang und gebe ist, noch eine gute Spielidee. Der Frustfaktor ist bei diesem Game besonders hoch, da sich nach ei-

nem Level, sollte man ihn doch noch schaffen, nichts neues tut. Mit einem Wort, ein sehr schwaches Spiel, für dem auch die 199 öS rausgeschmissenes Geld sind.

Heinz Strobel



MARS TAXI

GRAFIK	30 %
SOUND/MUSIK	25 %
SPIELBARKEIT	40 %
MOTIVATION	10 %
STEUERUNG	29 %
HANDBUCH	10 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

35%

HERSTELLER:

MICROPROSE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

GESCHICKLICHKEIT

RICHTPREIS:

CA.ÖS 199,-

HARDWARE:

>PENTIUM, 8 MB RAM, 10 MB FESTPLATTE, 2X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., TASTATUR

Surface Tension

Eine Flug-Baller-Simulation aus dem Hause Gametek ist uns da von der Fa. Electronic Land auf die Redaktionstische geflattert und wir haben sie uns zu Gemüte geführt. Die innovative Verpackung verhieß einiges, ob der Inhalt standhalten würde?

Du schlüpfst in die Rolle eines Kampfpiloten, dessen Aufgabe es ist mit all seinem Können und seinem Geschick die Weltbevölkerung vor der Ausrottung zu bewahren. Eine sich schnell ausbreitende Seuche rafft die Menschen aller Länder reihenweise dahin und das bislang einzige Gegenmittel "Glomavin" wird allerdings weit von der Erde, irgendwo im Sonnensystem gewonnen und würde den Transport zum blauen Planeten nicht überstehen. Das Unternehmen LYNX besitzt die einzige Glomavin-Mine, doch durch unsagbare Geldgier scheint eine humane Lösung zu verhindern. Einzig Professor Ralwin hat eine Möglichkeit zur Teleportation entwickelt und es ist nun an Dir, diese Technologie im Sinne der gesamten Menschheit einzusetzen. Zu diesem Zwecke mußt Du auf verschiedenen Planetoiden des Sonnensystems Teleporter aktivieren. Die Privatar-

mee von LYNX allerdings will, bis auf die Zähne bewaffnet, mit allen Mitteln verhindern, daß das Monopol gebrochen und somit die Menschheit vor der Ausrottung bewahrt werden kann.

Dein Fluggerät, mit dessen Hilfe Du die Missionen erfolgreich absolvieren sollst, ist eine Art Raum-Hovercraft mit hervorragender Ausstattung. Tu also Dein bestes, die Weltbevölkerung (oder das was bis dahin noch übrig ist) wird es Dir nie vergessen. Dank einfacher Steuerung (na endlich einmal ist keine Fingerakrobatik nötig) mittels Tastatur lebst Du Dich auf Deinem Bomber schnell ein und kommst auch mit allen anderen Dingen rund herum rasch zurecht.

Grafisch kann Surface Tension an ande-

re Flug-Baller-Simulationen bei weitem nicht anschließen, zu pixelig wirkt die sonst sehr detailreich gestaltete Umgebung. Sound und FX dagegen kommen ganz anständig rüber und auch das Gameplay wird sowohl Einsteiger als auch Profis einigermaßen zufriedenstellen. Speziell das Preis-Leistungs-Verhältnis ist enorm, kostet Surface Tension doch nur öS 149,--

Thomas Gehring



SURFACE TENSION

GRAFIK	65 %
SOUND/MUSIK	70 %
SPIELBARKEIT	83 %
MOTIVATION	76 %
STEUERUNG	91 %
HANDBUCH	72 %
GEWALTFREIHEIT	75 %

GESAMTNOTE:

76%

HERSTELLER:

GAMETEK

TESTMUSTER:

RECCO HANDELSGBH
01-505-76-35-0

GENRE:

FLUGBALLER SIMULATION

RICHTPREIS:

CA. ÖS 149,--

HARDWARE:

> 486DX66, 8MB RAM, 14-48 MB FESTPLATTE,
2X CD, VGA, WIN95, DOS, SOUNDBL. KOMP., MAUS

STAR WARPED



Vor zweieinhalb Wochen in einem
Schlafzimmer in Wuppertal ...

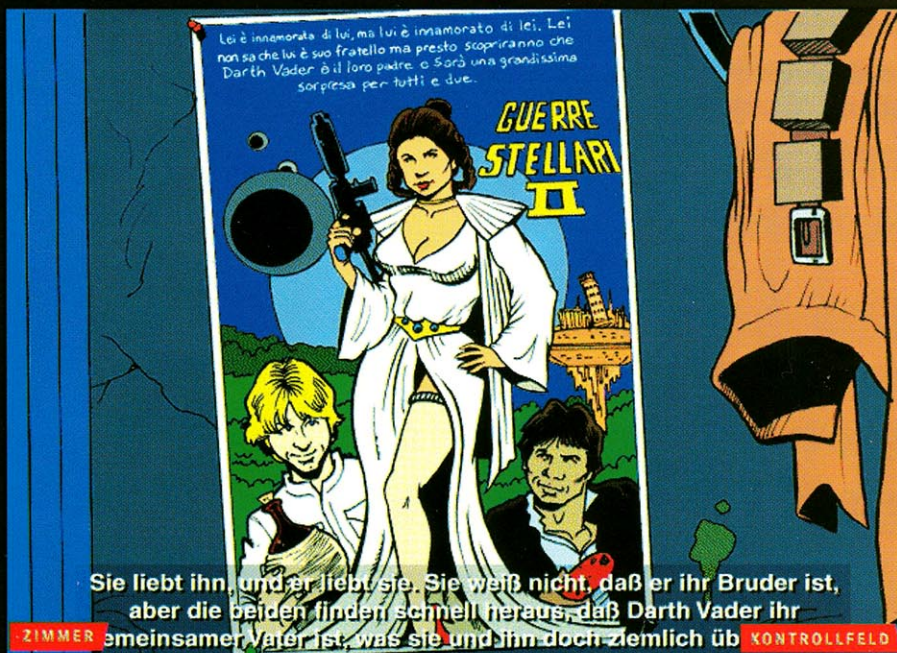
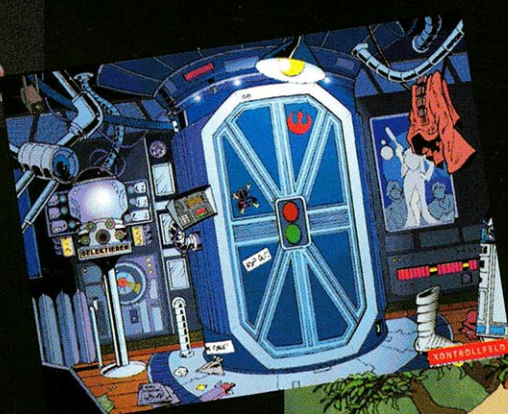
Lord Helmchen is back. Nur mit diesen Worten kann man das vorliegende Programm erklären.

Scheinbar ist die Zeit reif für Unterhaltung am PC. Star Warped ist kein reines Spiel, aber auch kein reines Informationsprogramm. Es dient einzig und alleine der Unterhaltung. Angefangen vom Spiel "Hau den EWOK", bis hin zur Videoüberwachung von fiktiven Räumen findest Du alles, was Du schon immer über Star Wars vermutet hast, aber nie zu glauben gewagt hast. Endlich werden die Geheimnisse um Prinzessin Leia gelüftet und wer möchte nicht schon gerne die Hintergrundgeschichte über das Verhältnis zwischen Leia und Jabba the Hut wissen. Es ist auch sicherlich sehr interessant zu erfahren, was rauskommt, wenn man Leia und Han Solo zusammenmischt. Auch das klassische Raumduell fehlt bei diesem Programm nicht. Mit einem X-Wing mußt Du wie bei "Asteroids" alle anfliegenden Todessterne und andere Gerümpelteile treffen. Bei manchen Sequenzen mußt Du aber auch Deinen Grips etwas anstrengen, um versteckte Passwörter herauszufinden.

Fazit: Ein nettes Programm mit hohem Spaßfaktor und gefälligem Preis.

Heinz Strobel

Testmuster: Dynamic Systems
03614/500-50
PC: Win 3.1, Win95
16MB, SVGA, CD
MAC: System 7.1
8MB, 10MBFestpl.
68040/33
Richtpreis: 199,-



ASTERIX



DIE SPINNEN DIE RÖMER!

Wer kennt diesen Ausdruck nicht? Es muß wohl ein Barbar sein. Denn jeder normalveranlagte Erdenbürger kennt den kleinen Helden und seinen dicken (wer ist hier dick?) Freund.

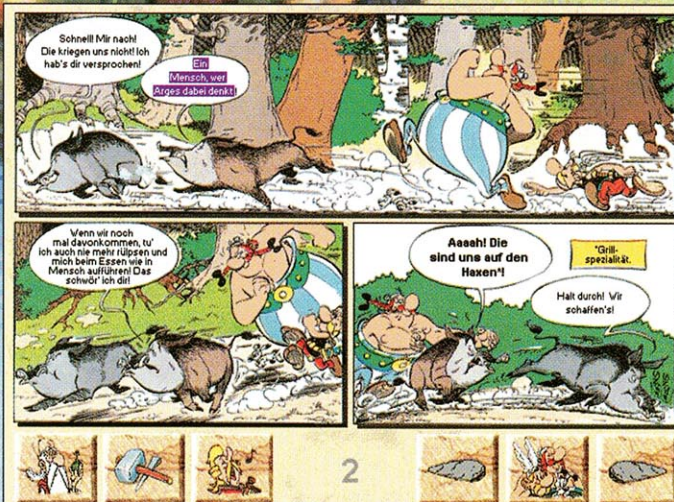
Auf dieser CD ist für jeden Geschmack etwas vorhanden. Als interaktive Story, gallisch-römisches Lexikon, ein Haufen guter witziger Spiele, zeigt sich diese CD-Rom von der besten Seite. Besonders die Spiele haben es mir angetan. Die Grafik ist einfach "Zeichentrick" und der Sound auch sehr gut. Aber Spiele wie: fröhliches Galeeren-Versenken, Römerblockaden-Durchbrechen, Wildschwein-Zielschießen uvm. sind einfach urkomisch. Zusätzlich kannst Du das Abenteuer "Die Suche nach dem schwarzen Gold" durchzocken. Dabei mußt Du wieder aufpassen, daß Dir Idefix nicht in der Wüste verschwindet, oder daß Du im Labyrinth des Tyrus vergißt, rechtzeitig den Zaubertrank zu nehmen. Im Piratenquiz spielt übrigens der Zaubertrank auch eine große Rolle.

Wie wärs einmal mit einem Rundgang durch das Haus von Numerobis (etwas dödlicher Architekt von Kleopatra) oder mit einem Piratenfaßspiel? Hier bekommst Du auf einer CD so viel geboten, daß der Preis schon einem Hohn gleichkommt. Da gibts nur mehr eines: Schnell zugreifen, den Letzten fressen die Krokodile.

Heinz Strobel

Testmuster: Dynamic Systems
03614-500-50
Hardware: Win 3.1, Win 95
>486/66
8MB, >1MB Fetspl.
>2xCD, VGA-256

Richtpreis: öS 349,-



DIE SUCHE NACH DEM SCHWARZEN GOLD

EIN ABENTEUER MIT

ASTRIX® UND OBELIX®



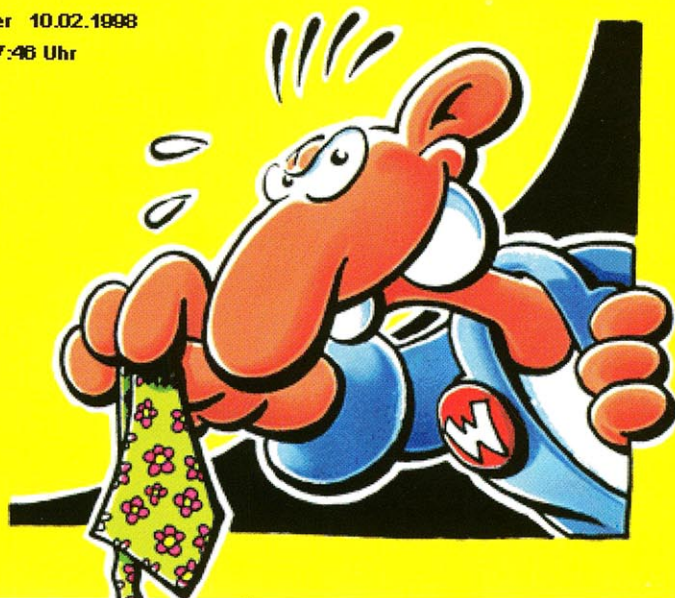
© 1997 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY-UDERZO

WERNER MÄNÄTSCHER

Heute ist der 10.02.1998

14:17:46 Uhr


achterbahn
AG



Wer kennt ihn nicht, den kleinen Installateur mit dem unheimlich guten Dialekt. Nun gibt es endlich einen Mänätscher für alle Werner Fans.

Das Programm basiert auf dem Standardwerk Filemaker und auch wie dieses zu bedienen. Damit kann man nun endlich Texte schreiben, Termine verwalten etc., so wie es sich eben für ein Managerprogramm gehört. Doch diesmal ist alles durchsetzt von "Werner". Da wird beim umsteigen auf andere Dokumente gerülpst, bzw. wird Dir der Wert deines Dokumentes mit "hau weg den scheiß.." endlich einmal deutlich vor Augen geführt. Natürlich kannst Du Dir auch einfach nur die Comix ansehen und Dich dabei schief lachen. Wohlgermerkt aber nur dann, wenn Dir der Witz eines Werner's gefällt. Der einzige Nachteil des Programms liegt in der Bildschirmdarstellung. Auch wenn du mit einer Auflösung von 1280x1024 fährst, bleibt Dein Datenblatt so klein wie zuvor. Aber das sollte ja kein wirklicher Nachteil sein. Wie sagt schon Meister Röhrich immer "Diese s Programm tut not"

Heinz Strobel

Testmuster: Dynamic Systems
03614/5005-50

Richtpreis: 349,-

WERNER TIMER

Heute ist: Dienstag, 10. Februar 1998

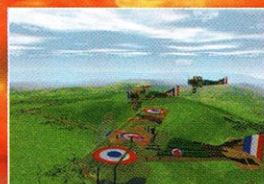


Red Baron

Zwischen ihm und Ihnen
ist ein As zuviel.



Mehr als 60.000 km² Echtzeit-Terrain dank der 3 Space™-Technologie.



Eine KI der Extraklasse sorgt für eine völlig realistische Umgebung.



Fliegen Sie mit 22 detailliert modellierten Flugzeug-Legenden.

Je höher Sie fliegen, desto mehr bringt die dünne Luft den Motor zum Stottern. Die leinenbespannten Flügel ächzen unter den extremen Flugmanövern. Kugelhagel erschüttert den Rumpf Ihrer Maschine. Im Sturzflug schaffen Sie es kaum, den Steuerknüppel festzuhalten. Die Flak donnert und Kirchenglocken schlagen Alarm. Züge, Panzer und Infanterie ziehen an an der Frontlinie entlang. Gegnerische Flugzeuge stürzen urplötzlich aus den Wolken. Bevor Sie jedoch Kommandant der Elitestaffel Ihrer Armee sein werden, müssen Sie sich gegen die Allerbesten behaupten!

 SIERRA®

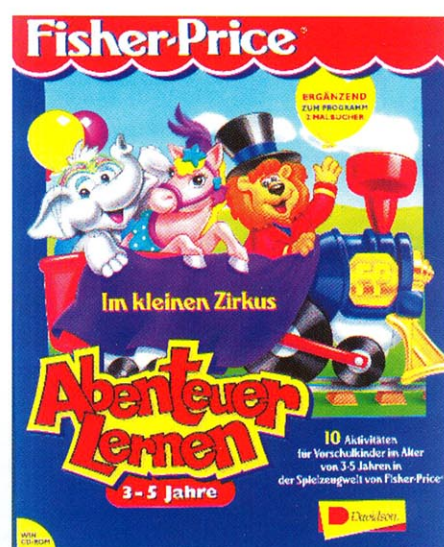
Exklusiv-Vertrieb in Österreich: DYNAMIC SYSTEMS,
A-8786 Rottenmann Tel.: 03614-5005-0 Fax: 03614-500514

Werden Sie sich einen Platz am Himmel der Legenden erkämpfen?

Optimiert für Microsoft Sidewinder ForceFeedback.

© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von/oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows und Sidewinder sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corp.

WIN'95
CD-ROM



Wieder einmal wird allseits bekanntes Spielzeug zum Inhalt pädagogisch wertvoller Software gemacht.

Fisher Price spricht mit dieser neuen Serie eine sehr junge Zielgruppe an, bei "Abenteuer Lernen - Mit den Puppenkindern" beginnt diese laut Hersteller schon bei 2 Jahren.

Die Bedienung der Software ist dementsprechend einfach und das Kind wird (bitte mit Unterstützung durch die Eltern!) in die Welt der Formen und Farben, der Buchstaben, Richtungen, Zahlen und Klänge eingeführt. Es lernt im Bereich "Hallo? Wer spricht da?" zu telefonieren und anhand der abgebildeten Figuren Berufe zu erkennen. Weiters wird dem Kind der Zusammenhang von Farben und Formen nähergebracht, er lernt sich zu konzentrieren und die Beobachtungsgabe wird geschult.

Die Themenbereiche sind logisch und für Kinder (allerdings wird das im Alter von 2 Jahren meines Erachtens nach nicht ganz funktionieren) ideal gegliedert, die Figuren weich und rein gezeichnet.

Plakativer und kindlicher kann pädagogische Lernsoftware für das Alter 2-4 Jahre nicht gestaltet werden und so den Eltern bedenkenlos zu empfehlen.

Thomas Gehringer

Testmuster: Dynamic Systems
03614/500-50

Hardware: Win 3.1, Win 95
>486DX66
2xCD, 8MB, SVGA

Richtpreis: öS 349,--

Mit dieser Edutainment-Geschichte geht Fisher Price in eine etwas höher Alterszielgruppe, nämlich 5-7 Jahre, also das Vorschulalter.

Besonders erwähnenswert ist die Tatsache, daß 4 Lernhefte zu den Themen Verkehrssicherheit, Lesen, Rechnen und Uhrzeit gratis beige-packt sind.

Das ABC wird von den Kindern spielerisch entdeckt, einfache Wörter können bereits problemlos zusammengesetzt werden und der Wortschatz des Vorschülers beachtlich erweitert.

Unter dem Titel "Formen und Farben" wird das Gedächtnis des Kindes geschult und auf das Organisationstalent Rücksicht genommen, wenn Pakete sortiert werden müssen.

Musikalisch kann die Lernsoftware auch einiges, denn das Kind beobachtet und wiederholt das, was das Orchester spielt. Schließlich wird das Erlernen der Uhrzeit auf ganz einfache und spielerische Art und Weise forciert (verschiedene Tätigkeiten und Dinge sollen zudem den richtigen Tageszeiten zugeordnet werden) und, vorbereitend auf die Schule (oder auch während der ersten Klasse) dringt Fisher Price in die Materie der Addition und Subtraktion ein.

Ebenfalls bedenkenlos zu empfehlen und ein ideales Geschenk für das Kind!

Thomas Gehringer

Testmuster: Dynamic Systems
03614/500-50

Hardware: Win 3.1, Win 95
>486DX66
2xCD, 8MB, SVGA

Richtpreis: öS 459,--

In den Zirkus geht das Kind bei Fisher Price im Alter zwischen 3-5 Jahren und kann dort einiges erleben und lernen.

Der Elefant bringt ihm den Umgang mit den Zahlen von 1-10 bei, die Seehunde lassen es Farben und Formen zuordnen und die Pudel lehren ihm spielerisch die Grundzüge des Alphabets und bilden gemeinsam die ersten Wörter.

Das Pferdchen regt das Kind zu genauem Zuhören an, denn nur dann und mit den ersten Zügen des logischen Denkens können die Bilder wieder in die richtige Reihenfolge gebracht werden.

Wenn dann noch diverse Objekte unter dem Titel "Alles hat seinen Platz" wieder richtig platziert sind und bei "Musik, zwei, drei" Stimmen und Instrument richtig zugeordnet werden, dann hat das Kind sowohl in puncto Wahrnehmung, Konzentration, Beobachtungsgabe und Kreativität als auch beim Ordnungssinn einiges dazugelernt.

Eltern, die den Kindern bereits in jungen Jahren die große Welt der PC-Technologie und des computerunterstützten Lernens nicht vorenthalten wollen, können bei diesem Produkt ebenfalls bedenkenlos zugreifen.

Thomas Gehringer

Testmuster: Dynamic Systems
03614/500-50

Hardware: Win 3.1, Win 95
>486DX66
2xCD, 8MB, SVGA

Richtpreis: öS 349,--

TIPS & TRICKS SPECIAL 3/98

TOMB RAIDER

Tomb Raider 2

Die Komplettlösung



+ 3 Seiten Tips und Tricks

TOMB RAIDER 2

DIE DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNG

Die Große Mauer

Ins Wasser, links herum waten und die Stufen nach oben klettern Weiter nach oben, mit Anlauf auf das Sims springen Auf nächstes Sims springen: Steindrache (Geheimnis) Zurückspringen, ganz nach oben, auf die Plattform vor der Öffnung springen Eintreten und auf das Gitter im Boden stellen, hinunterfallen Treppe hoch, mit Anlauf zum Schalter springen, ziehen Durch die geöffnete Tür, auf die Mauer, ins Wasser Tauchen, in die dunkle Höhle schwimmen: Wachhausschlüssel Zurück auf die Mauer, Tür aufsperrn Eintreten, Leiter nach oben klettern: Rostiger Schlüssel Nach unten klettern, Tür im dunklen Gang aufsperrn, hindurch Block zur Seite schieben, eintreten, hinunter ins Wasser Gleich links an den Spalt hängen, bis zum Ende hangeln Ins Wasser, neben der Schußanlage hinausklettern Durch den Tunnel, schnell rechts herum zu den Spitzen laufen Ganz links an der Felswand entlang durch die Spitzen GEHEN Umdrehen, einen Schritt zur Seite, nach unten rutschen, an die Kante hängen Fallenlassen, zur Grube: MP-Muni Anmerkung: Wenn die Demo hier endet, brauchst Du den Patch. Schnell nach oben, durch den Gang rennen: Jadedrache (Geheimnis) An der rechten Wand entlang durch den Gang, Rampe hinunterrutschen Auf den zerbrechlichen Boden springen, hinunterfallen: kleines Medipack An den Klingen vorbei, rechts von der Seilbahn an die Kante hängen Fallenlassen, am Spalt nach rechts hangeln, hochziehen: Fackeln Leiter ganz nach un-

ten klettern, Fackel anzünden, durch den Tunnel gehen Tunneleingang merken, Schlucht durchqueren: Golddrache (Geheimnis) Zurück, durch den Tunnel, Leiter hinaufklettern, zur Seilbahn Griff nehmen, ans andere Ende fahren, durch die Tür gehen.

In Venedig

Die Gasse hinunter, links herum: Medipack Ins Wasser, ins Bootshaus tauchen, Knopf drücken Zurück in die Holzhütte gehen: Fackeln Knopf drücken, Leiter hochklettern, wiederholen Fenster einschließen, durch beide Fenster klettern, zum Balkon springen: Bootshaus-schlüssel Zurück, durch die Galerie über dem Kanal, Knopf drücken Fenster am anderen Ende der Galerie einschließen, von dort auf die rechte Markise springen Über die anderen Markisen zur kleinen Tür springen, Schalter ziehen Ins Wasser, ins Bootshaus tauchen, Tür aufschließen, nochmal zur Holzhütte: Automatikpistolen Mit dem Boot in den dunklen Gang, hinter dem Wasserfall tauchen: Golddrache (Geheimnis) Durch Passage fahren, Boot in Schleuse parken, Fenster einschließen: Schrotmuni Hebel für Schleuse ziehen, ins Wasser, quer durch den Raum zur Leiter gegenüber schwimmen Leiter hochklettern: Fackeln, Steindrache (Geheimnis) Leiter wieder hinunter, nach rechts drehen, am Ende des Stegs tauchen: 2x Uzi-Muni Zurück zur Schleuse, Leiter hoch, tauchen, Hebel für zweite Schleusentür ziehen Aus Schleuse fahren, links herum, bei den drei Gondeln parken Auf Steg, Markise

und Brücke springen: großes Medipack, stählerner Schlüssel Tür aufsperrn, Schalter ziehen, zurück: 2x Automatik-Muni Ins Boot, mit Vollgas Gondeln versenken und durch Minen, kurz vorher abspringen Zum anderen Boot: 2x M16-Muni Mit dem neuen Boot zurück zur Schleuse, dann links herum: großes Medipack, 2x Schrotmuni Mit Boot rechts unter Wäscheleine durch, dann nach links zu den zwei Gondeln Gondeln versenken, auf den Steg, durch die Tür, Schalter ziehen: Medipack Ins Boot, zweimal links halten, durch neu geöffnete Tür gehen: Eiserner Schlüssel Nach oben klettern, Schalter ziehen: Medipack Ins Boot, ganz zurück zu der verschlossenen Tür bei den Wassermine, aufsperrn: Medipack Hebel ziehen - jetzt sollten beide Gitter des schmalen Kanals geöffnet sein Ins Boot, durch schmalen Kanal, dann rechts und links unter der Wäscheleine durch Geradeaus, ganz hinten nochmal links (zweite Wäscheleine) Die lange Rampe links hinaufgehen, Fenster einschließen: 4x Auto-Muni, Jadedrache (Geheimnis) Hinunter, ins Boot, wenden, durch die Tür: Automatik-Muni Den Knopf drücken - die Tür zum Ausgang öffnet sich für zwölf Glockenschläge Ins Boot, über kleine und über lange Rampe springen, durch schmalen Kanal zum Ausgang Alternative: Boot außen parken, durch die Tür schwimmen - dann beginnt die Uhr nicht zu laufen.

Bartolis Versteck

Am Steg anlegen, die Treppe hoch: Medipack Schalter ziehen: Medipack

Treppe hinunter, durch die Eingangstüre: Schrotmuni Scheibe einschließen, in den Hof: Medipack, Fackeln und Automatikmuni Zurück, an den drei Statuen vorbei, Schalter ziehen Zurück, zum Balkon mit dem Geländer, hochziehen: Automatikmuni Nach oben klettern, vom Balkon zur Markise springen, festhalten An der Markise ganz nach links hangeln, hochziehen und sofort rückwärts springen Über die Plattform und die zweite Markise in die Öffnung springen Treppe hoch, ins Zimmer, Schalter ziehen, auf anderen Balkon: Schrot, Steindrache (Geheimnis) Scheibe einschließen: 2x Uzi-Muni Auf den Balkon, nächste Scheibe einschließen, Block im Kamin schieben, nach oben Gang entlang, von oben ins Wasser springen, über die Flammen springen Über Block auf den ersten Kronleuchter klettern, auf den nächsten springen Auf das Sims rechts springen, Schalter ziehen Über den dritten Kronleuchter auf Sims ganz hinten springen, von dort an Deckenbalken hängen Nach rechts hangeln, auf das Sims in der anderen Stirnwand springen: Medipack Zurück auf die andere Seite des Deckenbalkens springen, Schalter für Kronleuchter ziehen Zurück zum Steinsims, über die drei Kronleuchter springen Zur neuen Öffnung in der Wand springen: Bibliothek-Schlüssel Kronleuchter wieder hoch, dann nach rechts zum obersten Fenstersims springen, Schalter ziehen Fenster einschließen, nach draußen, in das Becken hinter dem Kamin springen, Hebel ziehen Durch die Tür schwimmen, mit Fackel nach unten tau-

chen: 2 Granaten, Golddrache (Geheimnis) Hebel bei Golddrache ziehen und auftauchen, auf demselben Weg zurücktauchen Bibliothekstür aufsperrern: Medipack Geradeaus weiter, Regale hochklettern, Schalter ziehen Zurück, durch die neue Tür, ganz nach oben klettern, Fenster einschließen Rückwärts die Markise hinunterrutschen, festhalten, hochziehen, rückwärts auf Balkon springen Auf das Vordach, dann auf die Mauer springen, auf der Mauer nach rechts bis zum Ende gehen Auf das Dach des Holzhauses springen, von dort zur Öffnung in der Ziegelmauer, hinunter: Uzis Holzhaus betreten: Sprengschlüssel, Automatik-Muni Durch die Tür in der Mauer: großes Medipack Scheibe einschließen, zurück in die Halle, Schalter ziehen Durch die Tür, Fenster einschließen: Schrot- und Uzi-Muni In den Hof, durch die Tür in der Mauer, ins Wasser, auf die Mauerkrone klettern Hoch zu den Fenstern, Scheibe einschließen: 4x Schrotmuni, Jadedrache (Geheimnis) Zurück zum Zünder, mit Sprengschlüssel Hauswand einreißen In das zerstörte Haus gehen, ganz nach oben klettern, Rampe hinunterrutschen.

Das Opernhaus

Ins Wasser springen, auf den Holzsteg klettern: Automatik-Muni Zur Leiter schwimmen, hochklettern, hochziehen und den Schalter für das Dach umlegen Ganz hochklettern, über Sims nur schwingenden Kiste springen, hochziehen Über den Kanal durch die Öffnung im Dach springen: Ornament-Schlüssel Die Treppe hoch: Medipack Zurück zur schwingenden Kiste, zur Plattform im Dach springen An die Kante hängen, nach links hangen, zur nächsten Plattform herunterlassen Umdrehen, auf die

Dachschräge am Wasser springen, an die Kante hängen Loslassen und sofort das Fenstersims greifen, hochziehen, Fenster einschließen Durch das Glas GEHEN, die Leiter hochklettern, Tür aufschließen Rechts von der Mitte vor das Dach stellen, hinüberspringen und -laufen Um die Ecke, zur großen Kuppel: großes und kleines Medipack, Automatik- und Schrotmuni Neben der schwingenden Kiste hinunter, Schalter für Falltür umlegen Zurück aufs Dach: Fackeln und Schrot Durch die Falltür, linken Schalter umlegen, um das Gitter zu öffnen Hinunter, Knopf drücken, um das Gitter wieder zu schließen Leiter wieder hinaufklettern, durch die Öffnung: Medipack Zum Boden hinunterklettern: großes Medipack Auf Block an der hinteren Wand steigen, zwei Ebenen hoch: 2x Automatik-Muni Ins Wasser springen, auf die Bühne steigen, singen: Uzi-Muni Im Raum links von der Bühne Schalter umlegen, um ein Gitter zu öffnen Auf die andere Seite der Bühne gehen: großes Medipack Beim geöffneten Gitter hochziehen, zum Spalt in der Wand springen, hangeln und hochziehen Schalter umlegen, zurückspringen, über die Brücke gehen Ganz nach oben klettern, den Raum überqueren, Schalter für Loch im Bühnenboden umlegen Mit Anlauf durch dieses Loch ins Wasser springen Durch die Öffnung links herum waten, dann links die Treppe hinunter und durch die Öffnung Schalter an der linken Wand umlegen, um eine Tür im Opernhaus zu öffnen In die schmale Passage tauchen: Steinbuddha (Geheimnis) Zurück unter die Bühne und in den Tunnel tauchen: Relais Die Leiter hochklettern, an der Rückwand des Saales entlang und in die Passage laufen Relais einsetzen, Schalter

umlegen, aber den Aufzug nicht betreten Wenn die Kabine sich senkt, auf ihr Dach springen, Leiter hochklettern Durch das Glas GEHEN, Schalter für Ausgang umlegen, Golddrache und Uzi-Muni (Geheimnis) Durch den Ausgang, mit dem Aufzug nach unten fahren: Schrotmuni Aufzug nach oben schicken, im Aufzugschacht tauchen: Schaltkreis Treppe hinunter tauchen, Hebel neben Gitter ziehen, um es zu öffnen Hindurchschwimmen, nach oben klettern, den Gang entlang, Fenster einschließen Nach unten, Schalter umlegen, durch die Tür, über Ventilator springen: Ornament-Schlüssel Nach oben klettern, auf die Rampe und in die Öffnung springen Schacht entlang, an der Kante vorwärtsspringen, umdrehen und zweimal rückwärts springen Nach vorn in die dunkle Passage springen: Jadedrache und 4x Uzi-Muni (Geheimnis) Zurückspringen, Block ziehen, Knopf drücken, um Tür zu öffnen Block unter das mittlere Fenster schieben, hochklettern, Fenster einschließen Block auf den ersten Block schieben, hochklettern, im Schacht neben dem Aufzug nach oben Tür aufschließen, hindurch, Knopf für das Gitter erneut drücken, Leiter hochklettern Schaltkreis einsetzen, rechten Schalter umlegen, um die Kulissen auf der Bühne hochzuziehen Zurück durch die aufgesperrte Tür, ins Wasser springen, auf die Bühne: großes Medipack, Schrot Hinter die Bühne zu den Kisten gehen: Medipack Die niedrige Kiste herausziehen, Schalter dahinter umlegen, um Geheimtür zu öffnen Kisten hinaufklettern, durch die Öffnung, rechts herum gehen Über das Loch in die Öffnung springen, Schalter für Tür umlegen Hinüberspringen, in nächsten Raum springen: Granatwerfer, 2x Granaten, Medipack, Uzi-

Muni Auf die einzelne Kiste klettern, zurückspringen zum Stapel rechts neben dem Eingang Knopf für den Ausgang drücken, hinunter: Uzi-Muni.

Der Bohrturm

An der Wand gegenüber den Fenstern entlang, Kiste ziehen, um Zugang zu Schalter freizulegen Übrige Kisten so verschieben, daß der Weg zwischen Schalter und Tür frei ist Schalter umlegen, zur Tür und nach draußen rennen Nach links durch den Gang rennen, über die Gegner springen, rechts herum Vor das rechte Fenster stellen, bis es eingeschossen wird Durch das Fenster, rechts herum, Knopf für Flugzeugluke drücken, ins Wasser springen Zum Flugzeug tauchen, durch Luke unter Wasser, Schalter drücken, um die Motoren abzustellen Ins Wasser, wieder durch den Gang und das Fenster, auf den Motor springen Auf die Luke oben auf dem Flugzeug treten: Pistolen Zurück in den Kontrollraum: großes Medipack, gelbe Karte Durch die Fenster, links herum, durch den Gang, ins Wasser, Hebel für Geheimtür ziehen Auftauchen, dann durch den Tunnel tauchen: Jadedrache (Geheimnis) Zurücktauchen, in den Kontrollraum, gelbe Karte in den gelben Schlitz stecken Durch die Tür, Knopf drücken, um den Alarm abzustellen, rechtsherum gehen Tür öffnen, eintreten: großes Medipack Tür rechts öffnen, eintreten: großes Medipack, 2x Automatik-Muni, 2x Pfeile Rechts herum in die Kajüte: Harpune, Automatik, Pfeile, Automatik-Muni Knopf für Falltür an der Decke drücken, über Kojen hineinspringen Rampe rückwärts hinunterrutschen, am Ende festhalten, hinunterklettern Blöcke aus der Wand ziehen, einen vor die Brenner stellen, auf die Lei-

ter springen Nach oben klettern: rote Karte Leiter an linker Wand nach oben klettern: Steindrache (Geheimnis) Nach unten, Gang entlang, ins Wasser springen, zurück in den Kontrollraum Diesmal links die Treppe hoch: Uzi-Muni Rote Karte in den roten Schlitz stecken, eintreten: Medipack, Fackeln, Schrot Block unter die Öffnung in der Wand schieben, hineinspringen: Schrot Schalter umlegen, um das vordere Becken zu füllen, zum Becken, hindurchschwimmen Über die Zuflußrohre springen, die Rampe hochspringen, Schalter für Falltür umlegen Zurück in den Kontrollraum, durch die Falltür, Rampe hinunter Linksherum den Raum auf den Stegen einmal umrunden: Schrotgewehr, Schrot Scheibe einschließen: grüne Karte Ins Wasser, auf Pfeiler klettern: Goldener Drache, Medipack, 4x Uzi-Muni, Uzis (Geheimnis) Zum Pfeiler bei der Leiter schwimmen, zur Leiter springen, nochmal rechts herum über die Stege Durch die Öffnung in der Wand, die Rampe hoch, zurück zum Kontrollraum: Medipack Schalter wieder umlegen, Tür mit grüner Karte öffnen, ins Wasser, durch die Passage tauchen.

Die Tiefe

Auf die Leiter springen, hochklettern, Knopf drücken Ins Wasser, unter der Schraube hindurch: 2x Granaten Hebel ziehen, aus dem Wasser, den Gang entlang: 2x Uzi-Muni, Schrot Über die Pfeiler auf die andere Seite: Medipack, Fackeln Rückwärts in die Grube rutschen: Steindrache (Geheimnis) Vorwärts zur Kante rutschen, springen, die Leiter hochklettern: Automatik- und M16-Muni Rampe rückwärts hinunter, festhalten, loslassen, festhalten, hochziehen: 2x Automatik-Muni Mit Anlauf auf den Abhang springen, in die Öff-

nung rutschen: blaue Karte Durch den Tunnel zurück, Tür mit blauer Karte öffnen Links herum, Tür ganz hinten öffnen, Treppe hinunter, ins Wasser, in den Tunnel, Hebel ziehen Durch das Gitter tauchen, immer rechts herum schwimmen, nächsten Hebel ziehen Weiter rechts herum bis zum nächsten Gitter, dann links und auftauchen Treppe hoch. links herum Tür öffnen, Treppe hoch: großes Medipack, Automatik-Muni, Schrot In den Schaltraum, ganz an der Wand über die Flammen springen: M16, M16-Muni, Chip Anmerkung: die Flammen lassen sich auch mit dem Schalter und dem Knopf kurzzeitig löschen Zurück in den Raum mit dem Wasserbecken, Block beiseite schieben, Chip einsetzen Durch die Tür: Medipack, bei den Sauerstoffflaschen 2x Harpunen Den Computer rechts hinten untersuchen, bis sich eine Geheimtür öffnet, Knopf drücken Ins Wasser, tauchen: Jadedrache (Geheimnis) Durch den Tunnel tauchen, aus dem Wasser, hochklettern, Hebel umlegen Zurück tauchen, aus dem Wasser: Medipack, Uzi-Muni Rampe hoch, in den Kontrollraum, Schalter umlegen, um den Kran zu bewegen Über die Platte am Kran auf die andere Seite springen, über die Kisten klettern, Schalter ziehen Zurück durchs Wasser, Treppe hoch, links herum, Treppe hoch: Schrot, Uzi-Muni In die Grube bei der Säule, durch den Tunnel: Chip Durch eine Tür, Treppe hoch, über Kran zur Säge, Chip in Konsole stecken: rote Karte Zurück zum zentralen Raum, rote Karte in roten Schlitz stecken Durch die Tür, nach unten: großes und kleines Medipack, 2x Harpunen Durch den Gang, nach unten, durchs Wasser waten, Treppe hinunter In den Nebenraum: Golddrache, 4x Uzi-Muni Geheimnis Zum

weiß gekleideten Mönch gehen.

40 Faden

Entlang der Fässer zum Schiffswrack und durch die Luke, auftauchen Anmerkung: Das Wrack liegt kieloben, die gesamte Einrichtung ist also umgedreht Nacheinander durch drei Räume tauchen, dann einen Hebel ziehen DUCH die Luke tauchen, den Gang entlang, dann auftauchen Durch die Öffnung hinter dem Kistenstapel tauchen, aus dem Wasser, Schalter umlegen Zurück, über Kisten in die Öffnung oben springen, hinunter: Schrot, Steindrache (Geheimnis) Über eine Ecke der Falltür springen, hinunterlassen: Medipack, Harpune Über Kisten zur Öffnung oben in der Wand springen, hindurch, Hebel ziehen Rollen, geradeaus laufen dann links herum durch Geheimtür, tauchen: Jadedrache (Geheimnis) Zurückschwimmen, in den dunklen Gang gehen, Leiter hochklettern, Schalter umlegen Durch neue Tür gehen, Schalter umlegen, um die vorderen Brenner zu löschen Rückwärts und durch die Tür springen, zu den Brennern laufen, Schalter umlegen Nach links springen, durch neue Tür gehen, Schalter umlegen, um hintere Brenner zu löschen Rückwärts und durch die Tür springen, zum anderen Schalter rennen und umlegen Rückwärts und durch die Tür springen, zu erloschenen Brennern laufen, Schalter hinten umlegen Anmerkung: Laras "Visionen" lassen sich mit der Taste "Umsehen" abbrechen Durch die Tür, ins Wasser, durch die Luken ganz nach oben tauchen, Hebel umlegen Ganz nach unten tauchen, durch den Gang, Hebel umlegen Zurück nach oben, auftauchen, dann wieder nach unten: Golddrache, 4x Harpunen (Geheimnis) Wieder auftauchen, durch

den Gang, hinunterlassen, rechts herum, wieder hinunterlassen Rechts herum, Kiste unter die Öffnung ziehen, hochklettern, Schalter umlegen Nach unten, zur linken zerstörten Leiter, an der Kante nach oben ziehen An der rechten Wand entlang nach oben springen, dann zur Öffnung, hindurch, Schalter umlegen Nach unten, zur rechten zerstörten Leiter, an der Kante nach oben ziehen An der linken Wand entlang nach oben klettern, durch die Öffnung, Schalter umlegen Nach unten, durch die breite Öffnung, den Gang entlang, ins Wasser Durch den Gang tauchen, aus dem Wasser: großes Medipack, Schrot, 2x Harpunen Schalter umlegen und durch die Tür gehen.

Das Wrack der Maria Doria

Gang entlang, ins Wasser, tauchen: 2x Harpunen Durch die Passage tauchen, aus dem Wasser: großes Medipack Rückwärts die Rampe hinunter, festhalten, loslassen, abrollen: 2 Medipacks, Automatik-Muni Bei den Sofas links hinten nach oben klettern, durch den Gang: Steindrache (Geheimnis) Zurück, alle drei Blöcke rechts hinten in den leeren Gang links von ihnen schieben Durch den rechten Gang in den Salon: großes Medipack, Schrot Von der Rampe rechts hinten auf die Galerie springen, links herum gehen An die Galerie hängen, ganz nach links hangeln, hochziehen: Automatik-Muni Zur nächsten Galerie springen: Unterbrecher Nach unten, durch die linke Tür, durchs Glas GEHEN An die Kante hängen, loslassen, festhalten: Waschraum-Schlüssel Zurück zu den drei Blöcken, durch den rechten Gang in den Waschraum, rechts herum, aufsperrn Knopf drücken, durch die breite Tür, Knopf drücken Zurück in

CATS VIDEOSPIELE

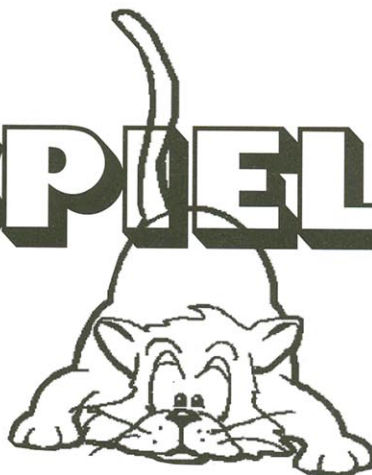
1090 Wien, Nußdorferstraße 77

Tel./Fax: 310 55 62

cats@ping.at

Geschäftszeiten: Mo-Fr 12-18³⁰

Sa 10-17



NEUE UND GEBRAUCHTE SPIELE FÜR:

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

*Ankauf zu Bestpreisen!
Importspele auf Anfrage!
Exoten und Raritäten!*

SPIEL DIENST!

Tauschgebühren:

8 Bit	75,-
16 Bit	99,-
32 Bit	149,-
64 Bit	199,-

Sie erreichen uns:

Mit U 6, 37, 38, D, 35 A,
Taxi, Fiaker, per pedes
oder dem Auto
(ACHTUNG: 9. Bezirk
Kurzparkzone!)

WANTED:

Spiele für:

NEO GEO, 3 DO,
PC-Engine, G 7000,
Atari 2600-7800,
Lynx, Intellivision,
Vectrex

ANKAUF • VERKAUF • TAUSCH

den Salon, an der Galerie zur neuen Tür hangeln, in die Passage Türe mit Handrad rechts öffnen, hinunter, Kiste zum Schalter ziehen, Schalter umlegen Obere Kiste ziehen, hochklettern, Tunnel entlang, Kiste zum Schalter schieben: Rostiger Schlüssel Schalter umlegen, durch die Tür, nach unten Untere Kiste so verschieben, daß sich die obere ganz aus der Wand ziehen läßt, hinüberklettern Hintere Kiste schieben, durch den Gang, auf die Bruchplatten und sofort zurück springen Über die Brenner springen, durch die Passage rechts: Jadedrache (Geheimnis) Zurück, in den nächsten Raum, auf das Boot hinunterlassen, ins Wasser, Hebel ziehen Zurück aufs Boot, nach oben, durch die neu geöffnete Tür Die Rampe hinunterrutschen und so oft vor und zurück springen, bis sich die Falltür schließt Auf die Falltür, nach oben klettern, Hebel umlegen Zurück, in die nächste Passage, durch die neue Tür, links herum gehen Beim Knopf an die Kante hängen, um nach unten zu gelangen: Unterbrecher, Medipack Knopf drücken, um den Raum mit dem Boot trocken-zulegen In die Ecke stellen, wo der Unterbrecher lag, schnell durch die Falltür nach oben Zurück zum Boot, Tür öffnen, hindurch, durch die Passage Linksherum, die Treppe hoch, durch die Falltür in den Salon: 2x Harpunen Hinunter, in den Waschraum: Uzi-Muni Knopf rechts hinten drücken, um die Doppeltür zu schließen (nur, wenn sie offensteht) Durch die Falltür hoch, links herum, an der Doppeltür vorbei: Unterbrecher Zurück in den Salon, dann in die große Halle mit dem Wasserbecken in der Ecke Ins Wasser springen: Medipack Tauchen, nach oben, Hebel ziehen, aus dem Wasser: großes Medipack, Uzi-

Ammo, 2x Schrot Kiste unter die Öffnung ziehen, hochklettern, Schalter umlegen Über die Schächte zur Öffnung gegenüber springen, ins Wasser, durch die Passage Wieder ins Wasser, rechts um die Ecke: 2x Harpunen Gegenüber aus dem Wasser: Medipack, 2x Automatik-Muni Tür mit dem Handrad öffnen, eintreten, Schalter umlegen, um eine Tür zu öffnen Durch diese geöffnete Tür rennen: Fackeln Block in die Wand schieben, Schalter umlegen, um eine Falltür zu öffnen Zur Falltür, ins Wasser, am Schiff entlang und durch die Öffnung tauchen Nach rechts, weiter am Schiff entlang tauchen, hinter den Felsen links: Kabinenschlüssel Zurück, aber nicht links durch die Öffnung sondern rechts in die Höhle schwimmen Rechts oben in der Höhle auftauchen: Golddrache, Granatwerfer, 2xGranaten (Geheimnis) Zurück ins Schiff, in den dunklen Gang neben der Kabine, aufsperrern, eintreten, Schalter umlegen In die Falltür vor der Kabine, Kiste schieben, hochsteigen, Schalter umlegen Zurück in die Kabine, nach oben klettern, durch die Passage Von der Galerie nach unten: Medipack, 2x M16-Muni In den dunklen Gang gehen: 3x M16-Muni Ins Wasser, die Passage bei den Fässern entlang schwimmen, dann durch die Öffnung.

Die Quatiere

Durch die Öffnung schwimmen, Hebel links ziehen, nach oben, aus dem Wasser: Medipack Anmerkung: Dies ist offenbar ein etwas älteres Wrack - und es liegt auf dem Kiel In den Durchgang, links über die Maschine klettern, durch die Passage: Harpunen, Automatik-Muni Vom oberen Ende der Rampe zum Spalt springen, über die Brenner

hangeln, Schalter umlegen Links neben dem Schalter hochklettern, durch die Passage, nächsten Schalter umlegen Nach unten, auf die Maschine klettern, über die Kolben springen: Steindrache (Geheimnis) Zur Plattform springen: Automatik-Muni Durch die Passage, Kiste 3x schieben, links herum, nächste Kiste schieben Nach unten, Schalter wieder nach oben drücken Zu den Kisten hochklettern, zurück zur Plattform, über die Kolben zurück springen, und am letzten Kolben den Hebel ziehen. Durch den Raum mit den Brennern tauchen, Hebel ziehen Durch den Ausgang schwimmen, hinab und im kleinen Raum direkt daneben wieder auftauchen Wieder ins Wasser, in die Höhle, ganz dicht an der linken Wand schwimmen, Hebel umlegen Zurück, in der neuen Öffnung aus dem Wasser, auf die Achse klettern, Hebel umlegen Gegenüber in den Nebenraum, erst den rechten, dann den linken Hebel umlegen Schnell springen und an die Klappen hängen, über das Glas hangeln Hochziehen, Hebel umlegen, zurück in den großen Raum zur gerade geöffneten Klappe Mit dem Rücken an die höhere Rampe stellen, vor - zurück - vor springen, festhalten, hochziehen Auf dem Schacht entlang gehen, Kiste ziehen und um sie herum-springen An die Kante hängen, hangeln, hochziehen, auf die andere Seite springen Nach oben springen, Rampe hinunterrutschen, auf die kleine Plattform springen Die Passage entlang, den ersten Gang nach rechts, nach oben in die dunkle Öffnung springen Auf die Bruchplatte und zurück springen, von der Kante hinunterlassen: Golddrache (Geheimnis) Durch das Glas GEHEN, hochziehen, rechts herum, von der

Rampe über die Bruchplatten springen Ins Wasser, auf die Bruchplatte treten, tauchen: Jadedrache, 4x M16-Muni (Geheimnis) Zurück, geradeaus weiter, bis der Weg versperrt ist Schräg vorwärts auf die Bruchplatte zwischen den Säulen springen, dann sofort nach rechts Vom oberen Ende der kleinen Rampe zum Spalt springen, nach rechts hangeln, hochziehen Durch die Passage, die Rampe hoch, in den nächsten Raum, Block schieben Durch die Halle, in das Becken, Kiste ziehen: Theater-Schlüssel Zurück zur Treppe, halb nach oben, Kiste 2x ziehen, ganz nach oben Vom Balkon springen, Treppe hoch, links herum, Theatertür aufsperrern In die Loge in der rechten Wand klettern: Uzi-Muni Knopf drücken, auf die Bühne, hinter den Vorhang, Kiste unter die Öffnung ziehen Hochklettern, mit Fackel links herum gehen, Knopf drücken Zurück, das Theater verlassen: Schrot Zurück zum Becken, auf die andere Seite schwimmen, durch die Tür.

An Deck

Rechts um die Ecke: Medipack, 2x Granaten Zurück, ins Wasser springen, dann rechtsherum klettern: Stern-Schlüssel Ins Wasser, durch den Durchlaß links und die Passage tauchen, zu den Kisten gehen Einzelne Kiste zu den anderen schieben, daraufstellen und obere Kiste nach hinten schieben Erste Kiste ganz nach vorn schieben/ziehen, nächste Kiste ebenfalls ziehen: Schrot Tür aufsperrern, ins Wasser, Hebel ziehen Zurück durch die Tür, nach rechts zu dem Gebäude aus Metallplatten: Schrot Auf die Falltür treten, den Gang entlang, hochklettern, Schalter umlegen Zurück zur Stern-Tür, eintreten, hinunter, Kiste aus der Wand ziehen und hindurch Geradeaus weiter, ins Wasser, links herum tau-

chen, aus dem Wasser: 2x Uzi-Muni Ins Wasser, nach links tauchen: Steindrache (Geheimnis) Durch den kleinen Durchlaß schräg links vom Drachen tauchen, aus dem Wasser steigen Nach oben, an der Abzweigung geradeaus: Schrot, großes Medipack Nach unten auf das Schlauchboot fallen lassen: Kabinen-Schlüssel, 2x Harpunen Wieder durch den kleinen Durchlaß tauchen und nach oben, diesmal an der Abzweigung links Auf das Deck klettern: Fackeln Ein Deck nach unten: Uzi-Muni Kiste auf der anderen Seite ziehen: 2x M16-Muni In den Pool springen, zur Tür und hindurch schwimmen: Golddrache (Geheimnis) Aus dem Pool, rechts ein Deck nach unten, auf die freistehende Felsplattform springen Zur nächsten Plattform springen, dort zur höchsten Stelle gehen, auf das Schiffswrack springen Diagonal zur Schraube gehen, an die Kante hängen, nach links bis zum Spalt hangeln Loslassen, festhalten, am Spalt ganz nach links hangeln, hochziehen, in die Höhle springen Durch die Passage, über die Plattformen nach oben springen, weitergehen: großes Medipack Auf das Kabinendach springen, überqueren, zur Falltür springen und draufstellen: 2x Automatik-Muni Neben der Tür Kiste aus der Wand ziehen und Schalter umlegen Zur neu geöffneten Tür: 2x Automatik-Muni, eintreten: 2x M16-Muni Nächste Tür mit Kabinenschlüssel aufschließen, zum Knopf rennen und drücken Zurückrennen, durch die neu geöffnete Tür, ganz nach oben, hinunterlassen: Lagerschlüssel Zurück aufs Deck, in den Pool springen, ein Deck nach unten, auf die Felsplattform springen Zur nächsten Plattform springen, von dort nach rechts zum Spalt springen und festhalten Nach rechts hangeln, hochziehen,

durchs Glas GEHEN: Jade-drache, 4x Granaten (Geheimnis) Hinunterlassen, durch den Gang hinten links, ins Wasser springen, durch die Öffnung tauchen Tür hinten in der Felswand mit dem Lagerschlüssel öffnen, eintreten: Seraph

Das tibetanische Hochland

Die Rampe hoch, ganz links hinunter, Hechtsprung über die Lawine Am Abgrund schräg nach rechts durch das Eis springen, sofort nochmal springen An der großen Schlucht an die Kante hängen, loslassen, hinunterrutschen, festhalten, loslassen Durch den Tunnel, ins Wasser, hochklettern, sofort wieder hinunter und erneut hochklettern Rechts herum springen und klettern, die Rampe hinunter, vorsichtig unter den Eiszapfen hindurch Am Ende der Passage nach links springen: großes Medipack Hochklettern, zur Hütte: großes Medipack, 4x Automatik-Muni Zum Gitter rechts: Steindrache (Geheimnis) Auf das Snowmobil steigen, durch den Tunnel fahren: Schrot Zum Ende des Tunnels fahren, die Rampe rechts hoch, über die Zickzack-Rampe hinweg springen Mit der Vollgas-Taste über mehrere Rampen linksherum auf die Zickzack-Rampe springen Die Zickzack-Rampe entlang fahren und mit Vollgas links vom Felsblock in den Tunnel springen Über den Abgrund springen, durch den Tunnel, an der Abzweigung rechts fahren, hochklettern Schalter ziehen, zurück zur Abzweigung, anderen Weg nehmen: Medipack, M16-Muni Über die Brücke und durch den Tunnel fahren, dann absteigen Am Ausgang des Tunnels nach rechts springen: Jadedrache (Geheimnis) Zurück, mit Snowmobil über die Brücke springen, dann mit Vollgas unter den Lawinen hindurch Parken,

auf die Rampe oberhalb der Leiter springen, an die Kante hängen, hinunterklettern Loslassen, sofort festhalten, in die Höhle unten an der Leiter: Zugbrücken-Schlüssel In das Loch hinten hinuntersteigen, durch die Eiswand, weiter nach unten Das Tal durchqueren, in die Grube am anderen Ende steigen: 2x Granaten Zurück ans andere Ende, Leiter ganz hoch, zurück zum Snowmobil Links herum durch den Ausgang fahren, mit dem Schlüssel die Zugbrücke absenken Über die Zugbrücke fahren, mit Vollgas durch die Lawine und über den Abgrund Durch die Passage ins Freie fahren: Hütten-Schlüssel Mit dem roten Schneemobil den ganzen Weg über die zwei Brücken zurückfahren Das letzte Stück zur Hütte zu Fuß gehen, Hütte aufschließen: 2x Medipack, 2x Uzi-Muni Schalter umlegen, nach draußen: großes Medipack, Automatik-Muni, Uzi-Muni Durch das Gatter gehen, mit dem Schneemobil nach unten, links am Abgrund vorbei fahren Die Leiter nach unten in den Abgrund: Golddrache, 4x Uzi-Muni (Geheimnis) Nach oben klettern, weiterfahren, die Piste ganz hinunter, Block schieben Mit dem Snowmobil über die Kante fahren, aus dem Wasser steigen, der Passage folgen.

Das Kloster von Barkhang

Anmerkung: Die Mönche sind Laras Verbündete - in ihrer Gegenwart niemals eine Waffe ziehen! Im Inneren des Klosters braucht Lara keine Waffen, die Mönche übernehmen alle Gegner Den Gang entlang: Medipack, Automatik-Muni, 2x Uzi-Muni Die Leiter hochklettern, zweimal springen, das Sims entlang, auf die Felsen springen Auf die Schräge springen, festhalten, loslassen, an den Spalt hängen, nach links hangeln

Durch das Fenster, dann rechts herum und geradeaus zur vernagelten Tür: Automatik-Muni Durch das Fenster: Granaten Zurück, Zimmer verlassen, nach rechts, nach links und die Leiter hochklettern Die Galerie gegenüber der Statue entlang, nach links über den Steg: Hallenschlüssel Die Galerie weiter entlang, nach unten, die Rampe hochlaufen: Fackeln Ganz nach oben, ins Wasser springen, gegen die Strömung durch den Durchlaß tauchen Anmerkung: Im Wasser die Richtungstasten möglichst selten drücken Nach unten ins Wasser springen, mit Fackel durch die Türen, Leiter hochsteigen: Medipack In den dunklen Gang, nach hinten springen: Gebetsrolle Dicht an der Wand über die Brenner springen, Kisten ziehen, in die Passage, hochklettern Zurück zur Galerie, die Leiter hinunter, links, rechts: Medipack, Uzi-Muni Umdrehen, die verschlossene Tür mit dem Hallenschlüssel öffnen Durch die Türe rechts, über die erste Klinge springen, nach links: Kammerschlüssel Zurück zur Statue, durch Hallentür, links herum: großes und kleines Medipack, Automatik-Muni Das Gatter mit dem Kammerschlüssel öffnen: Dachschlüssel Umdrehen, zweimal nach rechts, zwischen den rollenden Klingen hindurch, Tür aufsperrern Nach oben, Schalter ziehen, über die erloschenen Brenner springen: Medipack, Uzi-Muni Die Leiter hinaufklettern: M16-Muni Die Leiter wieder hinunter, Schalter ziehen, durch eine Falltür, Scheibe einschließen: 2 Edelsteine Rechts herum, Schalter ziehen, nach oben klettern, links herum, Edelstein in die Fassung setzen In die Kammer, Kiste ziehen: Gebetsrolle Zurück nach unten, zur großen Statue, durch die linke Tür, Leiter hochklettern Auf die Statue

springen, dann auf ihren Kopf und zur Öffnung gegenüber, Edelstein einsetzen Zurück zur Statue, hinunter-rutschen, hinter die Statue, Rampe hoch: Golddrache (Geheimnis) In den Raum im Sockel der Statue gehen, die Falltür hinunter Den Gang entlang, ins Wasser, rechts herum in die Öffnung tauchen: Steindrache (Geheimnis) Zur anderen Seite schwimmen, aus dem Wasser, durch die Passage, rechts herum zur Statue Wieder durch die Falltür und den Gang entlang, diesmal den Hebel beim Gitter ziehen Durch die Tür und die Kiste vor den Wasserfall schieben Rückwärts die Rampe hinunter, an die Kante hängen, loslassen und abrollen Die Kiste gegenüber zur Seite schieben: Gebetsrolle Die Leiter hoch, durch den Ausgang, nach rechts, links in den Raum mit den Kisten Die linke Kiste zweimal ziehen, die Kiste daneben genau vor die Tür schieben: Automatik-Muni Die erste Kiste wieder zurück ziehen, dann die obere Kiste auf sie ziehen: Harpunen Durch die Passage, auf die Falltür rennen und sofort an der Leiter festhalten, hochklettern Rechts, dann links die Treppe hoch, Scheibe einschließen und hindurch In den Turm und die Leitern ganz nach oben klettern: Gebetsrolle Zur Leiter springen, hinunter, Hebel ziehen, Treppe hoch: Großes und kleines Medipack, Schrot Die Kiste vor der Tür wegschieben, hinaus, nach rechts zum Ende des Ganges, links herum Mit perfektem Timing durch die tödlichen Fallen: Falltürschlüssel Zurück zu den rollenden Klingen, vor ihnen her nach rechts rennen Nach links durch die Schnapptüren: Jadedrache, 4x M16-Muni (Geheimnis) Zurück zum Schlüssel, durch die Passage, an der Kante der Rampe festhalten und abrollen Die Leiter hoch, in

den Flur: Granaten, Uzi-Muni Die Falltür links vor der Statue aufsperrn, hinunter, die Passage entlang, hochklettern Das Kloster verlassen, durch das Gebirge, in die kleine Höhle, Leiter hochklettern Das Sims entlang, über die Brücke: M16-Muni Zur Plattform in der Felswand springen, dann auf das Dach, durch die Öffnung: Gebetsrolle Schalter ziehen, hinaus: Schrot Über die Brücke zurück, zur Leiter springen, hinunter, in den Klosterhof, Schalter ziehen In die Passage links neben der Statue, Gebetsrollen und Seraph einsetzen.

Die Katakomben des Talion

Neben der Treppe nach unten, am Spalt hangeln: Steindrache, Schrot (Geheimnis) Zurückhangeln, die Leiter hinunter und den Schalter umlegen Die Leiter wieder nach oben, Rampe hinunterrutschen und über den Abgrund springen Die große Treppe hinunter: großes Medipack, Automatik-Muni, 2x Uzi-Muni Die Schneebälle auf der Rampe auslösen, nach rechts in den Teich springen Ganz hinten rechts auf die Plattform klettern, zur nächsten springen, über die Bruchplatten laufen Zur Leiter springen, hochklettern, ganz oben rückwärts springen und den Hebel ziehen: Maske In den Pool, durch die Passage, dann links durch den Durchlaß in der Felswand Durch den Tunnel, gegenüber vom Gletscher hochklettern, ins Wasser: Maske Zurück durch den Tunnel und den Durchlaß: Medipack, Uzi-Muni, 2x Automatik-Muni Die Leiter zwischen den beiden Gebäuden hochklettern: 2x Granaten Hinunter, die Tür mit der Maske öffnen, links herum, zweimal springen, Schalter umlegen Die Treppe hinunter, Käfige durchsuchen: großes Medipack, 2x Uzi-Muni, Granaten Treppe

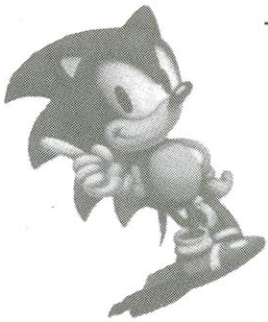
hoch, den Block unter ein Gitter schieben, nach hinten und den Schalter umlegen Das Gebäude verlassen: Medipack, Uzi-Muni, 2x Schrot, 2x Automatik-Muni Durch den Durchlaß in der Felswand und die geöffnete Tür, über die Brücke Zur Leiter springen, hochklettern, in den See springen, in den nächsten Raum tauchen Bei der kleinen Plattform aus dem Wasser, die Leiter hochklettern, nach rechts hangeln Loslassen und Sprungtaste gedrückt halten: Jadedrache (Geheimnis) Ins Wasser, auf den Block bei der Tür steigen, zur anderen Leiter springen Hochklettern, rückwärts springen und den Schalter umlegen Zurück zu den Gebäuden, durch die Tür, nach unten: großes Medipack, M16-Muni, Granaten Schalter umlegen, wieder durch die Tür, über den Abgrund springen Geradeaus zur Rampe, vor - zurück - rechts springen Zur anderen Rampe, wieder vor - zurück - rechts springen Den Durchbruch betreten, auf die linke Platte treten, durch die linke Tür gehen Gleich rechts die Wand hochklettern: Golddrache, 2x M16-Muni, 2x Granaten (Geheimnis) Den Raum durch die linke Tür verlassen und rückwärts an die Kante stellen Zweimal rückwärts auf die Bodenplatte springen, dann einmal vorwärts Mit Anlauf durch die Tür springen und durch die hintere Tür rennen Zur Leiter springen, hinunter und den Gang entlang.

Der Eispalast

Auf die Glocke schießen, durch die Tür, zum Katapultfeld rechts hinten bei der Rampe Ganz dicht an das Feld stellen, nach vorne springen, um direkt zur Glocke befördert zu werden Auf die Glocke schießen, um ein Gatter zu öffnen, und die Rampe hinunterrutschen Auf das Katapultfeld daneben stellen, um

zwei Ebenen höher zu kommen, Schalter umlegen Eine Ebene nach unten, in den Käfig springen: Medipack Rechts herum die Treppe hoch, Schalter ziehen, um einen Holzsteg hochzuklappen Die Treppe wieder hinunter, Block gegenüber vom Käfigeingang aus der Wand ziehen, eintreten Über die unsichtbare Brücke geradeaus zur anderen Seite: Golddrache (Geheimnis) Zurück zum Käfigeingang, auf derselben Ebene diagonal gegenüber: großes Medipack Zurück, ganz nach unten, auf das Katapultfeld beim halbgeöffneten Doppelgatter stellen Mit Festhalten zum vorhin hochgeklappten Holzsteg springen, auf die Glocke schießen Auf die Rampe über dem Gatter springen, hinunterrutschen, durch das Gatter Auf das Katapult stellen, an der Kante der Rampe festhalten, hochziehen, nach hinten springen Sprungtaste gedrückt halten, damit Lara vor und zurück zwischen den Rampen springt Auch die Rechts-Taste gedrückt halten, auf die Glocke schießen, sobald sie erreicht ist Nun nach links vor und zurück springen, bis Lara auf einem flachen Stück landet Durch das neu geöffnete Gatter, die Leiter hoch, auf die andere Seite springen: Fackeln Durch die Öffnung, rechts herum in den dunklen Gang: Steindrache (Geheimnis) Zurück, in den Gang gegenüber: Medipack Zurück, durch den mittleren Gang: Maske Zurück, links durch die neu geöffnete Tür, den Gang entlang, ganz nach hinten: großes Medipack In der Mitte der Grube beim Medipack hinunterlassen, Raum durchqueren: 2x Automatik-Muni Auf den Balkon: Medipack Maske einsetzen, zurück in den dunklen Saal, rechts herum durch die neu geöffnete Tür Am Anfang der Brücke nach links springen: Fackeln Über die Brücke, links herum,

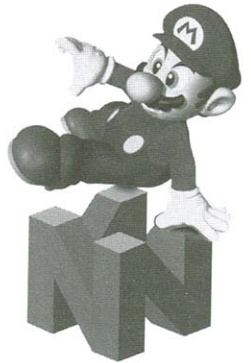
ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH



VIDEOSPIELE

PRECAN

3X in WIEN



WIR HABEN FÜR SIE

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

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



VERLEIH

NEUESTER

SPIELE

TOLLE

EINTAUSCH

MÖGLICHKEITEN

(z.B. kompl. Systemtausch)

PLAYSTATION

NUR 1.790,-

STÄNDIG

**TOLLE
ANGEBOTE**

**PLAYSTATION-
SPIELE**

AB 249,-

RIESENAUSWAHL

BARANKAUF!

CASS. VERKAUF

ab 99,-

VERLEIH

ab 20,-/KAL.Tg

AUCH AUF TAUSCHKASSETTEN:

6 MONATE VOLLGARANTIE

MITTEL

Tel.Nr: 9829467

GESCHOSS

TOP

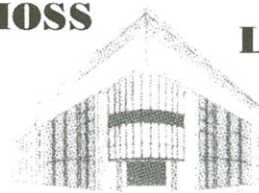
20

LIFT

VIS

A

VIS



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

LUGNER CITY

EINKAUFSZENTRUM WIEN 15., GABLENZGASSE 5-13

VORBEISCHAUEN LOHNT SICH!

Schalter ziehen, um das Eis zu schmelzen Hinunter, zum Gletscher im nächsten Raum: 2x Schrot Zurück, durch das geschmolzene Eis ins Wasser: Gong-Hammer Im nächsten Raum aus dem Wasser, durch die Öffnung links hinten: 4x Granaten Zurück, durch den Gang rechts: Medipack Den Abhang hinunter, schnell auf die Plattform am unteren Ende springen Rückwärts die Rampe hinunter, festhalten, ganz nach links hangeln, rückwärts springen Zur Leiter springen, nach oben, hinunterrutschen, festhalten, loslassen und abrollen Den Gong mit dem Gong-Hammer schlagen, dann ganz nach unten rutschen und fallen Zur Leiter links vorn springen, hinunterklettern, nach links, Schalter umlegen Wieder nach oben, die Leiter hochklettern, rückwärts springen Durch die geöffnete Tür rechts vom Eispalast: Jadedrache (Geheimnis) Zurück, zur anderen Seite des Eispalastes, zum Eingang springen und klettern: Talion Denselben Weg zurück, den Wächter mit drei Granaten erledigen.

Der Tempel des Xian

Auf den Dolch zugehen, hinunterfallen, über die Klinge springen, weiter-rutschen Im Bach springen und rollen, um rückwärts weiterzurutschen An die Kante des Wasserfalls hängen, nach links hangeln: Golddrache (Geheimnis) Ins Wasser, hinter dem großen Wasserfall links, dann in die Passage rechts tauchen: Medipack Beim Tempel aus dem Wasser, links auf die Felsen: Schrot Links vom Tempel auf das Katapultfeld stellen, sofort die Handlungstaste drücken Das Dach entlang gehen und den Schalter umlegen Ins Wasser und in die andere Höhle tauchen, Leiter neben dem Schloß hochklettern Am

Ende der Passage die Leiter hinunter, loslassen, festhalten und hochziehen Ganz nach links hangeln, hochziehen, wieder die Leiter hinunter, loslassen und festhalten Ganz nach rechts hangeln: Steindrache (Geheimnis) Zurückhangeln, links weiter, die Leitern hoch, hinunter zu den Spitzen Zum Spalt klettern, nach rechts hangeln, zweimal springen Auf die hinterste Bruchplatte stellen und hinunterfallen: Schrot Durch die Öffnung springen, rutschen, zweimal springen, dann festhalten und hochziehen: Granaten Nach oben klettern, nach links hangeln, ganz nach oben und Schalter umlegen Ins Wasser, zur benachbarten Höhle tauchen, den Tempel betreten: M16-Muni Durch die Tür rechts, nach oben, geradeaus springen und hinunter-rutschen Zur nächsten Rampe springen, hinunterrutschen und dreimal springen, dann an der Kante festhalten Nach oben, zur anderen Seite springen, in die Passage und hinunterfallen Den Schalter umlegen, rollen und zurückrennen Die Passage entlang, nach oben, die Leiter hochklettern und den dunklen Raum diagonal queren Den Schalter umlegen, durch die Öffnung, ganz rechts an die Kante hängen und hinunterlassen An den rollenden Klingen vorbei durch die Tür, zum Knopf springen und drücken Über die Plattformen zur Tür gegenüber springen, die Passage entlang gehen Den rechten Knopf drücken, nach links springen und den linken Knopf drücken Durch die Passage rennen, an der Kante springen und festhalten: Siegel des Drachen Auf die rechte Plattform springen, nach oben: Automatik-Muni In die dunkle Passage: 2x Automatik-Muni Schalter umlegen, zum anderen Ende der Passage gehen, nach unten Auf die niedrige Plattform an der rechten Wand

springen Von der nächsten Plattform auf die Schräge in der Mitte des Raumes springen Zur nächsten Schräge springen, festhalten, hochziehen und hinunterrutschen Zum Pfeiler vor dem Kopf des Drachen springen, von dort zum Pfeiler an der Wand Auf die niedrige Plattform springen, dann auf das Katapult und sofort nochmal vorwärts springen Zurück und an die Kante hängen, dann hochziehen und über die Plattformen nach rechts springen Mit gedrückter Handlungstaste auf das Katapult rutschen, um unter dem Dach zu landen Zur nächsten Plattform springen: Jadedrache, 8x Uzi-Muni (Geheimnis) Zurück zur vorigen Plattform und von dort wieder zum Abhang springen Über die Plattformen nach rechts oben springen, dann den Abhang queren Durch den Ausgang links oben, die Kiste ziehen und den Schalter umlegen Durch die Falltür, hinunter und nach links rennen, in den Eingangssaal des Tempels hinunterlassen Das linke Gitter mit dem Siegel öffnen und durch die Passage gehen (die Nischen ausnutzen) Im Wasserbecken die drei echten Hebel ziehen, Medipack Im nächsten Raum über die Plattformen nach oben, ins Wasser, Hebel ziehen Durch den Tunnel tauchen, aber den Hebel in der linken Wand nicht ziehen Stattdessen in den Durchlaß rechts oben tauchen: Medipack Zurück und Luft holen, wieder in den Tunnel tauchen und den Hebel beim Medipack ziehen Luft holen, durch die Tür beim Medipack, den Hebel dahinter ziehen Luft holen, durch die Tür gegenüber dem Tunnel, den Hebel dahinter ziehen Bei der Brücke auftauchen, nach oben klettern: großes Medipack, Granaten Auf der anderen Seite auftauchen, durch die neu geöffnete Tür: 2x Schrot, M16-Muni Im

nächsten Raum den Schalter umlegen, durch die Falltür ins Wasser: Goldener Schlüssel Zum großen Wasserfall tauchen, das goldene Schloß bei der Leiter auf-sperren Durch das Gitter schwimmen, immer rechts herum in den dunklen Raum tauchen: Medipack Den Hebel am zweiten Pfeiler ziehen, durch das linke Gitter tauchen und Luft holen Tauchen, diesmal nach links und durch die Öffnung im Gitter auftauchen Den Gang mit den Spinnen entlang: Uzi-Muni In die große Höhle und auf den Block gegenüber dem Eingang klettern Um-drehen, auf den Pfeiler springen, wieder umdrehen und auf das Sims über den Block springen Zwei Simse weiter springen, dann auf den Pfeiler in der Mitte der Höhle Zum Tor in der Wand springen, durch den Tunnel, auf die Felsnadel springen: Silberner Schlüssel Ins Wasser, zurück zum Tempel tauchen und die Tür in der Felswand öffnen Die Rampe nach oben: Automatik-Muni Über die Brücke, an der Rampe hochziehen und springen Durch die linke Öffnung, an der Klinge vorbeispringen: großes Medipack, 2x Uzi-Muni Über die Brücke und nach links rennen, den Schalter auf der anderen Seite drücken Hinter der Klinge zurück rennen, am Höhleneingang nach links springen Zurück auf die Brücke springen, dann links herum und über die andere Klinge springen Nicht auf das Katapult springen, sondern daneben zum Fuß der Rampe Um das Katapult herumgehen, so daß Lara zur Rampe blickt, rückwärts auf das Katapult springen Die Handlungstaste drücken, sobald Lara das oberste Katapult erreicht, hochziehen, durch die Tür Zum Schloß springen, schnell zur Leiter und an ihrem linken Rand hochklettern Im nächsten Raum zur Leiter springen

Theo Kranz Versand

0049 / 85 17 37 77



PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	
NUR SOLANGE VORRAT REICHT:	
SONY PLAYST. + OFFIZ. SONY GAM. GUIDE	299,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	59,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN)	119,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG.	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
NAMCO NECCON PAD	89,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD	89,-
ACE COMBAT 2	89,-
ACTUA ICE HOCKEY (FEB)	94,-
ACTUA TENNIS (FEB)	94,-
AIR RACE	99,-
ARK OF TIME	84,-
ARMORED CORE (MÄRZ)	89,-
BAPHOMETS FLUCH 2	89,-
BATMAN UND ROBIN (FEB)	84,-
BLOODY ROAR - BEAST (FEB)	84,-
BRAMMA FORCE (MÄRZ)	84,-
BROKEN HELIX	99,-
BUG RIDERS (FEB)	84,-
BUGGY (FEB)	94,-
BUSHIDO BLADE (FEB)	89,-
BUST A MOVE 3 (FEB)	59,-
CART INDY CAR (FEB)	89,-
CLOCK TOWER	99,-
COLONY WARS	89,-
COMMAND & CONQUER 2	99,-
CONSTRUCTOR (FEB)	89,-
COOL BOARDERS 2	89,-
CRASH BANDICOOT 2	89,-
CROC	89,-
DEATHTRAP DUNGEON (MÄRZ)	89,-
DIABLO (MÄRZ)	89,-
DISCWORLD 2	89,-
DODGEM ARENA (MÄRZ)	84,-
EVERYBODY'S GOLF (FEB)	79,-
FIFA SOCCER '98 WM QUALIFIKATION	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	109,-
FORMEL 1 '97	109,-
FORSACER (APRIL)	89,-
FROGGER	79,-
G-POLICE	109,-
GEX 3D - ENTER THE GECKO (MÄRZ)	89,-
GRAND THEFT AUTO	89,-
HEAVEN'S GATE	79,-
HERCULES	89,-
INDY 500 (FEB)	89,-
ISNOGUD (FEB)	94,-
JET RIDER 2 (MÄRZ)	79,-
KURUSHI	79,-
MAGESLAYER (FEB)	89,-
MAGIC THE GATHERING	89,-
MATCHDAYS 3 (MÄRZ)	94,-
MDK	84,-
MEDIEVAL (FEB)	89,-
MEGA MAN 8 (FEB)	89,-
MEGA MAN BATTLE & CHASE (FEB)	89,-
MONOPOLY	84,-
MOTO RACER	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5	79,-
NAGANO WINTER OLYMPICS (FEB)	99,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE '98	89,-
NBA HANGTIME	99,-
NBA PRO '98 (FEB)	99,-
NEED FOR SPEED 3(MÄRZ)	89,-

NEWMAN HAAS RACING (MÄRZ)	89,-
NHL 98	89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY	84,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98(FEB)	84,-
NIGHTMARE CREATURES	89,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
ONE (MÄRZ)	89,-
OVERBOARD	89,-
PANDEMONIUM 2	79,-
PARAPPA THE RAPPER	79,-
PAX CORPUS (MÄRZ)	89,-
PGA TOUR '98	89,-
PITFALL 3D (FEB)	89,-
POWERBOAT RACING (MÄRZ)	84,-
POWER SOCCER 2	89,-
PREMIER MANAGER 98(FEB)	94,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK (MÄRZ)	79,-
RAMPAGE WORLD TOUR	74,-
RASCAL (MÄRZ)	89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,-
RESIDENT EVIL 2 (APRIL)	89,-
RISIKO	84,-
RIVEN - MYST 2(MÄRZ)	114,-
ROAD RASH 3D (MÄRZ)	89,-
ROSCOE MCQUEEN	89,-
SAN FRANCISCO RUSH (FEB)	89,-
SHADOW MASTER	89,-
SIGN OF THE SUN (MÄRZ)	84,-
SKULL MONKEYS (FEB)	89,-
STEEL REIGN (FEB)	79,-
STREETFIGHTER EX PLUS	84,-
SUPER PANG COLLECTION (FEB)	89,-
SUPERSONIC RACERS 2XS (FEB)	94,-
TENNIS ARENA	89,-
TEST DRIVE 4	89,-
THEME HOSPITAL (MÄRZ)	89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	159,-
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	99,-
TOMB RAIDER 2	94,-
SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2	19,95
TOSHINDEN 3	89,-
TOTAL DRIVING	84,-
UBIK (FEB)	99,-
V-RALLY	89,-

VMX RACING	89,-
VS. (VERSUS) (JAN)	99,-
WARCRAFT II	89,-
WARHAMMER 2 - DARK OMEN (MÄRZ)	89,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98(MÄRZ)	89,-
WRECKING CREW	99,-
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM(MÄRZ)	84,-
Z	79,-

SATURN

JETZT ZUMKNALLERPREIS	
SEGA SATURN MAXI SET	299,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDs, TIPS&TRICKS-BUCH, 1 J. GARANTIE + SOVIET STRIKE MEGA-ACTION-SET	333,-
WIE OBEN-BLAM MACHINEHEAD-SHELLSHOCK+	
THUNDERHAWK 2	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALE)	119,-
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL	79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	59,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
BATTLE SPORT	84,-
BEDLAM (FEB)	79,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
BURNING RANGERS (APRIL)	89,-
BUST A MOVE 3	79,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROC	89,-
DISCWORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S	99,-
FIFA '98-WM QUALIFIKATION	89,-
FORMULA KARTS	89,-
HOUSE OF DEAD (APRIL)	89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE '98	89,-
NBA ACTION 98	89,-
NHL '98	89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	89,-
PANZER DRAGON SAGA (APRIL)	89,-

RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE	89,-
RIVEN - MYST 2 (MAI)	89,-
SEGA TOURING CAR	99,-
SHINING FORCE 3 (MAI)	89,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC R - SONIC T.T.	99,-
STEEP SLOPE SLIDERS	94,-
STREETFIGHTER COLLECTION (MÄRZ)	84,-
WINTER HEAT (FEB)	94,-
WORLDWIDE SOCCER '98	89,-
Z (FEB)	99,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64/DT. VERS. INKL. CONTRI. PAD	299,-
UND AV-SCART-KABEL	
CONTROL PAD - ORIG. VERSCH. FARBEN	54,-
MADCATZ LENKRAD NEW VERSION	149,-
INKL. PEDALEN, MEM.CARD-SLOT, RUMBLE-FKT.	
GAME BUSTER	99,-
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
HYPER PAK(RUMBLE PAK + MEM.CARD)	49,-
LX4 TREMOR PAK	29,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBER MAN 64	89,-
CHAMALEON TWIST	119,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	139,-
CRUISIN' USA	89,-
DARK RIFT	129,-
DIDDY KONG RACING	89,-
EXTREME G	139,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	134,-
FIGHTER'S DESTINY (FEB)	129,-
FI POLE POSITION 64	99,-
GOEMON MYSTICAL NINJA (MÄRZ)	149,-
HEXEN 64	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBORGHINI 64	129,-
LYLAT WARS + RUMBLE PAK	139,-
MARIO KART 64	89,-
MISCHIEF MAKERS	89,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS	144,-
NBA PRO 98 (FEB)	139,-
NFL QUARTERBACK CLUB 98	139,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY (FEB)	129,-
SAN FRANCISCO RUSH	129,-
SNOWBOARD KIDS (FEB)	89,-
SUPER MARIO 64	89,-
TETRISPHERE (MÄRZ)	89,-
TOP GEAR RALLY	139,-
TURK	99,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98 (FEB)	129,-
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,-
YOSHI'S STORY (MÄRZ)	109,-

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL	29,-
POCKET MAX - DT. (HUND)	29,-
REXI - DT. (HUND)	19,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

magazin

- kostenlos
- liegt jeder Sendung bei
- 64 Seiten

YOSHI'S STORY (NINTENDO 64) 109,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

PLAYSTATION

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILLOGY - PLATINUM	49,-
CR. BANDICOOT-PLATINUM(FEB)	49,-
DESTR. DERBY 2-PLATINUM(FEB)	49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM 44	
MICRO MACH. V3 - PLAT.(MÄRZ)	49,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
PORSCHE CHALL. - PLAT. (MÄRZ)	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER REV.-PLATINUM	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SOUL BLADE - PLATINUM (MÄRZ)	49,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM	49,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-

THUNDERHAWK 2 - PLATINUM	49,-
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
TIME COMMANDO	44,-
TUNNEL 81	29,-
WIPEDOUT 2097 - PLATINUM (MÄRZ)49	
WORMS - PLATINUM	44,-

MASS DESTRUCTION	49,-
NBA JAM EXTREME	24,-
NHL '97	24,-
NIGHTS + 3D ANAL. CONTROL PAD 79	
OLYMPIC SOCCER	19,-
SEGA RALLY	69,-
SHELLSHOCK	24,-
SHOCKWAVE ASSAULT	14,-
SOVIET STRIKE	29,-
SWAGMAN	39,-
THUNDERHAWK 2	24,-
VIRTUA HYDLIDE	39,-
VIRTUAL GOLF	24,-
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS	39,-
TOMB RAIDER	59,-
TOSHINDEN URA	49,-

FINAL FANTASY VII (PLAYSTATION) 109,-

BATMAN & ROBIN (PLAYSTATION) 84,-

SKULL MONKEYS (PLAYSTATION) 89,-

WINTER HEAT (SATURN) 94,-

TOMB RAIDER 2 (PLAYSTATION) 94,-

ONE (PLAYSTATION) 94,-

FIFA 98 (SATURN) 89,-

PANDEMONIUM 2 (PLAYSTATION) 79,-

Austria Express - PORTO ÖSTERREICH: 6,90
ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR
Bestell-Hotline: Tel: 0049 / 85 17 37 77

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SODAR PORTOFREI.* NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORSTELL-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.
KÖNNEN AUCH UNTER MEINER KOSTENLOSEN MAGAZIN MIT FREIEM GUT GUTTEN MIT FAMILIENLIEBEN, FREIZEIT UND ARBEITSZEIT NACHNAHME ANFORDERN.

und hochklettern, rechts herum, Schalter umlegen Durch das geöffnete Gitter auf den Drachenkopf zugehen Nach links auf das Sims springen, dann auf die Säule: Kamerschlüssel Nach unten rutschen, von der letzten Rampe springen, zurück zur Eingangstür Zum Schloß springen, aufsperrn, zurück und zur Leiter springen Hochklettern, zur nächsten Leiter springen, ganz nach oben Durch das linke Gitter zum anderen Drachenkopf, nach links über die Simse springen Von der Rampe auf den Drachen springen, die Leiter hoch, unterhalb der Klinge rückwärts springen Von der Rampe zur nächsten Leiter springen, bis zur Klinge hochklettern Rückwärts springen, in der Luft rollen, an der Leiter gegenüber festhalten (Handlungstaste gedrückt halten, kurz Springen drücken, kurz Rollen drücken) Ganz nach oben klettern, dann nach rechts hangeln und durch die Passage

Die Schwimmenden Inseln

Links nach unten: Medipack Zurück, bis zum Ende des grünen Steges gehen, einen Schritt zurück Auf die linke Hälfte der schrägen grünen Insel springen, ein Stück rutschen und erneut springen Die nächste grüne Rampe hinunterrutschen, dann springen und am Eingang des Käfigs festhalten Den Käfig betreten, Schalter umlegen, am anderen Ende hinunterrutschen und springen Im Tempel in die Falltür klettern: Mystische Plakette, großes Medipack, Fackeln, 2x Uzi-Muni Nach unten, zum Baum klettern, zum Tempeldach springen: Jade-drache (Geheimnis) An die vom Käfig abgewandte Seite der Insel hängen, loslassen, festhalten und hochziehen Den Schalter umlegen und zum Ausgang springen, von dort auf die nächste Insel Die

Rampe links hinten hochspringen und von dort nach links zur nächsten Insel springen Geradeaus zu der kleinsten Insel und weiter zur treppenähnlichen Insel springen Die Treppe hoch und auf die Insel springen, die zum Käfigdach führt Vom Käfigdach auf den steinernen Steg genau gegenüber hinunterlassen Auf die rechte Hälfte der schrägen Insel springen, diesmal an die Kante hängen, fallenlassen Zur kleinen Insel springen: Mystische Plakette Über die nächste Insel zurück zum Tempel springen und wieder seitlich herunterlassen Denselben Weg über die Inseln nehmen, aber diesmal zur Burgmauer springen: 2x Uzi-Muni Die Tür mit den Plaketten öffnen und die Burg betreten, nach rechts: 2x Automatik-Muni Weiter nach rechts, in die Öffnung hinter dem Baum springen: Stein-drache (Geheimnis) Schräg zurück in den Tunnel springen, am anderen Ende hinauspringen Auf die grünen Felsen gegenüber springen, dann rückwärts über den runden Felsblock Rückwärts auf die Rampe springen, hinunterrutschen, festhalten und fallenlassen: Medipack Nach oben in das Gebäude klettern, auf den grünen Block und erneut nach oben Geradeaus weiter und hinunterrutschen, zurück zu den grünen Felsen Wieder zur langen grünen Rampe, diesmal vorwärts hinunter und zur anderen Seite springen Nach rechts springen, am Griff der Seilbahn festhalten und kurz vor der Brücke loslassen In die Tür am Ende der Brücke und den Schalter umlegen Mit der Seilbahn im Nebenraum fahren, an die Leiter hängen und ganz hochklettern An die Kante hängen, hangeln, loslassen, über den grünen Block und die Rampen zurück zur Seilbahn Diesmal bis zum Höhleingang fahren, von dort nach links hin-

unterspringen Den Block so verschieben, daß Lara ungefährdet auf die Empore klettern kann Dort den Schalter umlegen, nach unten, die Stufen unterhalb des Höhleingangs hinunter Auf die Plattform in der Lava springen und den Schalter umlegen Zurück auf die Empore und auf die Mauer bei der Lava klettern: 2x M16-Muni Mit Anlauf und gedrückter Handlungstaste in die Falltür springen: Schrot Auftauchen, nach oben und den Schalter umlegen Zurück ins Wasser, durch die Passage links tauchen, aus dem Wasser und den Schalter umlegen Zurück in die Halle springen, den Block zur neuen Öffnung über der Seilbahn schieben und hineinspringen Über die Spitzen zum Spalt springen, nach rechts hangeln, hochziehen und den Schalter umlegen Zurück in den Gang springen, aus dem Lara gekommen ist und durch das neu geöffnete Gitter Rückwärts die Rampe hinunterrutschen, am Ende festhalten, fallenlassen und abrollen Den Schalter umlegen, schnell zurück, hochklettern und die Messerwerfer von oben erledigen Die Statuen einzeln wecken, wieder hochklettern und von oben vernichten Beide Schalter umlegen, einsammeln: großes und kleines Medipack, 3x Schrot, 3x Uzi-Muni Durch die Tür, Treppe hoch: großes Medipack, Automatik-Muni, 2x Granaten Schalter umlegen, um die Tür zu öffnen (Tip: bei Problemen wieder die Rampe hinunterrutschen) Zur Sprossenwand, ca. 3/4 hochklettern, dann springen, rollen und gegenüber festhalten (Handlungstaste gedrückt halten, kurz Springen drücken, kurz Rollen drücken) Zu den bunten Steinen klettern, Sprung wiederholen Hochziehen, Sprungtaste halten, um vor und zurück zu springen, dabei nach links wandern Am

Ende des Tunnels den Block links unter die Seilbahn schieben Nach links auf die Felsen springen, dann in die quadratische Grube gegenüber In den Tunnel gegenüber springen, nach oben: Gold-drache, 8x Granaten (Geheimnis) Zurück, vom Tunnelausgang zur Kante gegenüber springen, hochziehen, rückwärts springen Entweder gleich nach links in die Tür springen oder zurückgehen und die Seilbahn nehmen

Der Hort des Drachen

Einsammeln:

großes Medipack, 2x Uzi-Muni An der Statue vorbei und nur den Hebel neben dem Eingang ziehen Einsammeln: Mystische Plakette, großes und kleines Medipack, 6x Uzi-Muni Durch die Tür und auf Bartolis Leiche zugehen, um den Drachen heraufzubeschwören Der Drache ist harmloser als er aussieht - fünf Granaten genügen Im Brandfall schnell ins Wasser, dort liegen auch reichlich Medipacks und Uzi-Muni Sobald der Drache liegt, schnell den Dolch aus seiner Bauchwunde ziehen Durch das Tor den Gang entlang rennen und das große Finale genießen

Zuhause

Über das Bett springen und den Waffenschrank aufschließen Die Schrotflinte und ein Medipack nehmen, dann den Kampf beginnen Wenn niemand mehr ins Zimmer kommt, den Waffenschrank völlig ausräumen Das Zimmer verlassen, die Treppe hinunter und nach draußen gehen Sobald der letzte Schurke erledigt ist, endet das Spiel mit einem kleinen Schlußgag

"Lara möchte nun duschen gehen!!!!!!" (lechz)

Quelle: Internet

The Mix of Tips & Tricks

PSX Final Fantasy VII

Um bei Final Fantasy VII quasi unsterblich zu werden, sollte man die beiden Materias Phoenix Summon und Final Attack sein Eigen nennen. Diese beiden Materias setzt man in zwei miteinander verbundene Slots eines in der aktiven Party benutzten Mitgliedes ein.

Hat man nun zusätzlich noch genug MPs, um den Phoenix Summon benutzen zu können, so stellt kein Gegner mehr ein größeres Hindernis dar:

Wenn die Party stirbt, werden die HPs aller Mitglieder wieder vollständig aufgefüllt. Mit diesem Trick ist es ein leichtes, Sephiroth und die Weapon Guards zu besiegen. Und hier noch drei Final Fantasy VII-"Classic"-Cheats:

Der - Geld-Cheat dürfte sich mittlerweile mehr oder weniger rumgesprochen haben: Geht in die erste Stadt (Mancharia) und lauft in die obere rechte Ecke des Hauses.

Drückt vor der Uhr die X-Taste, dann erhaltet Ihr eine Karte.

Benutzt diese, bis die Geldanzeige auf Null steht. Geht dann zurück zur Uhr und drückt erneut X.

Dabei geht diesmal eine Karte in Euren Besitz über, auf der zwar kein Geld ist, die Euch aber unendlich Geld gibt.

Höhere Geschwindigkeit in Chocobos Rennen: Haltet während dieses Rennens lediglich L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt, um extra Speed zu erlangen. Ritter der Tafelrunde-Zauber: Reitet mit dem goldenen Chocobo zum nordöstlichen Teil der Karte. Dort findet Ihr

eine versteckte Insel mit einer Höhle. Betretet diese und redet mit dem roten Licht, worauf Ihr den Knights-of-the-Round-Table-Zauber erhaltet.

N64 NFL Quarterback Club '98

GLYTHMD - Goliath Mode (Spieler sind riesig, Stimme des Ansehers tiefer)
SMLMDGT - Midget Mode (Spieler sind kleiner, Stimme des Ansehers höher)
BBMNTBL - Große und sehr dünne Spieler
JPNSMWR - Dicke, gequetschte Spieler
CRLLWYS - Man kann weiter springen (Carl Lewis Mode)
MCHLJNSN - Schnellere Spieler (Michael Johnson Mode)
WLTRPYTN - Fantastische Runningbacks (Walter Payton Mode)
RNLDWSWZNGR - Runningbacks sehr langsam (Arnold Schwarzenegger Mode)
BGBFYFF - Stärkere und schnellere Spieler
GTNHND - Fumble Mode, Spieler fangen schlechter
SPRSLYD - Rutschiges Spielfeld
STYCKYHNDS - Spieler fangen Ball immer
DWNDRV - Unendlich viele Downs möglich
BRDWYNMTH - Quarterback spielt genauer
STNTXTM - Unbekannte Auswirkung (Bonus Teams??)

PSX Samurai Shodown III

Könntet Ihr Euch heutzutage noch ein Prügelspiel ohne Boss-Cheat vorstellen?

Nein? Eben, darum hier ein kleiner, feiner Trick: Wenn Ihr im Zweispielermodus mit Zankuro spielen wollt, stellt im Kämpferauswahlmenü den Cursor erst kurz auf Shizumaru und drückt dann 3x nach links, 1x runter, 2x nach rechts, 1x hoch, 1x nach rechts, 1x runter, 2x nach rechts, 1x hoch und 2x nach links. Jetzt sollte der Cursor wieder bei Shizumaru angekommen sein.

Haltet dann nur noch die Start-Taste gedrückt und bestätigt mit Viereck + X + Kreis gleichzeitig. Daraufhin erscheint Euer Meister.

N64 Lyat Wars

Um in Sector Z extra Energie aufzutanken, muß man nur hinten (durch die Öffnung) ins Mutterschiff reinfliegen. Ihr kommt dann mit voller Energie wieder raus.

PSX Pandemonium 2

Hier ein Ewiges-Leben-Paßwort:
"NEVERDIE".
31 Leben gibt es mit "IMMORTAL"

PSX Colony Wars

Ein paar Cheats (sie werden im Paßwortmenü eingegeben und Ihr müßt auch ge-

nau auf die Groß- und Kleinschreibung der Wörter achten!):

Levelanwahl -
Commander*Jeffer
Unendlich Energie -
Hestas*Retort
Unendlich Sekundärwaffen -
Memo*X33RTY
Super gekühlte Waffen -
Tranquilleux
Keine Cheats -
All*Cheats*off.

PSX TOCA Touring Car Championship

Die folgenden Fabri-Codes haben - als Fahrernamen eingegeben - den angegebenen Effekt:

CMGARAGE - Extrawagen
CMNOHITS - Keine Kollisionsabfrage
CMCOPTER - Helicopter-Perspektive
CMCHUN - Go-Kart-Ansicht
MCSTARS - Neuer Hintergrund
CMTOON - Cartoon-Hintergrund
CMMICRO - Micro Machines-Perspektive
CMDISCO - Disco-Nebel
CMLOGRAV - Niedrigere Schwerkraft
CMRAINUP - Regen von unten nach oben
XBOOSTME - Alle Wagen sind schneller.

PSX Tomb Raider 2

So könnt Ihr den beim zweiten Teil leider sehr umständlich geratenen Level-Select plazieren: Haltet im Spiel die R2-Taste gedrückt und führt zuerst einen Sidestep nach links, dann nach rechts und wie-

der nach links aus.

Macht dann (R2 weiter gedrückt halten) einen Schritt zurück und danach einen Schritt vor.

Laßt nun R2 los und dreht Lara dreimal in eine beliebige Richtung um sich selbst. Springt daraufhin nach vorne und drückt in der Luft die Kreis-Taste.

Um ein Level zu überspringen, geht Ihr genauso vor, nur mit dem Unterschied, daß Ihr am Ende des Tricks nach hinten, anstatt vorne springen und in der Luft auch wieder die Kreis-Taste drücken müßt. Noch ein bombastischer Move von Lara, den sie ausführt, wenn Ihr während des Spiels R2 gedrückt haltet, dabei einen Schritt vorwärts und einen Schritt rückwärts macht, R2 loslaßt, dreimal eine 360-Grad-Drehung vollführt und zum Abschluß noch einen Sprung nach hinten oder vorne draufsetzt!

PSX Explosive Racing

Die neuesten Paßwörter zu Tokas Burning-Road-Nachfolger lauten:

NSHDL
HTKHT
FRKPT
ZNKDS
CKCLX
MUCNX
VHCXX
LNCMU

PSX Croc

Im Auswahlmenü Viereck + Select drücken. "Show Intro!" erscheint.

Mit Links/Rechts die gewünschte Zwischensequenz auswählen und freuen.

PSX Warcraft 2

Zwei Paßwörter:

Mit dem netten Paßwort

VRYLTTL erhaltet Ihr in den höheren Leveln Zugang zu den Zaubersprüchen, und wer überhaupt keine Lust hat, das Spiel zu zocken, schaut sich mit THRCBNL gleich den jeweiligen Abspann an.

PSX Formel 1 '97

Hier einige Wörter die Ihr als Fahrernamen eingeben solltet, um das harte Renn-geschehen ein wenig anders zu gestalten:

OEAN ALESI -
Meisterschaft
NEAN ALESI -
Meisterschaft
PEAN ALESI -
Meisterschaft
QUEAN ALESI -
Meisterschaft
BILLY BONUS -
Bonusstrecken
TOO EASY -
Leichtes Spiel
VIRTUALLY VIRTUAL -
VR Grafik
SWAP SHOP -
Soundeffekte
LITTLE WHEELZ -
Andere Reifen
PI MAN -
Wipeout Mode
ZOOM LENSE -
Heli Cam
BOX CHATTER -
Reporter-Unsinn
CATS DOGS -
Froschregen.

PSX Command & Conquer 2

Hier gleich einige Cheats zu diesem Echtzeitstrategiehammer.

Um diese aktivieren zu können, ist folgendes zu tun: Geht mit der Maus (rechte Maustaste) bzw. dem Pad auf die Herstellungsanzeige. Dort seht Ihr Eure Bau- und Herstellungsmöglichkeiten. Unter den Symbolen für Reparieren (Schraubenschlüssel) sowie dem Dollarzeichen befinden sich die Pad-

knöpfe der PS.

Mit dem Steuerkreuz wechselt Ihr nun zwischen ihnen hin und her und drückt auf dem jeweiligen Zeichen den Cancelknopf (In der Standardeinstellung ist dies die Kreistaste).

Mit dem richtigen Timing läßt sich der entsprechende Cheat dann aktivieren.

Level gewinnen -
X Viereck Viereck Kreis
Dreieck Kreis
Level verlieren -
Kreis Kreis Kreis Dreieck
Viereck X
Unshroud (nur Multiplayer) -
Viereck Dreieck Kreis X
Dreieck Viereck
Our Names (nur Multiplayer)
Kreis Kreis Kreis Dreieck
Dreieck Dreieck
Iron Certain -
Kreis Viereck Kreis X Viereck Dreieck
Soylent Green (nur Multiplayer) -
X Kreis Dreieck Dreieck
Kreis X
Money -
Viereck Viereck Kreis X
Dreieck Kreis
Parabom -
Viereck X Kreis Kreis X
Dreieck
Nuke -
Kreis X Kreis Dreieck Viereck Dreieck
Chronoshift -
Dreieck Kreis Kreis Viereck Viereck X.

PSX Nuclear Strike

Gebt als Paßwort
LIGHTNING
ein und Ihr dürft Lightning Strike spielen.
Mit dem Paßwort
EAGLEEYE hingegen lassen die Feinde den penetranten Beschuß auf Euren Heli bleiben (denn Ihr klagt dem Feind die Munition!).
Und zu guter Letzt nochmal schnell die Missionspaßwörter:
JUNGLEWAR
CUTTHROATS
COUNTDOWN

PLUTONIUM
PUSAN
MACARTHUR
ARMAGEDDON
WARRIOR
PHOENIX
MPG
AVENGER

PSX Abe's Oddysee

Um in den Genuß der recht praktischen Levelanwahl zu gelangen, geht Ihr folgendermaßen vor:

Begebt Euch in das Hauptmenü und markiert das Wort Optionen.

Jetzt haltet Ihr die R1-Taste gedrückt und gebt bei gehaltener Taste folgendes ein:

Runter, Rechts, Links, Rechts, Viereck, Kreis, Viereck, Dreieck, Kreis, Viereck, Rechts, Links.

Um jedoch alle Zwischensequenzen anwählen zu können, geht Ihr erneut in das Hauptmenü, markiert das Wort Optionen und haltet wieder die R1-Taste gedrückt, während Ihr folgendes eingibt:

Rauf, Links, Rechts, Viereck, Kreis, Dreieck, Viereck, Rechts, Links, Rauf, Rechts.

PSX Agent Armstrong

Um Armstrong ein wenig unter die Arme greifen zu können, geht Ihr folgendermaßen vor:

Zu Spielbeginn in der Haupthalle.

Geht nach rechts in das Zimmer.

Hinten rechts in der Ecke steht ein Aktenschrank mit einem Teddybären.

Auf diesen springt Ihr und dreht Euch mit dem Gesicht zur Wand.

Drückt nun einmal die Kreis-Taste.

Ihr hört einen Schuß zur Bestätigung.

Geht erneut in die Haupthalle und betretet die Türe, die sich nun rechts vom Haup-

teingang geöffnet hat. Schaut wieder mit der Spielfigur zur Wand (Ihr seht also Armstrongs Rücken) und betätigt auch hier die Kreistaste.

Vor dem Haupteingang bewegt sich nun eine schwebende Platte auf und ab. Springt auf diese und jumpst auf den Fenstersims. Von dort gelangt Ihr rechts in ein Cheatzimmer. Betretet es.

Startet nun den ersten Level und gebt während des Spiels auf einem Controller, der im ZWEITEN PORT angeschlossen ist, folgendes ein:

Alle Waffen -
Kreis, Kreis, Kreis, Dreieck, Dreieck, X, X;
Unverwundbarkeit -
X, X, X, X, Dreieck, Kreis, X, Viereck
Levelanwahl -
Dreieck, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Viereck, Viereck, Viereck, X, X, Kreis.
(Um in die Level zu kommen, müßt Ihr zurück in das Hauptquartier und dort die Karte starten.)

PSX Cool Boarders 2

Mirrormode:

Drückt im Hauptmenü zusammen die Tasten R1 + Kreis.

Kurswahl:

Auch für alle Snowboarder sind hier Tips parat!

Um den Kurs frei zu wählen, geht Ihr im Modus-Menü flink über folgende Punkte: SBC, Onemake, Freeride, Option, Boardpark, Halfpipe, Freeride.

Nun drückt Ihr den Kreis-Knopf und haltet nach der Spielerauswahl die Tasten: L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt.

Bestätigt nun mit Button Kreis.

Alien:

Wer als Alien oder Schneemann auf dem Board stehen will, muß alle 100 Moves im Master-Modus ausführen

und im Freeride alle Rekorde schlagen!

SAT Sonic R

Doppelhelden:

Ihr wollt im Zweispieler-Modus den gleichen Charakter anwählen wie Euer Freund? Nachdem der erste Spieler seinen Helden ausgewählt hat, geht Ihr auf den gleichen und haltet X + Y + Z.

PSX Air Combat

Cheatcodes:

Kleines Bonusspiel oder Extra-Credits gefällig? Damit die folgenden Cheatcodes auch funktionieren, müßt Ihr erst einen Trick anwenden: Während Ihr im Titelbild "Start" oder "Continue" wählt, haltet Ihr R1 + Kreis gedrückt. Ein schwarzer Bildschirm mit der Meldung "Now Loading" und fliegenden CDs erscheint. Während die CDs herumsegeln, könnt Ihr die Cheats eingeben.

Extra Credits:

Um die Namen aller Entwickler zu erfahren, drückt Ihr Links Kreis Dreieck Dreieck Dreieck Kreis Dreieck Kreis Dreieck, Kreis + Dreieck

Minispiel:

Wenn Ihr Euch bei einem kleinen Shoot'em-Up einen kostenlosen Wingman verdienen möchtet, drückt Ihr Rauf Links Runter Rechts und bewährt Euch anschließend als "Air Combat"-Icon: Ihr steuert das Icon mit L2 und R2 und müßt soviele Stealth Bomber wie möglich abschießen. Sechs Sekunden habt Ihr Zeit - für eine Punktzahl über 4,7 bekommt Ihr den Wingman (die Meldung "Congratulations" erscheint).

Original Paintjob:

Um dieses klassische Flugzeug mit dem Originallack

zu bewundern, drückt Ihr Rauf Runter Links Rechts Rauf Runter Links Rechts R1.

Tarnfarbe:

Gut getarnt ist halb gewonnen! Gebt den Original Paintjob-Code ein und drückt Rauf Runter Links Rechts Rauf Runter Links Rechts.

Wingman:

Für einen Wingman ohne Auszeichnungen haltet Ihr R1 gedrückt und betätigt zehnmal START.

PSX Actua Soccer

Bonusspieler:

Ihr sucht den geheimen Gremlin-Star Crossi? Haltet im Titelbild Select + Halb-Links-Oben gedrückt.

PSX Fifa Soccer 98

Geheimes Intro: Ihr wollt Euch im Intro mit ein paar Bonussequenzen verwöhnen?

Dazu drückt Ihr während des Vorspanns die Tasten Viereck Dreieck.

Cheatcodes: Bei der Eingabe unserer Cheatcodes ist folgendes zu beachten: Aktiviert den Pause-Modus und gebt den gewünschten Code ein.

Verlaßt das Menü und klickt auf den Menüpunkt "Resume Game". Drückt nun Viereck, um den Trick zu aktivieren - viel Spaß!

Wände -

X X X Dreieck Viereck Viereck Viereck Dreieck

Curve Ball -

Dreieck Viereck X Dreieck X X

Crazy Ball -

X Viereck Dreieck X X Dreieck Viereck X

Super Power -

Dreieck Viereck 8x Dreieck

Super Goalie -

5x Viereck 5x Dreieck

Offensive -

5x Viereck Dreieck X

Defensive -

5x Dreieck X Dreieck

Shootout -

Viereck Dreieck Viereck X

Viereck Dreieck

Loserteam -

Viereck Dreieck X Viereck Dreieck X

Dreamteam -

Viereck Viereck Dreieck

Dreieck X X Viereck Viereck.

PSX Rayman

Extra Continues:

Nach Eurem Tod könnt Ihr zehn Bonus-Continues kassieren.

Drückt START, um fortzufahren; dann gebt Ihr folgendes ein: Rauf Runter Rechts Links.

Bild in Bild:

Wechselt während des Spiels in den Pause-Modus und haltet den Taster R2 gedrückt.

Nun betätigt Ihr folgende

Knöpfe: Kreis Kreis Links Kreis Kreis. 99 Leben und Power-Up:

Mit diesem Cheat werdet Ihr unschlagbar.

Wechselt in den Pause-Modus, haltet R1 + R2 + L2 gedrückt und betätigt Kreis Rechts Viereck Links Kreis.

99 Leben -

XNB9FM!Z2!

Musik -

J5VLF58VB

Berge -

J5K!ZC8MD

Caves -

SM!KV7WSXD

Space Mama -

T64H5M!BB

Skorps -

?2MC9J!GTB

Wenn Ihr Tips und Tricks aus der eigenen Schatzkiste habt, dann schickt sie uns doch. Wir drucken sie gerne in der nächsten Ausgabe ab

GAMEXpress

"Tips & Tricks"

**Markstenergasse 13/1/1
A-1210 Wien**

MÜLLER

VIDEO SPIELE

ACHTUNG !

BRAUCHE DRINGEND EURE
GEBRAUCHTEN SPIELE UND
KONSOLEN

SONY PLAYSTATION + N 64.
ZAHLE BAR ODER TAUSCH.

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,-

NAGANO W. OLYMP. 1190,- GOLDEN EYE 007 1190,-
CHAMELEON TWIST 1090,- TOP GEAR RALLY 1090,-
W. GRETZKY HOCK. 1090,- MISCHIEF MAKERS 799,-
MADDEN FOOTBALL 1090,- F 1 POLE POS. 1090,-
BLAST CORPS 999,- BOMBERMAN 64 799,-
NBA HANG TIME 1090,- CRUIS'N USA 799,-

SONY PLAYSTATION
1.990,-

IZNOGOU 799,- GRAND THEFT AUTO 799,-
DISCWORLD 2 799,- COOL BOARDERS 2 799,-
PANDEMONIUM 2 799,- K-1 ARENA FIGHTERS 799,-
RISIKO 799,- ROSCO McQUEEN 799,-
TOURING CAR 799,- FINAL FANTASY 7 799,-
FIFA SOCCER 98 799,- NAGANO W. OLYMPIC 799,-

ANKAUF
VERKAUF
TAUSCH

ERREICHBAR MIT
LINIEN 71 + 72
STATION
HAUFFGASSE

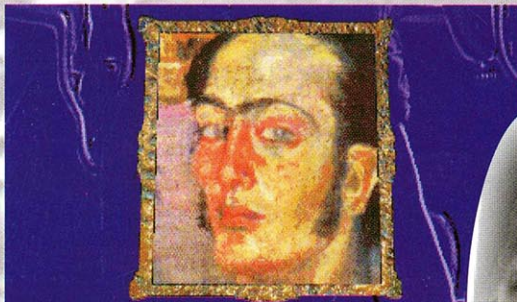
VERSAND PER
NACHNAHME

SIMMERINGER HAUPTSTR. 58
1110 WIEN
TEL & FAX: 01 / 748 15 40

Salvador Dali

Wer etwas von Kunst verstehen will, der muß etwas über Salvador Dali wissen, einen der umstrittensten Künstler der 20. Jahrhunderts. Mit dieser Infotainment-Software hast Du die Möglichkeit, alles über den großen Mann zu erfahren und seine Lebenswerke zu betrachten.

Der Surrealismus bin ich" behauptete das katalanische Genie einst und



Einführung

Salvador Dali war eine der umstrittensten Persönlichkeiten des XX. Jahrhunderts. Will man seinem Werk nahen, muß man es aus verschiedenen Gesichtspunkten betrachten. Es ist unter anderem in der Malerei, in der Bildhauerei, in der Zeichnung, in der Illustration, in der Literatur, im Kunstfilm.



Inhalt
Zurück
Suche

1989 Salvador Dali Domènec

Am 23. Januar nimmt Dali Abschied vom Leben in Torro Galatea, seinem letzten Wohnort neben dem Theater-Museum. Seine sterblichen Überreste ruhen in der Krypta unter der Kuppel des Theaters in Figueras. In seinem Testament bestimmt er den spanischen Staat zum Universalerben seines Vermögens und aller seiner Werke.

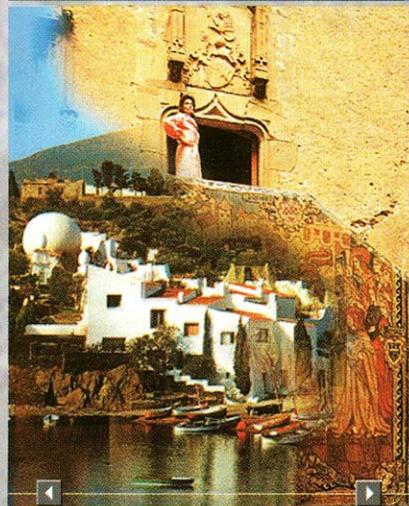


Beisetzung Salvador Dalis unter der Kuppel des Theater-Museums in Figueras

1970
1971
1974
1975
1978
1979
1980
1981
1982
1989

Inhalt
Zurück
Suche

wenn man tiefer in die Materie eindringt, dann muß man dieser Aussage einen gewaltigen Wahrheitsgehalt zollen. Man wird, begleitet von beinahe unerträglicher Musik, die aber im Einklang mit dem Optischen steht, sowohl über die gesamte Biographie, den künstlerischen Vorgang, das Theatermuseum Dalis als auch das gesamte künstlerische Universum des Mannes informiert.

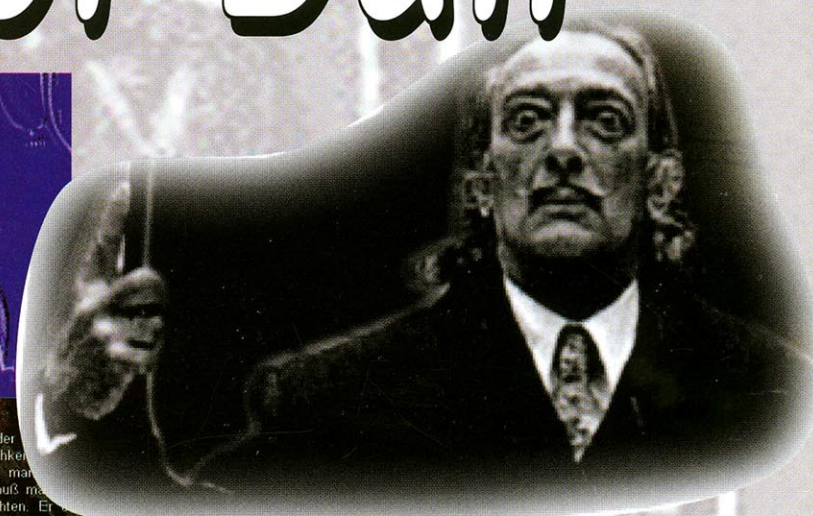


Die Häuser und das Theater-Museum

In drei konkreten Fällen, alle mit seinem Leben verknüpft, setzte Dali seine persönlichen, architektonischen Ideale in die Tat um. Im ersten Falle handelt es sich um ein Haus in Portlligat, das eine außerordentliche Bedeutung für den Künstler darstellte, als Quelle der Ideen und Ort, wo sich die jeweiligen ästhetischen Veränderungen widerspiegeln, die Dali im Laufe seines Lebens charakterisierten. Die beiden anderen Fälle betreffen das Theater-Museum in Figueras und das Schloß in Púbol. Die Hauptflügel und -teile des Schlosses in Púbol wurden im 14. Jahrhundert erbaut. Das Schloß fand verschiedene Besitzer, bis es im Jahre 1970 von Salvador Dali gekauft wurde, der es Gala in Erfüllung eines



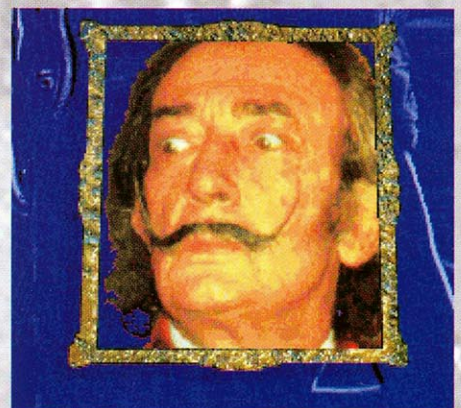
Inhalt
Zurück
Suche



Kunst-

werke, 45 Minuten Film aus noch nie gezeigten Bereichen und satte 160 Minuten Audiokommentar.

Weiters finden wir Musik aus einem von Dali verfaßten Werk und können allen



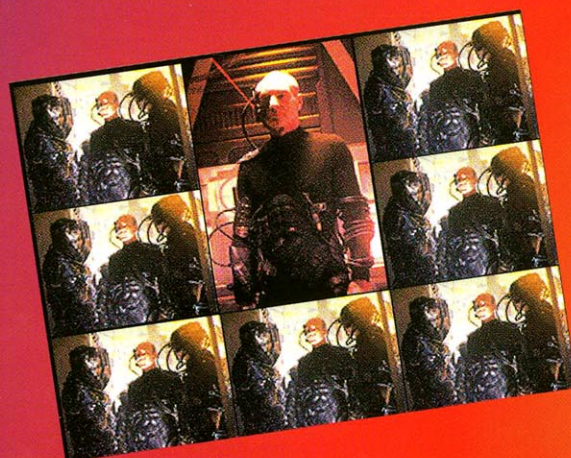
Fans des Surrealismus diese CD wärmstens ans Herz legen. Wer allerdings noch nie Tuchfühlung mit Salvador Dali aufgenommen hat, der sollte aufgrund des skandalösen Stils und der wirklich kaum verküpfelbaren Musik doch mal vorher einen Blick hineinwerfen. Gerald Amon

Hersteller: Edi Group/Artel
Testmuster: Electronic Land
001/505 76 35-0

Richtpreis: öS499,--

Hardware: >486 DX, 4 MB Ram, Double-Speed, SVGA, >Win 3.x, Maus, Soundblaster od. komp.

STAR TREK ENCYCLOPEDIA



FIND

HELP

PRINT

QUIT

heading
insignia, Starfleet
James T. Kirk
Jean-Luc Picard
life-forms
medical equipment
phaser

RESOURCES

▶ NEXT

▲ PREV

◀ BACK

▶ PLAY

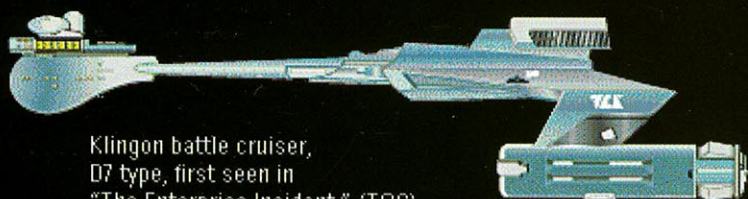
◀ REW

⏸ PAUSE

FEATURES

Picard, Jean-Luc
Labarre, France
Picard, Maurice
Galen, Professor Richard
Nausicaans
Starbase Earhart
Stargazer, U.S.S.
Picard Maneuver

Klingon Spacecraft



Und ewig lockt der Weltraum. Aber nicht nur deshalb hat die Star Trek Gemeinschaft so viele Anhänger gefunden. Man kann nicht mehr von einer Serie sprechen, da bereits via TV mehrere Handlungsabläufe parallel ablaufen (abgesehen von den Wiederholungen)

Als William Shattner das erste Mal im Fernsehen als J.T. Kirk auftrat, konnte wohl keiner ahnen, welche Entwicklung diese Serie nehmen wird. Dabei wurde "Raumschiff Enterprise" anfangs, wegen Mangel an Zuschauerzahlen, aus dem Programm genommen. Erst einige Zeit später setzte das Raumschiff zu einem Siegeszug an, der wohl ungebrochen bis ins nächste Jahrtausend gehen wird. Ein genialer Clou ist

FIND

Kiri-kin-tha's First Law of Metaphysics
Kirk, Aurelan
Kirk, George Samuel
Kirk, James T.
Kirk, James T. (mirror)
Kirk, Peter
Kirk

BOOKMARK

▼ NEXT
▲ PREV
◀ BACK

▶ VIDEO CLIP

FEATURES

ENCYCLOPEDIA

Kirk, James T
(William Shattner). James Tiberius Kirk was the commander of the original *Starship Enterprise* during its historic five-year mission of exploration in 2264-2269. ("Where No Man Has Gone Before" [TOS]). His Starfleet serial number was SC 937-0176 CEC. ("Court Martial" [TOS]).

Childhood and family: Kirk was born in 2233 ("The Deadly Years" [TOS]) in Iowa on planet **Earth** (*Star Trek IV: The Voyage Home*). In 2246, Kirk—at age 13—was one of nine surviving eyewitnesses to the massacre of some 4,000 colonists at planet **Tarsus IV** by **Kodos the Executioner**. ("The Conscience of the King" [TOS]). James Kirk lost his older brother, **George Samuel Kirk** (whom only James called Sam), and sister-in-law, **Aurelan Kirk**, on planet **Deneva** due to the invasion of the **Denevan neural parasites** in 2267. Kirk's nephew, **Peter Kirk** survived. ("Operation—Annihilate!" [TOS]). Sam Kirk had two other sons who were not on Deneva at the time of the tragedy. ("What Are Little Girls Made Of?" [TOS]).

Kirk at the academy: During his academy days, Kirk was tormented by an upperclassman named **Finnegan**, who frequently chose Kirk as a target for practical jokes. Kirk found a measure of satisfaction years later, in 2267, when he had a chance to wallop a replica of Finnegan created on the

LCARS READY

son einen gewissen Stellenwert in einem Ganzen hat. Dinge, die auf Deep Space 9 passieren, haben somit Einfluß auf das Handeln des Captain Picard. Doch nun zum eigentlichen Programm. Nun kannst Du auf (fast) alle Daten zugreifen, die jemals in den diversen Serien bzw. im Star Trek Universum vorkommen. Querverweise und ein äußerst umfangreiches Suchwerkzeug vereinfachen den Umgang mit dem Programm. Nicht einmal habe ich mich bei dem Gedanken

nannte "Episoden-Guides" für Deep Space 9 und The next Generation. Zu jeder Person wird Dir mittels Video-clip und Textmaterial ein umfangreiches Wissen vermittelt. Alle Rassen und Völ-



die Fortführung des Themas durch die "neue" Enterprise mit dem nicht minder bekannten Captain Jean Luc Picard. Er brachte eine ganz andere Denkweise vor. Nun galt es nicht mehr militant aufzutreten, sondern die entstehenden Probleme mit viel Einfühlungsvermögen und Grips zu lösen.

Mit weiteren Serien wie "Deep Space 9" und "Voyager" wurden viele Handlungsebenen hinzugefügt und man erhält nun den Eindruck, daß jede Aktion einer Per-



ertappt, daß ich nicht vor meinem PC saß, sondern vor irgendeinem Terminal in einem Raumschiff. Das unscheinbare Piepsen des Computers verstärkt diesen Eindruck. Auf vier(!) CD's wird Dir auch einiges geboten. Disk drei und vier bieten Dir so-



ker des Star Trek Universums werden Dir vorgestellt. Natürlich gibt es auch sehr viele Clips zu den diversen Kinofilmen. Waffen, Raumschiffe, sogar die Mentalität der einzelnen Völker werden Dir näher gebracht.

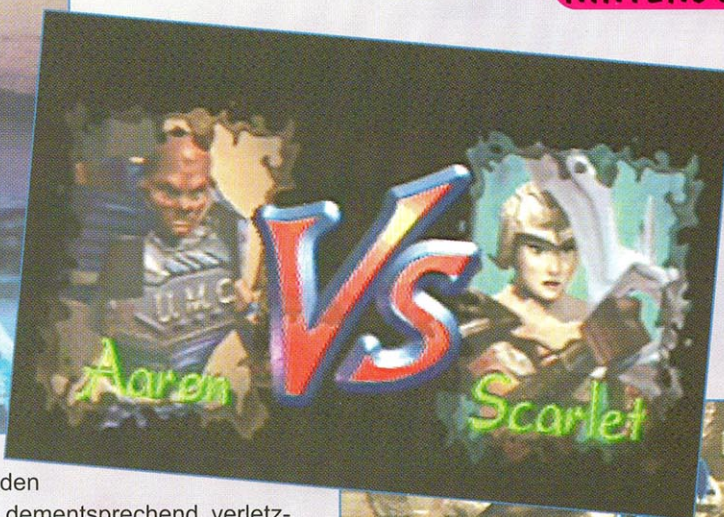
Für jeden Star Trek Fan ist es unumgänglich sich dieses Werk zuzulegen. Man versinkt im Star Trek Universum und kommt nur sehr schwer wieder in die reale Welt zurück.

Fazit: Ein Meisterwerk!
Heinz Strobel

Testmuster:	Dynamic Systems 03614-500-50
Hardware:	Win 95 Pentium 100 16MB, >20MB Fetspl. >4xCD, SVGA
Richtpreis:	öS 699,-

DARK RIFT





Kaum ist Mace the Dark Age als Referenzspiel der 3D Prügler im Game Express Test genannt worden, taucht auch schon ein Game auf, das die Genialität des zuerst genannten noch übertrifft. Dark Rift sein Name aus dem recht unbekannten Hause Vic Tokai.

Es handelt sich auch hierbei um ein Spiel Mann gegen Mann, Furie gegen Furie, Es

ist flink auf den Beinen aber dementsprechend verletzlich. Der Fighter Gore hingegen ist ein wenig schwerfällig, gibt mit seiner Waffe aber den Gegnern derart eine auf die Mütze, daß sich die Balken biegen. Der Schlimmste von allen ist aber meiner Meinung nach Morphix, ein transparentes und relativ zartes Männchen, das sich aber (wie sein Name schon sagt) extrem stark verändern kann und ähnlich dem Glacius im Spiel Killer Instinct untertauchen und dann mit einem Megaschlag irgendwo in der Nähe seines Gegners den Hebel ansetzt.

Rein grafisch ist Dark Rift eine Offenbarung, denn sowohl die Kämpfer (sie können übrigens mittels Sidestep den Hieben der Kontrahenten ausweichen), als auch die Hintergründe sind so fein und ohne Fehler designt, daß hier wieder einmal demonstriert wird, welch schier uner-



scheint keine "guten" Kämpfer zu geben, alle sind besessen von Brutalität, Aggression und Kaltblütigkeit. Acht Fighter stehen Dir zur Auswahl und es ist alles vertreten was entweder extrem stark und widerstandsfähig oder aber schnell und technisch unglaublich versiert ist. Scarlet beispielsweise hat Moves drauf, daß sich einem die Haare aufstellen,

erschöpflichen Reserven und Möglichkeiten in der Superkonsole von Nintendo



stecken.

Daß sich die Fighter auch mit gewaltigem Speed bewegen können und nicht wie bei Bushido Blade auf der PlayStation in der Geschwindigkeit meiner Großmutter zu kämpfen versuchen, das beweist Dark Rift eindrucksvoll.

Es macht ungeheuren Spaß entweder die Computergegner oder auch den besten Freund mit einer Reihe sensationeller Specials, die im übrigen gar nicht so schwer erlernbar sind, zuzuschütten und ihn dann mit einem Final den letzten Energienerv zu ziehen.

Dark Rift ist ein Spitzenspiel (detailliertes Handbuch und Auflistung aller Moves (!) ist beigegepackt) mit Spitzengrafik und tollem Sound, wenn auch mit erheblichem Brutalitätsfaktor. Aber was soll's, Brutalität ist genrebedingt und wäre aus diesem Game ganz einfach nicht wegzudenken.

Thomas Gehringer

DARK RIFT

GRAFIK		94 %
SOUND/MUSIK		88 %
SPASS		95 %
GAMEPLAY		90 %
GEWALTFREIHEIT		20 %

GESAMTNOTE:

80 %

HERSTELLER:

VIC TOKAI

TESTMUSTER:

VIDEOSPIELE MÜLLER
01-748-15-40

GENRE:

3D PRÜGLER

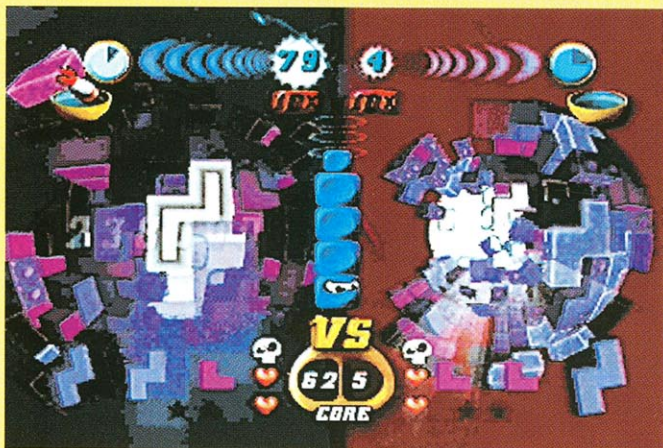
RICHTPREIS:

CA. ÖS 1.090,-,-

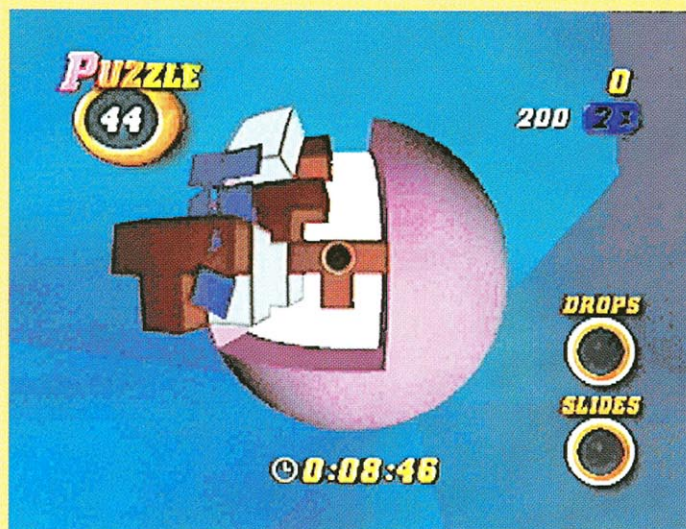
SYSTEM:

N64 (PAL), 1-2 SPIELER

TETRISPHERE



Alle Puzzle-Freaks aufgepaßt! Das Spielprinzip von Tetris wurde neu überdacht und kommt nun in neuem Gewand auf den Nintendo 64. Tetrisphere nennt sich das Ganze und läßt die Herzen der Spieler höherschlagen.



Screen tut das Seine dazu. Ob nun in "Hide & Seek" ein gewisser Bereich der Kugel freigemacht werden muß, im "Time Trial" in begrenzter Zeit möglichst viel erreicht werden muß oder auch beim "Battle of the Bots" die Roboter das Sagen haben, Tetrisphere macht in jedem Modus ungeheuer viel Spaß und die grau-

en Zellen werden mehr angeregt als es so manchem Spieler lieb ist.

Der Sound der hauseigenen Produktion ist düster gehalten und von technoähnlicher Ausführung, er paßt sich allerdings perfekt der gesamten Spielstimmung an, die besonders im 2 Spieler Modus sehr heftig wird.

Das Spielprinzip des wohl bekanntesten Games aller Zeiten hat durch die Umsetzung auf den Nintendo 64 einen ganz neuen Kick bekommen und wir sind restlos davon überzeugt, daß Tetrisphere ein Megahammer (vielleicht speziell für die weiblichen Zocker) werden wird.

Thomas Gehringer

Das Spielfeld ist keine zweidimensionale Angelegenheit mehr, nein es ist zu einer Kugel mutiert und präsentiert sich auch grafisch in hervorragendem Zustand. Es ist mittlerweile nicht mehr das Ziel, verschiedene Steine in der richtigen Reihenfolge und Ausrichtung so zu platzieren, daß Ebenen verschwinden, vielmehr muß der Spieler in das Innere der Kugel vordringen in dem er die einzelnen Blöcke mit sogenannten Block-Crushern wegsprengt. Hierzu stehen die folgenden Varianten zur Verfügung: Raketen, Dynamit, Magneten oder simple Bomben, wobei die meisten Crusher erst als Specials verdient werden müssen. Fünf verschiedene Spielmodi treiben den Adrenalinspiegel des Spielers in ungeahnte Höhen und ein 2-Spieler



TETRISPHERE

GRAFIK	83 %
SOUND/MUSIK	89 %
SPASS	85 %
GAMEPLAY	86 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

89%

HERSTELLER:

NINTENDO

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662-88-92-10

GENRE:

DENKSPIEL

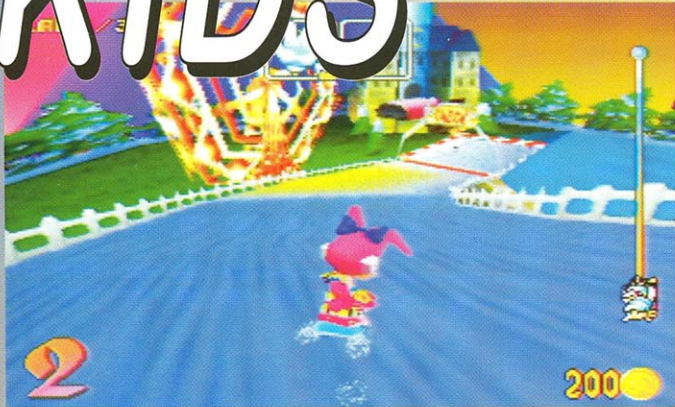
RICHTPREIS:

CA. ÖS 1.090,-

SYSTEM/SPIELER

N64 (PAL) / 1-2 SPIELER

SNOWBOARD KIDS



Snowboarden mit dem Rumble Pak, das ist ein Hammer! Da packt man die Gelegenheit beim Schopf und die coolen Boards aus, schwingt sich auf halsbrecherische Strecken und taucht in ein reinrassiges Racing-Game auf dem Nintendo 64 ein.



Fünf verschiedene SnowboarderInnen, alle gerade noch nicht den Kinderschuhen entwachsen sind (deshalb dürfte auch der Titel Snowboard Kids lauten...) geben sich den ultimativen Brettelspaß. Slash ist ein Knabe, der durch schwere Verletzungen im vergangenen Jahr etwas in seinem Übermut und in seiner Waghalsigkeit gebremst wurde, daher zählt er mit Sicherheit nicht zu den schnellsten Boardern, gleicht dies aber mit einem fetzigen Brett und große Geschicklichkeit aus. Linda hingegen kommt mit ihrem eigenen Speed nicht ganz zurecht und sollte erst von Spielern

Bereich gesteuert werden. Topmodisch präsentiert sich Nancy, sie ist immer gut drauf, auch wenn sie sehr selten als Siegerin durchs Ziel zuckelt. Als weiteren Boarder stelle ich Dir Jam vor, der ein echter Freak ist und so alles drauf hat, was einen zukünftigen Athleten ausmachen wird. Er ist schnell und wendig, beherrscht das Kurvenfahren und hat auch so alles drauf, was einen zukünftigen Athleten ausmacht. Vielleicht liegt er sich deshalb mit Slash öfters in den Haaren.

Last but not least haben wir noch Tommy, der durch sein Übergewicht (oder ist er doch nur untergroß?) mörderisches Tempo machen kann, in den Kurven und überall dort wo es auf Geschicklichkeit ankommt, naturgemäß seine Probleme hat. Soweit zu den Akteuren, nun aber zum Spielprinzip, welches



mit etwas Erfahrung in diesem Bereich gesteuert werden.

durch spezielle Items, die die Spieler während der Fahrt aufnehmen können, besondere Würze bekommt. So können die Gegner mittels dieser Specials leichter von der Piste gedrängt werden, man wird ganz einfach nur schneller oder man be-



kommt mehr Widerstandskraft gegenüber den Angriffen der Mitspieler.

Witzig ist es, wenn die Boarder nicht über Schnee, sondern über Wissen oder Sand die Strecken runterwetzen und im Mehrspielermodus echt Spaß aufkommt. Bravo!

Thomas Gehringer

SNOWBOARD KIDS

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		81 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		83 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

89%

HERSTELLER:

ATLUS/NINTENDO

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662-88-921-0

GENRE:

RACING

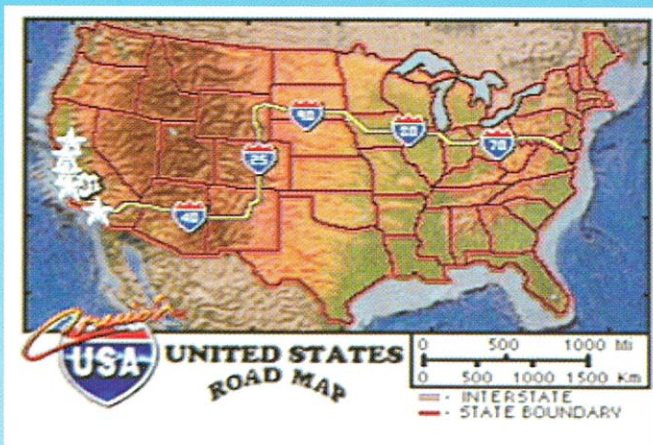
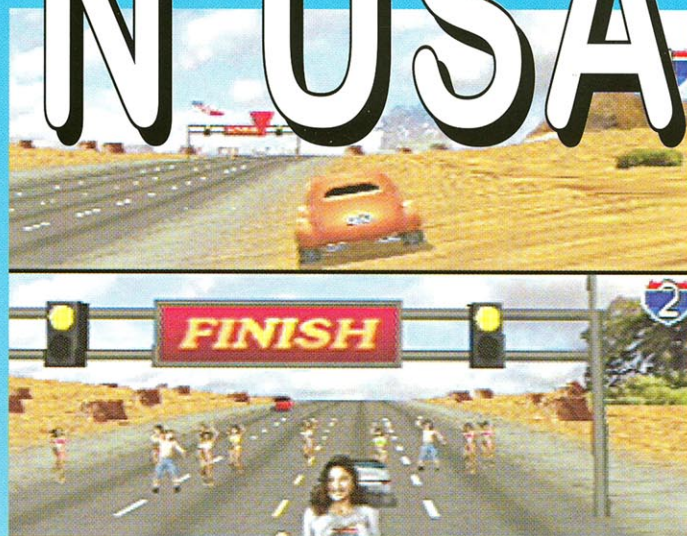
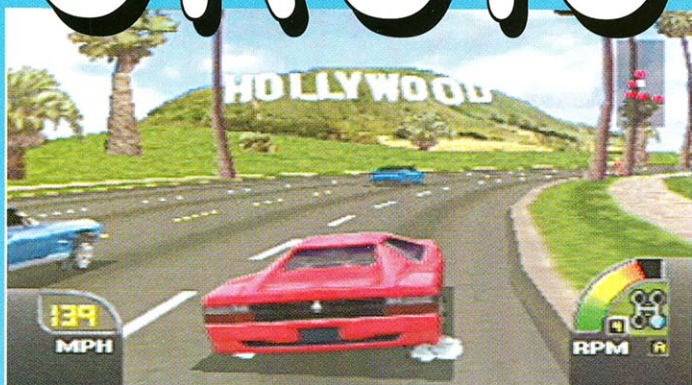
RICHTPREIS:

CA. ÖS 1.090,-

SYSTEM/SPIELER:

N64 (PAL) / 1-4 SPIELER

CRUIS'N USA



Na bitte, wer sagt's denn, nun wurde das Game, welches bislang nur in amerikanischer Version erhältlich war, doch auf PAL umgesetzt. Und es ist ein gutes Game, wenn man Grafik und Steuerung als das Maß aller Dinge ansieht.

Cruis'n USA ist ein reinrassiges Racing Game, welches sowohl von der Grafikengine als auch von der Steuerung ein absolutes Highlight des Genres darstellt. Wunderschöne Landschaften rasen an den Spielern vorbei und kaum ist ein Aufbau derselben störend zu erkennen. Zu Beginn wählst Du eines von vier Autos aus (z.B.: Corvette, Devastator, P69) und beginnst alleine oder im Splitscreen-Modus die heisse Fahrt

quer durch die USA. Die Steuerung ist ebenso einfach wie zweckdienlich, denn Du lenkst mittels Joystick und gibst mittels unterer Taste (Mittelfinger) Gas. Was die hauseigenen Programmierer von Nintendo da allerdings grafisch auf die Beine gestellt haben ist schon eine wahre Au-

genweide, denn die Gegenden rund um Arizona, Chicago, Iowa und San Francisco sind authentisch gestaltet und auch die Autos mit einer derartigen Liebe zum Detail ausgefallen, daß einem die Augen vor Freude übergehen. Das ist es allerdings auch schon, denn von der Spieltiefe und der Spannung, die ein Racing-Game nunmal so anziehend macht, ist bei Cruis'n USA nicht wirklich viel zu spüren. Man gast einfach so durch die Landschaften, weicht ab und zu einem entgegenkommenden Fahrzeug aus und drückt die Gegner reihenweise von der Piste. Alles in irrem Speed und schöner Optik, aber doch nach einiger Zeit lähmend, da zu wenig abwechslungsreich. Schöne Kurse und selbst ein annähernd perfekter Split-Screen-Modus sind leider zu wenig, um ein wirklich hervorragendes Game darzustellen. Schade, es hätte wesentlich mehr dabei herauschauen können, ja müssen.

Thomas Gehringer



CRUIS'N USA

GRAFIK		92 %
SOUND/MUSIK		89 %
SPASS		92 %
GAMEPLAY		72 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

89 %

HERSTELLER:

NINTENDO

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662-88-92-10

GENRE:

AUTORENNEN

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER

N64 (PAL) / 1-4 SPIELER

CHAMELEON TWIST



Oops, ob sich da nicht der Nachfolger von Mario 64 angekündigt hat? Chameleon Twist hat das Zeug dazu, den niedlichen Installateur von der Spitze der 3D-Jump'n Runs mit Abenteuercharakter abzulösen.

Die Spielidee von Sunsoft ist wahrlich genial. Da hirscht ein herziges kleines Chamäleon durch schön designte und grafisch (fast) einwandfreie Levels und setzt (no, na) seine flinke und lange Zunge als einzige Waffe ein, um Igel, Ameisen, Spinnen und anderes Getier aus dem Weg zu räumen.

Zur Erklärung: zuerst bleiben die Viecher an der Zunge kleben und werden dann in den Mund gezogen. Das Chamäleon bläht sich dann auf und man kann die verschluckten Tiere

auf andere Gegner feuern. Die kleinen Widersacher entschwinden ins Nirwana, Steine zerbersten und geben Dinge frei, größere Gegner allerdings wollen da schon anders besiegt werden. Die Zunge des Chamäleon kann nämlich auch als Schwunginstrument

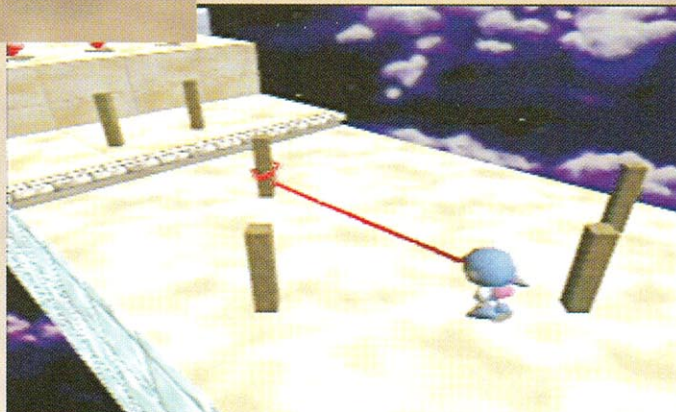
benutzt werden (ein blöderer Ausdruck ist mir dafür leider nicht eingefallen), sie wird um einen Pfahl geschwungen und der

dann nach einem kurzen Sprung dem Affen (idealerweise von hinten und wenn er gerade den Stein hebt) aufgebrannt. Nach zahlreichen geschickt angesetzten Treffern wandelt es den Riesen in den Abgrund. Einen weiteren, absolut herzi-

gen Effekt erzielt man mit dem Mundlappen, denn man kann damit, ähnlich einem Stabhochspringer, auf höher gelegene Plattformen gelangen. Hier allerdings ist exaktes Timing wichtig, denn sonst klappt's nie.

Wie bereits angeführt präsentiert sich Chameleon Twist in ansprechender Grafik und passendem Sound, hat aber doch

Schwächen in der Steuerung, denn bis man diese wirklich intus hat, vergeht in Böhmen ein Viertel



Körper kann sich dann um diese Stange drehen. So wird alles, was sich in den Weg stellt zumindest umgeworfen und kann dann mit ausgespucktem Kleingetier niedergemacht werden. Der Riesenaffe als Endgegner in Level eins will es allerdings ganz auf die harte Tour. Die Schmetterlinge, die da immer wieder herumfliegen werden geschluckt und

Thomas Gehringer



CHAMELEON TWIST

GRAFIK		82 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		82 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

87%

HERSTELLER: SUNSOFT

TESTMUSTER: VIDEO-SPIELE MÜLLER
01-748-15-40

GENRE: 3D JUMP & RUN

RICHTPREIS: CA. ÖS 1.090,-

SYSTEM/SPIELER: N64 (PAL) / 1 SPIELER

PLAYSTATION

something new!

COOL BOARDERS 2

Snowboarding an sich ist schon eine coole Sache. Wenn man aber die Sprünge und Rides begnadeter Super-Boarder auf der Playstation selbst spielen darf, kommt auch im warmen Wohnzimmer tolle Pistenstimmung auf.

Bei der 98er-Version des ersten reinrassigen Snowboardgames haben die Entwickler mit Neuheiten nicht gegeizt. Aus zwei Disziplinen (Freestyle und Alpin) wurden satte fünf Möglichkeiten für brettverrückte Pulverschnee-Action.

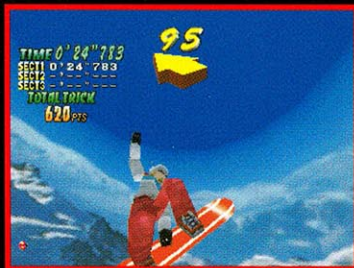


Und weil Musik zum Snowboarden dazugehört wie die Butter aufs Brot, liefern starke House- und Techno-Rhythmen den passenden Soundteppich für das trendige Wintersportspektakel.

Während man im Übungsmodus „Boarderpark“ das Trick-Repertoire verfeinern und nach Lust und Laune carven kann, werden die vier anderen Modi als Contest gefahren. Beim „Big Air“ wagt man sich an spektakuläre Straight Jumps, im „Freestyle“-Bewerb fährt man auf drei schnellen Abfahrten um Trick-Punkte und in der „Halfpipe“ muß unter Zeitdruck eine möglichst saubere Boarder-Kür in den Schnee gezaubert werden. Wem das noch nicht abwechslungsreich genug ist, der wagt sich an den „Competition“-Modus und tritt mit sieben Computergegnern zum Snowboard-Duathlon („Big Air“ und „Boardercross“) an.

Im Zweispieler-Splitscreen-Modus läßt sich das rasante „Cool Boarders 2“ auch zu zweit spielen.

Jeder Spieler kann einen von vier Boardern inklusive Brett (Freestyle, Allround, Alpin) auswählen, die Kleidung selbst bestimmen und das Board-Design variieren. Einer spannenden Halfpipe-Session steht dann nichts mehr entgegen.



Entwickler: UEP-Systems
Genre: Sportspiel
Spieler: 1-2
Zubehör: Memory Card
Erhältlich: Ende Jänner 1998

7-ZEN BUSHIDO BLADE™



Kampfsport-Experten werden bei diesem Game Augen machen! Mit acht verschiedenen Hieb- und Stichwaffen (u.a. Katana, Breitschwert und das 181 cm lange Naginata) treten sechs Ninjas und Samurais zu ultrarealistischen

Duellen an, die sich wohltuend von den gängigen Fantasy-Duellen moderner Kampfspiele abheben.

„Bushido Blade“ ist zwar ebenfalls in traumhaften 3D-Arenen angesiedelt und glänzt mit flüssigen Perspektivenwechseln, doch zur tollen Optik gesellt sich hier die hohe Kunst des Klingenduells. Ein Treffer kann einen Kampf bereits entscheiden, und mit Überraschungseffekten, Finthen oder langem Belauern erreicht man in jedem Fall mehr als mit primitiver Haudrauf-Taktik. Auch zwei ausgefallene Spielarten hat dieses „philosophische“ Beat'em Up zu bieten: Im „Story-Mode“ durchsucht man eine mittelalterliche Festung nach versteckten Mafia-Killern, während man im „POV-Mode“ das Kampfgeschehen aus der Ego-Perspektive verfolgt und damit mit einer noch intensiveren, dreidimensionalen Sichtweise verwöhnt wird.



Greenhorns können sich im Trainingslevel mit der Steuerung vertraut machen und dann im VS- oder Link-Modus erst einmal gegen einen menschlichen Gegner antreten, bevor die Feinheiten dieses Edel-Prüglers ausgelotet werden. Schließlich kann schon die Wahl der Waffe über Sein oder Nichtsein entscheiden, so schnell werden die Attacken manchmal vorgetragen.

Entwickler: Squaresoft
Genre: Beat'em Up
Spieler: 1-2
Zubehör: Memory Card, Link Cable
Erhältlich: Jänner 1998

PLAYSTATION

something new!

PLAYSTATION

something new!



Ankick zur zweiten Saison für eine Fußballsimulation der Extraklasse. Die Vielfalt dieses Spieles wird Fans des gepflegten Dribblings mit der Zunge schnalzen lassen: 210 internationale Teams, rund 30 Stadien, über 100 unterschiedliche Platz-Konfigurationen und acht Spielvarianten garantieren eine spannende und lang motivierende Vorbereitung auf die Fußball-WM im Sommer.



Neben 56 Nationalteams stehen die besten Klub-Mannschaften aus Deutschland, England, Spanien, Italien und Frankreich zur Verfügung, wobei sich Dressen und Spielernamen an der Saison 1997/98 orientieren. Mit dem

jeweiligen Lieblingsteam kann man entweder im Arcade- oder Simulationsmodus antreten, ein Freundschaftspiel oder Turnier austragen, oder gleich zu Cup und Meisterschaft übergehen. Auch drei vorgefertigte Spielvarianten (Euro 96, Top 20 Euro Cup und World Cup) sind im Angebot enthalten.

Bevor es richtig zur Sache geht, bestimmt man noch Aufstellung und Taktik, stellt die Kameraperspektive ein und wählt die Witterungsbedingungen. Rein spielerisch hat das Game alle Facetten eines rassigen Fußballspieles zu bieten. Faire und unfaire Aktionen, geplante Spielzüge und absichtliches Handspiel, Sliding Tackling und Fallrückzieher – alles ist möglich. Fußballherz, was willst du mehr?



Entwickler: Psygnosis
Genre: Fußballsimulation
Spieler: 1-4
Zubehör: Memory Card, Link Cable
Erhältlich: Jänner 1998



England, irgendwann im nebelverhangenen 19. Jahrhundert. Der Alchimist Adam Crowley plant mit seiner Brotherhood of Hecate die Welt-herrschaft und schickt eine grauenvolle Armee von Monstern, Zombies und Werwölfen aus, um seinem Ziel näher-zukommen.

In diese düstere, blutrünstige und unglaublich spannende Story taucht man als Spieler ein und muß sich gleich zu Beginn entscheiden, mit welchem Fighter man der Höllenbrut entgegentreten



will: Der bärenstarke Mönch Ignatius Blackwood und die Fechtkünstlerin Nadia stehen zur Auswahl, wobei sich die Spielfiguren in ihren Stärken und Schwächen deutlich unterscheiden. Ignatius schwingt den Kampfstab,

während Nadia die feine Klinge bevorzugt. Im weiteren Spielverlauf findet man aber weitere Waffen, die im Kampf gegen die zähen Monster eine wertvolle Hilfe sind.



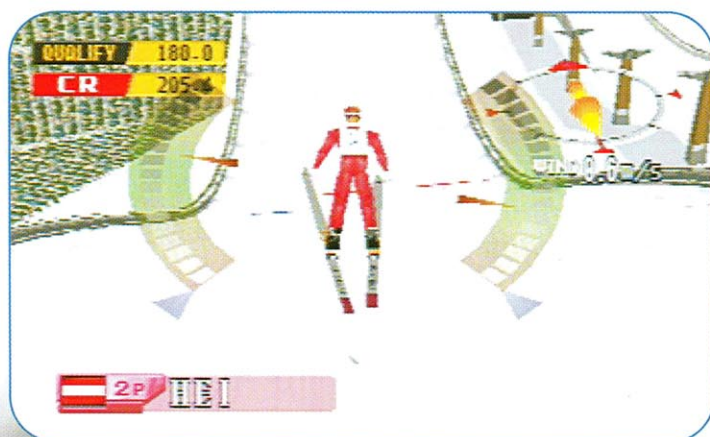
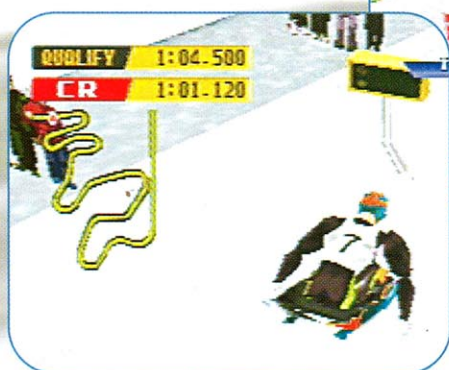
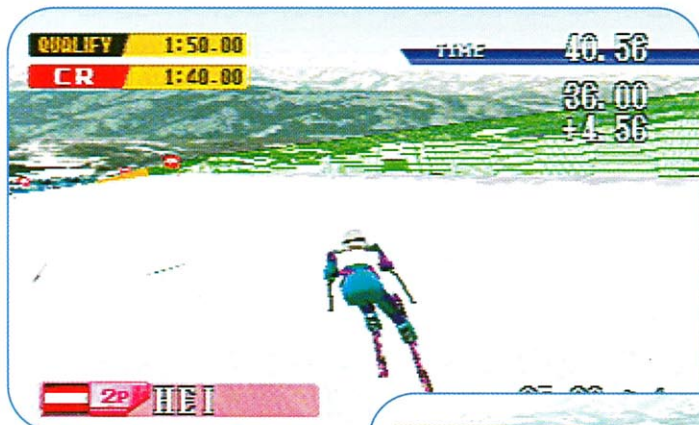
Bis man im finalen Szenario dem Oberbösewicht

Crowley gegenübertritt, muß die Spielfigur einen filmreifen Horrortrip bestehen. Geschmeidige Motion-Capture-Bewegungen und Transparenzeffekte sorgen für gruselige Realismus, wenn an Londoner Originalschauplätzen Nebelschwaden aufziehen, Ratten quieken und untote Mordbuben aus ihren Löchern kriechen.

Entwickler: Kalisto
Genre: 3D-Action-Adventure
Spieler: 1
Zubehör: Memory Card
Erhältlich: Jänner 1998

something new!

NAGANO WINTER



R OLYMPICS 98

Kaum haben unsere winterlichen Spitzensportler die ersten Medaillen im japanischen Nagano errungen, haben wir auch schon das dazu gehörende Game auf der PlayStation im Laufwerk. Nagano Winterolympics 98.

Die N64-Version des Games aus dem Hause Konami hatten wir ja bereits in der letzten Ausgabe im Test und nun können wir diese fröhlich mit der PSX-Variante vergleichen. Leider war auf der 32-Bit Konsole von Sony nichts zu erkennen, was an die

Erwischen des richtigen Absprungpunktes ausschlaggebend ist, der Kampf Mensch gegen Maschine oder Pseudosportler gegen Pseudosportler macht immer ungeheuren Spaß.

Und was ich am allerwenigsten packe, ist die Dramatik und Spannung beim Curling. Diese Sportart habe ich bis dato nur im Fernsehen (und das auch nur sehr spärlich) verfolgt und habe bis zum heutigen Tag nicht glauben können, daß es richtigen Spaß macht, eine Runde nach der anderen zu spielen, ohne auch nur einen einzigen Gedanken ans Aufhören zu verschwenden.

Daß sich auf der Scheibe auch Disziplinen wie Abfahrt,

Eisschnelllauf, Snowboarden, Freestyle oder Rodeln befindet, das sein nur am Rande erwähnt. Speziell das Freestylen erfordert ganz schön gummiartige Fin-

ger, denn nach dem Absprung muß die Kombination, die am unteren Rand des Schirmes eingeblendet wird, nachgeklopft werden. Ich gebe zu, daß es mir kein einziges Mal gelungen ist, in der kurzen Zeit, in der sich der Athlet in der Luft befindet, alle Drehungen, Salti und Schrauben zu schaffen. So ist der arme Kerl immer wieder voll auf die Mütze gefallen und hat keinen Jump gestanden. Na was solls, irgendwann lerne ich es vielleicht auch noch.

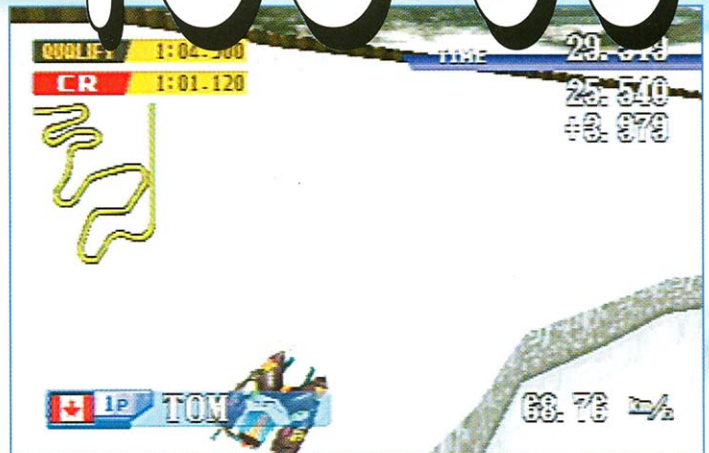
Nagano Winterolympics 98 macht sowohl auf der PlayStation als auch auf dem N64 Spaß, wenn auch bei Sony mit grafischen Abstrichen.

Achtung liebe Leute, die olympischen Spiele finden zwar nach wie vor im Wohnzimmer auf der Mattscheibe statt, nur ist nun eine Konsole dazwischen geschaltet.

Thomas Gehringer



Genialität auf dem Nintendogerät herankäme, zu schwach ist ganz einfach die grafische Aufbereitung, was aufgrund der Hardware nur zu gut verständlich ist. Trotzdem macht das Game Spaß, denn noch nie war Wintersport so er-wärmend wie bei Konamis Übergame. Jede Sportart macht auf ihre eigene Art und Weise Spaß und ob nun beim Bobfahren der Start und dann das weiche Fahren der Kurven, oder beim Schispringen das



NAGANO WINTER OLYMPICS 98

GRAFIK		75 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		82 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

85%

HERSTELLER:

KONAMI

TESTMASTER:

ABC SOFTWARE
05523-56-510

GENRE:

SPORTSPIEL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM:

PSX (PAL), 1-4 SPIELER

Bloody Roar



Das ultimative Prügelspiel auf der PlayStation steht kurz vor der Veröffentlichung und wird auch ebenso schnell aus den Regalen in Deutschland verschwinden. Die Indizierung wird hier wohl auch zuschlagen, denn **Bloody Roar ist nichts für schwache Nerven.**

Du wählst Dir einfach einen der acht Kämpfer aus und steigst in einen abgeschlossenen Ring (kennen wir von Fighting Vipers). Dann geht's los und Du wirst gleich zu Beginn über die ungeheuer schnelle Grafikengine staunen, denn die Prügelnkameraden (und Innen) wetzen in hervorragendem Speed über den Screen. Bemerkenswertestes Feature am Rande ist die Fähigkeit, den Fighter in eine Bestie mit monströser Kraft zu verwandeln. Der Energiebalken zeigt Dir den richtigen Zeitpunkt an und es blinkt auch die "Beast"-Anzeige. Der Schmäh an der Sache ist aber, daß Du, je länger Du mit der Verwandlung wartest, mehr Zeit als fürchterliche Kreatur hast. Die Kehrseite der Medaille ist allerdings, daß Deine Energie als Beast nicht nur durch Treffer des Gegners, sondern ganz automatisch abnimmt. Tja, so hat halt alles seine Vor- und Nachteile.



Der Rave-Modus hat auch noch eine ganze Menge drauf, denn da wird quasi der Turbo eingeschaltet und der Kämpfer bewegt sich mit 50% mehr Speed, was naturgemäß einen gewaltigen Vorteil gegenüber dem Sparringpartner ergibt.

Echte Prügelfreaks werden ihre Freude



an den unzähligen Powermoves und den Specials haben, werden einen Combo nach dem anderen ansetzen und die Angriffe des Kontrahenten mit Blocks aller Arten abwehren.

Einsteiger in das Genre kommen mit Sicherheit durch die einfache Grundsteuerung sehr gut mit Bloody Roar zurecht und können sich so nach und nach die entsprechende Fingerfertigkeit für extreme Combos und Specials aneignen.

Die Knaben von Raizing, die ja schon für Kabuki Klash auf dem NEO-GEO verantwortlich zeichneten haben einen gelungenen Einstand gefeiert.

Bloody Roar stellt Games wie Tekken oder Battle Arena Toshinden in den Schatten und wird in der Wertung nur durch die extreme Brutalität auf ein Mittelmaß gedrückt.

Thomas Gehringer

BLOODY ROAR

GRAFIK		88 %
SOUND/MUSIK		92 %
SPASS		92 %
GAMEPLAY		75 %
GEWALTFREIHEIT		30 %

GESAMTNOTE:



HERSTELLER:

HUDSON-VIRGIN

TESTMUSTER:

AVALON VERTRIEBSGMBH
01-600-4-600

GENRE:

PRÜGLER

RICHTPREIS:

CA. ÖS 699,-

SYSTEM/SPIELER

PSX (PAL) / 1-2 SPIELER

BROKEN HELIX



Konami läßt wieder einmal ein Spitzen Adventure vom Stapel, welches vollgepackt ist mit Innovationen und durch ein neuartiges Spielprinzip einen ungeheuren Motivationsfaktor beinhaltet.

Leider hat man sich bei Broken Helix in puncto Grafik und ausgefeilter Steuerung nur wenig Mühe gegeben, dafür aber im Gameplay die Latte sehr hoch angelegt.

Es beginnt alles mit einem langen, langen Vorspann, der dem Spieler klar macht, wer er ist, warum er es ist und überhaupt und außerdem. Das alles stimmt aber auf das neuartige Gameplay ein, bei welchem jede Information gesprochen wird und jede Kom-

munikation mit den beteiligten Personen zwingend nötig ist. Je nachdem mit wem man spricht ändert sich der weitere

Spielverlauf und man sollte auch nicht sofort wild darauf losballern, da man ansonsten Wichtiges verpassen könnte. Die Sprachausgabe ist hervorragend (informativ aber doch witzig) und auch die Storyline gut durchdacht, so daß wochenlangem Spielspaß nichts mehr im Wege steht.

Die Hauptfigur, Jake Burton, war immer schon mit Sprengsätzen aller Art beschäftigt und ist nunmehr Mitglied einer



Spezialtruppe, die auf die Entschärfung der Bomben angesetzt wird.

Wichtigstes Detail am Rande: das Game läuft in Echtzeit ab und der Spieler hat ganz einfach nur eine gewisse Zeit zur Verfügung, um die Mission erfolgreich zu beenden oder aber auch dem Spott ausgesetzt zu sein und den Schauplatz in Flammen aufgehen zu sehen.

Ich persönlich finde es schade, daß die Programmierer, die wohl stark von Resident Evil beeinflusst wurden, die Grafik als derartiges Stiefkind behandelt haben, denn mit etwas mehr Mühe in diesem Punkt hätte Broken Helix den absoluten Zenit des Action Adventures erklimmen können.

Thomas Gehringer



BROKEN HELIX

GRAFIK		70 %
SOUND/MUSIK		91 %
SPASS		88 %
GAMEPLAY		92 %
GEWALTFREIHEIT		59 %

GESAMTNOTE:

80%

HERSTELLER: KONAMI

TESTMASTER: ABC SOFTWARE
05523-56510

GENRE: ACTION ADVENTURE

RICHTIGPREIS: CA. ÖS 749,-,-

SYSTEM/SPIELER: PSX (PAL) / 1 SPIELER

DUKE 3D



Cool, herablassend und saugeil, das sind die Attribute, die Duke Nukem 3D zu bieten hatte. Gepaart mit einer saftigen Portion Brutalität hat man hier ein Spiel geschaffen, welches zwar bereits jeder kennt, was aber trotzdem immer wieder Spaß macht.

Auf welchen Systemen haben wir dieses Game bereits gespielt und doch war noch keines so schlecht wie auf der PlayStation. Grobe, pixelige Grafik, eine unhandliche Steuerung und ein beileibe den Möglichkeiten der PSX bei weitem nicht gerecht werdender Sound lassen den Motivationsfaktor binnen Minuten in die tiefsten Abgründe des Kellers sinken.

Warum man sich gerade hier so wenig Mühe gegeben hat, das ist mir absolut unverständlich, denn den Namen Duke Nukem 3D kennt man schließlich und war bis dato auf Spitzengrafik, tollen Sound und vor allem geniales Gameplay eingestellt. Nichts hiervon ist zu spüren, denn bis auf die Schnelligkeit der Grafikengine konnte ich nicht ein halbes

positives Pünktchen erkennen, welches zum Kauf dieses Games reizen könnte. Gut, es handelt sich um einen bekannten Ego-Shooter, Aliens werden auf härteste Art und Weise umgenietet und der Schmach des coolsten aller Lone-Soldiers beißt immer noch.

Aber kann das Grund genug für ein Game sein? Bräuchten wir da nicht Dinge wie grafische Detailtreue oder auch gewisse Feinheiten in der Steuerung? Na gut man kann nicht von allem haben, genauso wie ich auch ohne Duke Nukem 3D auf der PlayStation leben kann. Und sicher noch besser als mit diesem Spiel,



dessen Veröffentlichung für die Menschheit keinen sehr großen Nutzen hat. Mit ein wenig mehr Freude an der Umsetzung wäre wohl der Hardware-Nachteil, den die PlayStation gegenüber dem N64 hat nicht so extrem ans Tageslicht gekommen. Bäh!

Thomas Gehringer



DUKE 3D

GRAFIK		53 %
SOUND/MUSIK		69 %
SPASS		45 %
GAMEPLAY		64 %
GEWALTFREIHEIT		00 %

GESAMTNOTE:

46%

HERSTELLER:

ID-SOFTWARE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE:

3D SHOOTER

RICHTPREIS:

CA. ÖS 699,-

SYSTEM/SPIELER

PSX (PAL) / 1 SPIELER

MDK



Es ist nun schon eine Weile her, als MDK für die PlayStation erschienen ist und doch haben wir uns entschlossen, dieses Game nachträglich zu testen. Und wer das Spiel aus dem Hause Shiny Entertainment vom PC kennt, der wird sehen, daß es in der Konsolenvariante ebenfalls ein echter Hammer ist.

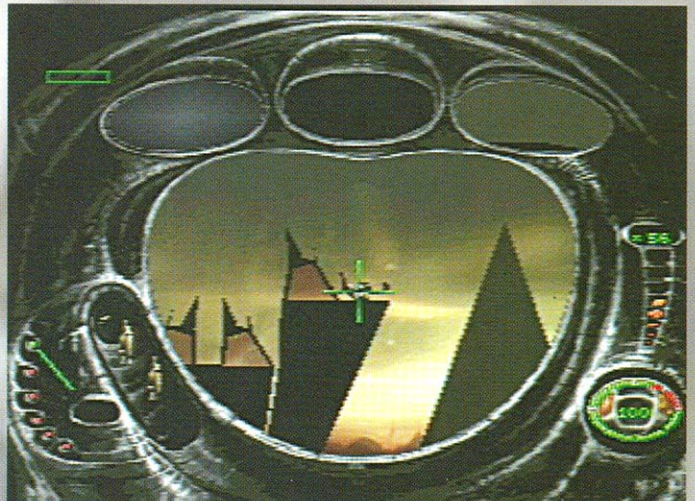
A Iso, die Gschicht ist so: Du schlüpfst in die Rolle eines futuristischen Fighters, dessen Ziel es ist, die Machenschaften einer böartigen Rasse zu stoppen und deren Waffen zu zerstören. Es beginnt recht einfach in einem Trainingslevel, in dem Du lernst, Deine Fähigkeiten einzusetzen und effizient zu fighten. Du siehst Deine Spielfigur immer von hinten und hast somit den totalen Überblick über das Geschehen, solltest Du ein Ziel jedoch punktgenau anvisieren müssen, so schaltest Du mittels "select-Taste" in den Sniper-Mode, bist somit in der Ego-Perspektive und kannst durch zoomen einer Fliege das linke Auge wegschiessen. Doch Vorsicht, im

Sniper-Mode kannst Du Dich gegen Angriffe nicht wehren und mußt Treffer um Treffer einstecken. Gesundheit erhältst Du durch Aufnahme

eines Apfels (10%) oder eines MDK-Zuckerls (1%), Waffen wie Mörser, Handgranaten, Atombomben (etwas abartig!) oder auch die Super-Nail-Gun liegen so herum und müssen nur aufgesammelt werden.

Der alte Ego-Shooter-Spruch "immer in Bewegung bleiben", trifft auch in diesem Fall voll zu, denn nur dann (und natürlich auch mit der richtigen Kampfposition) wirst Du überleben.

Wichtig ist auch, daß Du nicht nur die Kampfmaschinen vernichtest, sondern



Dich vorallem um die Dinge kümmerst, die die Fighter immer wieder nachproduzieren, denn sonst wird's zur Sisyphusarbeit.

Grafisch kommt das PSX-Game sicher nicht an die Qualität der PC-Version heran, durch das durchdachte Leveldesign und den megamäßigen Sound macht es allemal Spaß und sollte in keiner PlayStation Spielesammlung fehlen.

Heinz Strobel



MDK

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		95 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		87 %
GEWALTFREIHEIT		65 %

GESAMTNOTE:

83 %

HERSTELLER:

SHINY ENTERTAINMENT

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGMBH
01-285-86-85

GENRE:

3D BALLERER

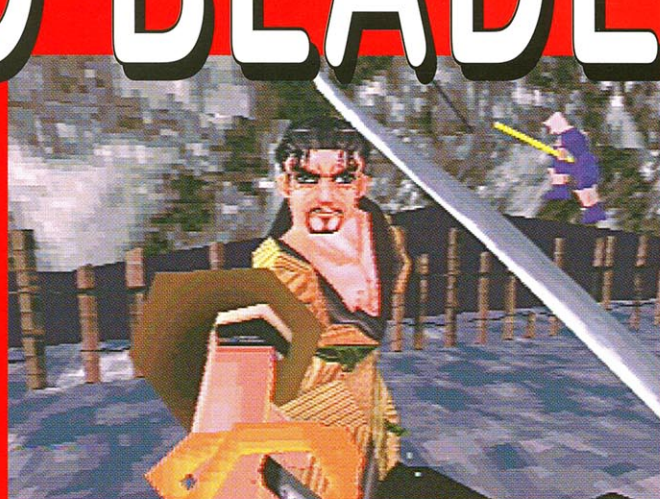
RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER:

PSX (PAL) / 1 SPIELER

BUSHIDO BLADE



Ein Prügelspiel der etwas anderen Art hat auf der PlayStation Einzug genommen. **Bushido Blade**, Fernöstlich angehaucht präsentiert sich das Game von Squaresoft mit einer Reihe innovativer Ideen, aber leider auch in recht mieser Grafik und langsamer Grafikengine.

Wähle zunächst unter sechs verschiedenen Kämpfern (auch Frauen sind darunter!), die mit unterschiedlichen Waffen (von der schweren Lanze bis zum Kurzsword ist so ziemlich alles vertreten) und betrete die erste Stage. Leider bewegen sich die Fight in unglaublicher Trägheit, so daß richtiges Ausweichen in Extremsituationen beinahe unmöglich ist. Auch fehlt dem geschulten Prüglerauge die Anzeige der eigenen Energie und die des Gegners, denn hier kommt es auf den Todesstoß an, um das Gegenüber aus den

Socken zu stellen. Nette Idee, wenn auch für den Anfang ein wenig verwirrend und auch nicht wirklich kalkulierbar.

Die Schwerter klirren und es fällt dem Spieler schwer, die Kampffigur in die ideale Position zu rücken, um den letzten und alles entscheidenden Hieb anzubringen.

Die mit Sicherheit revolutionierendste, wenn auch offenbar noch nicht ausgereifte Idee hat man durch den Kampf aus der Ego-Perspektive eingebracht. Hier stößt man durch Drücken der Action-Buttons zu und sieht im Kampf nur seine

Waffe. Leider hat man sich auch hier mit der Dynamik des Fighters zu wenig Mühe gegeben und so grundelt das Game leider nur in der schwachen Mittelschicht der Prügler umher und wird sich ebenso wenig durchsetzen wie Tombal.

Schade, es hätte wesentlich mehr dabei heraussehen können, ja müssen.

Thomas Gehringer



BUSHIDO BLADE

GRAFIK		76 %
SOUND/MUSIK		65 %
SPASS		71 %
GAMEPLAY		56 %
GEWALTFREIHEIT		30 %

GESAMTNOTE:

60%

HERSTELLER: SQUARESOFT-SONY

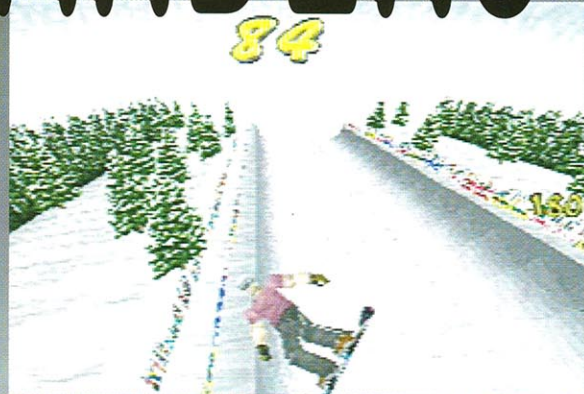
TESTMUSTER: SONY COMPUTER ENT.
01-610-510

GENRE: PRÜGLER

RICHTPREIS: CA. ÖS 699,-

SYSTEM/SPIELER: PSX (PAL) / 1-2 SPIELER

COOL BOARDERS 2



tion ist
dabei
wohl die
interes-
santeste



Kaum eine andere Sportart ist so trendy wie Snowboarden, kaum etwas ist cooler als ein geiler Tail Grab und kein anderes Game kommt in diesem Genre an die Produktion von UEP-Systems heran.

Bereits der erste Teil von Cool Boarders hat mich begeistert, wenn da auch das Feintuning des Gameplays noch nicht ganz gestimmt hat, wenn da auch die Grafik noch nicht vom Feinsten war und auch die Kollisionsabfrage so einige Tücken aufwies. Aber all das sollte nach den Ankündigungen in Teil 2 verbessert worden sein. Wenn man sich das Gameplay ansieht, dann weiß man, daß sich die Programmierer mächtig ins Zeug gelegt haben müssen, denn sowohl ein Zwei-Spieler-Modus als

Variante, bietet sie doch die Verbindung aus Springen und Racen, quasi also eine nordische Kombination.

Freestylen nach Lust und Laune (dabei zieht man sich so richtig die Hintergrundmusik á la Acid, oder wie auch immer man diese Aneinanderreihung von Tönen bezeichnen mag, rein) oder kurven in der Halfpipe (für mich der schwierigste Part in diesem Game) was auch immer man bei Cool Boarders 2 anpackt, es macht ganz einfach Spaß. Gut, an der Grafik wurde nicht gar soviel gefeilt, wie versprochen, denn detailgetreu ist sie zwar, aber trotzdem noch recht pixelig. Die Kollisionsabfrage ist leider immer noch der Schwachpunkt in diesem Game, denn zu häufig bleibt

man schier sinnlos an einem Ding hängen und zischt in der Folge durch einen Felsvorsprung hindurch.

All das trübt den Spaß bei Cool Boarders nicht im Geringsten und speziell die Replay-Funktionen werden so manches Aha-Erlebnis beim Spieler hervorrufen. Alle Achtung, da ist ein ganz schöner Hammer gelungen.

Heinz Strobel



COOL BOARDERS 2

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		85 %
SPASS		98 %
GAMEPLAY		90 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

91%

HERSTELLER:

UEP SYSTEMS

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENT.
02266-685-06

GENRE:

SNOWBOARD GAME

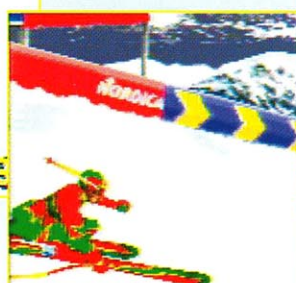
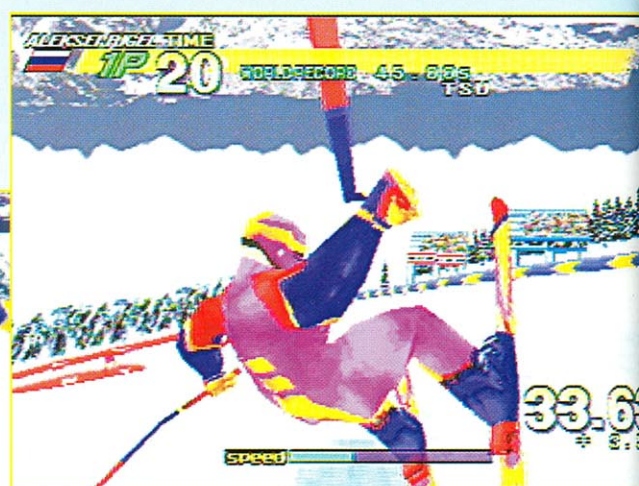
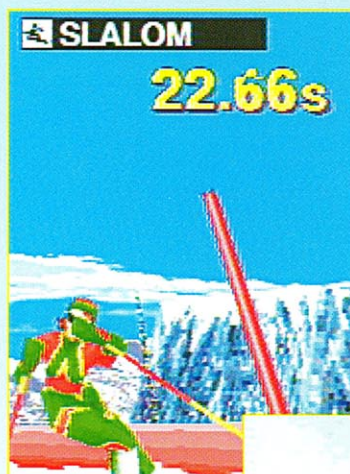
RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

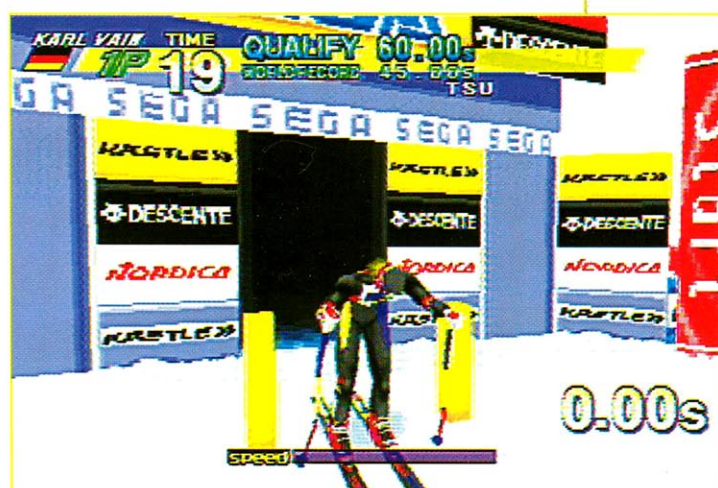
SYSTEM/SPIELER:

PSX (PAL) / 1-2 SPIELER

WINTER HEAT

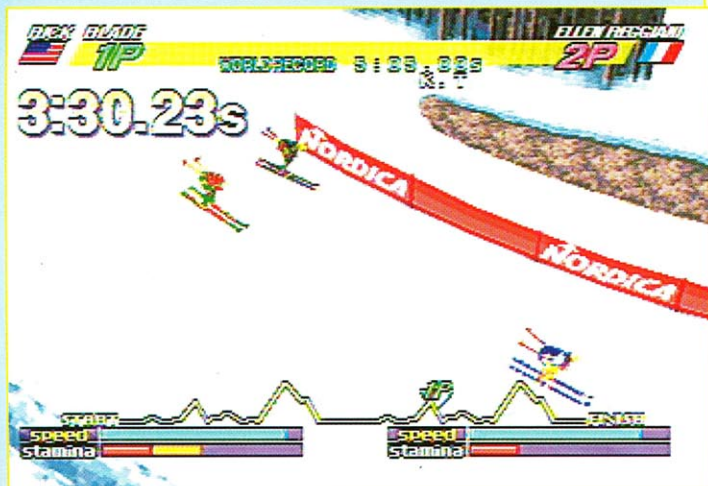


DOWNHILL



42.43s





Na endlich kommt er, der offizielle Nachfolger von Athlete Kings auf dem Sega Saturn mit dem Namen Winter Heat. Elf Disziplinen können absolviert werden und das kommt uns gerade recht, bedenkt man die Olympiade in Nagano.

AM 3. eines der bekanntesten Teams der Welt hat das Unmögliche geschafft: ein Spitzensportspiel auf dem Sega Saturn zu konvertieren und den Konkurrenzprodukten aus "Nagano" ganz schön Paroli zu bieten. Winter Heat schafft es, mit einfacher Bedienung und flüssigem Gameplay zu gefallen und deutet den ansteigenden Kurs

der Sega-Konsole gewaltig an. Elf verschiedene Disziplinen sind zu schaffen und es muß immer zu einer Qualifikation kommen, sonst ist's Essig mit der letzten, dem Querfeldein-Skilanglauf, bei dem sich der Spieler die Kraft seines Athleten sehr genau einteilen muß, um nicht am Ende völlig entkräftet einen Kontrahenten nach dem anderen ziehen lassen zu müssen. Man hat für eine 32-Bit Konsole eine hervorragende Grafik zustande gebracht und braucht sich hinter der PSX-Variante von Nagano Winterolympics 98 beileibe nicht zu verstecken.

Jede Sportart verlangt dem Spieler alles ab, sei es nun beim hektischen Schlagen der Action-Buttons um beim Downhill möglichst viel Speed zu bekommen oder den Skispringer in der Spur den richtigen



der Sega-Konsole gewaltig an.

Elf verschiedene Disziplinen sind zu schaffen und es muß immer zu einer Qualifikation kommen, sonst ist's Essig mit der letzten, dem Quer-

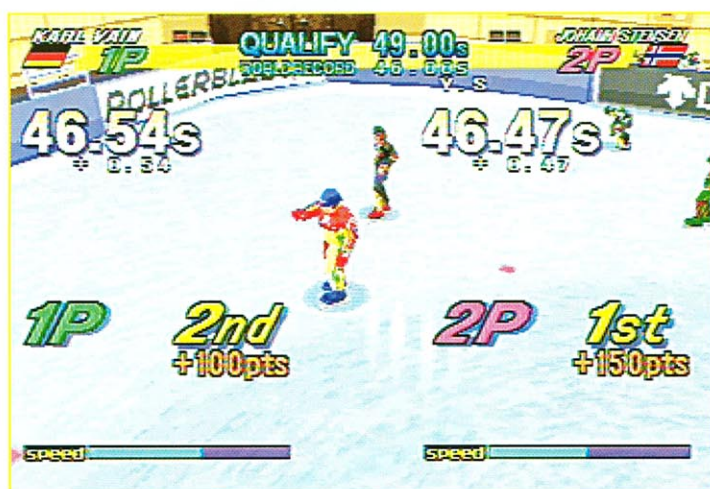
Schwung zu geben, aber gleich darauf zum exakten Zeitpunkt vom Schanzenstisch zu kommen und auch den Aufsprung punktgenau in den Schnee zu setzen. Steuerung gut, Grafik gut, Sound auch nicht schlecht, na was will man mehr!

Wir freuen uns, daß Sega mit seinem



Saturn nicht aufzugeben scheint und durch den Vertrieb in Österreich der Fa. W.D. Warren sollte auch besserer Verbreitung und vorallem auch mehr Information für die Öffentlichkeit gewährleistet sein

Thomas Gehringer



WINTER HEAT

GRAFIK	83 %
SOUND/MUSIK	74 %
SPASS	95 %
GAMEPLAY	94 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

89%

HERSTELLER:

SEGA

TESTMUSTER:

W.D. WARREN
02262-685-06

GENRE:

SPORTSPIEL

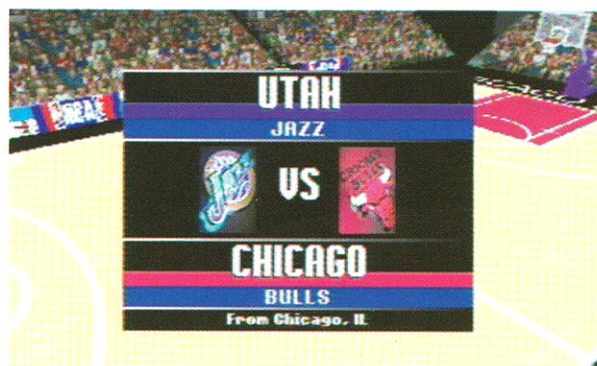
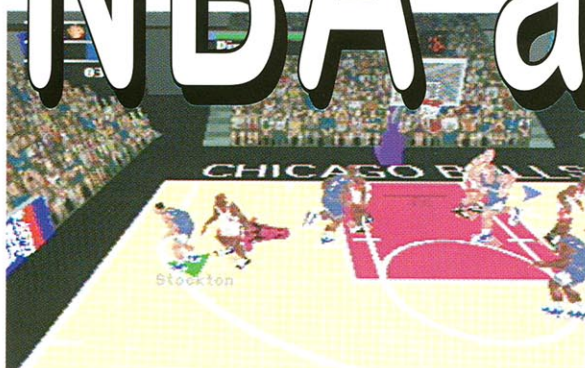
RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM:

SATURN (PAL), 1-4 SPIELER

NBA action 98



Basketballer-Herz was willst Du mehr, noch dazu wenn selbiges an der Software für den Sega Saturn hängt. Endlich ein Dribbel-Game, das so ziemlich alle Erwartungen erfüllt.

NBA Action '98 ist eine geglückte Weiterführung der Vorgänger-Version, die ja bekanntlich niemanden so wirklich aus den Socken gestellt hat. Diesmal haben die Programmierer jedoch ganze Arbeit geleistet und sowohl die Grafik als auch das Gameplay merklich verbessert. Freilich ist die Optik noch nicht wirklich vom Feinsten und es gibt jede Menge für die 99 er Ausgabe zu tun, beklagen kann sich der Spieler jedoch nicht, bewegen sich die Spieler (die gesamte NBA wurde auf den neuesten Stand gebracht!) doch gut animiert über das Parkett. Die Steuerung des Games ist ebenso einfach wie genial,

denn mittels jeweils einem Knopf lassen sich Passes, Distanzwürfe oder auch Super-Dunks ausführen. Dem Gegner den Ball mitten im Angriff abzunehmen, ihn zu stoßen und dann bei einem schnellen Konter selbst erfolgreich zu sein, all das sind die Dinge, die den Sieg und schließlich auch den Gewinn der Super-Trophy möglich machen werden. Mitten im Spiel können mittels Z-Button durch ein Taktikmenü Kommandos an die Spieler weitergegeben werden, die gerade in diesem Spielzug nötig sind. Es kommen durch die verschiedenen

Spielmodi sowohl die Arcade-Freaks als auch durch die umfangreichen Statistiken die Liebhaber der Zahlenspielerlei voll auf ihre Kosten.

Von der Hintergrundmusik habe ich mir persönlich etwas mehr erwartet, aber das ist ja bekanntlich Geschmacksache. Leider sind so manche Kameraperspektiven nicht gerade glücklich ausgefallen und die Sicht auf das Spielgeschehen somit öfters ein wenig eingeschränkt.

Gerald Amon



NBA ACTION 98

GRAFIK		89 %
SOUND/MUSIK		81 %
SPASS		97 %
GAMEPLAY		84 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

90%

HERSTELLER:

SEGA SPORTS

TESTMUSTER:

W.D. WARREN
02262-685-06

GENRE:

SPORTSPIEL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER

SATURN (PAL) / 1-8 SPIELER

NHL ALL STAR HOCKEY 98



Eishockey pur mit gutem Sound und einer schönen Grafik. Das bietet NHH Allstar Hockey '98 aus dem Hause Sega. Die Burschen geben also tatsächlich ordentlich Gas und bringen ein Top-Game nach dem anderen auf den Markt.

Schnell dir die Schuhe an, polstere dich aus und schon kann der Kampf auf dem Eis losgehen. Und das nicht zu knapp, denn die Cracks sind bekanntlich harte Knochen und teilen ebenso Bodychecks und Stockschläge aus, wie sie sie auch einstecken. All das kommt bei diesem Game irre gut rüber und es kommt gewaltig Stimmung auf, speziell wenn man sich zu Beginn durch eine Unzahl an Optionen geackert hat, wo praktisch alles verändert werden kann. Ob nun Verletzungen, Fights auf dem Eis (so ganz ohne Handschuhe á la Henry Maske), Ratings oder auch Line Changes, an

allem kannst du etwas herummurksen. Dann allerdings sollte es zur Sache gehen und die ersten Pässe auf dem Eis ankommen und der Puck schon mal im Netz zappeln.

Jeder Spielzug lässt im exzellenten Replay-Modus perfekt nachvollziehen, die Kameraposition beliebig verändern und alles genau analysieren.

Das mit der Kameraposition hat man auch im Spiel selbst ideal gelöst, da brennt nichts an und da ist auch immer alles im Blickfeld.

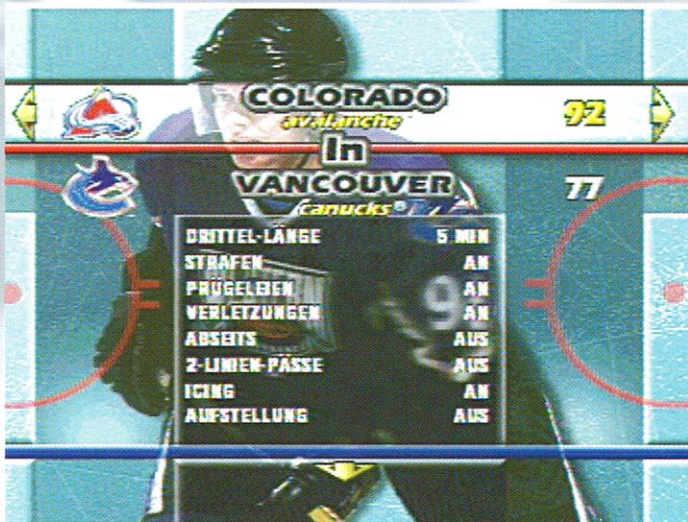
Zu bemängeln gibt es eigentlich nur die Unfairness der Gegenspieler, denn sie



sind immer schneller am Eis, passen perfekter, rempeln brutaler und treffen auch wesentlich sicherer. So kann schon mal der Frustpegel in nicht wünschenswerte Höhen steigen und das Joypad an der Wand landen.

Nichtsdestotrotz hat man ein Spiel geschaffen, welches voll und ganz im Actiontrend liegt und in keinem Punkt gänzlich versagt. Allerdings ist es auch in keinem absolute Spitze.

Gerald Amon



NHL ALL STAR HOCKEY 98

GRAFIK	82 %
SOUND/MUSIK	70 %
SPASS	75 %
GAMEPLAY	70 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

79%

HERSTELLER:

SEGA SPORTS

TESTMUSTER:

W.D. WARREN
02266-685-06

GENRE:

EISHOCKEY

RICHTPREIS:

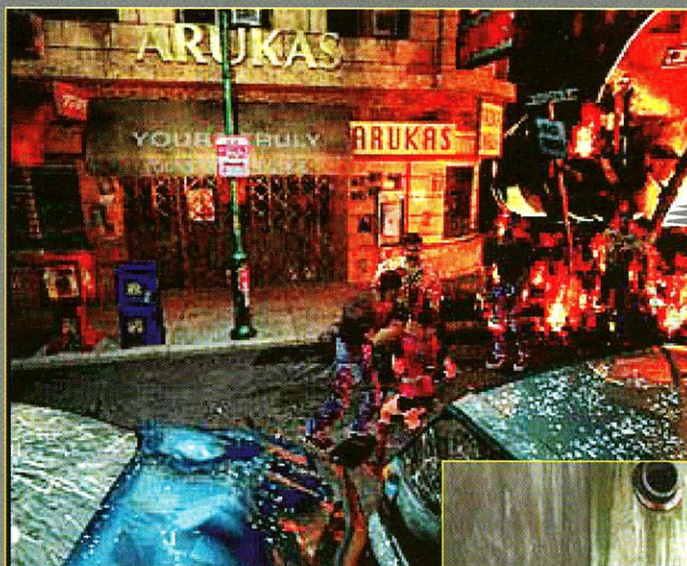
CA. ÖS 799,-

SYSTEM/SPIELER:

SATURN (PAL) / 1-8 SPIELER

ab März
im Kiosk
und neu
LIBRO
MEDIA MARKT
SATURN
TOY'S R US

04/98



RESIDENT EVIL 2

Noch ärger, noch schlimmer



SATURN

Neues aus dem Hause SEGA

PLAYSTATION

Top Spiele in 32-Bit

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:

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 Gehring & Ing. Heinz Strobel Ges.m.b.H.

Redaktion, Layout, Produktion: Ing. Heinz Strobel

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

eMail: game_express@netway.at

Redaktion, Anzeigen: Thomas Gehring

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

eMail: gerri_2@hotmail.com

Verlagssitz:

A-1210 Wien, Marksteingasse 13/1/1

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

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

Erscheinungsweise: 12x/Jahr

Repro+Belichtung: GEFA-MONT

Wien 1210, Tel.: 0222/271 49 49

Druck: Eugen Ketterl GesmbH, Wien 1180

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

Für den Inhalt der Anzeigen haftet ausschließlich der Inserent. Eine Prüfung unsererseits erfolgt nicht und es besteht auch keinerlei Haftung, Druckfehler vorbehalten. Namentlich gekennzeichnete Gastbeiträge spiegeln nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Alle Markennamen sind eingetragene Markenzeichen des jw. Herstellers.

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

**FLIP
OUT!**



149,-



For DOS
and
Windows® 95

... und weitere
**PC- und
KONSOLENSPIELE**
sowie
NEUHEITEN
etc.



ELECTRONIC-LAND
Recco Handels GmbH
A-1040 Wien
Favoritenstraße 38-40
Tel: 0043-1-505-76-35-0
Fax: 0043-1-505-76-37
eMail: electronicland@alt.telecom.at

149,-

**SURFACE
TENSION**

64 64 64 64 64 64 64 64

N N NINTENDO[®] 64

The new dimension of fun

News



Super 3-D Gekok
64 bit-power

Nintendo[®]

the
ultimate
power