

Das österreichische

Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

GAME

xpress

öS 25,-
DM 5,-
SFR 5,-
Lux. Fr. 115,-

PC
PC
PC
DREAMCAST
PLAYSTATION
NINTENDO 64
GAME
xpress
2199
öS 25,-

STAR WARS ROGUE SQUADRON

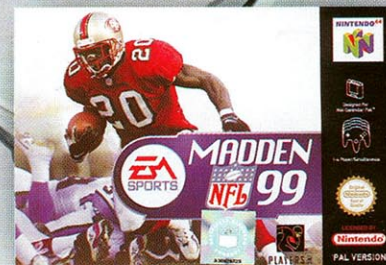
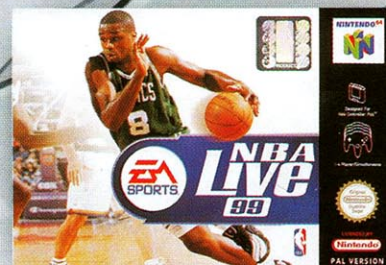
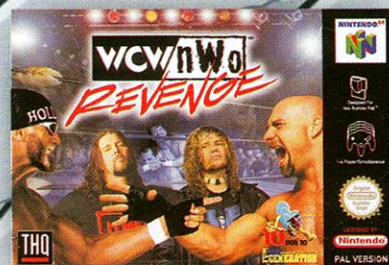
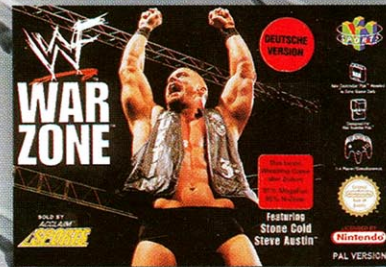
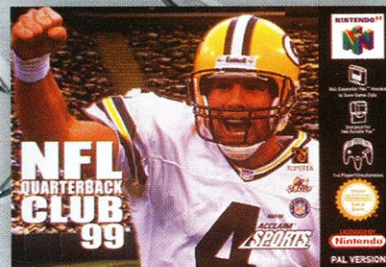
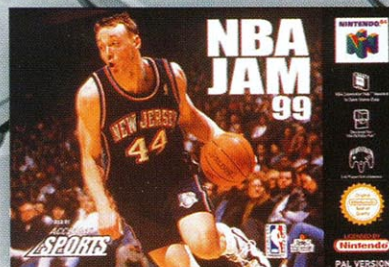
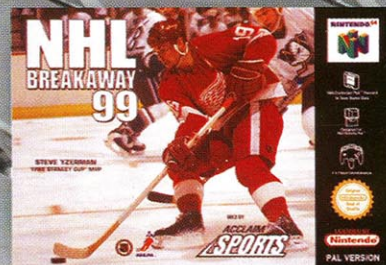
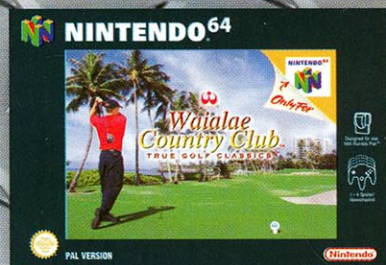
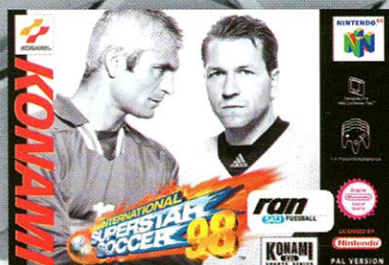
NINTENDO 64

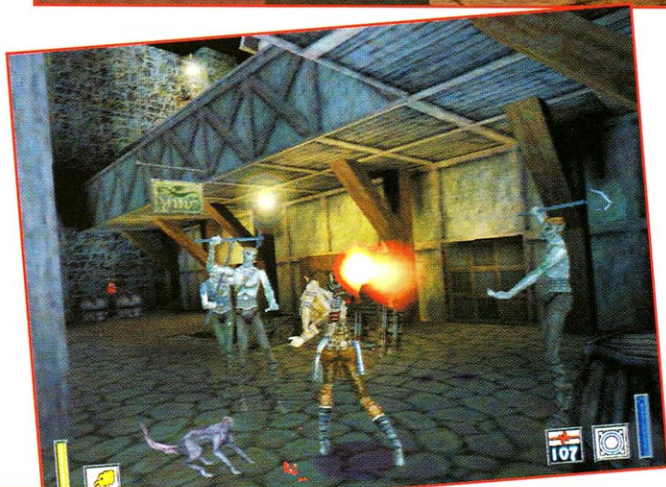


KINGS QUEST 8 KOMPLETTLÖSUNG
WWW.GAMEXPRESS.AT



9 006903 011977





Segas 128-Bit Wunderkonsole ist in Japan released worden und auch wir haben uns die beiden Mega-Games Virtua Fighter 3tb und Sonic Adventure reingezogen. Gelinde gesagt, hat das Gerät all unser Erwartungen bei weitem übertroffen und uns glatt vom Sessel gehauen. Traumhaft scharfe und klare Grafiken, herrliche Animationen und eine unglaubliche Spielgeschwindigkeit zeichnen die beiden Games aus und zeigen Ansatzweise, welche Power in der Hardware steckt.

Nintendo hat mit seiner 4 MB Speichererweiterung ebenfalls einen Meilenstein gesetzt, denn die Games Turok 2 und Star Wars Rogue Squadron machen klar, was das Nintendo 64 so alles drauf hat. Da ist nichts mehr unscharf, da gibt's nur noch atmosphärisch beabsichtigten Nebel, da präsentiert sich eine Grafik, die schon sehr nahe an Photorealismus herankommt. Speziell Turok 2, mit seiner unheimlich dichten, beklemmenden Atmosphäre und der situationsbezogenen Klassikmusik, muß aufgrund des Gameplays und auch der Storyline als eines der besten derzeit am Markt befindlichen Games bezeichnet werden.

Sony hält zwar mit seiner PlayStation 2 nach wie vor hinterm Berg, bringt aber noch in diesem Jahr ein "Handheld", also ein tragbares Spielgerät á la Game Boy heraus, wobei allerdings auch über dieses gerät noch nicht viel zu erfahren war. Für die PlayStation ist das Mega-Rollenspiel Breath of Fire 3 (siehe Bericht in dieser Ausgabe) erschienen und fesselt zur Zeit tausende Freaks für Tage an den Bildschirm.

Aus dem Hause Neo Geo gibt es ebenfalls Neuigkeiten zu berichten, wurde doch kürzlich erst das Neo Geo Pocket, ebenfalls ein Handheld mit sehr hochauflösendem (wenn auch leider nur schwarz/weißem) und auch extrem großem Display erschienen, welches wir (von Electronic Land zur Verfügung gestellt) auch kurz testen konnten. Das Ding liegt hervorragend in der Hand, ist unglaublich solide und gut verarbeitet und immerhin schon zum Preis von öS 1.100,- zu haben.

Wir 1999 das ganz große Jahr der Konsolen? Rüstet man bereits jetzt für die Jahrtausendwende? Wird sich der Dreamcast auch in Europa überzeugend durchsetzen? Welche Spiele auf dem N64 werden die 4MB Speichererweiterung nutzen? Und wann läßt Sony die PlayStation 2 vom Stapel?

Fragen, die wir mit Sicherheit im Laufe der nächsten Ausgaben beantworten können. Bis dahin hoffen wir, daß Du mal wieder auf unsere Interseite <http://www.gam-express.at> schaut und wünschen viel Spaß mit der vorliegenden Ausgabe.

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

Thomas Gehring

Ing. Heinz Strobel

INHALT

BERICHTE

DREAMCAST06

NEWS

CIM CITY 300008

PC-GAMES

KINGS QUEST 810

Endlich ist er da

CYBERBALL VS

ULTRAPINBALL14

Ein Vergleichstest

MOTORACER II15

Biker aufgepaßt

SWAT 216

Strategen unter sich

TRESSPASSER18

Lost World geht weiter

HERETIC II20

Eine gelungene Fortsetzung

WARGASM22

Es geht um Krieg

VIPER RACING23

Cooler Auto, cooles Game

DEATHKARZ24

Ja, es ist richtig geschrieben

COMBAT FLIGHT

SIMULATOR25

Sehr realistischer Flusi

GP 50026

Auch was für Biker

TEST DRIVE 528

Arcade Racer

TEST DRIVE 4X429

Ab in die Botanik

EA KLASSIKS30

Sim City 2000 SE, WC Pro-

phency, Dungeon Keeper Gold

DEO GRATIAS31

Der göttliche Segen

MANKIND31

Reines Online Spiel

AGE OF EMPIRES31

Der Aufstieg Roms

INFOTAINMENT

SYRACUSE

SPRACHTRAINER32

Englisch, Französisch, Spa-
nisch, Italienisch

TMX

SPACHTRAINER34

Englisch, Französisch, Spanisch

TELL ME MORE36

Englischtrainer der anderen Art

INFOPÄDIA38

Multimediales Lexikon

EUROGUIDE39

Alles rund um den Euro

GOLD 539

Perfekte Programmsammlung

EUROCAR39

Informationen zum Autokauf

BARBIE TOTAL40

Cool Trends, Schmuckstudio,
Pferde

ENCARTA

ENZYKLOPÄDIE41

Perfektes Lexikon

ENCARTA

WELTATLAS41

Globale Information

30.000 WEBGRAPH. .41

Die Gurke des Monats



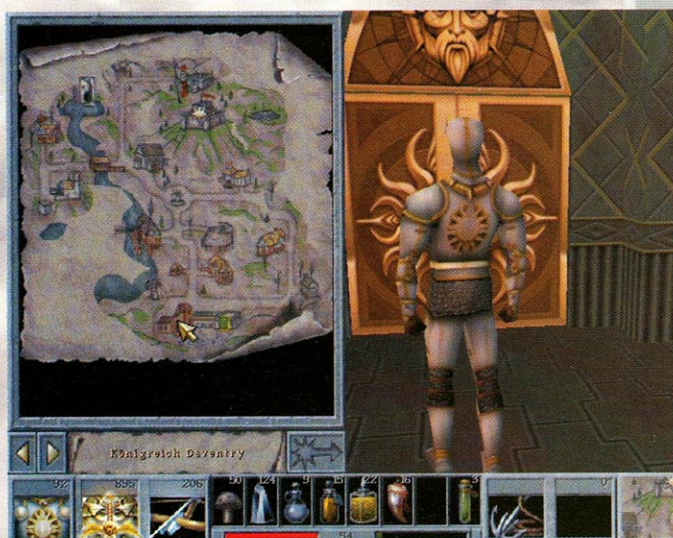
TUROK 2

ab Seite 42



KINGS QUEST 8

ab Seite 10





**STAR WARS
ROGUE SQUADRON**
ab Seite 44



**BREATH OF
FIRE 3**
ab Seite 52



TRESSPASSER
ab Seite 18



**RIDGE RACER
TYPE 4**
ab Seite 60

TIPS & TRICKS SPECIAL

WALKTHROUGH .ab 32
KINGS QUEST 8

SONSTIGES

EDITORIAL03
VORSCHAU62
IMPRESSUM62

KONSOLEN

NINTENDO 64

TUROK II42
Ein MEGAHIT
**STARWARS
ROGUE SQUADRON** ..44
Cooooooooooooooooo
NBA JAM 9946
Alles außer Jordan
NASCAR 9947
Gib Gummi
**V-RALLY
EDITION 99**48
Da kommt Freude auf
WIPEOUT 6450
Schneller als auf PSX?!
**BUST A MOVE
3DX**51
Ein weiterer Knobelaufguß

PLAYSTATION

**BREATH OF
FIRE 3**52
Ein Spiel mit Suchtfaktor
**CRASH
BANDICOOT 3**56
Super Fortsetzung
LIBERO GRANDE58
Gute Idee, miese Ausführung
C3 RACING59
Mäßiges Rennspiel
**RIDGE RACER
TYPE 4**60
Die NTSC Version im Test

DREAMCAST



Seit einigen Wochen ist der Dreamcast in Japan erhältlich und auch schon mehr als 150.000 mal über die Ladentische gegangen. Wir erwarten den Europa-Release für den Herbst diesen Jahres und haben, um uns ein tatsächliches Bild von der Qualität der 128 Bit Konsole zu machen, die japanischen Versionen von Virtua Fighter 3tb (Team Battle) und Sonic Adventure gespielt.

Wer erstmals vor dem Dreamcast sitzt, das seltsam (aber ergonomisch) geformte Joy-pad in Händen hält und sich beispielsweise durch den Megaprügler Virtua Fighter 3tb kämpft, der wird die bisher, durch Vorberichte und Screenshots gebildete Meinung sofort über Bord werfen.

Das Ding ist besser als erwartet, es ist einfach sensationell und hervorragend spielbar und hat alle unsere Erwartungen bei weitem übertroffen.

Nicht nur hochauflösende Grafik im Hintergrund, perfekte Animationen der Kämpfer und Spielfiguren und mörderische Spielgeschwindigkeit, sondern auch absolut geniale Spielbarkeit der Games zeichnen den Mythos Dreamcast aus. Obwohl es sich bei den beiden, von uns gezeigten

Games um Erstlingswerke für das neue System handelt, sind keinerlei Grafikfehler zu erkennen und kommt auch die Musik

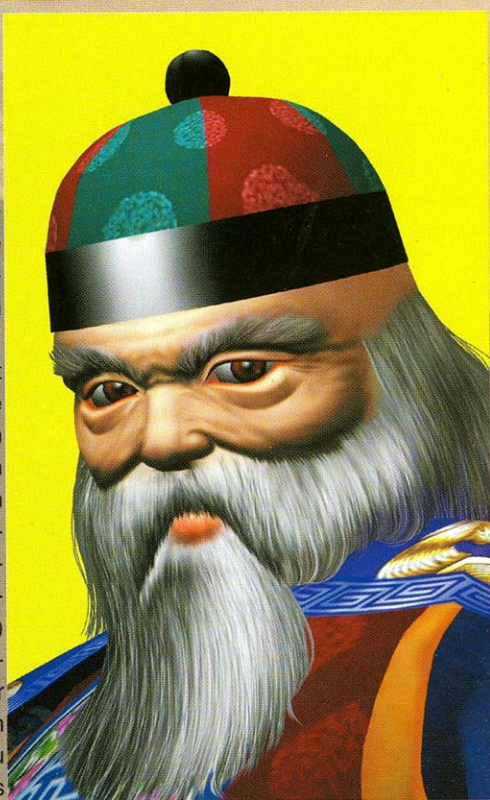
Zubehör erhältlich). Eine Revolution im Konsolenbereich!

Virtua Fighter 3tb läßt alle Spielerherzen höherschlagen, denn was hier geboten wird ist, bis auf einige kleine Details absolut spielhallenauthentisch. Es wurden gerade mal Kleinigkeiten im Hintergrund entfernt, den Kämpfern einige Polygone entnommen (mehr als 60 Bilder/Sec. sind nunmal nicht möglich) und die Schatten der Fighter etwas vereinfacht.



super rüber. Die Spiele wirken einfach ausgefeilt auch wenn sie die Hardware bei weitem noch nicht ausreizen. Hier ist erkennbar, welche Power im Dreamcast steckt und welche Entwicklungen auf diesem System möglich sein werden.

Der Dreamcast setzt allerdings auch neue Maßstäbe im Bereich des Internets, denn erstmals ist es möglich mit einer Konsole (Internetzugang und Modemkabel sind im Lieferumfang enthalten) weltweit über einen eigenen Sega-Server mit anderen Zockern auf der ganzen Welt zu spielen (Tastatur ist als



All diese Änderungen fallen aber nur bei sehr genauem Hinsehen auf, was aufgrund des enormen Spiel-Speeds ohnehin nicht möglich ist. Die Arme und Beine der Kämpfer fetzen nur so durch die Gegend, bei besonders schnellen Schlägen und Tritten ziehen diese sogar Schatten nach!

Unglaublich klare und scharfe Grafik, eine hervorragende Steuerung und sensationelle Specialmoves machen dieses Game noch lange vor seinem PAL-Release zum Kult! Wer Virtua Fighter 3tb noch nicht gespielt hat, wer sich diese Kampfesatmosphäre noch nicht reingezogen hat, sollte sich ein Probispielchen beim einen oder anderen Importhändler nicht entgehen lassen.

Sonic Adventures steht in puncto Faszination, grafischer Genialität und Schnel-

ligkeit Virtua Fighter 3 tb um nichts nach und weiß in genauso großem Maße die Spieler zu beeindrucken.

Auch wenn wir in diesem Game aufgrund der leider nicht zu identifizierbaren japanischen Bildschirmtexten und der Sprachausgabe nicht sehr weit gekommen sind, der Eindruck, den wir gewinnen konnten, spricht Bände! Sonic Adventures ist ein gelungener Genremix mit Jump'n Run, Adventure und auch Beat'em Up - Elementen, unterstützt von herrlicher Musik und in hochauflösender Spitzengrafik. Man geht ganz bewußt mit diesem Game weg vom

"Kleinkinder-Image", sondern versucht gezielt das ältere Publikum mit hervorragendem Gameplay und actionreichen Spielelementen zu gewinnen. Wir sind überzeugt, daß diese gelin-

gen wird, denn so wie uns Sonic Adventures begeistert hat, wird es tausende andere Spieler in Österreich ebenfalls in seinen Bann ziehen.

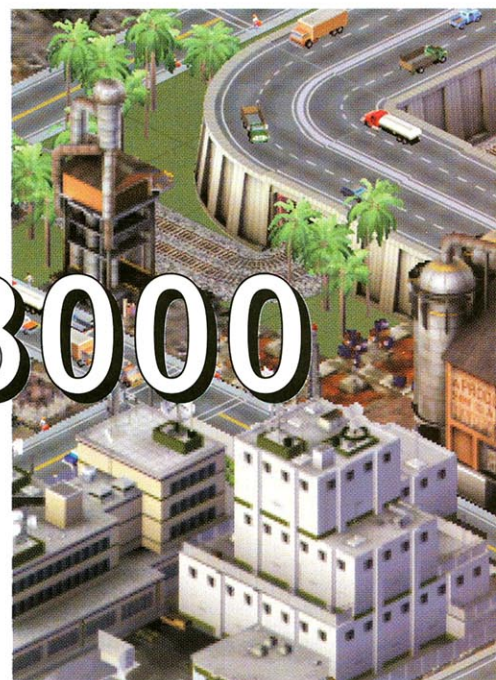
Ob sich die Anschaffung eines japanischen Gerätes samt Games lohnt, das wollen wir an dieser Stelle schwer in Frage stellen, denn außer Virtua Fighter 3tb und Sega Rally 2 (Release demnächst) ist nichts verfügbar, was einen derartigen Kauf rechtfertigen würde. Sonic Adventures ist durch die unzähligen Sprach- und Untertitel-Sequenzen in japanisch praktisch nicht (oder nur durch irrsinnig langes Herumprobieren) spielbar, Godzilla Generations und Penpen Tri-Icelon machen keinen sehr guten Eindruck und sollen daher gar nicht auf PAL umgesetzt werden.

Das Warten auf die PAL Version des Dreamcast im Herbst dieses Jahres wird sich also lohnen, startet Sega doch in Europa mit stolzen 10 Titeln die Markteinführung.

In den nächsten Ausgaben wird es vollständige Testberichte über die derzeit verfügbaren Dreamcast-Games geben!

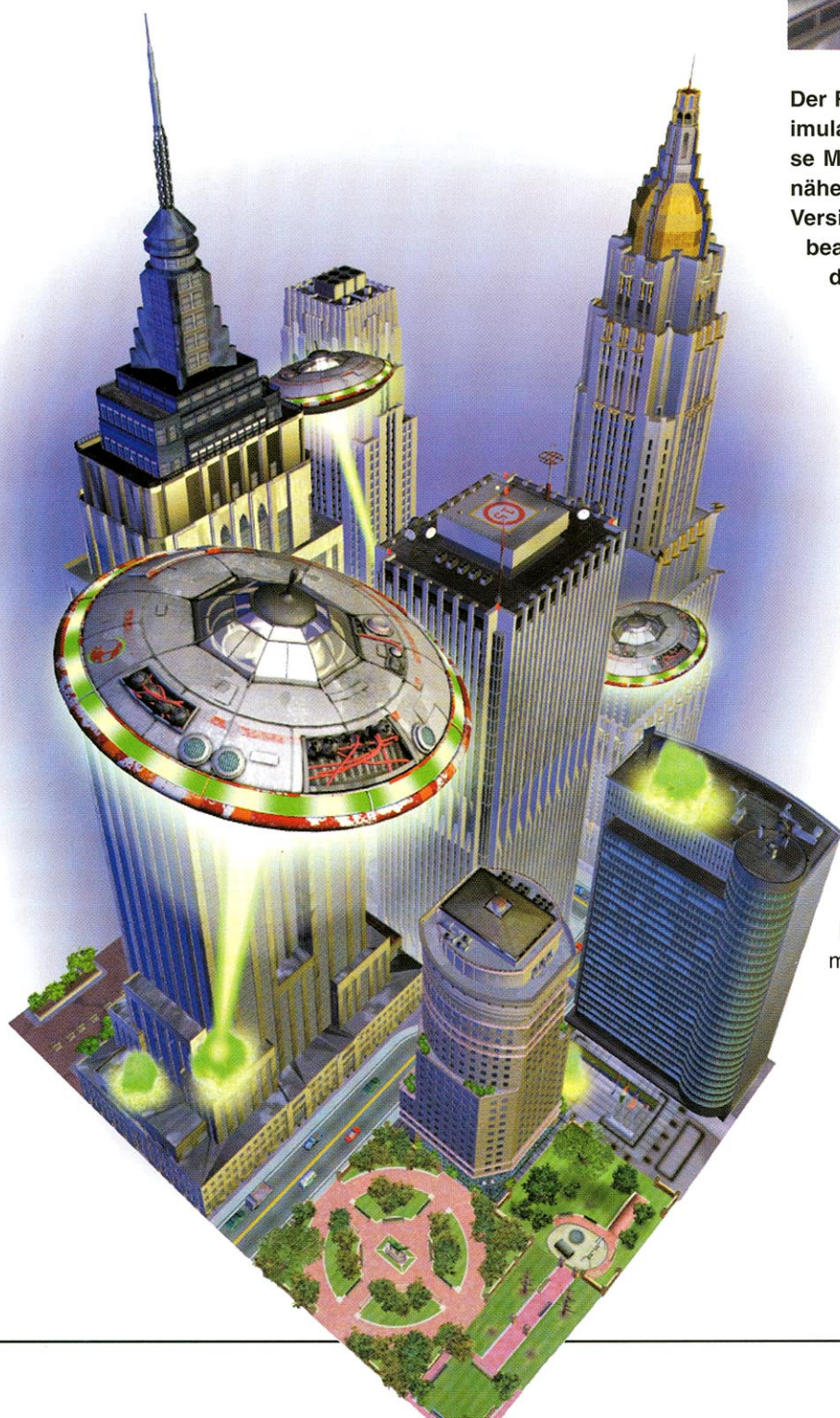


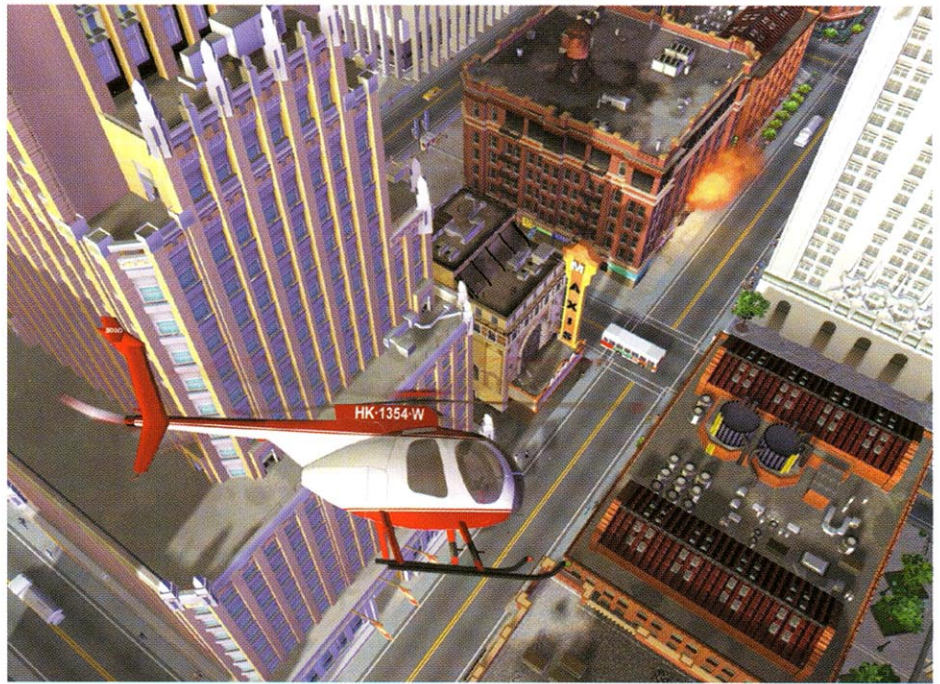
SIM CITY 3000



Der Release der ultimativen Aufbau-
simulation Sim City 3000 aus dem Hau-
se Maxis/Electronic Arts rückt immer
näher und auch wir durften eine Beta-
Version des Games spielen. Wirklich
beachtlich, was sich technisch seit
dem Vorgängerspiel getan hat,
auch wenn die geplante 3D En-
gine der Hersteller aufgrund
unübersichtlicher Optik wie-
der über den Haufen gewor-
fen wurde.

Du übernimmst wie immer den
Aufbau einer Stadt, was einge-
facher klingt, als es tatsächlich
ist. Eine ausgewogene Mi-
schung aus Wohngebieten und
Industrieviertel zu finden, Ar-
beitsplätze zu schaffen (Be-
schäftigungspolitik ist ja derzeit
ohnein großes Wahlkampfthe-
ma), für die Sicherheit der Bürger
zu sorgen und diese dann auch
noch in allen Punkten zufrieden
zu stellen, das ist eine Kunst, die
gelernt werden muß. Anfangs ist
die kleine Siedlung noch übersicht-
lich und wächst logischerweise per-
manent an, was für den Spieler ei-





nen andauernden Lerneffekt zur Folge hat und ihn nach und nach an die kommenden, größeren Herausforderungen heranführt. Und eben das macht den Reiz von Sim City 3000 aus, wobei zusätzliche Motivationselemente (Wahrzeichen wie Eiffelturm, Freiheitsstatue etc., jedoch ohne Bedeutung für das Spiel) eingebaut wurden.

Fünf verschiedene Zoom-Stufen machen es dem Spieler leicht, jedes Detail seiner Stadt immer voll im Blick und unter Kontrolle zu haben, was auch durch die totale Rendering aller rund 350 Gebäude erleichtert wird.

Als Verantwortlicher für die Stadt muß man sich jedoch nicht nur um den Ausbau des Straßennetzes und der Gewerbegebiete, sondern auch um detailreichere Dinge, wie den Schutz der Bevölkerung vor Naturkatastrophen und das Eindämmen von Sozialneid. Dieser ist nämlich einer der neuen Eigenschaften der Einwohner, was bedeutet, daß ein Arbeiterviertel neben einer Gegend von betuchteren Leuten zu massiven Problemen führt. Hier ist dann eine größere Polizeipräsenz vonnöten, um die "Revolution" zu verhindern.

Sim City 3000 wirkt farbenfroher, hochauflösender (1024x768 Pixel sind je nach Grafikkarte möglich!) und ganz einfach übersichtlicher als sein Vorgänger.

Soweit zu den ersten Eindrücken zum Game, dessen Volltest in der nächsten Ausgabe erscheinen wird.

Hersteller: Maxis/Electronic Arts
Erscheint: 4.2.1999 für PCCD-ROM





KINGS QUEST 8

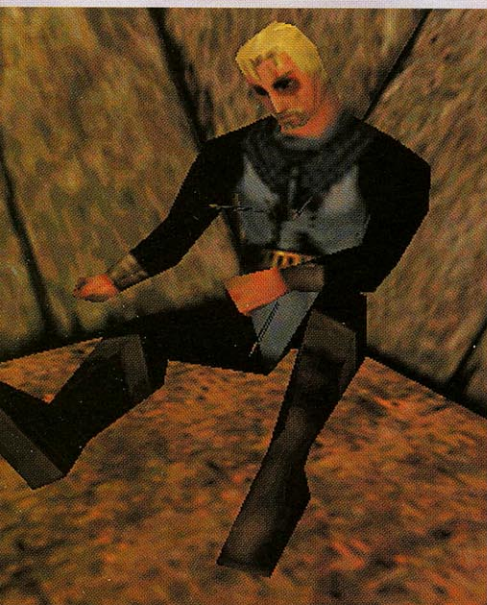
MASKE DER EWIGKEIT

Kaum zu glauben. Endlich ist der neue Teil der Kings Quest Saga auf meinem Schreibtisch gelandet. Daß heißt eigentlich ich hab den Kampf um das Recht dieses Spiel zu testen gewonnen.

Eigentlich hatte ich mir ein Adventure in der Art von Teil 7 erwartet, aber Sierra hat wieder einmal versucht was neues zu bringen und hat Teil 8 "Die Maske der Ewigkeit" in der 3. Dimension angesiedelt.

Irgendein Bösewicht hat die Maske vernichtet und ihre Teile in alle Winde verstreut. Du als geborener Held, bekommst im Intro einen Teil der Maske und wirst daher nicht, wie alle anderen Bewohner von Daventry zu Stein verwandelt. Also was macht ein Held in so einer Situation? Klar, er versucht sein Bestes um die Welt wieder zu ihrem alten Glanz zu verhelfen und Recht und Ordnung wieder herzustellen. Also versuchst Du mal die Gegend zu erkunden. In Daventry gibt es ein paar Rätsel zu lösen, welche nicht sehr schwer sind.





Du mußt halt wirklich versuchen alle Teile von Daventry zu besuchen und auch alles zu begutachten. Die Gegend ist düster Dunkel und von Monstern vollgestopft, welche aber recht einfach zu besiegen sind. Nachdem Du den "einarmigen" Zauberer gefunden hast (die Krähe zeigt Dir den Weg) kommst Du schließlich über ein Dimensionstor in das Totenreich. Hier bläst schon ein ganz anderer Wind. Lord Azrael, der Herrscher über das Totenreich ist bereits informiert und gibt Dir ein paar Tips, wie Du weiter kommst. Die Gegner sind schon ein bißchen wilder und relativ zahlreich. Auch hier gibt es sehr viele Schalter zu drücken Hebel umzulegen und Plattformen mit Steinen zu beschweren, ehe Du über die Brücke des Lebens diesen un-



gastlichen Ort verlassen kannst. Doch in der Sumpflandschaft, die sich in weiten Flächen und bis zu den Hüften reichenden Schlammflächen vor Dir erstreckt, ist es um keinen Deut besser. Einzig die Monster sind nicht ganz so böse wie im Totenland. Aber der Anblick des Helden wie er, bis zu den Hüften im Sumpft steckend, durch die Gegend wadet, führt zu einem leisen Unbehagen in meiner Magengegend (Hat keiner von Euch den weißen Hai gesehen, man weiß ja nie, wo dieses blubbernde Sumpfmonster auf einem wartet). Die Rätsel sind auch hier relativ einfach und nach relativ kurzer Zeit und um ein Maskenstück reicher wird man durch einen Strudel in das Reich der Gnome gesogen. Landschaftlich gesehen ist dieser Teil eine Wohltat, da man sehr genau die Gegner ausrechnen kann und auch der Level an sich

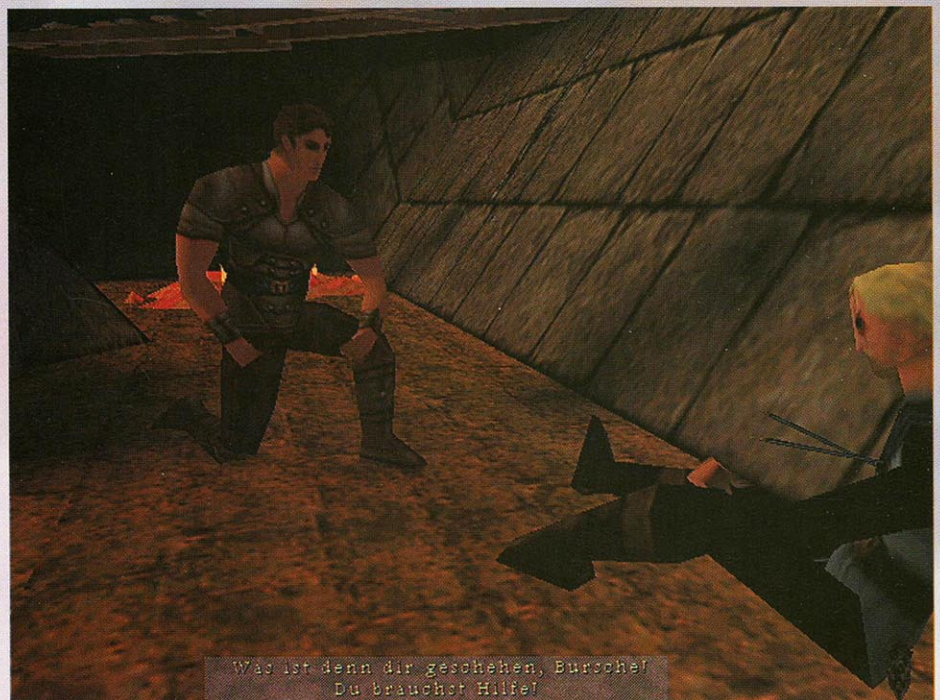


kleine Pixelberührung mit der Lava sofort zu einer wunderschönen "Der Held verbrennt wunderschön" Animation führt und in weiterer Folge das Laden des letzten Spielstandes beginnt. Gerade wenn DU von einem Stein zum anderen in der Lava hüpfen mußt ist die Grenze des Belastbaren bald

nicht so weitläufig ist wie die anderen. Allerdings ist in diesem Level schon ein bißchen Hirnschmalz gefragt, und vor allem viel Gefühl in der Steuerung Deines Helden. Hier kannst Du erstmals auch Dein erworbenes Gold gegen bessere Waffen, Zaubersprüche und Rüstungen ausgeben. Tja einen "normalen" Ausgang aus diesem Level gibt es nicht, aber mit Hilfe eines Gnomes, erscheint auf Deiner Karte ein neuer Teleportationspunkt, den Du wie gewohnt ansteuern kannst. Du kannst übrigens jederzeit mit Hilfe der Karte und den Teleportationspunkten bereits erkundete Levels wieder aufsuchen. Nun Ja nun geht die Reise weiter ins unfruchtbare Land. Ich würde es eher Vulkangegend nennen. Wo du nur hinsiehst nichts als Lava und ödes Gestein. Hier wird der Frustfaktor des Spielers erstmals gefordert. Da jede

erreicht. Das Sterben wäre ja nicht so schlimm, wenn da nicht der unerträglich lange Ladeprozess auf einem warten würde. Das ist eindeutig zu lange. Diese Wartezeit wird nur von der eintönigen Bildschirmmeldung der Sony Playstation übertroffennow loading..., welche sich bereits in den TV Apparat eingebrannt hat. Aber die Waffen die Du in diesem Level kaufen kannst sind nicht von schlechten Eltern. Monster sind fast gar nicht vorhanden. Ich würde diesem Level als Test für Hüpf und Springaktionen einordnen. Über einen Aufzug gelangst Du nun in einen der schönsten Levels. In die Eiswelt. Er ist für mich der Landschaftlich schönste. Sehr Stimmungsvoll und Realistisch. Um die Ordnung in diesem Level herzustellen mußt Du den Vogelkönig aus den Fängen der Eisorks befreien, damit der König wieder für Recht und Ordnung sorgen kann. Die Rätsel sind auch hier relativ einfach aber die Monster etwas deftiger. Solltest Du die Kampfstärke der Monster auf einfach gestellt haben sind sie aber sicherlich kein Problem. Nachdem Du die Hydra mit dem Flammenschwert besiegt hast, geht es weiter ins Paradies. Diese Level ist sehr klein schön und ohne Monster. Du mußt nur noch eine Pyramide einsetzen und darfst einen sehr kurzen Abspann beobachten.

Du findest Dich nun im ersten von drei Levels des Sonnenreiches wieder. Diesmal sind die Gegner schon um einiges stärker. Da is schon ein bisschen Taktik angesagt. Ein paar nette Rätsel und





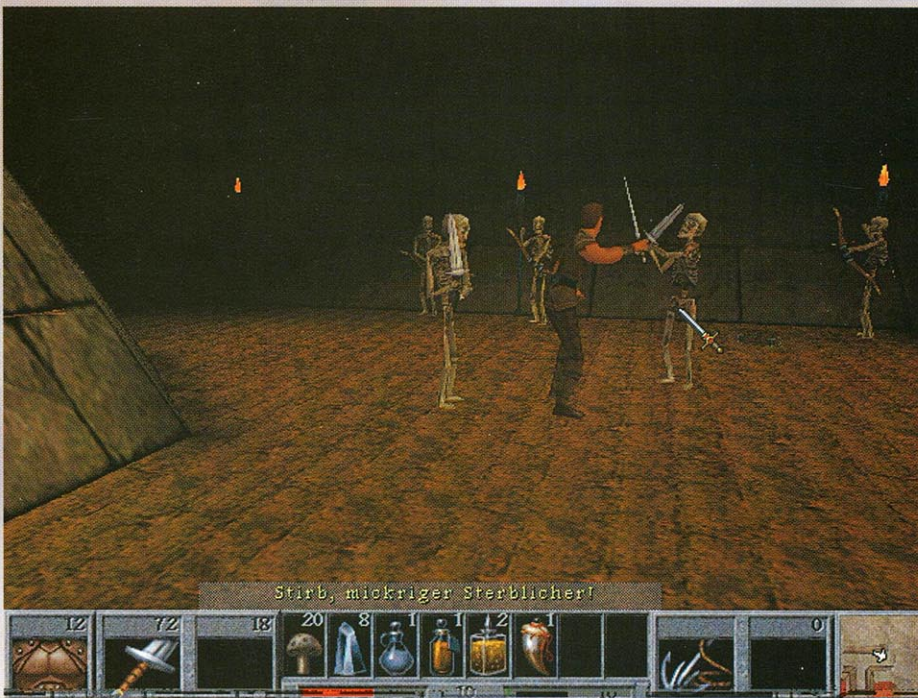
schon hast Du ein Wunderbares Schwert und eine strahlend schöne Rittersrüstung. Eines ist nun klar: So sieht ein wahrer Held aus. Nach einem recht kurzem Kampf mit dem bösen Erzmagier, den Du nicht töten kannst sondern nur in einen Strudel schubbsen kannst, kommt der lang erwartete Abspann. Doch leider ist der viel zu kurz, da hätte sich Sierra etwas längeres einfallen lassen können.

Dieses Game wollte etwas neues bringen ist aber im vergleich zu Tomb Raider 3 oder einem anderen Game dieser Art nicht bahnbrechend. Es ist sicherlich sehr gut gelungen, aber diese Game hinterläßt doch irgendwie das Gefühl, daß dies für eine Kingsquest Serie doch etwas zu wenig wahr. Nicht das es schlecht ist, ganz im Gegenteil dieses

Game ist sehr gut gelungen, die Rätsel sind doch alle logisch und lösbar, die Kämpfe sind nie unfair und doch denkt man sich nach dem Game, daß es ein quentchen mehr hätte sein können. Grafisch ist es sehr gut gelungen. Die unterstützung der 3dfx chips ist gut, ich vermisse aber, daß ein Game in der heutigen Zeit auch den Riva Chip, der bereits zum Standart avanciert ist, unterstützen sollte. Der Sound ist stimmungsvoll und paßt immer zum jeweiligen Level, highlight ist er aber keiner. Besonderheit in diesem Game ist, daß man auch bereits erforschte Leveln wieder besuchen kann. Es gibt auch einige Rätsel, die nicht gelöst werden müssen um das Game fertig spielen zu können. Mir ist ein kleiner Programmfehler aufgefallen. Im Totenlevel gibt es eine Stelle an der

Du einen gewissen Totenschädel aus 60 Stück aussuchen mußt. Ich hab die hinweise nicht gelesen und hab mal wild drauflosgeklickt. Und siehe da auf einmal hatte ich bis zu drei Totenköpfe im Inventar und konnte aber nur einen zurücklegen. Die anderen verschwanden ganz einfach. So ist es mir gelungen 30 Totenköpfe zum verschwinden zu bringen. Nachdem ich nun weiß wo der richtige Totenkopf liegt (Sie Heftmitte) hab ich versucht ihn zu nehmen. Aber leider war es auch nicht der richtige, weil ich durch das viele hin und herschupfen den Totenkopf auf einen andern platz gestellt habe, bzw sogar ganz verschwinden hab lassen. Aber an diesem Beispiel seht Ihr welche Freiräume dieses doch im Großen und Ganzen gut gelungene Programm bietet. Dieses Spiel ist vor allem für Anfänger und Fans von Kings Quest sehr zu empfehlen.

Heinz Strobel



KINGS QUEST 8

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		85 %
SPIELBARKEIT		95 %
MOTIVATION		97 %
STEUERUNG		94 %
HANDBUCH		94 %

GESAMTNOTE:

93 %

GEWALT IM SPIEL

10 %

HERSTELLER:

SIERRA

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

GENRE:

3D-ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

>P 166, >16MB RAM, 50MB

FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1 SPIELER, SOUND-

BLASTER KOMP., MAUS, 3DFX UNTERSTÜTZUNG

TEST PC: P233MMX, 64MB, HERCULES 128 3DFX

ULTRAPINBALL TURBO RACING V.S. CYBERPINBALL



Das Pinball nicht gleich Pinball ist, ist mir seit diesen zwei Test klar. Das warum, könnt Ihr hier in diesem Bericht lesen.



sich wie ein harter Brocken an.

Eine Woche später erhalte ich noch Ultra Pinball Turbo Racing. Und schon war der Vergleichstest perfekt. Diese Game

kommt mit sage und schreibe 140 MB auf der CD aus. Weiters hat man beim flippern des Balles das Gefühl, vor einem echten Tisch zu stehen. Die drei, mit einander verbundenen Tische (dies kennen wir schon von PsychoPinball, eine tolle Variante) weisen 3D-Grafik auf, die zusätzlich realistische Charaktere und tolle Animationen aufwarten. Der erste Tisch ist die Garage. Hier

kann man geschickt seinen Wagen aufrüsten. Man kann sich hier bis zu 8 verschiedene Leistungsverstärker erzielen! Anschließend geht es zur Qualifizierung. Hier kämpft man um den besten Startplatz. 10 Spezialereignisse und der Multiball sorgen für tolles Flipper. Danach geht es auf zum Rennen. Auch auf dem zweiten Tisch. Dazwischen kann man hier und da bei der Box vorbeischaun, der dritte Tisch. Auch hier ist wieder genaues Zielen gefragt, um das Auto wieder auf Vordermann zu bringen. Die Spielidee von UltraPinball ist nicht schlecht, doch gibt hier wieder zu wenig Action auf den Tischen, ein paar Rampen, Boni, Kombinationen oder ähnliches könnten diesen Pinball schon aufputzen.

Als erstes kommt da natürlich UltraPinball ins Ziel, da das Feeling bei Flippern doch das wichtigste ist. Doch an PsychoPinball oder AddictionPinball kommt es allemal nicht heran.

Michael Marold

Ich, als Flipper-Fanatiker, konnte es kaum erwarten, den Cyberpinball von ArenaGames zu testen. Doch als ich es zu ersten mal am Bildschirm hatte, war es leider eine bloße Enttäuschung. Dieser Flipper konnte vier verschiedene Tische aufweisen, die nicht nur in 2D sondern auch aus einer 3D Sicht zu spielen sind. Außerdem wollte man ein wenig Spielgeschehen auf die Tische bringen, und stattete diese mit 6-8 Schlägern aus, die mehr als nur zu viel sind. Weiters sind diese Tische meiner Meinung nach zu unübersichtlich und zu bunt, so daß ein klares erkennen des Tisches nicht möglich ist. Man muß also raten, wo der Ball hinfällt. Apropos Ball: Von einem realistischen Ball ganz zu Schweigen. Meist ruckelt er durch die

CYBERPINBALL

GRAFIK	67 %
SOUND/MUSIK	84 %
SPIELBARKEIT	54 %
MOTIVATION	53 %
STEUERUNG	72 %
HANDBUCH	84 %

GESAMTNOTE:

69 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

MIDAS

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

SIMULATIONS MIX

RICHTPREIS:

CA.ÖS 599,-

HARDWARE:

> PENTIUM 100, MIN. 16MB RAM, 35 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1-4 SPIELER, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

ULTRAPINBALLTURBORACING

GRAFIK	92 %
SOUND/MUSIK	97 %
SPIELBARKEIT	92 %
MOTIVATION	86 %
STEUERUNG	100 %
HANDBUCH	72 %

GESAMTNOTE:

80 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

SIERRA

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

FLIPPER

RICHTPREIS:

CA.ÖS 649,-

HARDWARE:

> PENTIUM 90, >16MB RAM, 50 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, 1-4 SPIELER, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS

MOTORACER II



Wer wollte nicht schon immer mal auf einem stromlinienförmigen Motorrad über Straßen rasen? Oder mit einer Motocrossmaschine durch Dreck, Schlamm und über Hügel fahren? Ich denke das wollte jeder schon einmal ausprobieren.

Mit Moto Racer 2 wird das jetzt auch möglich, denn dieses absolut coole Game wird jeden Motorrad-Freak und die die es noch werden wollen, faszinieren. Dem Spieler stehen 32 Strecken, darunter 16 Highspeedstrecken, zur Verfügung. Es können

aber auch eigene Strecken erstellt werden, die das Game noch interessanter machen. Für die Straßenmaschinen gelten logischerweise andere

Voraussetzungen, als für die Motocrossbikes. So kommt es, daß man die Strecken für Motocrossbikes aggressiver gestalten kann als für Straßenmaschinen. Doch selbst bei den MC-Bikes ist die gegebene Aggressivität für den Kurs begrenzt. Sogar die Themen (Amazonia, Brittany,.....) für editierte Strecken können vom Spieler gewählt werden. Es können dann auf der fertigen Strecke bis zu 23 computergesteuerte Gegner (auch auf den "normalen" Strecken) teilnehmen. MR2 ist zwar wie sein Vorgänger stark arcadeorientiert, werden hier je-

doch auch physikalische und dynamische Gesetze berücksichtigt, die die Leistung des Motorrades mit dem der Spieler gerade durch die Landschaft fährt, beeinflusst. In der Meisterschaft stehen dem Spieler 8 Strecken zur Auswahl. Hier kann man zwischen "Straßenrennen", "Motocrossrennen" und einem Kombinationskurs wählen. In der benutzerdefinierten Meisterschaft hat man die Möglichkeit, alle Streckenparameter selbst zu be-

stimmen. Was natürlich von großem Vorteil für den Spieler ist, denn so kann das Game für Anfänger leichter gemacht werden. Und für den Profi wird das Ganze noch interessanter, was gut ist, denn so sorgt das Game für mehr Dauerspielspaß und Motivation. Im Mehrspielermodus wurde viel Wert auf grafische Details gelegt, da selbst hier die Grafik, die ohnehin schon fast perfekt ist, noch gut ist. Im geteilten Bildschirm können an einem Rennen zwei bis vier Spieler teilnehmen. Sollte jemand den ganzen Bildschirm zum spielen wollen (verständlich), der muß eine TCP/IP-Verbindung herstellen. Leider war mir diese Möglichkeit nicht gegeben, so daß ich nichts über die Qualität dieser Verbindung berichten kann. Fest steht: Sollte die Verbindung während eines Rennens unterbrochen werden, weist MR2 automatisch einen anderen Rechner als Server zu. Natürlich von großem Vorteil, da man nicht gleich aufhören muß zu spielen. Grafik ist im Vergleich zum Vorgänger sehr verbessert worden. Auch der Sound der Maschinen wurde auf ein realistisches Maß gesetzt und die Musik paßt jetzt auch zur Atmosphäre. Im großen und ganzen ist MR2 eine gelungene Motorrad Simulation und Pflicht für jeden der auf Motorräder steht.

Markus Reiter



MOTORACER II

GRAFIK	96 %
SOUND/MUSIK	97 %
SPIELBARKEIT	100 %
MOTIVATION	100 %
STEUERUNG	94 %
HANDBUCH	93 %

GESAMTNOTE:

97 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

DELPHINE SOFTWARE INT.

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

GENRE:

MOTORRAD SIMULATION

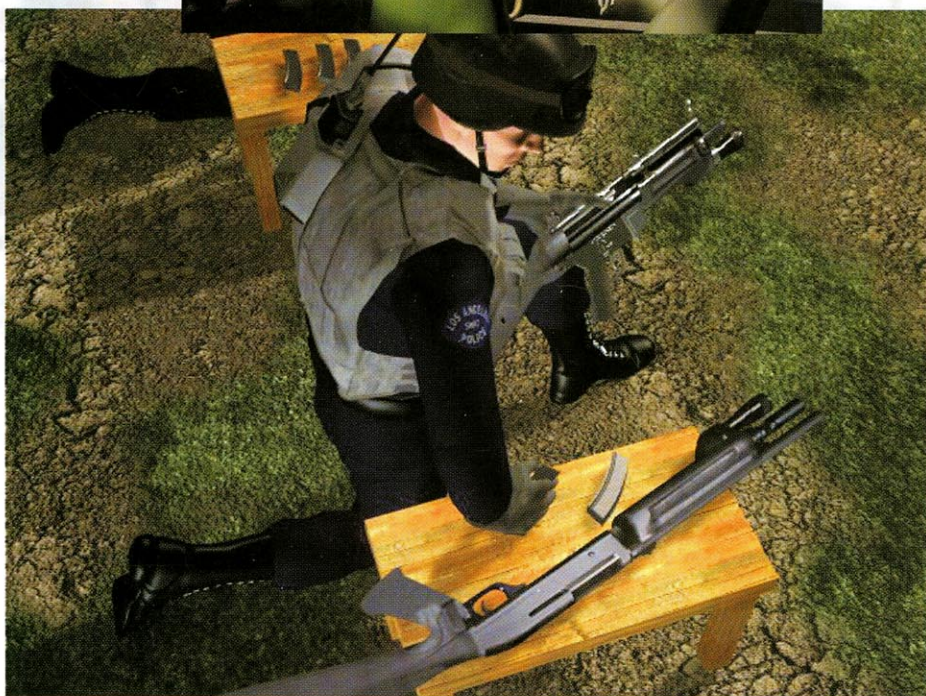
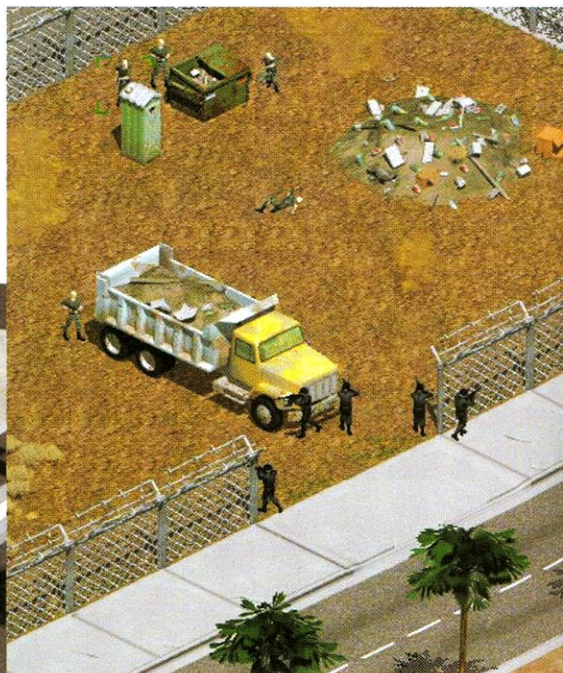
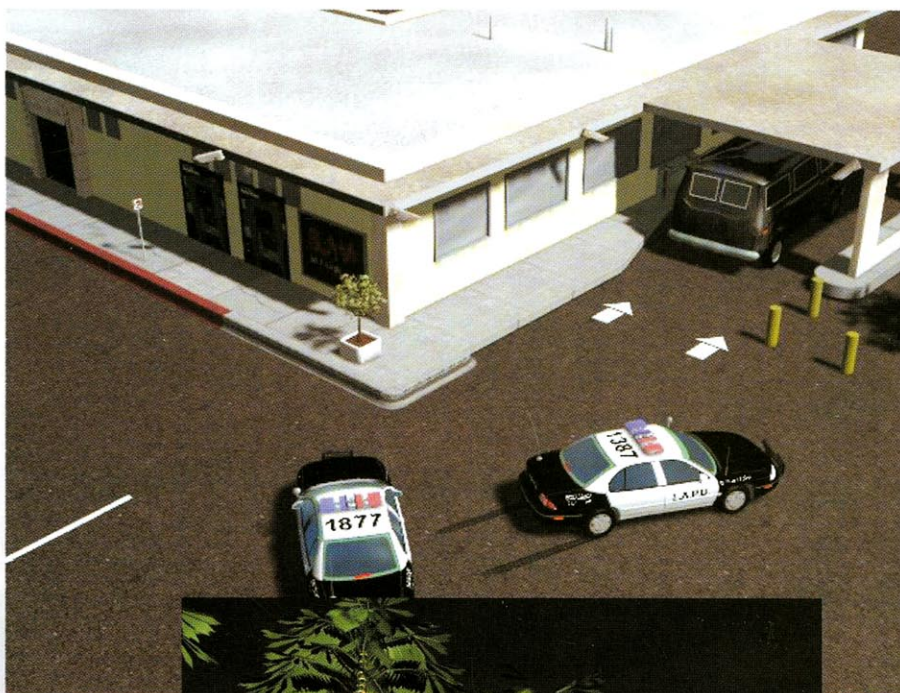
RICHTPREIS:

CA.ÖS 799,-

HARDWARE:

>P166, >16MB RAM, >5-200 MB FESTPL., 4XCD, SVGA, WIN95/98, SOUNDBL. KOMP., MAUS, 4MB 3D GRAFIKKARTE, 1-8 SPIELER (MODEM)

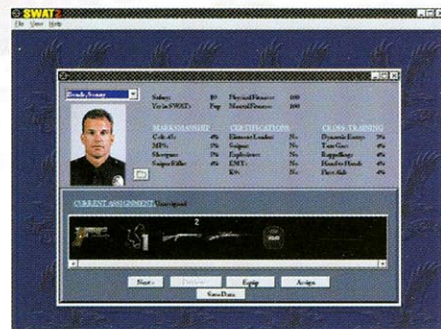
S.W.A.T. 2

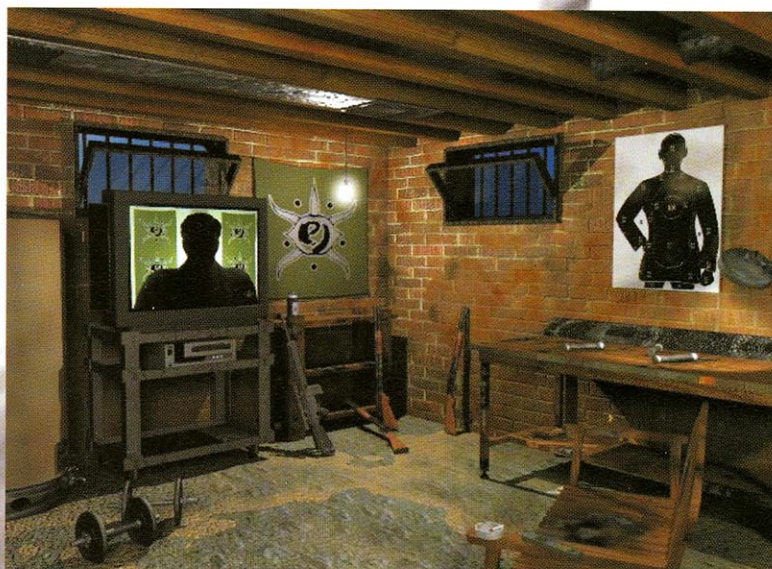


Sie haben mit Sicherheit keinen leichten Job, die Männer der amerikanischen **SWAT-Spezialeinheit**. Hauptsächlich im Kampf gegen Terroristen eingesetzt, riskieren sie täglich ihr Leben, um Geiseln zu befreien oder gefährliche Fanatiker zu eliminieren.

Dabei sind genauso zielsichere Schützen gefragt, wie auch kühle und berechnende Strategen. Vielleicht präsentiert uns Sierra nicht zuletzt deshalb den zweiten Teil der SWAT-Reihe in der Echtzeitstrategie Verpackung, um beiden Komponenten, Aktion, aber auch jeder Menge Strategie gerecht zu werden.

Die zweite große Änderung zum ersten Teil zeigt sich schon ganz zu Beginn des Spiels. Man kann wählen, ob man auf Seite der Spezialeinheit kämpfen oder als Mitglied der Terroristengruppe "The Five Eyes" Tod und Angst säen will. Die beiden völlig gegensätzlichen Parteien unterscheiden sich nicht nur optisch, sondern auch stark in der Wahl ihrer Mittel und Vorgehensweisen. Während das





SWAT Team sich an verschiedene Regeln und Protokolle zu halten hat, wie zum Beispiel das Warnen eines Verbrechens vor dem Schußwechsel, können die Terroristen relativ frei agieren, meist ohne Rücksicht auf zivile Verluste.

Bevor man sich auf gefährliches Territorium begibt, absolviert man erst einmal zwei Trainingsmissionen, danach wird es ernst. Vor dem Betreten des Missionsareals muß der fleißige Squadleader seine Truppe wählen und ausrüsten. Zu diesem Zweck kann er aus einem Pool von verschiedenen Untergebenen wählen, die alle unterschiedliche Fähigkeiten und Eigenschaften haben. So gibt es prädestinierte Scharfschützen, die über eine hohe Treffsicherheit verfügen, oder aber geschickte Nahkämpfer, die jeden noch so starken Gegner zu Boden

strecken können. Aber viele der Männer und Frauen verfügen auch über negative Aspekte, einige Terroristen verlieren beispielsweise in Krisensituationen schnell die Nerven und ergeben sich dann der SWAT.

Hat man sich entschieden, wer die Interessen seiner Partei vertreten wird, kann man die Auserwählten mit verschiedenen Waffen und Accessoires ausrüsten. Neben solch nützlichen Gerätschaften wie Kevlarwesten, Gasmasken und Erste-Hilfe Sets stehen auch jede Menge Vernichtungswaffen zur Verfügung, wobei diese ebenfalls von der jeweiligen Gruppe abhängen. Der Betrag der gekauften Waffen wird vom Ressourcenpool abgezogen, der nach erfolgreich absolvierten Missionen wieder steigt.

Habt ihr sämtliches Management abge-

schlossen, beginnt der eigentliche Auftrag, der vorher durch ein, qualitativ wenig berauschendes, Video erklärt wird. Die Bandbreite der Missionen ist groß. Während die Terroristen solche Aufträge wie Propaganda, Waffenbeschaffung, Überfall oder Geiselnahme zu erfüllen suchen, steht bei den SWAT-Mitgliedern das Verhindern eben dieser Taten auf dem Programm.

Das Spielareal selbst präsentiert sich aus einer isometrischen Vogelperspektive. Leider kann man das Spielfeld nicht drehen, obwohl das bei einigen

Situationen sicher hilfreich gewesen wäre. Man steuert die Einheiten per Maus, die Übersichtskarte kann herein- oder herausgezoomt werden. Je nach Zugehörigkeit besitzen die Einheiten unterschiedliche Interaktionsmöglichkeiten. Die Terroristen können Zivilisten als Geiseln nehmen, die SWAT kann diese Geiseln unter Umständen wieder befreien. Auch gibt es unterschiedliche Sprüche, um den Gegner oder Passanten einzuschüchtern. Die digitalen Polizisten müssen nicht unbedingt töten, ja, sie sollen sogar jedes Leben unbedingt schonen. Daher gibt es die Option "Festnehmen", mit der man die Gangster dingfest machen kann. Zusätzlich kann man Gegenstände aufheben und benutzen. Kommt es hart auf hart, ordert der SWAT Teamleiter einen Hubschrauber oder gar einen Panzer an, die Terroristen können auf ein Fluchtauto zurückgreifen.

Michael Marold



SWAT 2

GRAFIK		97 %
SOUND/MUSIK		93 %
SPIELBARKEIT		86 %
MOTIVATION		97 %
STEUERUNG		100 %
HANDBUCH		100 %

GESAMTNOTE:

96 %

GEWALT IM SPIEL

46 %

HERSTELLER:

SIERRA

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

GENRE:

03614-500-50

RICHTPREIS:

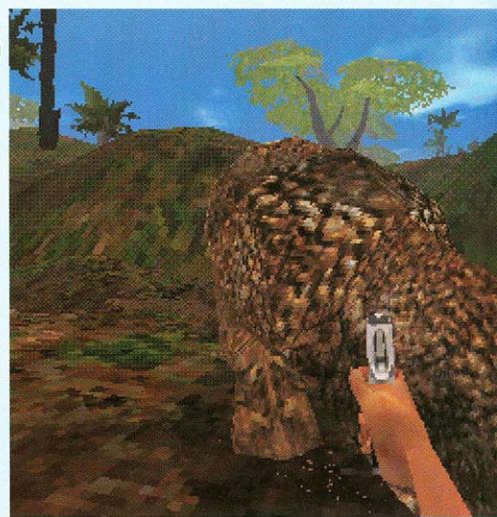
ECHTZEIT STRATEGIE

HARDWARE:

CA.ÖS 749,-

>PENTIUM 133, >16MB RAM, >40 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS,

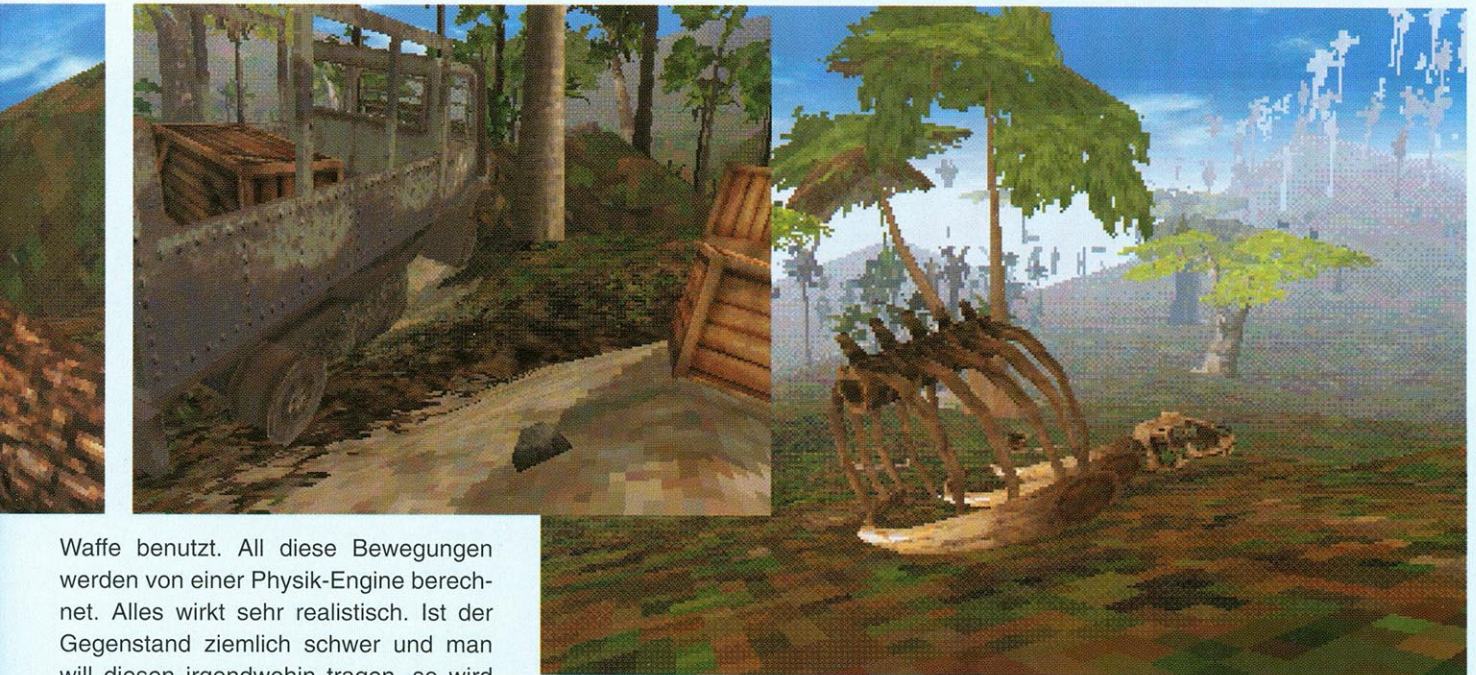
TRESSPASSER



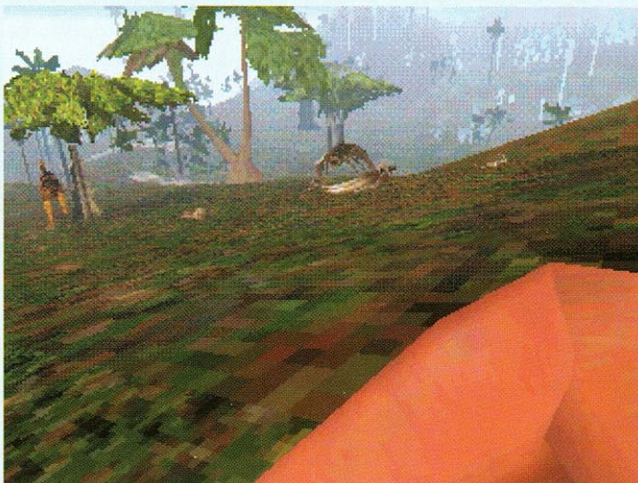
Unfaßbare Stille. Es sind nur die Vögel in den Bäumen zu hören. Doch sobald man in den Wald ein wenig weiter vordringt, hört man eigenartige Schreie. Schreie von Dinosauriern. Der alte Knacker hat es anscheinend wirklich geschafft.

Findet man nun den Pfad durch den Dschungel, so kommt man an den riesigen pflanzenfressenden Dinos vorbei. An denen kann man sich noch einfach vorbeischieben, doch dann ist es aus mit dem friedfertigen Leben in der Lost Worlds Simulation Tresspasser. Das erste Level beansprucht eher die Geduldsnerven als den Adrenalinspiegel. In diesem Level geht es um Geschicklichkeit. Man soll sich mit den Dingen des täglichen Lebens in den verlorenen Welten machen. Wie z.B. das Nehmen und Wegwerfen von Gegenständen. Das klingt jetzt ein wenig einfach, doch lassen die Programmierer dieses Games viel Spielraum. Mit der Linken Maustaste wird die Hand "aktiviert", mit der man dann allerhand machen kann. Man kann Sachen in die Hand nehmen, die man dann z.B. als





Waffe benutzt. All diese Bewegungen werden von einer Physik-Engine berechnet. Alles wirkt sehr realistisch. Ist der Gegenstand ziemlich schwer und man will diesen irgendwohin tragen, so wird er bestimmt irgendwann hinunterfallen. Vorsichtig muß man auch mit zerbrechlichen Gegenständen aufpassen. Und alles was lang und spitz ist, kann schon als Waffe benutzt werden. Nun welche Waffen und Dinos gibt es in diesem



Game. In den verlorenen Welten warten die Parasauolopus, eher eine sanftmütige Spezies, Albertosaurus, ein Familienmitglied der Dinos, das man eher meiden sollte, Velociraptor, ein starker Dino warten auf Euch. Von der größeren Sorte

sind da der Tyrannosaurus Rex, der Stegosaurus und der Triceratops anzubieten. Doch ganz wehrlos wollen wir Euch nicht in das Abenteuer schicken. Von der 357Magnum bis hin zum Barrett 50mm werden Euch sieben verschiedene Waffen während der gefährlichen Abenteuer ein wenig Schutz bieten. Doch herumballern ist nicht immer alles. An Di-

nos vorbeischießen, auf schmalen Stegen balancieren, auf Lkws die drauf und dran sind in den Abgrund zu stürzen Waffen zu finden, all das bietet Euch Tresspasser. Der Sound der hier abgeht wird in Filmqualität geboten. Geboten wird auch tolle Graphik, doch wird einem ein schneller Rechner abverlangt. Man kann es auf einem Pentium 166 ruckelfrei spielen, doch geht das Spiel ziemlich langsam. Eine feinere Sache wird das dann schon bei einem Doppelpenti oder einem 266PII. Da geht dann einfach die Post ab, und ein jeder Jurassik-Park Fanatiker kann sich hier sein eigenes Drehbuch schreiben. Mit diesem Game ist wirklich hautnahe Aktion gelungen, in der nicht nur Gewalt das Sagen hat.

Michael Marold



TRESSPASSER

GRAFIK		99 %
SOUND/MUSIK		100 %
SPIELBARKEIT		87 %
MOTIVATION		100 %
STEUERUNG		100 %
HANDBUCH		100 %

GESAMTNOTE:

98 %

GEWALT IM SPIEL



70 %

HERSTELLER:

DREAMWORKS

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA
02236-864-075

GENRE:

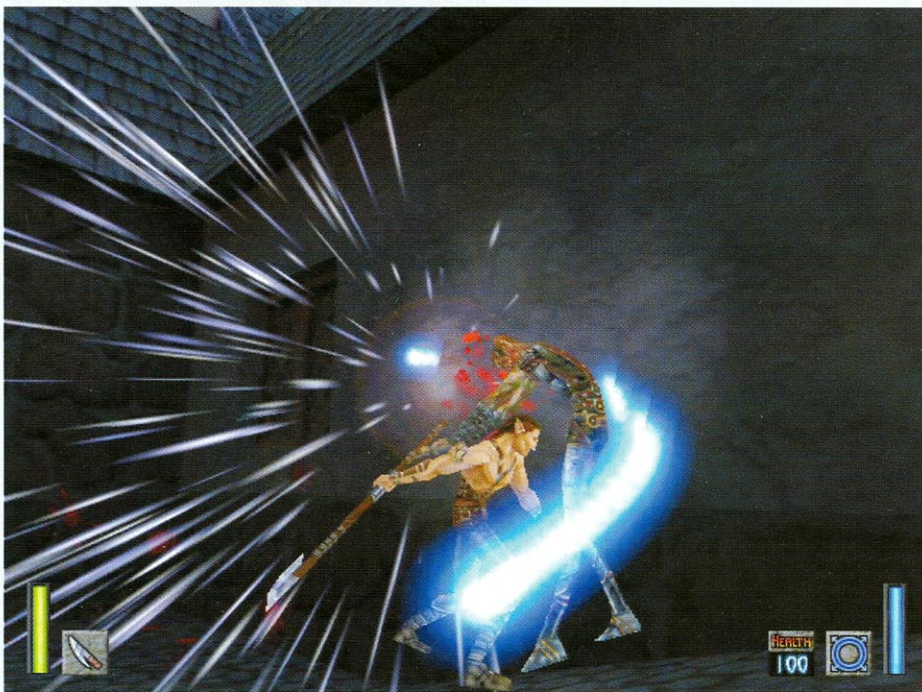
ACTION ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 799,-

HARDWARE:

>PENTIUM 166 (BESSER PII266), >32MB RAM, >120 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, ALLE GÄNGIGEN 3D KARTEN



HERETIC 2



Ach ja, was waren das noch für Zeiten, als wir uns in Heretic (1) aus der First-Person-Perspektive die Zaubersprüche um die Ohren geblasen haben, mit mörderisch großen Metallkugeln im Deathmatch aufeinander losgegangen sind und fliegender Weise aus allen Rohren geballert haben!

Tja, diese Zeit ist vorbei, denn mit Heretic 2 ist die Tomb Raider Perspektive ins magische Land gezogen und (mit Sicherheit auch aus Angst vor Indizierung, aber auch aufgrund der enormen Möglichkeiten, die der Held hat) die Ego-Sicht völlig eingespart worden. Das war auf den ersten Blick alles ein wenig frustrierend, so sehr haben wir uns darauf gefreut, in noch besserer Grafik wieder mal so richtige Shooter-Sessions veranstalten zu können. Na ja, mal sehen, was das veränderte Game so alles kann, inwieweit die Sprüche verändert wurden und wie spektakulär man an der Grafik-Engine gebastelt hat.

Ein erster Blick nach gelungener Installation und den ersten Schritten des Helden Corvus läßt uns schon den Mund vor Staunen offenstehen, denn wie sich der Polygonretter bewegt, wie die grafische Darstellung der Umgebung ausgefallen ist, das ist schon allererste Sahne. Wow, das Ding ist wirklich schön und detailreich!

Wir sehen die Spielfigur aus der "dritten Perspektive", also von hinten, wobei die Kamera manuell immer so nachjustierbar ist, daß sie den besten Blickwinkel bietet.

Besonders auffällig bei Heretic 2 sind das unglaublich umfangreiche Waffenarsenal, die monströsen Zaubersprüche, die jedem Monster das Fürchten lehren und weiters die sehr zahlreiche Gegner-



schaft, die aus Echten, Monstern, Ratten, Flugsauriern oder auch menschlich anmutenden Widersachern bestehen und allesamt nicht gerade zimperlich mit Corvus umgehen. Zwei verschiedene Sorten Mana sorgen jedoch dafür, daß das Zauberrepertoire des Helden wächst und so manchen megamäßigen Spruch ermöglicht. Und die kennen wir teilweise noch aus dem so erfolgreichen ersten Teil. Da gibt es immer noch die abschußbereiten Eier, die jeden noch so großen Gegner in ein herrlich gackern-des uns dementsprechend wehrloses Huhn verwandelt, das allerdings aufgrund seiner Größe an Stellen gelangt, die ein "normal" großer Kämpfer nie erreichen würde. Dann haben wir da noch den "Iron Doom", das sind die gigantischen und beinahe immer tödlichen Metallkugeln oder auch die Firewall, die die Widersacher scharenweise in Grillhendlin (manchmal sogar im wahrsten Sinne

des Wortes) verwandelt. Interessantes Detail am Rande: alle Waffen, die Corvus im Laufe seines Abenteuers durch 15 riesige und herrlich designte Levels aufammelt, trägt er sichtbar am Körper. Er hängt sich den Boden sofort um oder trägt die Schriftrollen und Stäbe an seinem Gürtel.

In den einzelnen Welten stößt der Spieler immer wieder auf Schreine, die unterschiedliche Wirkung auf den Helden und dessen Fähigkeiten und Ausrüstung haben. Der Inhalt des einen Schreins stärkt beispielsweise die Schlagkraft der Waffen, der andere heilt ganz einfach nur die Wunden des Helden, wobei der dritte vielleicht den Manavorrat und somit die Basis für die Zaubersprüche anhebt oder auch die Abwehrkraft von Corvus positiv beeinflusst. Es ist also unbedingt erforderlich, diese Schreine zu finden und so seine Fähigkeiten ebenso auszubauen,



wie die Durchschlagskraft zu erhöhen. Auch im Deathmatch-Modus macht das Game irren Spaß und auch wenn die Mitarbeiter der GAMEexpress-Redaktion fanatische Anhänger der good old Ego-Perspektive sind, mehr Übersicht hat man nun mal mir der 3rd Person Sicht und auch so kommt gewaltiger Spielspaß auch im mörderischen Kampf Redakteur gegen Redakteur auf!

Der gelungene und stimmungsvolle Sound, der sich den jeweiligen Situationen hervorragend anpaßt rundet diesen actionreichen und gelungenen Fantasy-Shooter perfekt ab.

Auch wir waren, nach anfänglicher Enttäuschung über die fehlende Ego-Perspektive von Heretic 2 begeistert und sehen das Game als gelungene Alternative zu Lara Crofts amazonenhaftes Abenteuer an. Grafisch jedenfalls steht Activations Shooter dem Eidos Produkt um nichts nach.

Thomas Gehringer



HERETIC 2

GRAFIK		91 %
SOUND/MUSIK		88 %
SPIELBARKEIT		86 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		86 %
HANDBUCH		80 %

GESAMTNOTE:

90 %

GEWALT IM SPIEL

87 %

HERSTELLER:

ACTIVISION

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50

GENRE:

FANTASY SHOOTER

RICHTPREIS:

CA.ÖS 799,-

HARDWARE:

> PENTIUM 166 , > 32MB RAM, > 120 MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP. , MAUS,
ALLE GÄNGIGEN 3D KARTEN, 1-16SP (NETZ, INTERNET)

WARGASM



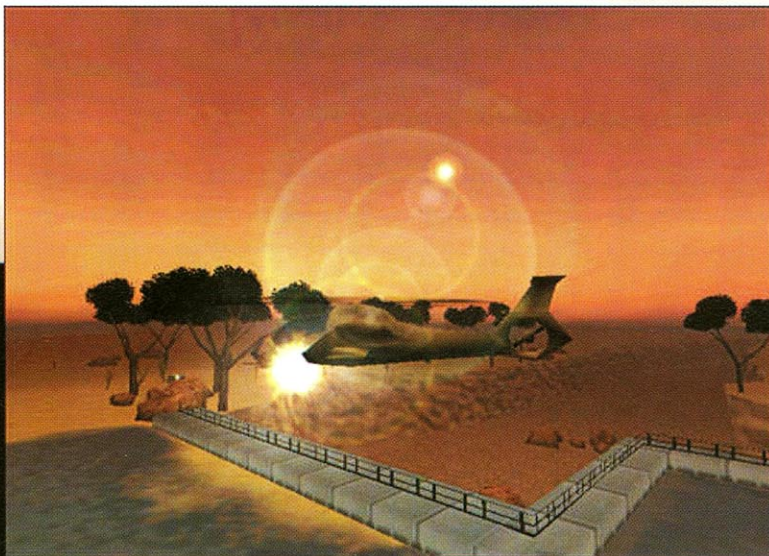
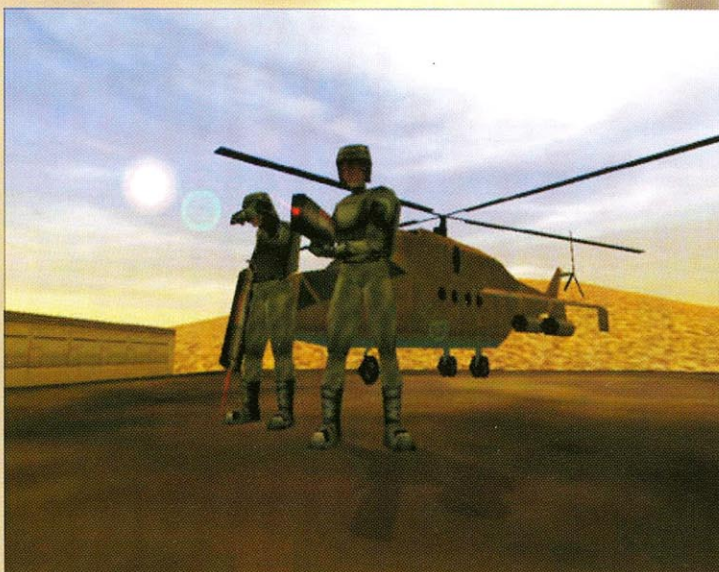
Eigentlich habe ich mit Kriegsspielen nicht sehr viel am Hut, aber Wargasm konnte mich eines besseren belehren! Wie?? Lest einfach weiter...

Wie in jedem Krieg, gibt es auch hier einen Grund dafür, nur ist es diesmal keine 08/15 Handlung, sondern einmal was neues: Man befindet sich im Jahre 2025 und alle Regierungen der Welt haben beschlossen, ihre Waffen abzurüsten und statt dessen ihre Armeen zu digitalisieren und in einen Großcomputer einzutragen.

Also wird dann der Krieg nur noch virtuell stattfinden. Leider gibt es in der Zukunft immer noch gemeine Computerhacker, die sich des WWW (World Wide War Web) bemächtigen und nun alles außer Kontrolle bringen... Deswegen wird man nun als Spieler auf das Vir-

sich eine beliebige Mission aussuchen, da das Spiel nicht linear aufgebaut ist. Dann plant man den Kampf auf einer taktischen Karte und stellt seine Streitkräfte (von denen man leider nur sehr wenige hat) zusammen. Ein weiterer Mausklick und schon befindet man sich Kampf und das ist wohl die Innovation des Jahres: Man kann zwischen vier Optionen wählen: Kampf über die Karte steuern, als Panzerfahrer teilnehmen, die Gegner als Helicopterpilot unter Beschuß nehmen, oder als Elitesoldat leise und unauffällig in das gegnerische Lager schleichen und einige Bomben deponieren...

Und das Beste daran: Alle Arten lassen sich hervorragend steuern. Am allerbesten gefiel mir der Panzer: Man kann sich die Sicht aussuchen (8 verschiedene Möglichkeiten), seine Waffen individuell auf den Gegner abstimmen, etc., der Elitesoldat ist etwas "schwammiger" zu steuern, aber immerhin noch gelungen. Es macht wirklich Spaß, bei Nacht mit dem Soldaten unbemerkt ins Lager zu schleichen und mit dem Scharfschützen Gewehr die Geg-



ner auszuschalten (Man sieht sogar, wie das Blut spritzt, so detailliert ist die Grafik).

Der Hubschrauber ist auch noch gelungen, die Steuerung kann aber mit einer richtigen "Heli" - Simulation nicht ganz mithalten, dafür braucht man nur einige Tasten um ihn zu fliegen. Die Spielgrafik ist einfach toll anzusehen und sehr realistisch. (Mit echten Höhen und Tiefen, Bäume, Kakteen, Felsen, usw...) Ebenfalls Spitzenklasse ist der Sound, denn das ganze Gefecht über, dröhnen zu Tonnenschweren Kampfpanzern Sinfonien Beethovens. (Muß man selbst gehört haben, um zu verstehen wie gut das paßt!!). Die einzige Kritik, die ich zu üben habe, ist der enorm hohe Schwierigkeitsgrad, der sich nicht verstellen läßt und somit ist Wargasm nur Fortgeschrittenen und Profis zu empfehlen. Wargasm ist meiner Meinung nach DIE Kriegssimulation, auf die alle gewartet haben und bedenkenlos zu empfehlen.

Ingo Suppan

WARGASM

GRAFIK	98 %
SOUND/MUSIK	99 %
SPIELBARKEIT	98 %
MOTIVATION	89 %
STEUERUNG	96 %
HANDBUCH	80 %

GESAMTNOTE:

93 %

GEWALT IM SPIEL

100 %

HERSTELLER:

INFOGRADES

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

STRATEGIE-KRIEG-ACTION

RICHTPREIS:

CA. ÖS 599,-

HARDWARE:

>P 166, >.32MB RAM, 300 MB

FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95/98, MODEM(NETZ)

SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, ALLE 3D KARTEN

TEST PC: P200MMX, 32MB, 20CD, VOD002/3DFX

VIPER RACING

Die Dogde Viper, der Traum vieler Autofahrer, ein Bolide mit mächtigem Hubraum und einiges an Pferdestärken unter der Haube, bekommt jetzt ein eigenes PC-Game. Bezeichnender Titel: Viper Racing!

Die Entwickler aus dem Hause MGI/Sierra Sports haben also dem klassischen, jedoch seit vielen, vielen Jahren auch einzigen amerikanischen Sportwagen gehuldigt und lassen ihn gegen unzählige Gegner antreten. Acht Kurse, die durchaus Spaß machen, jedoch leider grafisch an Tracks á la NFS 3 bei weitem nicht herankommen bietet Viper Racing und dem Spieler steht frei, ob er gegen andere Fahrzeuge, die Uhr oder im Ghost-Mode

antreten will. Zu Anfang gibt es "nur" die Viper in der gedrosselten Version, doch wenn man sich in den verschiedenen Ligen langsam nach oben arbeitet, so beommt man

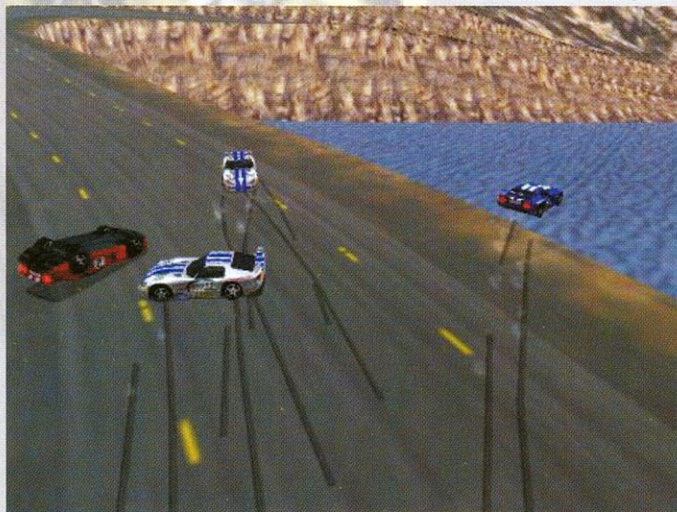
durchaus genügend Geld, um sich die eine oder andere "Aufmotzung" zu leisten. So wird man entweder schneller, bekommt bessere Beschleunigung oder aber mehr Bodenhaftung.

Alles in allem macht Viper Racing recht viel Spaß, was unter anderem am Realitätsgrad liegt, denn jede Veränderung am Fahrzeug ist auf der Straße beim

Stoßstangenduell tatsächlich zu spüren.

Die Steuerung des mächtigen Ami-Flitzers ist einfach zu erlernen, reagiert exakt und kommt ganz ohne Ecken und Kanten in der Lenkung aus.

Stellt man in den Optionen die Schäden an, so kann nach Crashes die Beschädi-



gungen am Auto sowohl gesehen als auch "gefühl" werden, da diese sich eklatant auf das Fahrverhalten auswirken.

In all diesen Punkten weiß Viper Racing zu überzeugen, doch wenn man sich die grafische Aufmachung, die nicht vorhandene Musik und den nicht gerade authentisch klingenden Motorensound vor Augen führt, so muß das Game in Summe eigentlich als nicht mehr ganz zeitgemäß und ein wenig hausbacken bezeichnet werden. Schade, denn die Mischung aus Arcade-Racer und Rennsimulation hätte das Potential zu wesentlich mehr gehabt, doch die gemachten Fehler lassen mehr als leicht überdurchschnittliche Wertungen nicht wirklich zu. Na ja, wer weiß, vielleicht können wir ja bald Viper Racing 2 mit schönerer Grafik, mehr Kursen und Autos und vor allem mit dem tiefen Brummen des 10 Zylinders bewundern.

Thomas Gehringer

VIPER RACING

GRAFIK		65 %
SOUND/MUSIK		40 %
SPIELBARKEIT		80 %
MOTIVATION		76 %
STEUERUNG		86 %
HANDBUCH		60 %

GESAMTNOTE:

68%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

SIERRA SPORTS

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

ARCADE RACER

RICHTPREIS:

CA.ÖS 799,-

HARDWARE:

> P133, > 32MB RAM, > 55 MB

FESTPL., 4XCD, SVGA, WIN95/98, SOUNDBL. KOMP., MAUS, LENKRÄDER, PEDALE, DIRECT 3D

TESTRECHNER: PII233, 196MB, 32CD, VIPER V550



In der Zukunft wird König Fußball wohl kaum mehr der beliebteste Sport und Zeitvertreib der Menschen sein - Running Man & Co zeigen den Trend. Neben solch martialischen Wettkämpfen sind auch rasante Wettrennen mit Sicherheit sehr begehrt. Deathkartz wäre demnach geradezu prädestiniert für diese Zeit. Scharfe Autos, gefährliche Rennen und brutale Waffen dürften auch den gelangweilten Bürger auf Touren bringen.

Ob Deathkartz auch den gelangweilten Gamer auf Touren bringt, war die Hauptfrage dieses Tests, und wer die Wertung sieht, kennt bereits die Antwort. Denn obwohl in letzter Zeit sicherlich nicht gerade eine Knappheit an Fun-Racern herrschte, hat Deathkartz es ohne Probleme geschafft sich im oberen Drittel festzusetzen. Dafür gibt es viele Gründe, von denen die wirklich gute Grafik nur einer ist. Aber fangen wir doch ganz vorne an. In naher Zukunft versuchen verschiedene Rennställe, möglichst viele Wettbewerbe zu gewinnen, was neben Prestige auch

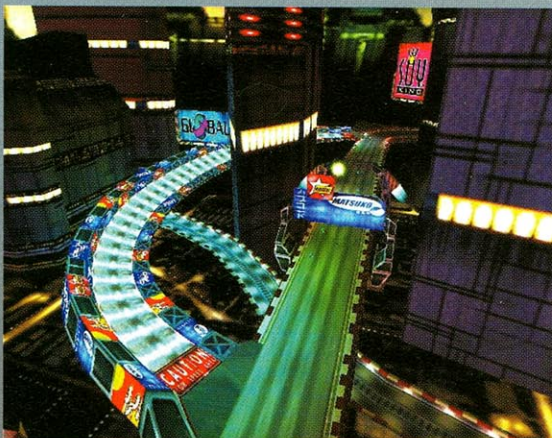
jede Menge Geld einbringt. Die futuristischen Gefährte haben nicht nur gewaltig in der Geschwindigkeit zugelegt, sondern sich auch ein mächtiges Waffenarsenal angeeignet, um die Gegner - bis zu 19 in jedem Rennen - auszuschalten.

Bevor es auf die Piste geht, steht erst die Wahl des geeigneten Unternehmens an. Diese unterscheiden sich nicht nur im Namen, auch ihre Vehikel haben vollkommen unterschiedliche Eigenschaften. Diese sind Steuerung, Rüstung, Feuerkraft, Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung. Je nachdem, wie sich diese Features ergänzen, steigt der Schwierigkeitsgrad des Autos. Anfänger sollten also vorerst den Wagen mit der höchsten Beschleunigung und Geschwindigkeit meiden. Hat man einige Rennen gewonnen, können die Autos mit einer neuen Schutzschicht, zum Beispiel Iridium, überzogen werden, was einen starken Anwachsen aller Eigenschaften zur Folge hat.

Neben diesen, von Haus aus mitgegebenen Waffen, befinden sich auf der Rennstrecke noch jede Menge Extras. Wer diese Goodies geschickt einsammelt, wird im Rennen um die ersten Plätze immer die Nase vorne haben. Denn es gibt nicht nur schwere Raketen, die die meisten Gegner schon mit einem Schuß ins Jenseits (oder besser von der Rennstrecke) befördern. Als viel wichtiger erwiesen sich die defensiven Waffen. Durch Schutzschilde wird jeder Remppler der Feinde ihr eigenes Verhängnis, und ein Reparaturset legt alle Schäden an der eigenen Karosserie ad acta. Der unsichtbare Vorhang macht einen sogar absolut unverwundbar, was

vor allem auf den vorderen Plätzen eminent wichtig ist. Aber auch die Lenkrakete oder die Minen sind nicht zu unterschätzen, wenn es darum geht, lästige Vorder- oder Hintermänner loszuwerden. Die schlimmsten Gefahren aber gehen nicht von den Gegnern aus, die Rennstrecken selbst sind die größte Herausforderung. Während die ersten Strecken noch recht eben und leicht einzusehen sind, wird es später geradezu wahnsinnig schwer. Da gibt es schon mal 90 Grad Kurven, und plötzlich klafft ein Loch direkt vor dem Fahrzeug. Auch wagemutige Sprünge, die nicht selten im Abseits landen, stehen auf der Tagesordnung. Daher ist es sehr wichtig die Steuerung des Gefährts perfekt zu beherrschen. Schön ist, daß man kein Joypad benötigt, auch mit dem Keyboard läßt es sich angenehm und vergnüglich fahren - kein Wunder bei nur sechs notwendigen Tasten.

Michael Marold



DEATHKARZ

GRAFIK		74 %
SOUND/MUSIK		75 %
SPIELBARKEIT		67 %
MOTIVATION		74 %
STEUERUNG		82 %
HANDBUCH		100 %

GESAMTNOTE:

79%

GEWALT IM SPIEL

11 %

HERSTELLER:

SILVER STYLE

TESTMUSTER:

SELLING POINTS

GENRE:	STRATEGIE-KRIEG-ACTION
RICHTPREIS:	CA.ÖS 699,-
HARDWARE:	> P 166, > 32MB RAM, 300 MB
FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95/98, MODEM (NETZ)	
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, ALLE 3D KARTEN	
TEST PC: P200MMX, 32MB, 20CD, VOD002/3DFX	

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

"Realismus vs. Spielspaß", so könnte der Untertitel dieses Spiels lauten. Die Verpackung verspricht eine Detailfülle im Überfluß, eine riesige Gegnermenge und spitzen Gameplay.

Ziemlich eingebildet, die von Microsoft, dachte ich mir und deshalb installierte ich rasch das Spiel, um zu sehen, ob es hält, was es verspricht. Kurze Zeit später befand ich mich dann im Hauptmenü wieder und ich probierte gleich einen Trainingsflug aus. Voll Optimismus startete ich den Motor meiner Maschine, gab Gas und hob ab..., nur um nach ein paar Metern wieder auf den Boden zu krachen. Also nahm ich das Handbuch zu Hilfe und begriff schnell, das dieser Simulator sich von anderen gewaltig unterscheidet: 200 (!) Seiten wollen zuerst gelesen werden, bevor

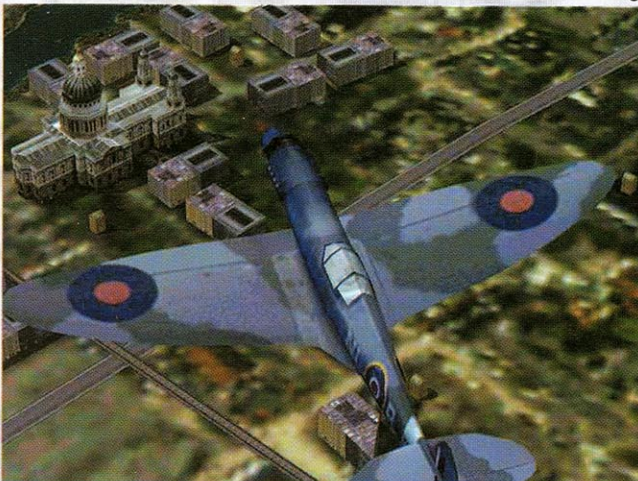
man sich wieder ins Cockpit begibt. Schnell überflog ich die Anleitung und kam zum Schluß, das es sehr gut gestaltet ist. Neben zahlreichen Einführungen, Steuerungserklärungen, Anzahl der Feinde, Stärke des eigenen Fliegerverbandes, etc. findet man auch immer wieder Anekdoten, die sich im Laufe des Krieges angesammelt haben und nun im Handbuch Platz fanden. Weiters gibt es eine Erklärung über viele Flugmanöver, die man aber getrost überspringen kann. Weiters ist jedes der neun Flugzeuge, die man fliegen kann, genauestens in Tabellen beschrieben. Die Anzahl der gegnerischen Flugzeugtypen beträgt stolze 18 Stück. Nun aber zurück zum Spiel: Nachdem ich jetzt schon einen gewissen Überblick bekommen

hatte, wagte ich mich in den Kampagnenmodus. Hier kann ich mich entscheiden, ob ich als Brite, Amerikaner, oder Deutscher am Luftkampf über England oder ganz Europa teilnehmen möchte. Nachdem ich mich entschieden habe, beginnt die erste Mission: Ich und meine Kameraden müssen den Himmel

über London gegen feindliche Bomber beschützen. Als sie in Sichtweite kommen, bekommt mein Computer leichte Probleme alles ruckelfrei darzustellen, denn ca. zehn Flugzeuge und dreidimensionale Bodeneinheiten, sowie Häuser, verlangen nach einer gut ausgestatteten Hardware. Ich stellte aber einfach nur die Details ab und schon lief das Spiel merkbar flüssiger. Nach etwa einer halben Stunde kam dann beim mir aber Frustration auf, denn noch immer konnte ich keine Mission zu Ende spielen, so schwer ist das Spiel und so komplex die Steuerung. Da habe ich mich abermals gefragt: Ist Realität wichtiger als Spielspaß?? Das muß wohl jeder für sich beantworten, denn ich kann nach über einer Woche Test immer noch nicht alle Steuerbefehle, bzw. alle Manöver, Tricks, etc. .

Was bleibt, ist ein Spiel, das vor Realität strotzt, eine Unmenge an Einstellungsmöglichkeiten bietet und eine umwerfende Grafik hat, doch leider auf Kosten des Spielspaßes...

Ingo Suppan



COMBAT FLIGHT SIMULATOR

GRAFIK	94 %
SOUND/MUSIK	66 %
SPIELBARKEIT	73 %
MOTIVATION	49 %
STEUERUNG	65 %
HANDBUCH	91 %

GESAMTNOTE:

73 %

GEWALT IM SPIEL

10 %

HERSTELLER:

MICROSOFT

TESTMUSTER:

HERSTELLER

GENRE:

FLUSI

RICHTPREIS:

CA.ÖS 799,-

HARDWARE:

>P133, >16MB RAM, >200 MB

FESTPL., 8X CD, SVGA, WIN95/98/NT, DIRECTX 6.0,

SOUNDBL. KOMP., MAUS, MODEM, NETZ

TESTRECHNER: PII233, 196MB, 32CD, VIPER V550



GP 500



Was sich echter Biker nennen will, muß auch mit Games á la Grand Prix 500 zurande kommen. Ich habe mir also das Ding, das als die beste Motorrad-Simulation für den PC gehalten wird reingezogen und festgestellt, daß nicht alle Aussagen des Herstellers hundertprozentig zutreffend sind.

Gleich zu Beginn stolpere ich in ein umfangreiches Menü, das mir jede Menge Einstellungsmöglichkeiten bietet, ich wähle Stufe "leicht", um nicht gleich in der ersten Runde Bekanntschaft mit der Botanik zu machen und schwinde mich auf eine kleine 125er. Schon schnarren die Motoren am Start und die Schlacht um die Ideallinie und die beste Kurvenlage kann beginnen. Die erste leichte Rechtskurve ist noch kein Problem, bei der zweiten werde ich von einem Konkurrenten aus meiner Linie gedrängt und bei der nächsten, relative engen Kurve lerne ich die Fliehkraft so richtig kennen und kann meinen Ofen gerade noch aus der rummeligen Streckenbegrenzung auf den Asphalt zwingen und mit Mühe und Not einen Unfall vermeiden. Nach einigen Runden jedoch ist all das kein wirkliches Problem mehr, da paßt das Timing beim Anbremsen der Kurven, da ist die Ideallinie gefunden und da taucht urplötzlich das eigentlich größte Manko dieses Games auf: die Motorräder zeigen eine nicht realistische Fahrphysik, denn derartige Kapriolen, wie z.B. rücksichtslos in eine enge Kurve hineinbeschleunigen

entsprechen nicht der Wirklichkeit und würden auf der Straße mit dem Verlust zumindest der Gesundheit bestraft werden. Selbst im Profimodus kleben die Maschinen regelrecht am Asphalt und zeigen nur durch ungeschickte Fahrmanöver, daß sie sich auch schlitternd weiterbewegen können. Der krasse Gegensatz sind die Unfälle, die man nunmal so ab und zu hat und die absolut unvermittelt passieren, die sich nicht ankündigen (Lenkerschlingern, ausbrechendes Hinterrad) und auch nicht wirklich erklärbar sind. Von einer Sekunde auf die andere liegt man einfach auf der Nase und fragt sich, was man denn wohl falsch gemacht hat. Eine Erklärung dafür haben wir auch nach endlosen Fahrten, heißen Duellen und zahlreichen Grand Prix's leider nicht gefunden.

Sicher ist, daß das umfangreiche Telemetrie-Menü das umfangreichste der Game-Geschichte in diesem Bereich ist



und hier der Kontrahent Moto Racer 2 (ok, dieses Spiel ist doch wesentlich arcade-lastig) ganz klar in dies Schranken gewiesen wird.

Grafisch kann man Grand Prix 500 kaum etwas vorwerfen, wenn auch die Kurse ein wenig lieblos gestaltet wirken und etwas mehr Detailreue vertragen hätten. Die Bewegungen der Fahre sind sehr gut gelungen, ebenso wie die Cockpit-Perspektive, die Nicht-Bikern die extremen Schräglagen in Kur-

ven perfekt vor Augen führt. Fetziges Musik und ein gelungenes und einstimmes Intro wissen zu gefallen und die Einstellungsmöglichkeiten der Bikes suchen Ihresgleichen.

Trotzdem: In grafischer Hinsicht, aber auch in der Flüssigkeit des Spiels (GP 500 zeigt zwar auch kein Pop-Up, aber gegen MR2 hat es keine Chance) kann Grand Prix 500 dem großen Bruder aus dem Hause Electronic Arts nicht wirklich das Wasser reichen. Das Game ist gut, aber es ist nicht gut genug, um den Thron der Motorrad-Games auf dem PC zu besteigen. Dieser ist fix vergeben und nur ein hervorragender zweiter Teil des Ascaron Spiels könnte an dieser Tatsache etwas ändern.

Gerald Amon



GP 500

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPIELBARKEIT		75 %
MOTIVATION		80 %
STEUERUNG		85 %
HANDBUCH		70 %

GESAMTNOTE:

82 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

ASCARON

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGMBH
01-285-86-85

GENRE:

MOTORRAD SIMULATION

RICHTPREIS:

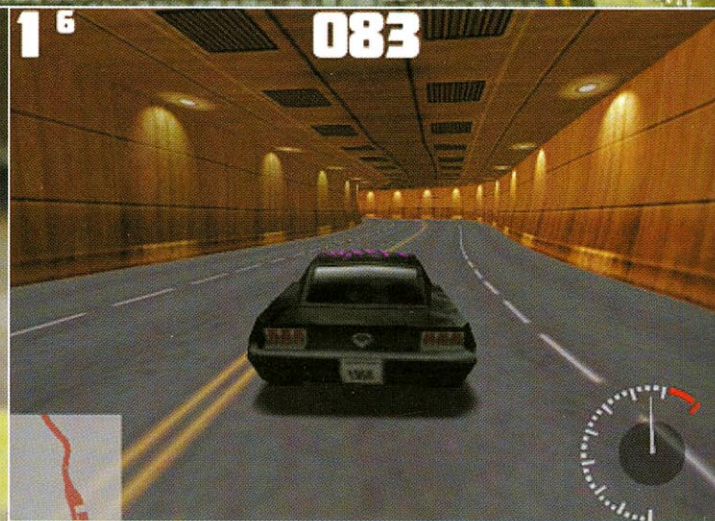
CA.ÖS 549,-

HARDWARE:

>PENTIUM 166, >16MB

RAM, >10-250MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95,
SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, PAD, LENKRAD, ALLE
GÄNGIGEN 3D KARTEN, 1-26SP (NETZ)

TESTDRIVE 5



Das Game aus der Softwareschmiede Accolade kommt ein wenig zu spät auf den Markt, hat doch Need for Speed 3 bereits die Herzen der Spieler gewonnen und die nachfolgenden Games werden es wohl schwer haben, dem großen Bruder eins auszuwischen. Es sei denn, sie bieten Besonderheiten an, sind also in einer bestimmten Richtung innovativ.

Test Drive 5 kann man nicht als die Innovation auf dem Racing-Sektor bezeichnen, dazu fehlt dem Game die grafische Brillanz und auch die Feinheit der Steuerung (wurde aber gegenüber dem Vorgängerspiel stark verbessert). Ich ersuche, aus diesen Worten nicht den Schluß zu ziehen, das Spiel sei Schrott, nein das ist es nicht, es kommt nur ganz einfach an NFS 3 beileibe nicht heran.

Test Drive 5 bietet jeder Menge Kurse (18), Boliden (25) und auch spielerische

Abwechslung durch den neuen Polizei-Modus. Und speziell dann kommt irgendwie der Gedanke auf, Test Drive 5 wachse zu einem Need for Speed 3 Plagiat heran, ist doch auch die Metallic-Lackierung der NFS3-Autos plötzlich auch bei TD5 zu bewundern. Na ja, wie auch immer, die Boliden reagieren (wie auch auf der PSX Version) verdammt sensibel, brechen bei jeder Gelegenheit aus und sind erst nach einigen Proberunden perfekt auf der Straße zu halten. Schade, daß die Programmierer auf die Cockpit-Sicht gänzlich verzichtet haben und auch keinen Rückspiegel, sondern nur ein kleines Radar am linken unteren Bildschirmrand eingebaut haben. Ist nicht so ganz mein Fall, da man leicht die Übersicht verlieren kann.

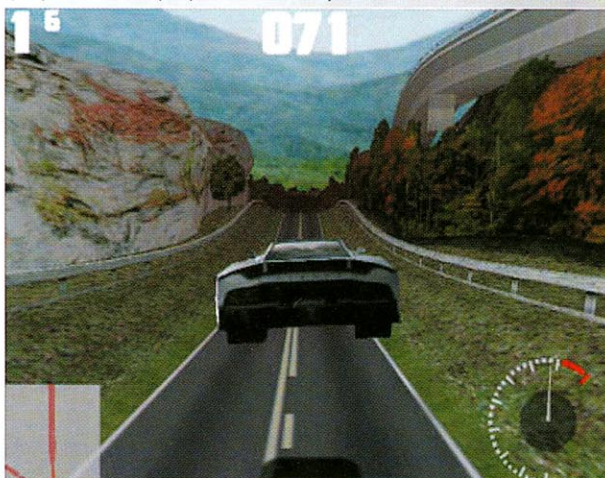
Die Strecken sind auf der ganzen Welt verteilt und bieten auch jede Menge grafische Abwechslung, jedoch leider zu wenig Detailtreue und selten ausreichende Feinheiten.

Extremer Hardrock dröhnt aus den Lautsprechern und auch die Motorengeräusche kommen nicht so schlecht rüber.

Alles in allem wollen wir Test Drive 5 ausreichend Spiel-

spaß, guten Sound und recht schöne Grafik nicht absprechen, in Zeiten des großen Bruders NFS3 sieht das Game jedoch nur dessen Auspuffrohre und wird wohl kaum aus dem Windschatten heraus zu einem Überholmanöver ansetzen können.

Gerald Amon



TESTDRIVE 5

GRAFIK		79 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPIELBARKEIT		80 %
MOTIVATION		73 %
STEUERUNG		80 %
HANDBUCH		75 %

GESAMTNOTE:

78 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

ACCOLADE

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA
02236-864-075

GENRE:

ARCADE RACER

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

>P 166, >32MB RAM, 150 MB

FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95/98, MODEM(NETZ)

SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, ALLE 3D KARTEN

TEST PC: PII233, 196MB, 32CD, DIAMOND VIPER V550

TEST DRIVE 4x4

Offroad-Racer mit riesigen Reifen, mächtigen Stoßdämpfern und entsprechendem Bodenabstand begeistern so manchen Autonarren. Mit den Dingen dann auch noch wüst in der Landschaft herumzubreteln das ist dann das bekannte Tüpfelchen auf dem "i".

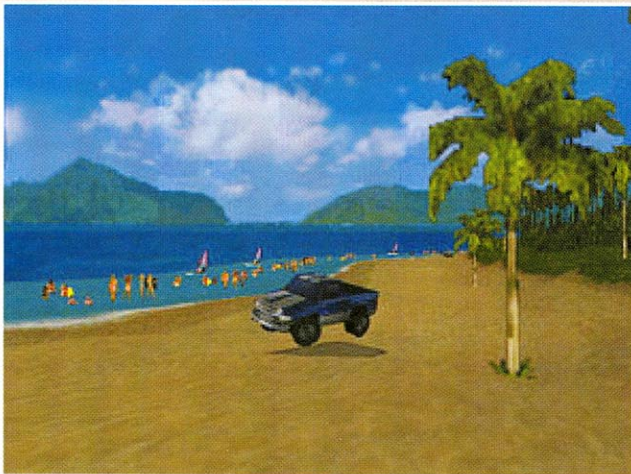
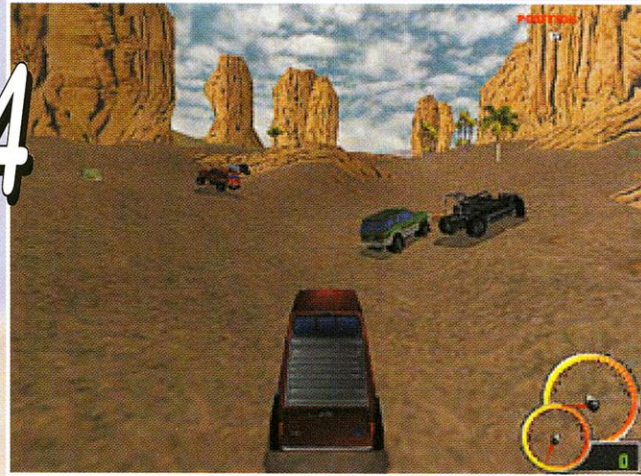
Also greift der virtuelle Jeepfahrer zu Test Drive 4x4 aus dem Hause Accolade, klemmt sich hinter das Steuer eines der 21 Fahrzeuge und legt mit Volldampf los. Sollte er/sie jedoch schon einmal ein solches Gerät tatsächlich gelenkt haben, so wird nach wenigen Fahrsekunden die doch sehr unrealistische Fahrphysik ins Auge stechen. Die Autos bewegen sich ganz einfach nicht authentisch über die tiefen Schlag-

löcher, machen auch im Schlamm keine aufregende Figur, können also im Großen und Ganzen leider nicht so wirklich überzeugen. Dazu kommt der Umstand, daß im Welttour-Modus nicht alle 21 Boliden verfügbar sind, das Geld zum Kauf eines besseren Autos sehr knapp bemessen (durch Siege kann das Budget aufgebessert werden) und auch die Aggressivität der Gegner nicht von schlechten Eltern ist.

Was soll's, der geübte Off-Roader wird mit den beschriebenen Problemen recht locker fertig werden, sich jedoch an der schlechten Fahrphysik und dem nicht gerade phänomenalen Streckendesign stoßen, Greenhorns hingegen werden wohl Probleme mit den Gegnern und den teilweise sehr

knapp bemessenen Zeitlimits bekommen.

Wie auch immer, mit etwas Übung sind die einzelnen Klassen zu schaffen und in der Open-Class stehen dem Rennspaß (mit den erwähnten Einschränkungen) Tür und Tor offen. Schade, daß die Programmierer hier nicht mit mehr Nachdruck an



realistischerem Fahrverhalten und schönerer Grafik gearbeitet haben, denn das Programm zeigt gute, jedoch etwas unausgereifte Ansätze.

Wer mit den PS-Monstern ganz einfach Spaß haben will und auf Realismus nicht gar so viel Wert legt, dazu vielleicht noch eine 3D Beschleunigerkarte sein eigen nennt, der ist mit Test Drive 4x4 zwar beileibe nicht optimal, aber doch ganz gut bedient. Genrefreaks sollten jedoch vor dem Kauf ein paar Proberunden hinter dem Steuer der Hummers (eigens für das amerikanische Militär entwickelt) drehen.

Michael Marold

TESTDRIVE 4X4

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

GESAMTNOTE:

70 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

ACCOLADE

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA

GENRE:

OFFROAD RACER

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

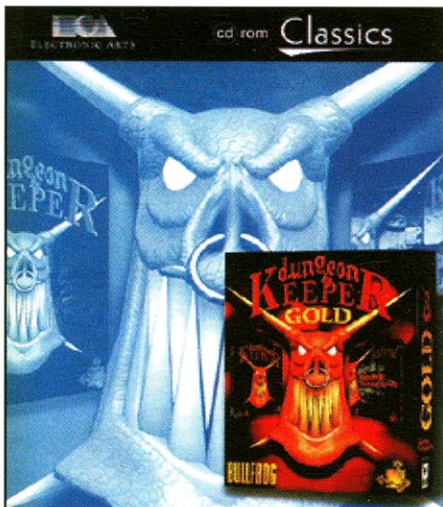
HARDWARE:

> P 200, > 16MB RAM, > 150

MB FESTPL., 2X CD, SVGA, WIN95, VOLLE 3D UNTER-

STÜTZUNG, SOUNDBL. KOMP., MAUS, 1-2 SPIELER

TESTRECHNER: PII233, 196MB, 32CD, VIPER V550



Bullfrogs Meisterwerk Dungeon Keeper gibt es jetzt endlich auch als Classic-Serie im Vertrieb von Electronic Arts. Zu günstigen Preis kann nun jeder die Macht des Bösen übernehmen und ganze Armeen von Monstern befehlen.

Aus isometrischer Sicht oder auch in Ego-Shooter-Manier können die bössartigen Kreaturen befehligt oder gesteuert, die riesigen Dungeons nach Gold und Waffen durchsucht und die Bevölkerung der friedliebenden Reiche unterworfen werden. Tja, es ist nunmal ein brutales Gemetzel, wenn auch mit gewissem strategischem Gefühl, denn die Gegner sind nunmal in der Überzahl und wollen die geraubten Schätze stehlen, was man sich als echter Dungeon Keeper natürlich nicht gefallen lassen kann. Grafisch ganz einfach immer noch eine wahre Augenweide macht das Spiel, auch aufgrund der zahlreichen unterschiedlichen Gegner und des hervorragenden Sound riesigen Spaß und wird auch gerne immer wieder aus dem Kasten geholt, um die eine oder andere Schlacht zu schlagen.

DUNGEON KEEPER

GRAFIK		89 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPIELBARKEIT		86 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		85 %
HANDBUCH		70 %

GESAMTNOTE:

85 %

GEWALT IM SPIEL



55 %

HERSTELLER:

BULLFROG

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA
0236-864-075

GENRE:

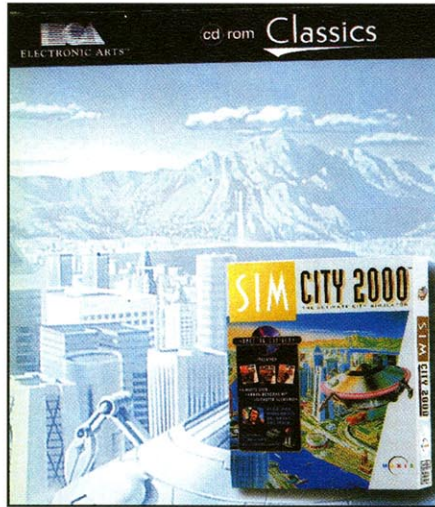
ACTION ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 299,-

HARDWARE:

>PENTIUM 90, >16MB RAM, >70 MB FESTPLATTE,
4X CD, SVGA, WIN95/98, DIREKT X, 1-4 SPIELER
NETZWERK, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS



Auch wenn der Releasetermin von Sim City 3000 nicht mehr gar so lange auf sich warten läßt, hat die 2000er Version kaum etwas von seinem Flair verloren und ist immer noch eine ganz hervorragende Aufbausimulation mit schöner Grafik und enorm vielen Features.

Wolltest du nicht schon immer den Aufbau einer neuen Stadt, die dazugehörige Infrastruktur und die entsprechende Lebensqualität in der Hand haben? Mit Sim City 2000 Special Edition bist du in der Lage, die Stadt deiner Träume nach genau deinen Vorstellungen zu planen und aus dem Boden zu stampfen. Auf der vorliegenden CD-ROM ist sowohl die Originalfassung von Sim City 2000, als auch ein Grafik Editor und alle bisher erschienen Szenarien enthalten. Diese SE ist also ein absolut komplettes Simulationspackage mit allem was dazugehört, einem durchdachten Spiel (besonders zu diesem absoluten Hammerpreis) steht also nicht mehr im Wege. Die schöne Grafik und der angenehme Sound schaffen zudem Langzeitmotivation.

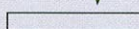
SIM CITY 2000

GRAFIK		85 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPIELBARKEIT		90 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		85 %
HANDBUCH		70 %

GESAMTNOTE:

83 %

GEWALT IM SPIEL



0 %

HERSTELLER:

ELECTRONIC ARTS

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA
02236-864-075

GENRE:

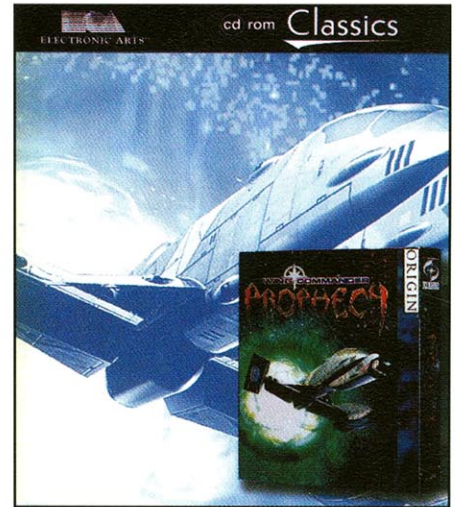
AUFBAUSIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 299,-

HARDWARE:

>486DX2/66, >8MB RAM, >20 MB FESTPLATTE, 2X
CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS,
KEINE 3D UNTERSTÜTZUNG



Der bislang letzte Teil der Wing Commander Serie, nämlich WC Prophecy, ist nunmehr auch in der Classic-Edition von Electronic Arts erschienen. Noch nie war der Kampf um die Sicherheit der Menschheit so schön und eindrucksvoll wie in diesem Game.

Kinomäßiger Handlungsstrang, absolut filmreife Storyline, eine hervorragende Grafik und exzellente Steuerung machen Wing Commander Prophecy zu einem unvergeßlichen Erlebnis, bei dem man die Beklemmung und Dramatik der außerirdischen Bedrohung beinahe spüren kann. Der Spieler kippt quasi in die Handlung des Spieles hinein, wird ein Teil der heftigen Weltraumkämpfe, fiebert und zittert mit den Helden mit und erfährt durch jeden feindlichen Abschuß richtiggehende Erleichterung. Erst wenn die Menschheit vor den interplanetarischen Eindringlingen gerettet ist, kehrt Ruhe ein und das Spiel kann auf ein Neues gestartet werden, denn Langzeitmotivation ist in Hülle und Fülle vorhanden. Filmreife Grafik und gigantische Soundtracks tragen dazu ebenso bei wie die überdurchschnittlich gut gelungene Steuerung der Raumschiffe.

WING COMMANDER PROPHECY

GRAFIK		95 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPIELBARKEIT		89 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		89 %
HANDBUCH		79 %

GESAMTNOTE:

89 %

GEWALT IM SPIEL



5 %

HERSTELLER:

ORIGIN

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA
02236-864-075

GENRE:

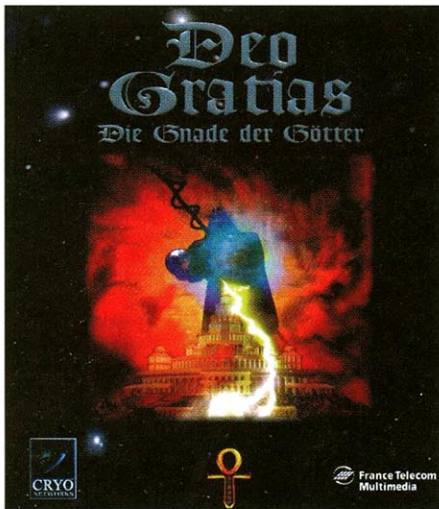
WELTRAUM-FLUSI

RICHTPREIS:

CA.ÖS 299,-

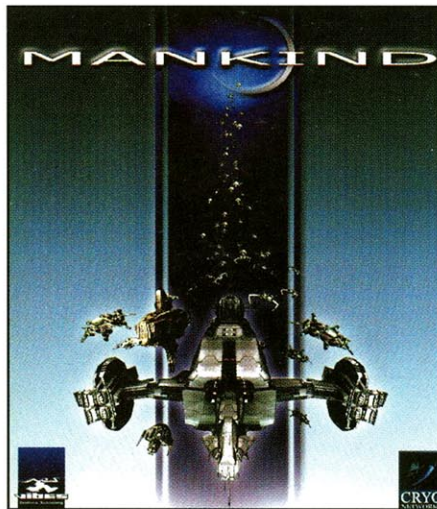
HARDWARE:

>PENTIUM 166, >32MB RAM, >150MB FESTPLATTE,
>4X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBLASTER KOMP.,
MAUS, ALLE GÄNGIGEN 3D KARTEN



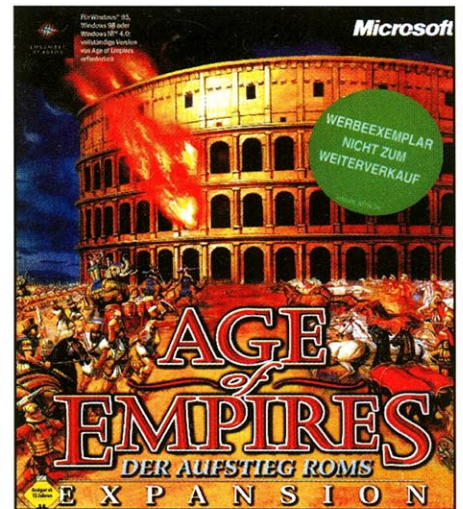
Gewaltige künstliche Intelligenz der Gegner und ständige Herausforderungen werden vom Hersteller Cryo angekündigt. Daß dies bis zu einem gewissen Grad stimmt, wirst du bemerken, wenn du erstmals in die Rolle eines Gottes schlüpfst und die Macht in der Hand hast.

Es ist nicht einfach, die Geschehnisse deines erschaffenen Universums so zu lenken, daß deine Anbeter dir treu bleiben, der Erfolg hängt von vielen Faktoren, wie der Erscheinungsweise Deiner Gestalt ab. Du mußt deine Welt verändern, die Entwicklung der Zivilisation durch Eingriff in Umwelt, Geographie oder Wetter steuern und gleichzeitig aber auch auf deine Gegner achten. Diese sind entweder von der künstlichen Intelligenz des Computers, oder aber auch vom strategischen Denken der Mitspieler im Internet gesteuert und du wirst sehr bald erkennen, daß Deo Gratias, Die Gnade der Götter deine ganze Aufmerksamkeit und all deine Raffinessen in puncto Strategie erfordert.



Als reines Onlinespiel präsentiert sich Mankind aus dem Hause Cryo, wobei es eine riesige Spielewelt bestehend aus 900 Millionen(!) verschiedener Planeten gibt.

Das ist doch mal was anderes: man trifft sich mit Spielern aus der ganzen Welt im Internet, um sich wilde Schlachten zu liefern, interessante Allianzen einzugehen oder auch die neuesten Einheiten (monatlich werden zusätzliche Truppen zum Download angeboten) zu testen. Das Game hat - und das ist ja nicht unbedingt alltäglich - kein vorprogrammiertes Spielende, denn durch den enormen Umfang an Welten, Einheiten und möglichen Spielern und Allianzen ergibt sich unbegrenzte Spieldauer. Grafisch ist das Spiel zwar sicher nicht das Gelbe vom Ei, durch den unglaublichen Motivationsfaktor kommt jedoch jede Menge Spaß und Spannung auf. Schade eigentlich, daß man Mankind nur als reines Onlinespiel vorgesehen hat, wegen der doch recht erheblich hohen Telefonrechnung. Alles in allem jedoch eine geniale Spielidee mit guter Umsetzung.



Gewaltige künstliche Intelligenz der Gegner und ständige Herausforderungen werden vom Hersteller Teil 2 des so erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiels "Age of Empires" läßt noch eine ganze Weile auf sich warten und so haben sich die Programmierer aus dem Hause "Ensemble Studios" zu einem Expansion-Game hinreissen lassen.

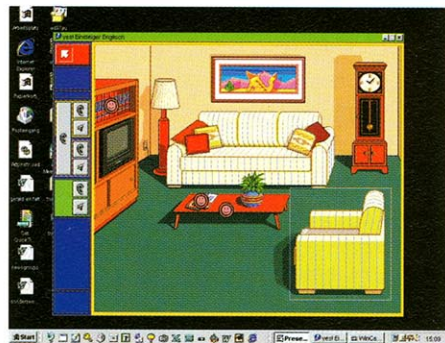
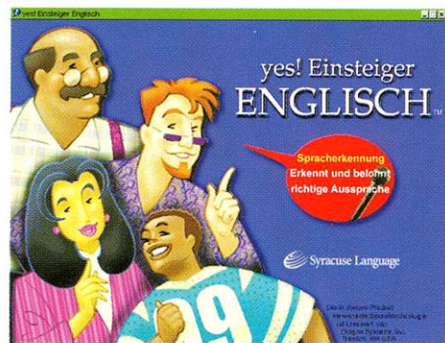
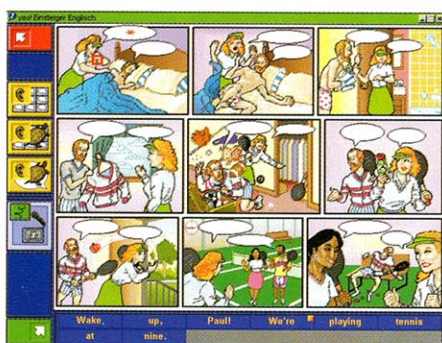
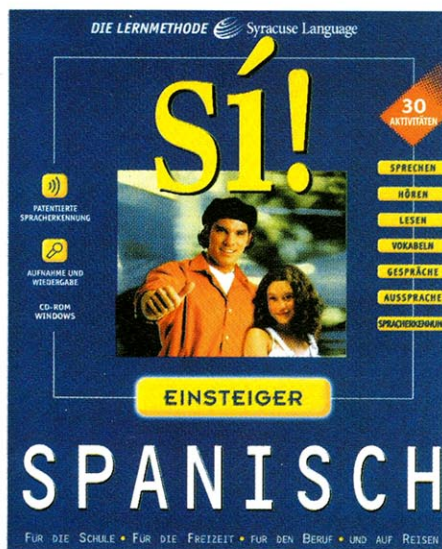
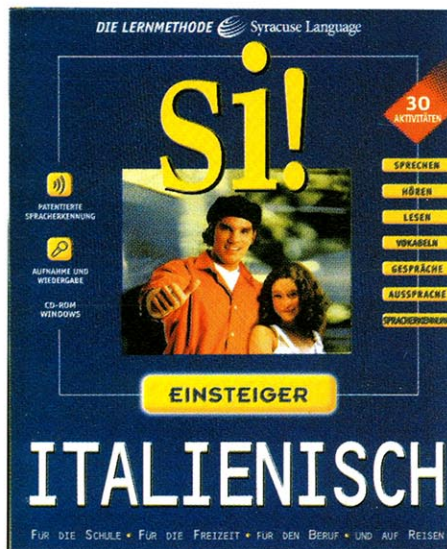
Die Fangemeinde kann also aufatmen, denn "Der Aufstieg Roms" ist da und weiß praktisch in allen Punkten zu gefallen. Planung und Koordination der eigenen Truppen im Zeitalter des krisengeschüttelten Roms ist das Um und Auf, um entweder in Luxus zu regieren oder mit seinen Mannen am Rande einer Katastrophe dahin zu vegetieren. Mächtige neue Einheiten können in den Krieg geschickt werden, wobei das Spiel an die wichtigsten Schlachten um Rom angelehnt ist.

Ein Expansion-Set (Vollversion von Age of Empires natürlich benötigt!), das die Wartezeit auf Teil 2 zu einem echten Erlebnis macht!

DEO GRATIAS		
GRAFIK		70 %
SOUND/MUSIK		65 %
SPIELBARKEIT		80 %
MOTIVATION		89 %
STEUERUNG		89 %
HANDBUCH		77 %
GESAMTNOTE:		78 %
GEWALT IM SPIEL		0 %
HERSTELLER:	CRYO NETWORKS	
TESTMUSTER:	DYNAMIC SYSTEMS 03614-500-50	
GENRE:	STRATEGIE	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 799,-	
HARDWARE:	>PENTIUM 133, >32MB RAM, >60 MB FESTPLATTE, >8X CD, SVGA, WIN95, SOUNDBL. KOMP., MAUS, 1-16 SPIELER (NETZ,INTERNET), MODEM EMPF., KEIN 3D	

MANKIND		
GRAFIK		79 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPIELBARKEIT		86 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		85 %
HANDBUCH		75 %
GESAMTNOTE:		82 %
GEWALT IM SPIEL		15 %
HERSTELLER:	CRYO NETWORKS	
TESTMUSTER:	DYNAMIC SYSTEMS 03614-500-50	
GENRE:	ONLINE STRATEGIE	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 699,-	
HARDWARE:	>PENTIUM 166, >32MB RAM, >70 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95/98 SOUNDBL. KOMP., MAUS, UNBEGRENZTE SPIELER (INTERNET), NUR MIT MODEM SPIELBAR, 3D UNTERST.	

AGE OF EMPIRES SZENARIO		
GRAFIK		88 %
SOUND/MUSIK		89 %
SPIELBARKEIT		86 %
MOTIVATION		90 %
STEUERUNG		85 %
HANDBUCH		79 %
GESAMTNOTE:		86 %
GEWALT IM SPIEL		10 %
HERSTELLER:	MICROSOFT	
TESTMUSTER:	HERSTELLER 01-610-640	
GENRE:	ECHTZEIT STRATEGIE	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 499,-	
HARDWARE:	>P 90, >16MB RAM, >30 MB FESTPLATTE, >2X CD, SVGA, WIN95/NT4.0, SOUNDBL. KOMP., MAUS, MODEM UND INTERNET EMPFOHLEN, 1-16SPIELER (NETZ,INTERNET), KEINE 3D UNTERST.	



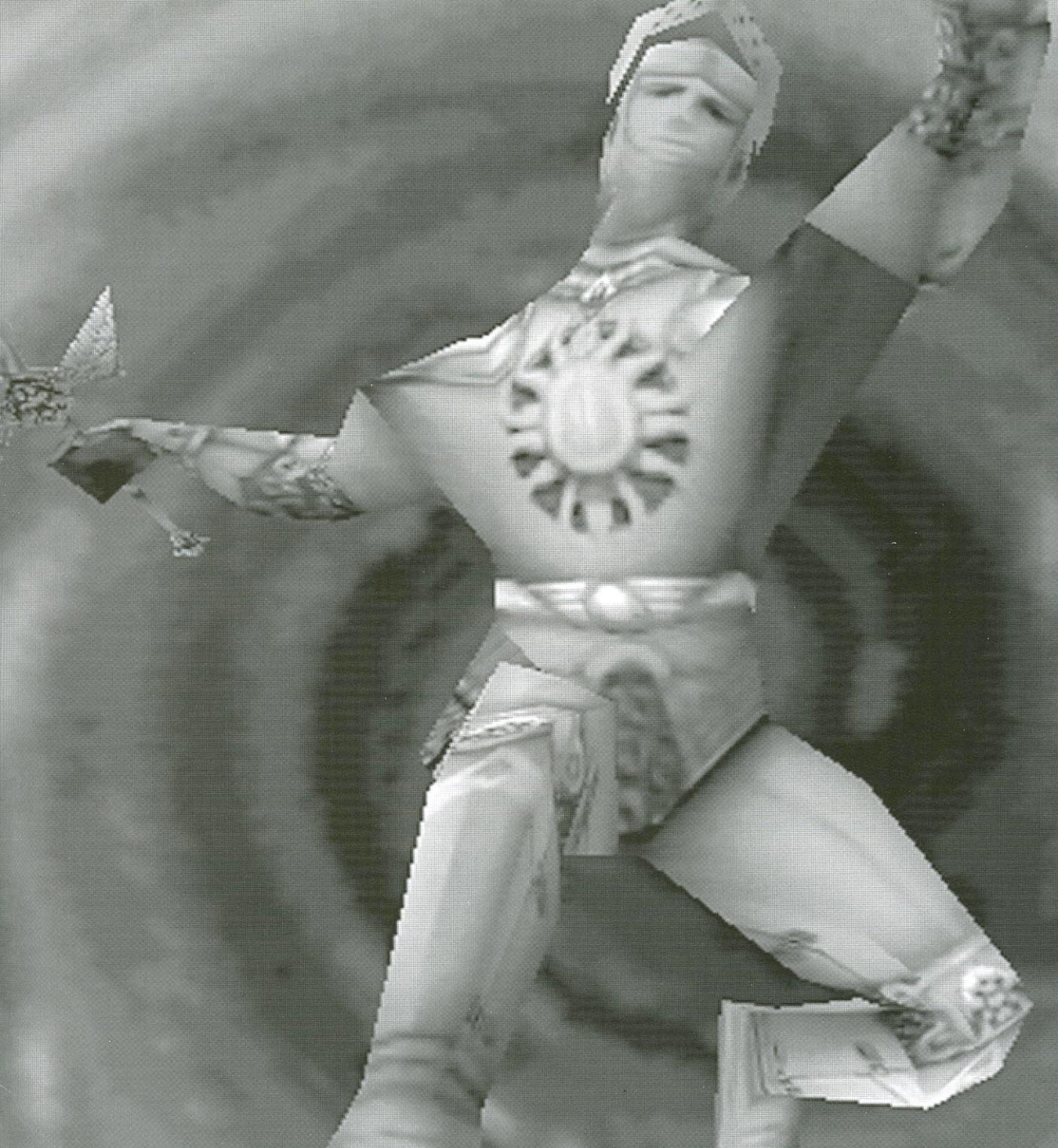
Aus der Produktion von Syracuse Language und vom Österreich-Generálvertrieb Dynamic Systems haben wir das Sprachlernprogramm Yes! erhalten. Die Software ist für die Sprachen Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch erhältlich.

Der Anwender kann diese Sprachtrainer-Serie nach seinem Wissenstand auswählen, sind doch sowohl "Einsteiger", "Fortgeschrittene" als auch "Business" - Schwierigkeitsgrade erhältlich. Der Hersteller bezeichnet die von ihm angewandte Lernmethode als Spaß für die ganze Familie. Und genau das ist es auch, es hat nur wenig von einem "richtigen" Vokabeltrainer oder einem "echten" Sprachlabor, dazu ist die Qualität der Sprecher meines Erachtens zu gering, dazu sind die gestellten Aufgaben einfach zu wenig an den Lehrstoff angelehnt. Für das Weiterbilden der Sprache, für Spaß und Spannung bei den sehr gut gelungenen Spielen und die sprachliche Vorbereitung auf das nächste Ur-

laubsziel ist Syracuse' Yes! (oder auch si oder oui) bestens geeignet. Mir fehlt in diesem Sprachtrainer ganz einfach die Ernsthaftigkeit, der Wiederholungs- und Merkeffekt, die Professionalität, denn irgendwie hatte ich bei meinem Test den Eindruck, Yes! ist weder Fleisch noch Fisch, kann weder im Bereich des spielerischen Lernens (dazu sind die gestellten Aufgaben selbst beim Einsteiger-Level zu kompliziert) noch in Bezug auf ernsthaftes Sprachstudium (dazu fehlt ein Wörterbuch, ein richtiger Vokabeltrainer, etc.) restlos überzeugen. Will man seine sprachlichen Künste mittels spaßiger Spielchen, im Kreise seiner Familie oder auch einfach nur so nebenbei ein wenig auffrischen, dann "genügt" Yes! Wer aber wirklich ernsthaft an seinen Fähigkeiten arbeiten möchte, das Vokabular verbessern und auch jede Menge neuer Phrasen dazulernen will,

ist mit TMX Englisch aus dem Hause Infogrames wesentlich besser bedient. Alles in allem ist Yes! eine ausgewogene Software mit nicht wirklich großen Mängeln, jedoch leider auch ohne große Highlights. Im Preis-Leistungs-Verhältnis schneidet das Programm nicht wirklich gut ab und wird daher mit Sicherheit Probleme haben, gegen die Konkurrenzprodukte zu bestehen. Schade!

Fazit:	Befriedigend
Hersteller:	Syracuse Language
Testmuster:	Dynamic Systems
	03614-500-50
Richtpreis:	öS 599,-
Hardware:	PC: >486 DX 2/66,
	>8MB RAM, >2x CD, Win 95/98/NT 4.0,
	Soundblaster od. komp., Maus
	SVGA Grafikkarte, 16 MB freier Festplattenspeicher, Mikrofon optional



TIPS & TRICKS

SPECIAL 2/99

KINGS QUEST 8

KOMPLETTLÖSUNG

KINGS QUEST 8 LÖSUNG

Tja das nennt man Aktualität. In einem Heft die Vorstellung des Games und die Komplettlösung. Dieses Spiel hat mir Stunden an Spielzeit gekostet, wobei ich keine einzige davon bereue. Aber bitte nur dann durchlesen wenn es absolut notwendig ist. Denn sonst nimmst Du Dir den Spaß den dieses Game in sich hat.

Speichern ist überlebenswichtig. Leider ist es möglich, öfter einmal zu sterben oder besiegt zu werden. Du fängst nicht wieder an der Stelle an, an der Du gerade warst, sondern mußst den zuletzt gespeicherten Spielstand benützen. Leider dauert dies sehr lange!

Töte alles, mit dem Du nicht reden kannst. Die Eigenheiten der Monster stehen sehr gut im Handbuch beschrieben und es läßt sich für jedes Monster eine Taktik zurechtlegen.

Immer und überall alles aufheben und mitnehmen.

Immer, wenn Du etwas ins Inventar aufnimmst, untersuche es gleich!

Hast Du etwas aus dem Inventar gebraucht und könntest es nach einer Aktion wieder mitnehmen, dann tu es! Dies vereinfacht manches (z.B. Felsbrocken/Steine).

Es ist immer nützlich, die Umgebung von getöteten Feinden zu untersuchen. In der Regel haben Sie Nützliches bei sich.

Wichtig ist für später, viel Geld zu haben. Nimm immer die Münzen mit. Mache auch in der Regel immer eine 360-Grad-Drehung, damit Du nichts verpaßt, was Dir nützlich sein könnte.

Pilze haben Heilkräfte. Mitnehmen, was man ergattern kann.

Heilkräfte besitzen auch Kristalle, heiliges Wasser und das Elixir des Lebens - man kann nie genug davon haben. Immer mitnehmen, da man sonst nicht überlebt.

Weitere magische Kräfte, die aber nur kurz anhalten, verleihen uns andere Gegenstände.

Das Messer ist auch ein Werkzeug, um Türen u.s.w. aufzubringen.

Es gibt auch einen "Heilbrunnen". Es ist besser dorthinzugehen, als Dinge aus dem Inventar zur Wiederherstellung der Gesundheit zu benutzen.

Davertry:

Das Spiel beginnt vor Sarah's Haus. Hier sollte man bereits das 1. Mal speichern. Alles in Daventry ist zu Stein geworden, außer den Monstern und einem halben Zauberer. Wenn unser Held von draußen auf die Tür von Sa-

rah's Haus schaut, dann geht es links nach Norden und rechts nach Süden.

Das Haus kann untersucht werden. Alles dort mitnehmen. Zunächst nach Norden gehen, das eigene Haus finden und dort in der Küche im Tisch ein Messer, das für Kämpfe unbedingt nötig ist.

Von Sarah's Haus aus gesehen, nach Süden gehen und dann am Rand eines Sees den Magier finden, der uns unseren Auftrag erklärt und uns eine magische Karte zur Verfügung stellt. Zwischendurch alles Abklappern, Monster besiegen mit dem Messer/Schwert.

Das Messer reicht als starke Waffe nicht aus. Im Friedhof werden wir von

einem Monster mit einer Armbrust beschossen.

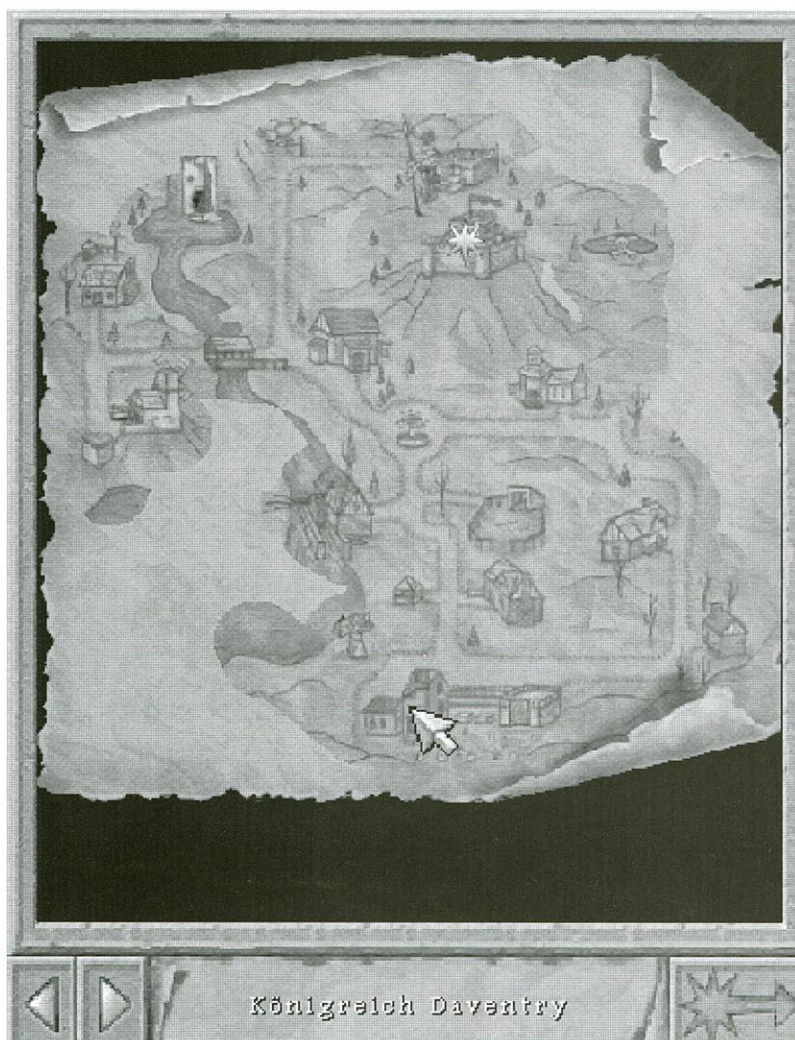
Wir gehen um die Kirche herum auf den Friedhof (nicht durch den Haupteingang).

Bewegen wir uns geschickt und schnell, können wir das Monster vor dem Eingang in die Crypta besiegen und auch den Skeletten und Zombies wieder entkommen, nachdem wir die Armbrust mitgenommen haben.

Mit der Armbrust können wir nun unsere Gegner besiegen, die uns den Weg zur Windmühle versperren.

Ist das geschehen, in die Mühle hinein, einen Strohballen entdecken und unter der Decke eine Axt im Holz.

Den Strohballen so verschieben, daß man auf



KINGS QUEST 8 LÖSUNG

ihn springen kann und die Axt dann nehmen kann. Gehen wir nach draußen, erwartet uns ein Feind, den wir mit der Axt besiegen können.

Mit der Axt nun zur Mühle gehen. Rechts vom Eingang gibt es einen Baum, den wir mit der Axt fällen können.

Jetzt kann man im Innern auf den Mühlstein und von dort aus 1 Stockwerk höher springen.

Ein Seil mit einem Enterhaken wandert in unser Inventar. Weiterhin die Gegend erkunden und überall alles mitnehmen.

In den Nordwesten und dort einen Wasserfall entdecken. Auf die Westseite des Wasserfalls gehen, das Seil mit dem Enterhaken dort benutzen, hochklettern und die Steine ins Wasser werfen. Damit wird unten unter dem Wasserfall ein Eingang frei.

Wieder das Seil mit dem Enterhaken zum Hinunterklettern verwenden und unten in den Eingang.

Den Gang bis zum Ende gehen und den Kerzenhalter als Hebel benutzen, um den Eingang zum Speisezimmer freizulegen. Links findet man Fackelasche in einer Nische.

Hinter den Tischen und Bänken das Bild von König Graham anklicken. Es verschiebt sich und gibt einen Schlüssel frei.

Weitergehen in den Thronsaal und dort sich den König und den Minister und danach den magischen Spiegel ansehen.

Wieder den Weg zurück, aus dem Wasserfall hinaus und dann oben in das andere Schloß. Vorsicht! Hier gibt es viele Monster,

die es zu besiegen gilt. Durch die Gänge streifen und einen Raum entdecken, der durch 3 Pfeilmaschinen gesichert ist. An den drei Ketten ziehen um die Pfeilmaschine auszuschalten. Dort kann mit einem Schlüssel ein Teleportationsraum geöffnet werden.

Wieder nach draußen und gegenüber die Heldengrabstätte finden. Hat man den Feind erledigt, bekommt man einen Tip, kann mit der Axt die Tür öffnen, schiebt den Sargdeckel beiseite und holt sich daraus einen Ring.

Außerhalb im Osten findet man ein verunstaltetes Einhorn an einem vergifteten See. Man verspricht, das fehlende Einhorn zu besorgen, aber wo und wie. Es müßte im See sein, doch wenn man ihn betritt, stirbt man. Geht man nun vom See aus nach Süden, sollte man bei der Apotheke vorbeikommen, die jedoch vernagelt ist. Die Axt macht uns den Weg frei und wir nehmen drinnen alles mit (Heilmittel und Schriftrolle).

Jetzt zur Kirche. Links von der Tür sollten wir eine Möglichkeit finden, unser Seil mit dem Enterhaken zu benutzen. Auf dem Dach oben, die Abstiegsstelle finden.

Mit dem Seil hinunter, unten die Kerze nehmen und dann weiter

in den nächsten Raum, in dem hinten - links von einem zerbrochenen Kirchenfenster - eine Urne steht. Diese Urne an die Wand schieben und man sieht, wie sich die Tür zur Crypta öffnet. Jetzt wieder über das Kirchendach und den Friedhof zum Cryptaeingang. Zum "Dimensionstor" und hindurchgehen. Das Schattenmonster können wir vorerst nicht besiegen und unser Held wird zurückgeschleudert.

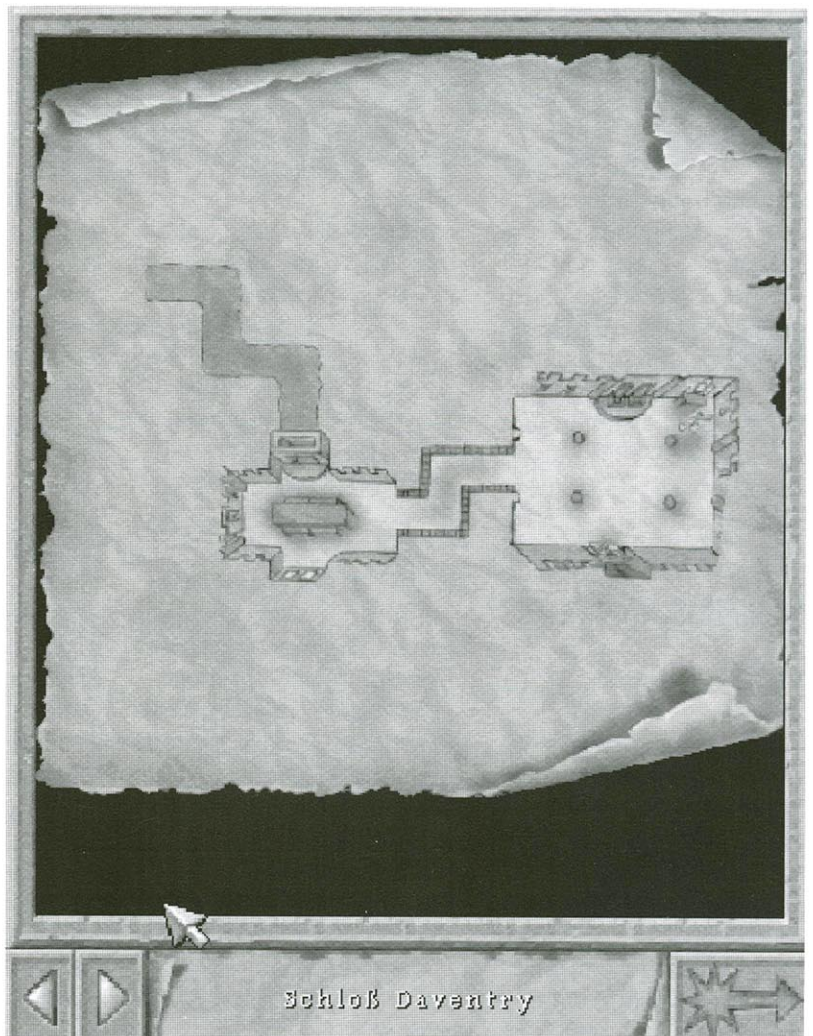
Klagen wir unser Leid dem Zauberer, der uns erzählt, daß er einen Lichtringzauber herstellen kann, wenn er eine Kerze (aus der Kirche), den Heldenring - (aus dem Sarg) und etwas Fackelasche (aus dem Schloß).

Hat man ihm alles nach-

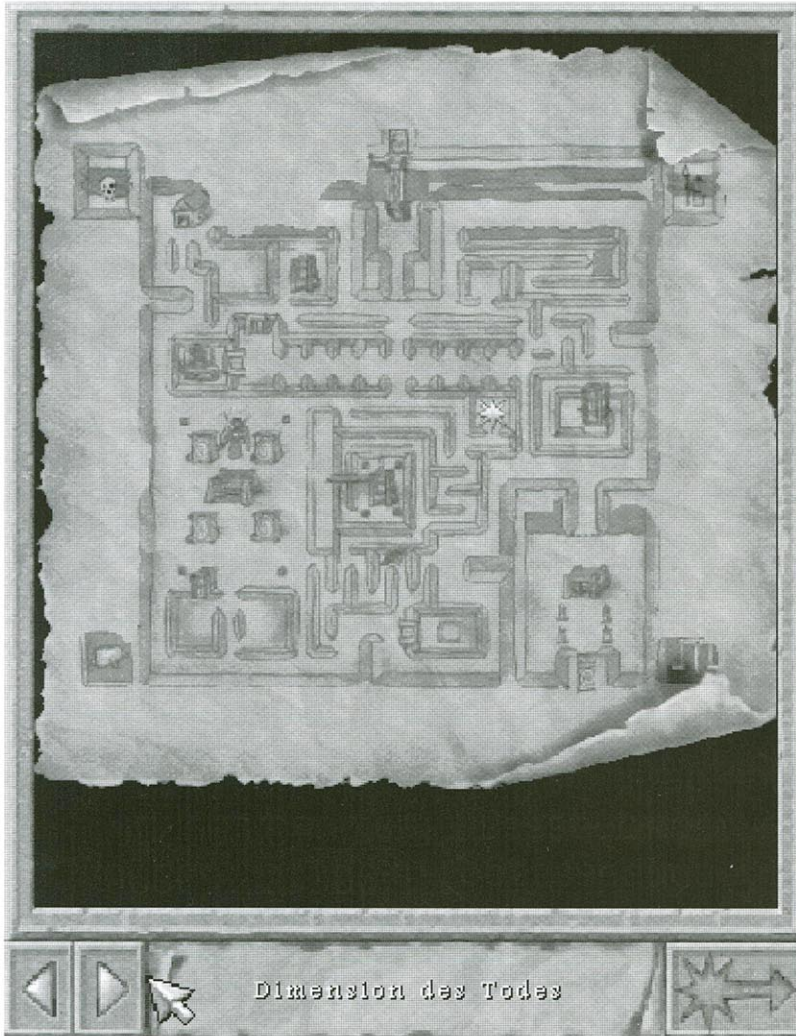
einander gegeben, soll ein Lichtring/Magischer Illuminationszauber im Inventar sein.

Nun nach Westen und zum Turm des Zauberers. Hochklettern und seine Räumlichkeiten betreten. Eine himmlische Kugel entdecken und einen weiteren Trank finden. Auf das Tintenfass neben dem Buch klicken und die magische Feder beginnt zuschreiben. Die Seite aus dem Zauberbuch herausreißen und die Seite dann auf die magische Kugel anwenden. Es gibt einen weiteren Trank.

Jetzt den Trank der Erkenntnis zu sich nehmen und eine magische, unsichtbare Kiste finden. Dort eine Glocke herausnehmen. Wieder mit dem



KINGS QUEST 8 LÖSUNG



Seil hinunter und unten eine Gestell finden, in das die Glocke paßt. Mit der Axt die Glocke 3x anschlagen und die Herrin des Sees bringt uns ein Schwert. Wir nehmen es ins Inventar (nicht mehr die heruntergefallene Axt aufnehmen). Jetzt über die Cryta in die

DIMENSION DES

TODES

Unbedingt abspeichern. Die Skelettmonster können meistens mit dem Schwert oder der Armbrust getötet werden. Auch Kisten gibt es, die man mit dem Schwert zerkleinert. Sie enthalten heilende Dinge und Monster, die besiegt werden

müssen.

Hat man diese Welt betreten, sich umdrehen und die Zeichen über der Tür notieren. Reihenfolge: "Mistgabel" mit Kreuz im Stab, ein nach oben geöffneter Halbkreis mit einem Kreis unten in der Mitte, ein Kreis mit einem dicken Mittelpunkt, ein großes H mit abgerundeten Seiten und das Symbol für männlich, also ein Kreis mit einem Pfeil, der nach rechts oben zeigt. - Nun nach hinten gehen. man findet eine Art Altar und den "Hebel des Lebens"- eine Art Schwert. Um den Altar herum gibt es, leicht erhöht auf Steinen, jetzt 4 Säulen mit einer Flamme. In jede dieser Säulen passt der Hebel und die Säule kann

gedreht werden, wenn man in den Hebel hineinläuft.

Hat man dies mit allen 4 Säulen erledigt, sollte sich das Tor für das kistenartige Gebäude öffnen. Hineingehen, nicht ohne abzuspeichern!

Wir landen vor Stufen, die wir nun in der Reihenfolge betreten müssen, die wir über der Tür sahen. Ein Gespräch mit Lord Azrael wird folgen und er wird uns einen Schlüssel geben. Danach dann das ganze Terrain absuchen, einen Soldaten entdecken und bei ihm unbedingt ein Rüstungsteil

mitnehmen und schließlich vor einem Gittertor landen. Vorher abspeichern, denn es erwarten uns wieder Skelette, die wir töten müssen. Im Gittertor passt der Schlüssel. Weitergehen und alle Kisten aufhauen/aufschließen.

Sich immer links halten, da rechts zu viele Feinde auf uns warten. Auch Skelette auf Kisten oder Wänden rechtzeitig abschließen!

Weiter immer an der linken Wand entlanggehen. Man befindet sich in einem Labyrinth, kommt aber dann schließlich in einen großen offenen Bereich links in der Mitte der Karte. Genau in der Mitte dieses Bereiches ist wieder der Brunnen, der un-

sere Verletzungen heilt.

Weiterhin findet man in den "Ecken" dieses Bereichs 4 Metallkisten, die man von einer Art Druckplatte wegschieben muß. Eine Nymphe erscheint und verspricht uns zu helfen, wenn wir ihr etwas Rost und Schimmel bringen.

Erinnern wir uns nun, daß man im linken unteren Bereich der Karte, als wir dort den Gang entlanggingen, das Weinen eines Kindes hörten.

Zurück zu dieser Stelle und dort zerbrochene Säulen finden, die vor einer nicht allzu hohen Mauer stehen.

Auf die Säule mit nur noch 1 Element kann man hochspringen und dann mit einen "Rückwärtssalto" über

die Mauer hinweg. Alle Kisten öffnen und alles dort einsammeln. Schließlich mit dem Mädchen reden und ihr

durch Wegschieben der Metallkiste den Weg in die Freiheit ebnen. Ein zweiter Weg ist über den Turm mit dem Kletterhaken.

Jetzt links ganz nach Norden durchgehen und nach einigen Kämpfen den Fluß Styx erreichen. Das Rüstungsstück aus dem Inventar in den Fluß halten, damit es verrostet. Umdrehen und sich links wenden. Wir treffen auf eine Bootsanlegestelle des Sensenmannes, der uns aber nicht befördern kann. Wir reden mit ihm ausführlich und gehen dann am Ufer des Flusses entlang, bis es nicht mehr geht. Nach rechts wenden und bei der nächsten Gelegenheit wieder rechts. Dann immer rechts halten und wir soll-

Second Games Pilko

3x in Österreich

- ↗ Graz, Einkaufszentrum Annenpassage, Tel. 0316/716390
- ↗ Klagenfurt, Alter Platz 31/Herrengasse 1, Tel. 0463/591250
- ↗ Feldbach, Gleichenbergerstraße 9, Tel. 03152/8484

Verkauf - Ankauf - Tausch von Videospielen aus 2. Hand

Playstation - Spiele ab 199,--
Nintendo 64 - Spiele ab 399,--
Game-Boy - Spiele ab 150,--
Super Nintendo - Spiele ab 199,--

Weiters führen wir noch Raritäten vom NES, Sega
Mega Drive, Sega Saturn, Game Gear

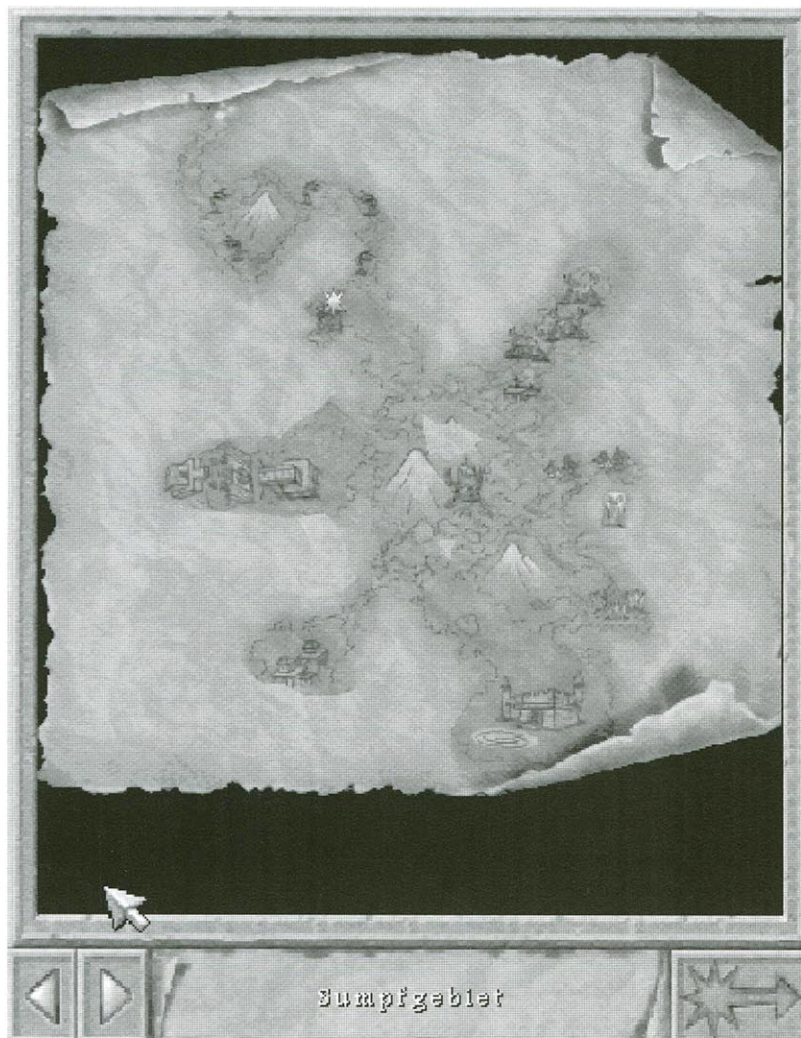
Über 3000 verschiedene Spiele zur Auswahl!!!

Postversand möglich!
Bei Bestellung von 2 Spielen
erhalten Sie 10% Rabatt.
Rufen Sie uns an.

Garantie: 3 Monate
auf alle Grundgeräte,
Funktionsgarantie
auf alle Spiele.

Barankauf von
Nintendo 64,
Sonyplaystation,
Game Boy
Konsolen und Spielen

KINGS QUEST 8 LÖSUNG



ten schließlich vor einem großen Turm stehen, den wir mit Entershaken und Seil bis fast ganz oben erklimmen. Dort finden wir verschiedene Dinge für die Gesundheit, die wir mitnehmen.

Wieder hinunter.

Für unseren weiteren Weg benötigen wir unbedingt Steine als Gewichte. Die Steine unterwegs finden! Augen auf sie sind oft sehr schwer zu sehen! Vom Turm aus jetzt in die rechte obere Ecke der Karte, dann rechts in die Mitte der Karte. Man läuft schließlich spiralförmig immer links und landet dann vor einem 2. Turm. Hinauf und dort kämpfen und zwar so, daß man den Feind an den Rand

des Turmes treibt, damit er abstürzt. (immer genug Heilmittel einstecken!)

Wieder hinunter und das Kettenhemd anziehen. Den Weg zurück, an der nächsten Kreuzung nach rechts und dort in einem Kistchen einen weiteren Heiltrank finden. In den weiteren Gängen den Bruder des geretteten Mädchen suchen und finden. Ziemlich in der Mitte der Karte gibt es Art weiterer Turm mit einer Brücke.

Diese Region erreicht man, wenn man rechts hinter dem Brunnen zu dem Sockel geht, auf dem Vasen standen und dann auf den Sockel und schließlich auf die Mauer springt. Auf der anderen Seite unten angelangt,

findet man um den Turm verteilt 4 Platten, die jeweils - um den Brunnen herum - 4 Lichttore öffnen, wenn sie belastet werden. Hat man 4 Steinhäufen, beschwert man diese Platten damit. Hat man weniger, dann muß man halt die Platten nacheinander belasten und immer wieder zurückkehren, um die Steine umzulegen bzw. anders zu plazieren. Man erreicht auch den Turm über eine art schneckenförmigen Gang.

Wichtig ist zunächst die Platte im Nordwesten, die dann auch das entsprechende Lichttor öffnet! Hineingehen und zuerst auf den kleinen, dann auf den großen Block springen. Sich so stellen, daß man diagonal eine große Anlauffläche hat und dann mit der "Ende-Taste" auf schnellen Lauf umschalten. Rechtzeitig losspringen und wir landen auf der anderen Seite.

Hier nun aus dem linken Regal, unterstes Fach, den 7. Schädel von links nehmen (diese Info bekommt man, wenn man draußen 2 mit Botschaften bestückte Obeliskn angeklickt hat).

Für den Rückweg findet unser Held eine angebrochene Säule, die er umwirft und dann auf ihr balanciert und schließlich

wieder zurückspringt. Jetzt in das rechte hintere Lichttor. Über die Brücke laufen/springen (teilweise am Rand), den Kopf einsetzen und eine Feder und einen Heiltrank mitnehmen.

Jetzt die beiden vorderen Lichttore inspizieren. Evtl. müssen die Steine entsprechend verlegt werden. Hinter einem Lichttore finden wir eine Waage. In die eine Waagschale legen wir die Feder, in die andere springt unser Held. Dadurch werden nun die an mehreren Stellen vorhandenen "Bluttröge" geleert. Im Nordosten sollte jetzt auf der Karte eine Stelle gelblich markiert sein. Dort findet man in einem ehemaligen Blutbehältnis etwas Schimmel. Nun haben wir alles, was wir für den Schutzzauber der Elfe neben dem Brunnen brauchen.

Schnellstens dorthin, der Elfe den Rost und den Schimmel geben und sie wird handeln.

Sollte man noch nicht in allen Regionen gewesen sein, sollte man nun die Kraft haben, die übrigen Feinde zu besiegen.

Spätestens jetzt in die südöstliche Region gehen, wo wir früher 4 - 6 Skelette nicht besiegen konnten. Diese jetzt beseitigen und einen Schlüssel ergattern. Der nächste Weg führt uns zu einem Tor, das zu einer noch verschlossenen Region (auf der Karte ca. unten in der Mitte) führt. Hier üben Skelette den Kampf und wetten auch. Haben wir auch diese erledigt, sollte wieder ein Schlüssel in unser Inventar wandern.

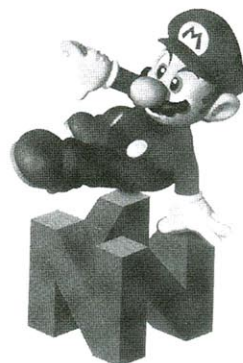
Mit dem neuen Schlüssel

ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH



VIDEOSPIELE

**PRECAN
3X in WIEN**

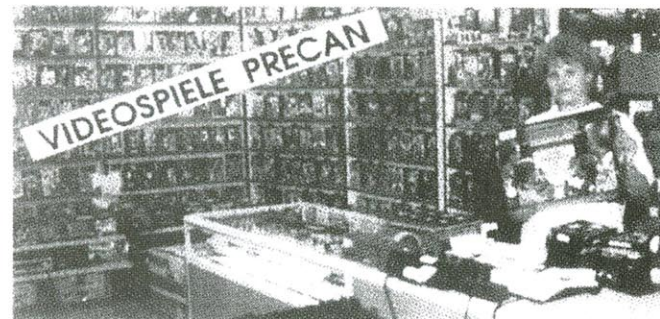


**WIR HABEN FÜR SIE
ÜBER 3000! NEUE + GEBRAUCHTE
SPIELCASSETTEN LAGERND**

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



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



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

**VERLEIH
NEUESTER
SPIELE**

**PLAYSTATION STÄNDIG
NUR 1.790,- TOLLE
ANGEBOTE**

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

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

BARANKAUF!

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

AUCH AUF TAUSCHKASSETTEN:

6 MONATE VOLLGARANTIE

MITTEL

Tel.Nr: 9829467

GESCHOSS

TOP

20

LIFT

VIS

A

VIS



LUGNER CITY

EINKAUFSZENTRUM WIEN 15 GABLENZGASSE 5-13

KINGS QUEST 8 LÖSUNG

nun in die "Gefängnisregion" nördlich des Heilwas-serbeckens und südlich des Fährmannes. In der ersten Region alles töten und dann rechts durch eine "Türillusion" zum Skelettkommandeur. Ihn töten und damit Azraels Hammer vom Altar als Waffe ergattern.

Zurück und versuchen, die Käfige zu öffnen und alles zu töten. Ziel ist es, in die hintere linke Region zu gelangen um dort einen Schalter betätigen zu können, der den Weg durch ein noch verschlossenes Gitter über eine Brücke in den nächsten Level freigibt! Die Schalter an den 3 Wänden müssen richtig betätigt werden. An der Westwand kann man immer nur einen Schalter umlegen. Dies tun und nun mit den Schaltern an den anderen Wänden ausprobieren, welche Käfige sich öffnen bzw. was die Durchgänge freigibt. Ein Blick auf der Karte zeigt, welche Tore sich öffnen. Den 2. Schalter auf der Westseite betätigen.

Sind die Durchgänge offen, dann nacheinander die Schalter an der Süd-wand betätigen, u.s.w.. So kann man nacheinander alle Käfige öffnen und alle Feinde vernichten. Zwingend notwendig ist aber nur, daß man hier einen Hebel in einer Zelle findet (ziemlich weit hinten links) und ihn betätigt, damit das Tor (die Stäbe) zum Verlassen dieses Levels verschwinden und ein Durchgang in Richtung Sumpf frei wird. Weiterhin solltest Du das nachfolgend Beschriebene nicht ohne Unterbrechnung ausführen. Nach Öffnungen von Zellbereichen

werden Geister/Skelette frei, die besiegt werden müssen. Tu unten Beschriebenes, ohne sich um freigewordene Feinde zu kümmern, wird die Anzahl derer, die Sie besiegen müssen, zu groß sein. Also immer mal wieder nachsehen und alles umbringen, was frei umherläuft! Mit dem Nachfolgenden sollten alle 16 Zellen geöffnet werden können! So, nun aber die korrekte Lösung:

Schalter an der Ostmauer: Alle Schalter betätigen und man kann zu 4 Zellenregionen Jede Region besteht aus weiteren 4 Zellbereichen.

Schalter an der Westmauer:

Diese 4 Schalter regeln die Kontrolle zu den 4 Zellenbereichen. Ist der 1. Schalter noch nicht umgelegt,

dann dies tun und danach sofort zur Südmauer.

Schalter an der Südmauer:

Dadurch wird je 1 der 4 Zellen in einem Bereich geöffnet. Alle 4 umschalten und zur Westmauer gehen.

Westmauer:

2. Schalter betätigen und zur Südmauer gehen.

Südmauer:

Alle 4 Schalter betätigen und zur Westmauer gehen.

Westmauer:

Den 3. Schalter betätigen und zur Südmauer gehen.

Südmauer:

Alle 4 Schalter

betätigen und zur Westmauer gehen.

Westmauer:

Den 4. Schalter betätigen und zur Südmauer gehen.

Südmauer:

Alle vier Schalter betätigen

Jetzt sollten alle 16 Zellbereiche offen sein!

Dringend abspeichern!

Zu diesem Durchgang jetzt gehen. Ein schwerer Kampf gegen Skelette und deren Captain folgt. (Am besten ist es mit dem Bogen die Feinde aus der Entfernung zu killen)

Immer ein Finger bei den Heiltränken halten, damit man nicht vorzeitig "ins Gras beißt". Sind alle erledigt, das Schwert des Anführers noch mitnehmen und dann in Richtung Brücke gehen.

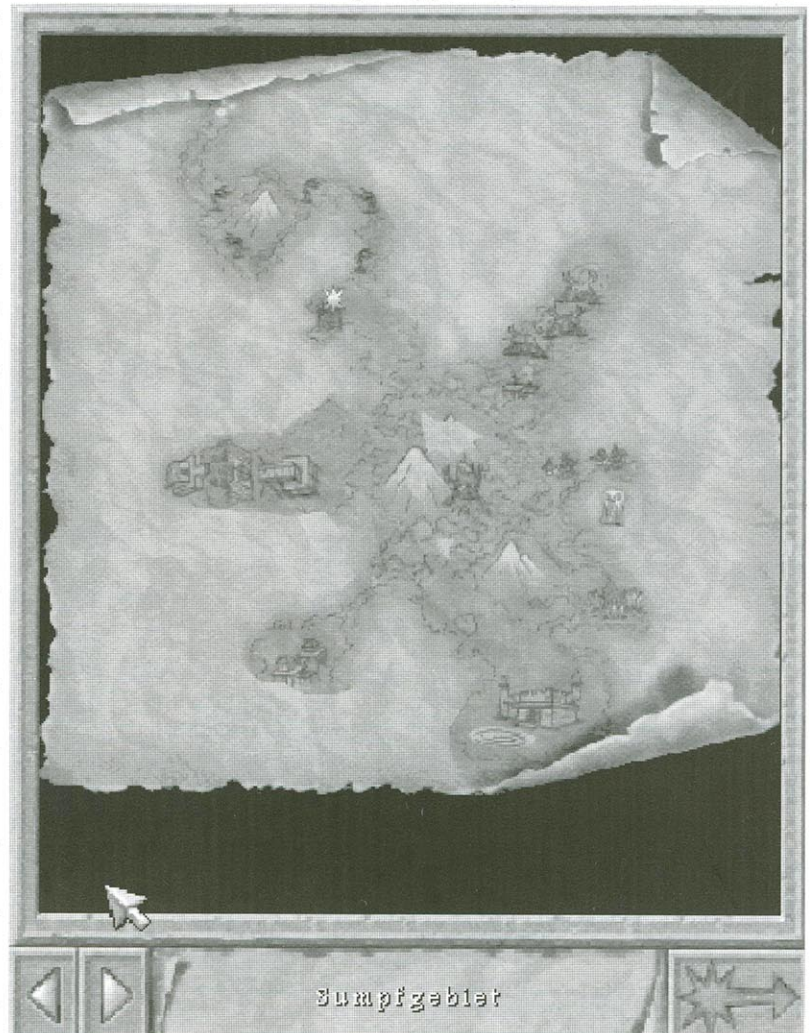
Sie ist noch hochgeklappt

und kann nur mit einem gezielten Wurf auf einen Hebel links auf der anderen Seite

heruntergefahren werden. Ist dies geschehen, landen wir in der

Sumpfregion

Im Norden des Eingangs zu diesem Level (immer rechts halten) eine Bucht finden, in dem ein broze-/goldfarbener Pilz wächst. Von ihm kann man ein Stück abschlagen und mitnehmen. Etwas leicht nordwestlich dieser Bucht gibt es eine Holzplattform mit einem Eimer und einer Pumpe. Dies ist in diesem Level unser Heilbrunnen. Danach, leicht südwestlich, einen sprechenden Baum fin-



KINGS QUEST 8 LÖSUNG

den, dessen Hinweise jedoch nicht ergiebig sind. Ganz im Südwesten 2 Hütten entdecken. Dort alles mitnehmen und zugemagelte Türen wieder mit dem Schwert freimachen. Auf einem Tisch ein Hörrohr finden.

Nun, von der Stelle aus gesehen, wo wir den Level betraten, nach Süden gehen und dort mehrere flüsternde

"Menschengruppen" finden. Wendet man das Hörrohr auf sie an, gibt's einen Tip.

Jetzt ganz nach oben in den Nordosten. Ein Skelett mit einem Bogen in einem Baum finden und mitnehmen, da es eine bessere Waffe ist. Der weitere Weg führt uns ganz in den Norden zu den Sumpffeln. Die Elfen schlagen einen Tausch vor. Solange mit ihnen reden, bis der Tausch vollzogen ist. Die Blüte schließlich nehmen und als Schutz essen.

Auf dem Rückweg einen Turm erklettern, der die Teleportationsplattform enthält. "Böse Pflanzen" sollte man unterwegs köpfen, "böse Bäume" abschlagen.

Weiter nach Südwesten und dort einen 2-stöckigen Turm besteigen. Er ist eine Brücke, die zu einem Tor führt, in dessen Schloß man eine Hand legen muß.

Jetzt ganz nach Süden an den Rand der Karte zu einem Riesenturm. Links um ihn herumgehen und die Hexe töten.

Achtung: Dieser Kampf wird sehr hart. Man muß evtl. den Rückzug antreten und/oder Kräfte auftanken. Am besten neben den Turm stellen. Man kann mit dem Bogen

schießen und die Hexe treffen, ohne daß man von ihren Feuerbällen getroffen wird.

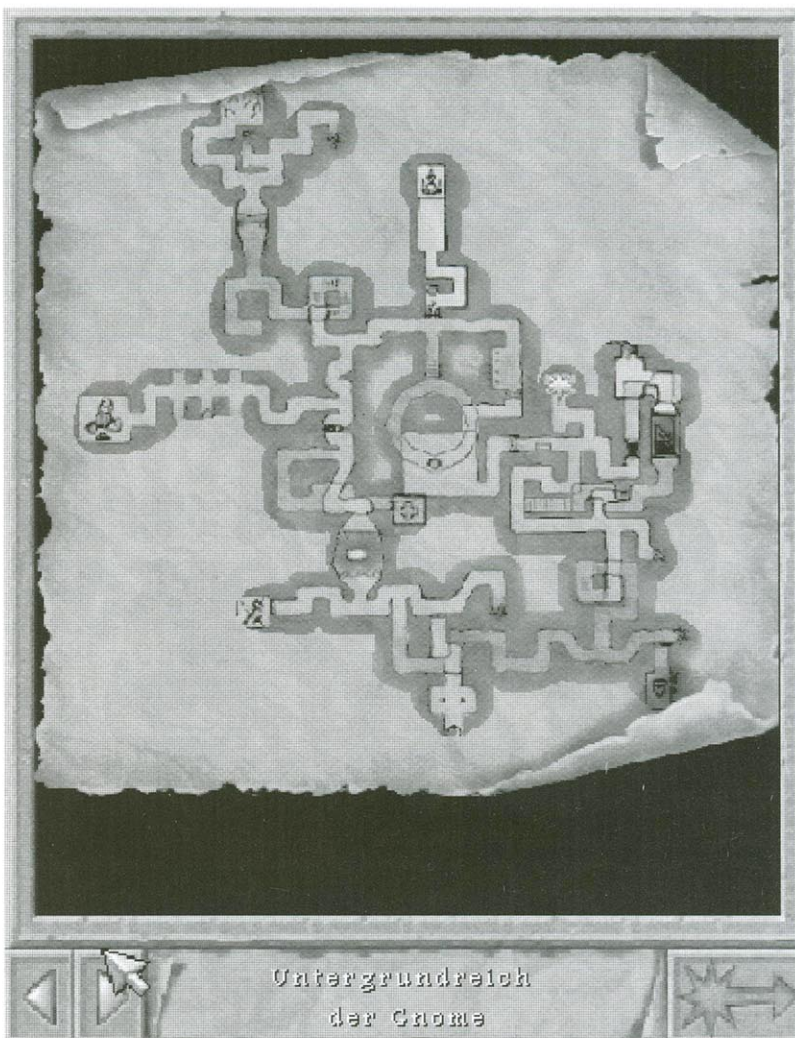
Ist die Hexe erledigt, dann durch das Gitter die Sandsäcke abschießen. Nach rechts durchgehen, alles ansehen, aber vor allem das Einhorn aus dem toten Körper ziehen.

Links vom Eingang aus gesehen einen Felsen ergattern. In dem anderen Raum den Ausgang nach oben finden. Hinauf und sich evtl. mit dem Schwert schützen.

Zunächst mal links in dem Raum alle Fässer zerschlagen und alles mitnehmen. Dann den Stein auf die "Presse" werfen und ein Stockwerk höher. In einem Turm das Kettenhemd und im anderen eine Truhe finden. Zuerst das Kettenhemd nehmen, dann die Truhe öffnen. Ein Stück der Maske finden und nach dem Kampf kann eine Hand mitgenommen werden.

Zurück zum 2-stöckigen Turm, über die Brücke und die Hand auf das Schloß anwenden. Über die einzelnen Holzstümpfe/Felsen nach hinten durchgehen (auf die Gesundheit achten!). Nach erfolgreichem Kampf die Kiste öffnen und einen goldenen Löffel ergattern. Der Rückweg ist ungefährlich.

Jetzt ist es an der Zeit,



nach Daventry zurückzureisen. Dies von der Teleportationsplattform aus tun. In Daventry angelangt, das Mädchen aufsuchen (in dem Haus, in dem Zeichnungen auf dem Tisch lagen), Gold mitnehmen und dann dem Einhorn das Horn zurückgeben. Auch dieses jetzt wieder hübsch anzusehende Tier bedankt sich!

Jetzt wieder in den Sumpfflevel teleportieren, zum Turm der Hexe und den goldene Löffel auf den Hexenkessel anwenden. Die folgende Animation wird uns eine neue Welt eröffnen!

Untergrundwelt

der Gnome

In diesem Level jedes Fass aufschießen, damit man genügend Heilmaterial hat. Auch Felsstücke zum Bescheren sind dringend nötig. Also immer eine Rundumsicht machen und alles überall mitnehmen, sonst wirst Du hier nicht überleben. Nach Norden gehen und eine Druckplatte finden, die mit einem Felsstück ein Tor öffnet. Nachdem das Tor offen ist, hinter dem Tor links halten und an der ersten Kreuzung wieder links. Nun wird es nach Süden und nach unten gehen und am Ende sollte man einen Waffenladen finden. Die Bronzerüstung kaufen.

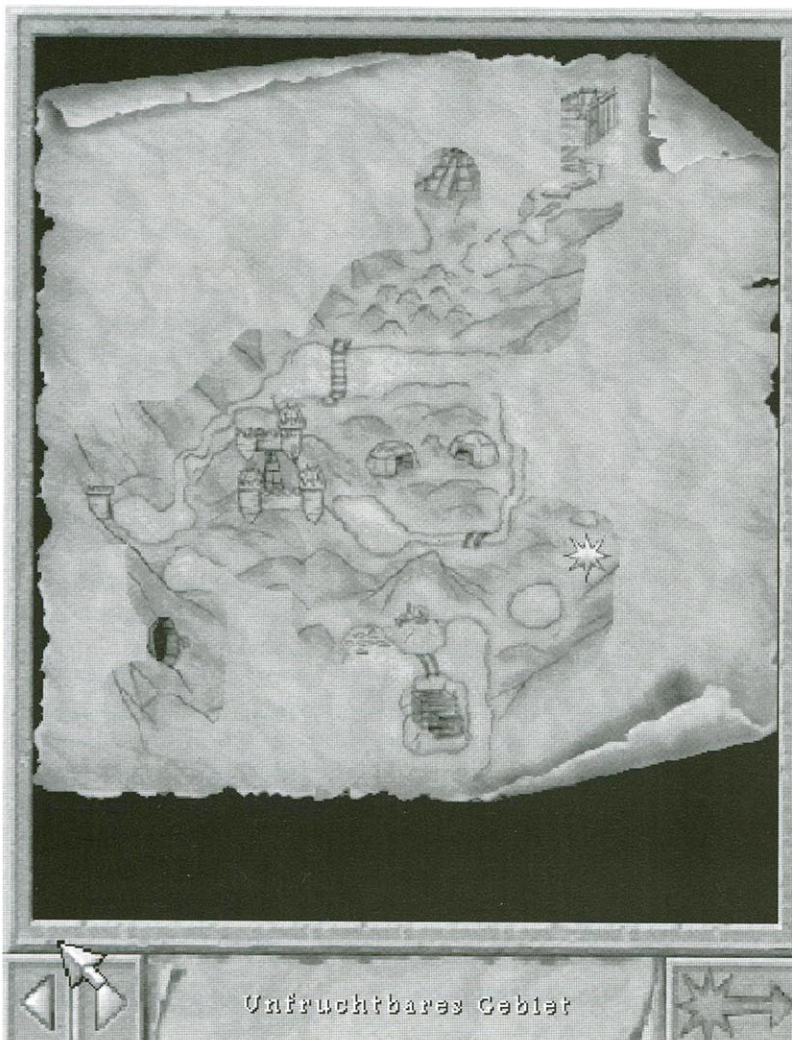
KINGS QUEST 8 LÖSUNG

Achtung: In diesem Level braucht man viel Geld, um öfter Notwendiges einzukaufen. Du mußt also darauf achten, daß Du immer das Geld bei Getöteten eingesammelt hast und auch sonst alle Münzen bekommen hast. Zum Anfang zurückgehen, sich östlich halten und einen Gnome finden, bei dem man ein Felsstück in das Inventar übernehmen kann. Zurück und sich immer westlich halten und einen weiteren Laden finden, der Waffen verkauft. Wir müssen genügend Geld haben, um hier einen golden Bogen und eine "Axt" zu erstehen. Nun wieder in Richtung des ersten Ladens und dann an der einzigen Kreuzung, an der man

sich nach Norden wenden kann, auch nach Norden gehen. Ein gepflasterter Weg führt nach oben. Auf der rechten Seite sollte man schließlich einen "Abgang" mit unregelmäßig hohen Stufen nach unten finden. Dort hinunter. Abspeichern! Man landet schließlich vor einem Abgrund, den eine fast unsichtbare Brücke überquert. Alles vorsichtig abtasten, schließlich die Brücke angedeutet finden und sich vorsichtig auf ihr hinüber auf die andere Seite bewegen. In einem Raum dann einen alten Mann finden; mit ihm reden und vom Kristall rechts ein Stück abschlagen. Es ins Inventar befördern. Zurück zum Hauptgang

und sich nordöstlich halten bis zu einer Kreuzung. So weit nach Osten gehen, bis man schließlich (abspeichern) an einem Graben landet. Hinüberspringen und einen Raum mit einer gelblichen Substanz finden. Etwas davon abkratzen und mitnehmen. Zurück und an der Kreuzung nach Norden. Nun sollte man den Teleportationsraum gefunden haben. Zur Kreuzung und dort nach Westen. Vor einer Wand ist vorerst kein Weiterkommen. Dies Region haben wir nun ganz abgeklappert. Zurück und - vom Beginn dieses Levels aus gehen - nach Westen, bis man einen Abzweig nach Norden findet. Wir landen schließlich in

Bisher haben wir nur 1 Gegenstand, den Bernstein. Zurückgehen und an dem Abzweig weiter in nördlicher Richtung. Wir sollten zu einem Tor kommen, das mit einem Schloß gesichert ist. Das Schloß abschlagen, es zur Apothekerin bringen und nun auf die Suche nach der Wurzel gehen. Zurück zum Hauptweg und immer weiter nach Norden gehen, bis zu einer T-Kreuzung. Jetzt nach Westen gehen und ganz nach oben in den Nordwesten. Schließlich findet man in einem Raum Wurzeln, von denen man ein Stück abschlagen kann. Hat man die Wurzel, zurück und an der Kreuzung nach Osten. Man kommt zu Rampen, geht sie hinauf, wendet sich danach nach Süden. Jetzt immer östlich halten, an einer gemauerten Wand vorbei weiter östlich und schließlich nach Süden in einen Raum kommen, in dem wir eine schräg gemauerte Wand sehen. Eine Stelle zum Hochklettern finden und von oben aus in einen Raum mit einem kugeligen Felsblock und einem Loch im Boden. Die Felskugel zum Loch schieben. Sie fällt hinunter. Unser Held springt hinterher und schiebt die Kugel weiter, bis sie selbständig nach unten rollt, dort den Felsen zerschlägt und einen Eingang freilegt. Hineingehen und links das trübe Kristall aus dem Inventar in einen Leuchtenhalter einsetzen, damit es hell wird. Den nun geöffneten gang nach Osten, Norden, Westen und nochmals nach Norden und vor einem Drachen



einem Raum, in dem wir durch Anwendung von 3 Felsbrocken auf eine Platte eine Brücke für uns bewegen (sollte uns unser Rückweg wieder über diese Brücke führen, dann die Felsbrocken wieder mitnehmen). Hinter der Brücke nach Norden, dann links uns rechts, damit wir wieder nördlich gehen. Die erste Abzweigung links nehmen und wir erreichen den Apothekerladen. Mit der Apothekerin reden und dann rechts von ihr den Sockel anklicken. Sie sagt, was sie dafür möchte.

theo kranz Versand
(nur Laden, kein Versand)

44135 Dortmund
im Brückcenter

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM
BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-
VERSAHNDLER AUF
DER CON-MESSE 1997 IN
NÜRNBERG.

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK, 235,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN... 19,95
CONTR. PAD ORIG. (VER. FARBEN)... 29,95
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG... 59,95



CRASH BANDICOOT 3
(PSX) 89,95

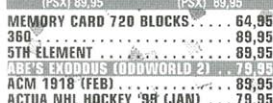
CONTROL PAD DUAL SHOCK... 39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG... 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
ORIG. SONY CD-CASE... 29,95
PLAYSTATION - SCHUTZHELLE... 9,95
DRUG PLAYSTATION T-SHIRT... 29,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL... 84,95
CHEATMASTER - BLAZE (JAN)... 29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL... 69,95
X-PLÖDER - CHEAT-CARTRIDGE... 84,95
R&B-PROFESSIONAL (JAN) 134,95
R&B-KABEL (G-Con, AV-Anschluss)... 19,95
LENKRAID JORDAN GP (Inkl. Ped.)... 129,95
LENKRAID RUMBLE FORCE WHEEL... 149,95
JOYSTICK DOMINATOR... 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)... 99,95
PISTOLE ERAZER (G-CON-Komp.)... 69,95
MEM. CARD 15 BL.-ORIG. (FARB.)... 29,95
MEMORY CARD 30 BL. (2 IN 1)... 29,95
MEMORY CARD 60 BL. (4 IN 1)... 44,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS... 44,95



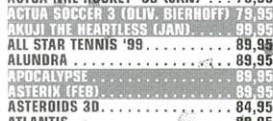
SPYRO THE DRAGON
(PSX) 89,95



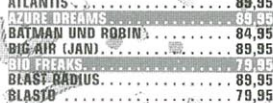
BREATH OF FIRE 3
(PSX) 89,95



BOX CHAMPIONS
(PSX) 89,95



TOMB RAIDER 3
(PSX) 89,95



GRAN TURISMO
(PSX) 89,95



GAME BOY COLOR

Game Boy Color clear purple... 139,-
Light Max 2 - orig. - inkl. Batt... 34,95
2 Bugs Life (Feb)... 24,95
Bugs Bunny Crazy Castle 3 (Feb)... 24,95
Bugs Bunny & Lilo (Jan)... 34,95
Conker's Pocket Tales... 34,95
Game & Watch... 34,95
Gex 3D (Jan)... 34,95
Harvest Moon... 34,95
Men in Black (Jan)... 34,95
NBA Live '99 (Jan)... 34,95
Pocket Bomberman... 34,95
Power Quest... 34,95
Quest for Camelot... 34,95
Remnant World Tour... 34,95
Schlingensiefel - Alpträumen (Jan)... 34,95
Shogakukan (Mar)... 34,95
Shogakukan Pocket... 34,95
Star Wars: The Force Unleashed (Feb)... 34,95
Tetris Deluxe... 34,95
Tetris 2... 34,95
Tetris 3... 34,95
Tetris 4... 34,95
Tetris 5... 34,95
Tetris 6... 34,95
Tetris 7... 34,95
Tetris 8... 34,95
Tetris 9... 34,95
Tetris 10... 34,95
Tetris 11... 34,95
Tetris 12... 34,95
Tetris 13... 34,95
Tetris 14... 34,95
Tetris 15... 34,95
Tetris 16... 34,95
Tetris 17... 34,95
Tetris 18... 34,95
Tetris 19... 34,95
Tetris 20... 34,95
Tetris 21... 34,95
Tetris 22... 34,95
Tetris 23... 34,95
Tetris 24... 34,95
Tetris 25... 34,95
Tetris 26... 34,95
Tetris 27... 34,95
Tetris 28... 34,95
Tetris 29... 34,95
Tetris 30... 34,95
Tetris 31... 34,95
Tetris 32... 34,95
Tetris 33... 34,95
Tetris 34... 34,95
Tetris 35... 34,95
Tetris 36... 34,95
Tetris 37... 34,95
Tetris 38... 34,95
Tetris 39... 34,95
Tetris 40... 34,95
Tetris 41... 34,95
Tetris 42... 34,95
Tetris 43... 34,95
Tetris 44... 34,95
Tetris 45... 34,95
Tetris 46... 34,95
Tetris 47... 34,95
Tetris 48... 34,95
Tetris 49... 34,95
Tetris 50... 34,95
Tetris 51... 34,95
Tetris 52... 34,95
Tetris 53... 34,95
Tetris 54... 34,95
Tetris 55... 34,95
Tetris 56... 34,95
Tetris 57... 34,95
Tetris 58... 34,95
Tetris 59... 34,95
Tetris 60... 34,95
Tetris 61... 34,95
Tetris 62... 34,95
Tetris 63... 34,95
Tetris 64... 34,95
Tetris 65... 34,95
Tetris 66... 34,95
Tetris 67... 34,95
Tetris 68... 34,95
Tetris 69... 34,95
Tetris 70... 34,95
Tetris 71... 34,95
Tetris 72... 34,95
Tetris 73... 34,95
Tetris 74... 34,95
Tetris 75... 34,95
Tetris 76... 34,95
Tetris 77... 34,95
Tetris 78... 34,95
Tetris 79... 34,95
Tetris 80... 34,95
Tetris 81... 34,95
Tetris 82... 34,95
Tetris 83... 34,95
Tetris 84... 34,95
Tetris 85... 34,95
Tetris 86... 34,95
Tetris 87... 34,95
Tetris 88... 34,95
Tetris 89... 34,95
Tetris 90... 34,95
Tetris 91... 34,95
Tetris 92... 34,95
Tetris 93... 34,95
Tetris 94... 34,95
Tetris 95... 34,95
Tetris 96... 34,95
Tetris 97... 34,95
Tetris 98... 34,95
Tetris 99... 34,95
Tetris 100... 34,95
Tetris 101... 34,95
Tetris 102... 34,95
Tetris 103... 34,95
Tetris 104... 34,95
Tetris 105... 34,95
Tetris 106... 34,95
Tetris 107... 34,95
Tetris 108... 34,95
Tetris 109... 34,95
Tetris 110... 34,95
Tetris 111... 34,95
Tetris 112... 34,95
Tetris 113... 34,95
Tetris 114... 34,95
Tetris 115... 34,95
Tetris 116... 34,95
Tetris 117... 34,95
Tetris 118... 34,95
Tetris 119... 34,95
Tetris 120... 34,95
Tetris 121... 34,95
Tetris 122... 34,95
Tetris 123... 34,95
Tetris 124... 34,95
Tetris 125... 34,95
Tetris 126... 34,95
Tetris 127... 34,95
Tetris 128... 34,95
Tetris 129... 34,95
Tetris 130... 34,95
Tetris 131... 34,95
Tetris 132... 34,95
Tetris 133... 34,95
Tetris 134... 34,95
Tetris 135... 34,95
Tetris 136... 34,95
Tetris 137... 34,95
Tetris 138... 34,95
Tetris 139... 34,95
Tetris 140... 34,95
Tetris 141... 34,95
Tetris 142... 34,95
Tetris 143... 34,95
Tetris 144... 34,95
Tetris 145... 34,95
Tetris 146... 34,95
Tetris 147... 34,95
Tetris 148... 34,95
Tetris 149... 34,95
Tetris 150... 34,95
Tetris 151... 34,95
Tetris 152... 34,95
Tetris 153... 34,95
Tetris 154... 34,95
Tetris 155... 34,95
Tetris 156... 34,95
Tetris 157... 34,95
Tetris 158... 34,95
Tetris 159... 34,95
Tetris 160... 34,95
Tetris 161... 34,95
Tetris 162... 34,95
Tetris 163... 34,95
Tetris 164... 34,95
Tetris 165... 34,95
Tetris 166... 34,95
Tetris 167... 34,95
Tetris 168... 34,95
Tetris 169... 34,95
Tetris 170... 34,95
Tetris 171... 34,95
Tetris 172... 34,95
Tetris 173... 34,95
Tetris 174... 34,95
Tetris 175... 34,95
Tetris 176... 34,95
Tetris 177... 34,95
Tetris 178... 34,95
Tetris 179... 34,95
Tetris 180... 34,95
Tetris 181... 34,95
Tetris 182... 34,95
Tetris 183... 34,95
Tetris 184... 34,95
Tetris 185... 34,95
Tetris 186... 34,95
Tetris 187... 34,95
Tetris 188... 34,95
Tetris 189... 34,95
Tetris 190... 34,95
Tetris 191... 34,95
Tetris 192... 34,95
Tetris 193... 34,95
Tetris 194... 34,95
Tetris 195... 34,95
Tetris 196... 34,95
Tetris 197... 34,95
Tetris 198... 34,95
Tetris 199... 34,95
Tetris 200... 34,95
Tetris 201... 34,95
Tetris 202... 34,95
Tetris 203... 34,95
Tetris 204... 34,95
Tetris 205... 34,95
Tetris 206... 34,95
Tetris 207... 34,95
Tetris 208... 34,95
Tetris 209... 34,95
Tetris 210... 34,95
Tetris 211... 34,95
Tetris 212... 34,95
Tetris 213... 34,95
Tetris 214... 34,95
Tetris 215... 34,95
Tetris 216... 34,95
Tetris 217... 34,95
Tetris 218... 34,95
Tetris 219... 34,95
Tetris 220... 34,95
Tetris 221... 34,95
Tetris 222... 34,95
Tetris 223... 34,95
Tetris 224... 34,95
Tetris 225... 34,95
Tetris 226... 34,95
Tetris 227... 34,95
Tetris 228... 34,95
Tetris 229... 34,95
Tetris 230... 34,95
Tetris 231... 34,95
Tetris 232... 34,95
Tetris 233... 34,95
Tetris 234... 34,95
Tetris 235... 34,95
Tetris 236... 34,95
Tetris 237... 34,95
Tetris 238... 34,95
Tetris 239... 34,95
Tetris 240... 34,95
Tetris 241... 34,95
Tetris 242... 34,95
Tetris 243... 34,95
Tetris 244... 34,95
Tetris 245... 34,95
Tetris 246... 34,95
Tetris 247... 34,95
Tetris 248... 34,95
Tetris 249... 34,95
Tetris 250... 34,95
Tetris 251... 34,95
Tetris 252... 34,95
Tetris 253... 34,95
Tetris 254... 34,95
Tetris 255... 34,95
Tetris 256... 34,95
Tetris 257... 34,95
Tetris 258... 34,95
Tetris 259... 34,95
Tetris 260... 34,95
Tetris 261... 34,95
Tetris 262... 34,95
Tetris 263... 34,95
Tetris 264... 34,95
Tetris 265... 34,95
Tetris 266... 34,95
Tetris 267... 34,95
Tetris 268... 34,95
Tetris 269... 34,95
Tetris 270... 34,95
Tetris 271... 34,95
Tetris 272... 34,95
Tetris 273... 34,95
Tetris 274... 34,95
Tetris 275... 34,95
Tetris 276... 34,95
Tetris 277... 34,95
Tetris 278... 34,95
Tetris 279... 34,95
Tetris 280... 34,95
Tetris 281... 34,95
Tetris 282... 34,95
Tetris 283... 34,95
Tetris 284... 34,95
Tetris 285... 34,95
Tetris 286... 34,95
Tetris 287... 34,95
Tetris 288... 34,95
Tetris 289... 34,95
Tetris 290... 34,95
Tetris 291... 34,95
Tetris 292... 34,95
Tetris 293... 34,95
Tetris 294... 34,95
Tetris 295... 34,95
Tetris 296... 34,95
Tetris 297... 34,95
Tetris 298... 34,95
Tetris 299... 34,95
Tetris 300... 34,95
Tetris 301... 34,95
Tetris 302... 34,95
Tetris 303... 34,95
Tetris 304... 34,95
Tetris 305... 34,95
Tetris 306... 34,95
Tetris 307... 34,95
Tetris 308... 34,95
Tetris 309... 34,95
Tetris 310... 34,95
Tetris 311... 34,95
Tetris 312... 34,95
Tetris 313... 34,95
Tetris 314... 34,95
Tetris 315... 34,95
Tetris 316... 34,95
Tetris 317... 34,95
Tetris 318... 34,95
Tetris 319... 34,95
Tetris 320... 34,95
Tetris 321... 34,95
Tetris 322... 34,95
Tetris 323... 34,95
Tetris 324... 34,95
Tetris 325... 34,95
Tetris 326... 34,95
Tetris 327... 34,95
Tetris 328... 34,95
Tetris 329... 34,95
Tetris 330... 34,95
Tetris 331... 34,95
Tetris 332... 34,95
Tetris 333... 34,95
Tetris 334... 34,95
Tetris 335... 34,95
Tetris 336... 34,95
Tetris 337... 34,95
Tetris 338... 34,95
Tetris 339... 34,95
Tetris 340... 34,95
Tetris 341... 34,95
Tetris 342... 34,95
Tetris 343... 34,95
Tetris 344... 34,95
Tetris 345... 34,95
Tetris 346... 34,95
Tetris 347... 34,95
Tetris 348... 34,95
Tetris 349... 34,95
Tetris 350... 34,95
Tetris 351... 34,95
Tetris 352... 34,95
Tetris 353... 34,95
Tetris 354... 34,95
Tetris 355... 34,95
Tetris 356... 34,95
Tetris 357... 34,95
Tetris 358... 34,95
Tetris 359... 34,95
Tetris 360... 34,95
Tetris 361... 34,95
Tetris 362... 34,95
Tetris 363... 34,95
Tetris 364... 34,95
Tetris 365... 34,95
Tetris 366... 34,95
Tetris 367... 34,95
Tetris 368... 34,95
Tetris 369... 34,95
Tetris 370... 34,95
Tetris 371... 34,95
Tetris 372... 34,95
Tetris 373... 34,95
Tetris 374... 34,95
Tetris 375... 34,95
Tetris 376... 34,95
Tetris 377... 34,95
Tetris 378... 34,95
Tetris 379... 34,95
Tetris 380... 34,95
Tetris 381... 34,95
Tetris 382... 34,95
Tetris 383... 34,95
Tetris 384... 34,95
Tetris 385... 34,95
Tetris 386... 34,95
Tetris 387... 34,95
Tetris 388... 34,95
Tetris 389... 34,95
Tetris 390... 34,95
Tetris 391... 34,95
Tetris 392... 34,95
Tetris 393... 34,95
Tetris 394... 34,95
Tetris 395... 34,95
Tetris 396... 34,95
Tetris 397... 34,95
Tetris 398... 34,95
Tetris 399... 34,95
Tetris 400... 34,95
Tetris 401... 34,95
Tetris 402... 34,95
Tetris 403... 34,95
Tetris 404... 34,95
Tetris 405... 34,95
Tetris 406... 34,95
Tetris 407... 34,95
Tetris 408... 34,95
Tetris 409... 34,95
Tetris 410... 34,95
Tetris 411... 34,95
Tetris 412... 34,95
Tetris 413... 34,95
Tetris 414... 34,95
Tetris 415... 34,95
Tetris 416... 34,95
Tetris 417... 34,95
Tetris 418... 34,95
Tetris 419... 34,95
Tetris 420... 34,95
Tetris 421... 34,95
Tetris 422... 34,95
Tetris 423... 34,95
Tetris 424... 34,95
Tetris 425... 34,95
Tetris 426... 34,95
Tetris 427... 34,95
Tetris 428... 34,95
Tetris 429... 34,95
Tetris 430... 34,95
Tetris 431... 34,95
Tetris 432... 34,95
Tetris 433... 34,95
Tetris 434... 34,95
Tetris 435... 34,95
Tetris 436... 34,95
Tetris 437... 34,95
Tetris 438... 34,95
Tetris 439... 34,95
Tetris 440... 34,95
Tetris 441... 34,95
Tetris 442... 34,95
Tetris 443... 34,95
Tetris 444... 34,95
Tetris 445... 34,95
Tetris 446... 34,95
Tetris 447... 34,95
Tetris 448... 34,95
Tetris 449... 34,95
Tetris 450... 34,95
Tetris 451... 34,95
Tetris 452... 34,95
Tetris 453... 34,95
Tetris 454... 34,95
Tetris 455... 34,95
Tetris 456... 34,95
Tetris 457... 34,95
Tetris 458... 34,95
Tetris 459... 34,95
Tetris 460... 34,95
Tetris 461... 34,95
Tetris 462... 34,95
Tetris 463... 34,95
Tetris 464... 34,95
Tetris 465... 34,95
Tetris 466... 34,95
Tetris 467... 34,95
Tetris 468... 34,95
Tetris 469... 34,95
Tetris 470... 34,95
Tetris 471... 34,95
Tetris 472... 34,95
Tetris 473... 34,95
Tetris 474... 34,95
Tetris 475... 34,95
Tetris 476... 34,95
Tetris 477... 34,95
Tetris 478... 34,95
Tetris 479... 34,95
Tetris 480... 34,95
Tetris 481... 34,95
Tetris 482... 34,95
Tetris 483... 34,95
Tetris 484... 34,95
Tetris 485... 34,95
Tetris 486... 34,95
Tetris 487... 34,95
Tetris 488... 34,95
Tetris 489... 34,95
Tetris 490... 34,95
Tetris 491... 34,95
Tetris 492... 34,95
Tetris 493... 34,95
Tetris 494... 34,95
Tetris 495... 34,95
Tetris 496... 34,95
Tetris 497... 34,95
Tetris 498... 34,95
Tetris 499... 34,95
Tetris 500... 34,95
Tetris 501... 34,95
Tetris 502... 34,95
Tetris 503... 34,95
Tetris 504... 34,95
Tetris 505... 34,95
Tetris 506... 34,95
Tetris 507... 34,95
Tetris 508... 34,95
Tetris 509... 34,95
Tetris 510... 34,95
Tetris 511... 34,95
Tetris 512... 34,95
Tetris 513... 34,95
Tetris 514... 34,95
Tetris 515... 34,95
Tetris 516... 34,95
Tetris 517... 34,95
Tetris 518... 34,95
Tetris 519... 34,95
Tetris 520... 34,95
Tetris 521... 34,95
Tetris 522... 34,95
Tetris 523... 34,95
Tetris 524... 34,95
Tetris 525... 34,95
Tetris 526... 34,95
Tetris 527... 34,95
Tetris 528... 34,95
Tetris 529... 34,95
Tetris 530... 34,95
Tetris 531... 34,95
Tetris 532... 34,95
Tetris 533... 34,95
Tetris 534... 34,95
Tetris 535... 34,95
Tetris 536... 34,95
Tetris 537... 34,95
Tetris 538... 34,95
Tetris 539... 34,95
Tetris 540... 34,95
Tetris 541... 34,95
Tetris 542... 34,95
Tetris 543... 34,95
Tetris 544... 34,95
Tetris 545... 34,95
Tetris 546... 34,95
Tetris 547... 34,95
Tetris 548... 34,95
Tetris 549... 34,95
Tetris 550... 34,95
Tetris 551... 34,95
Tetris 552... 34,95
Tetris 553... 34,95
Tetris 554... 34,95
Tetris 555... 34,95
Tetris 556... 34,95
Tetris 557... 34,95
Tetris 558... 34,95
Tetris 559... 34,95
Tetris 560... 34,95
Tetris 561... 34,95
Tetris 562... 34,95
Tetris 563... 34,95
Tetris 564... 34,95
Tetris 565... 34,95
Tetris 566... 34,95
Tetris 567... 34,95
Tetris 568... 34,95
Tetris 569... 34,95
Tetris 570... 34,95
Tetris 571... 34,95
Tetris 572... 34,95
Tetris 573... 34,95
Tetris 574... 34,95
Tetris 575... 34,95
Tetris 576... 34,95
Tetris 577... 34,95
Tetris 578... 34,95
Tetris 579... 34,95
Tetris 580... 34,95
Tetris 581... 34,95
Tetris 582... 34,95
Tetris 583... 34,95
Tetris 584... 34,95
Tetris 585... 34,95
Tetris 586... 34,95
Tetris 587... 34,95
Tetris 588... 34,95
Tetris 589... 34,95
Tetris 590... 34,95
Tetris 591... 34,95
Tetris 592... 34,95
Tetris 593... 34,95
Tetris 594... 34,95
Tetris 595... 34,95
Tetris 596... 34,95
Tetris 597... 34,95
Tetris 598... 34,95
Tetris 599... 34,95
Tetris 600... 34,95
Tetris 601... 34,95
Tetris 602... 34,95
Tetris 603... 34,95
Tetris 604... 34,95
Tetris 605... 34,95
Tetris 606... 34,95
Tetris 607... 34,95
Tetris 608... 34,95
Tetris 609... 34,95
Tetris 610... 34,95
Tetris 611... 34,95
Tetris 612... 34,95
Tetris 613... 34,95
Tetris 614... 34,95
Tetris 615... 34,95
Tetris 616... 34,95
Tetris 617... 34,95
Tetris 618... 34,95
Tetris 619... 34,95
Tetris 620... 34,95
Tetris 621... 34,95
Tetris 622... 34,95
Tetris 623... 34,95
Tetris 624... 34,95
Tetris 625... 34,95
Tetris 626... 34,95
Tetris 627... 34,95
Tetris 628... 34,95
Tetris 629... 34,95
Tetris 630... 34,95
Tetris 631... 34,95
Tetris 632... 34,95
Tetris 633... 34,95
Tetris 634... 34,95
Tetris 635... 34,95
Tetris 636... 34,95
Tetris 637... 34,95
Tetris 638... 34,95
Tetris 639... 34,95
Tetris 640... 34,95
Tetris 641... 34,95
Tetris 642... 34,95
Tetris 643... 34,95
Tetris 644... 34,95
Tetris 645... 34,95
Tetris 646... 34,95
Tetris 647... 34,95
Tetris 648... 34,95
Tetris 649... 34,95
Tetris 650... 34,95
Tetris 651... 34,95
Tetris 652... 34,95
Tetris 653... 34,95
Tetris 654... 34,95
Tetris 655... 34,95
Tetris 656... 34,95
Tetris 657... 34,95
Tetris 658... 34,95
Tetris 659... 34,95
Tetris 660... 34,95
Tetris 661... 34,95
Tetris 662... 34,95
Tetris 663... 34,95
Tetris 664... 34,95
Tetris 665... 34,95
Tetris 666... 34,95
Tetris 667... 34,95
Tetris 668... 34,95
Tetris 669... 34,95
Tetris 670... 3

KINGS QUEST 8 LÖSUNG

landen. Ihn besiegen, sein schwarzes Diamantherz nehmen und wieder nach Norden. Dort eine kleine Animation erleben. Weiter nach Norden in eine Kammer der Erleuchtung. Dort gibt es einen Altar mit einem klaren Kristall in Größe und Form desjenigen, das wir vom Einhorn erhalten haben. Im Vordergrund einen lila-roten Diamanten als Schalter anklicken. Die klare Pyramide wegnehmen und die rötliche aus dem Inventar einsetzen. Wieder den Schalter drücken und nach dieser Animation dann die jetzt lila Pyramide und den Leitstein nehmen. Zurückgehen und am Eingang in Richtung Westen. An der nächsten Kreuzung nach Süden und dann, wenn man nochmals nach Westen abgebogen ist, vor einem Gang landen, in dem Felsbrocken rollen. Durch 3 solcher Gänge muß man, möglichst unbeschadet, hindurch auf die andere Seite. Weiter nach Osten und hier einem Gnom den Leitstein geben, damit er uns einen Weg in eine andere Welt öffnen kann. Zurück zur Apotheke (siehe Karte im Spiel), die Wurzel der Verkäuferin geben und nach Bezahlung das Essenz SunTsu erhalten. Jetzt zum Teleportationsraum und teleportieren in das

Unfruchtbares

Gebiet

Unbedingt abspeichern, da Du in dieser Region oftmals abstürzen bzw. verbrennen könntest....wirst.

Zu Beginn findest man sich im Südosten der Karte wieder. Nach Westen gehen und über eine Brücke. Jetzt in nördlicher Richtung halten und schließlich 2 Hütten finden. In einer von beiden erwartet uns ein Waffenhändler, dem wir die linke Waffe abkaufen. Er erzählt uns auch, daß er uns eine Spezialwaffe herstellen kann, wenn er die richtigen Zutaten dafür hat. Ihn verlassen und hinter den Hütten den Berg hinauf in eine Festung. Über eine Brücke in die Festung hinein und rechts dann ein Wesen entdecken, dem der Stein der Ordnung abhanden gekommen ist. Links eine Schmiede finden, doch hier vorerst nichts erreichen.

Wieder an den Fuß der Festung zurückkehren und von dort nördlich - ziemlich genau in der Mitte zwischen den Hütten und der Festung - eine Art Brücke finden, die zunächst aus einem Puzzle mit 5 x 7 Blöcken besteht.

7 Blöcke sind aus Metall und haben Zeichen. Ein Strich bedeutet 1, ein Dreieck 3, ein Quadrat 4 und ein Stern 10. Man muß nun feststellen, welche Zahl auf welchem Metallblock steht. Danach muß man dann die Steinblöcke so anspringen, daß man nacheinan-

der die Primzahlen 3, 5, 7, 11, 13, 17 und 19 berührt. Finde den Stein mit der 3 (nur mit einem Dreieck). Es ertönen drei Trommelschläge!!!

Von hier aus nach Nordwesten (NW), dann 2 x nach Norden (N) und man sollte auf der 5 stehen. Jetzt zur 7 nach Südosten (SO), Osten (O), O, O, O. Von der 7 nach Süden (S), S, Südwesten (SW) und bei der 11 landen. Von hier NW, NW, W, W, W und wir sollten auf der 13 stehen. Jetzt nach O, O, O, Nordosten (NO), NO und wir sind bei der 17; zum Abschluß nach S und SW, damit danach - wenn alles richtig war - in der Mitte ein Übergang entsteht.

Links halten und schließlich auf der Spitze einer

Pyramide einen Feuertempelstein mitnehmen. Retür zu den vielen Vulkanen am Fuße der Pyramide. Im östlichen/nordöstlichen Teil der Karte jetzt eine Region finden, in der eine Gruppe von zerbrochenen Brücken in der Lava steht. Auf die einzelnen Brückenteile springen und schließlich vor einem Turm landen, den wir mit Seil und Entenhaken bezwingen. Oben angelangt erreichen wir eine Plattform und sehen den Stein der Ordnung, zu dem eine Brücke führen müßte. Noch ist keine Brücke da, also müssen wir sie herstellen. Wir sehen 7 Gongs, die, wenn wir sie anschießen, in verschiedenen Farben leuchten:



KINGS QUEST 8 LÖSUNG

rot
dunkelblau grün
orange violett
hellblau gelb

In der nachfolgenden Reihenfolge die Gongs anschließen: rot, orange, gelb, grün, hellblau, dunkelblau, violett. War alles richtig, dann ertönt eine Melodie, die Brücke ist fertig und wir können den Stein der Ordnung nehmen.

Wir treten den Rückweg an, plazieren den Stein der Ordnung auf dem Altar, erhalten nebenan die begehrte Pfeilspitze und gehen nach unten in die Hütte und liefern die Pfeilspitze und den schwarzen Diamanten beim Waffenhändler ab, damit er uns den Speer anfertigt. Nun nach Süden, ziemlich unten in der Mitte der Karte in die Region des Baselisk. Auch dort einen Weg über Felsstücke in der Lava finden. Über diesen Weg zu einem Kliff vor einer

Mauer in nördlicher Richtung. Genau hinter dieser Mauer sitzt der Baselisk. Hinaufklettern und dann mit der Waffe in der Hand auf den Baselisk springen, ihn töten und danach ein Stück von der Zunge abschießen, die ins Inventar wandern sollte. Leider sind wir jetzt etwas erleichtert, denn unsere Drachentöterwaffe ist verloren.

Über die Brücke gehen und mit Seil und Haken oben aufs Dach, dann dort in die Öffnung springen. Das Schwert vom Sarg nehmen und danach dann die Blöcke im Sarg in der richtigen Reihenfolge drücken:

"lachendes Gesicht", Dreieck, Kreis, Quadrat.

(Diese Reihenfolge findest Du im Relief des Raumes wieder) In den sich öffnenden Geheimraum und dort die Rüstung wechseln. Jetzt den toten Wächter anklicken.

Danach sollte man ihm einen Schlüssel klauen können.

Hat man ihn, klettert man zurück und macht sich auf den Weg in den äußersten Südwesten. Mit dem gefundenen Schlüssel dort ein Tor öffnen, evtl. Waffen austauschen. Den Gang bis an das Ende gehen. Hier sollte man 3 Schalter an der Wand finden.

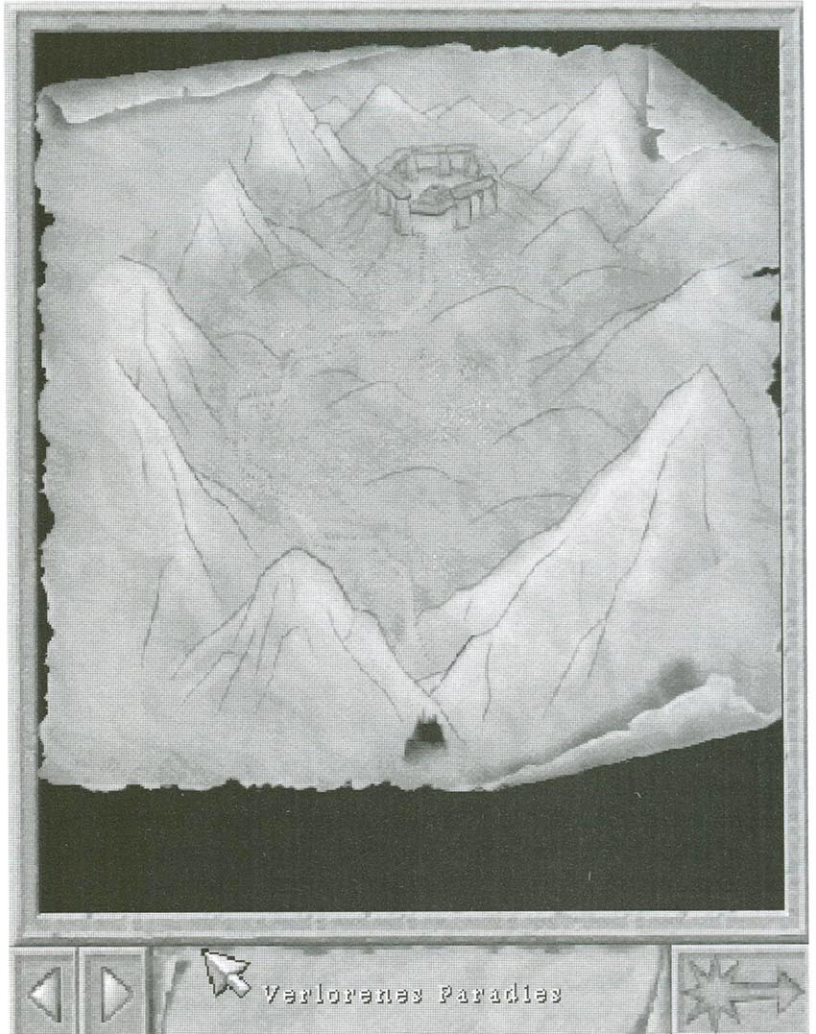
Den ersten aufschließen und eine Brücke fährt aus. Über die Brücke in diese Region gehen, links den Hebel betätigen und damit eine Eisprinzessin befreien. Hinten rechts im Verließ noch eine Verschlusskappe mitnehmen.

In den Geheimraum gehen und an der Wand die Symbole zum Öffnen eines Safes so wie am Sarg betätigen.

Eine 2. Verschlusskappe kann mitgenommen werden.

Nun über die 2. Brücke in diese Region und aus der Kiste dort ein Maskenteil ergattern. (Achtung Kampf)

Schließlich staten wir dem 3. Raum einen Besuch ab, denn wir wollen ja endlich diesen Level verlassen.



Eine der Verschlusskappen auf eines der Dampfrohre legen. Sich nun auf die Aufzugsplattform stellen, drehen und auf den Schalter gegenüber einen Pfeil abfeuern. Wir gelangen 1 Stockwerk nach oben, holen das Eiszepter, kehren nach unten zurück, verschließen das 2. Dampfrohr, stellen uns wieder auf die Plattform, feuern erneut einen Pfeil auf den Schalter ab und sollten danach diesen Level verlassen und landen in das

Gefrorene

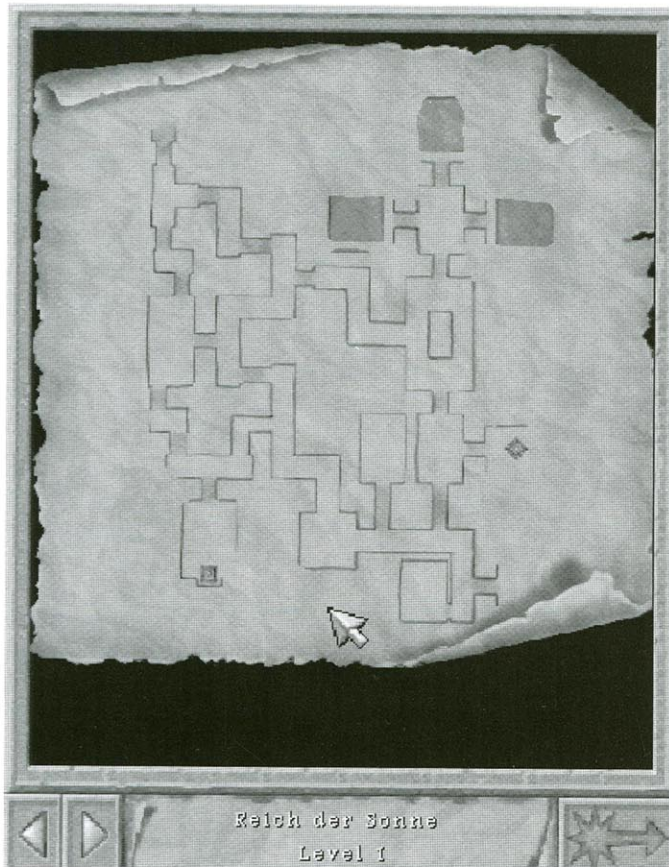
Reich

Zunächst in den Eis-Palast gehen und der Köni-

gin das Zepter zurückbringen. Sie nimmt es vorerst nicht Da man mit dem Drachen fliegen muß und dieser nur startet, wenn man das Zepter hat. Rechts vom Palast ein Eismädchen retten, kämpfen und dann den Eisdrachen im Osten suchen. Er will erst starten, wenn man das Tor geöffnet hat. Die Kette zum Öffnen des Tores ist zerbrochen und nur ein Stück ragt noch aus der Decke heraus. Den Fels/Eisblock so verschieben, daß er unter dem Kettenreststück steht, mit einem Rückwärtssprung hinauf und an der Kette ziehen.

Wendet man jetzt das Zepter auf den Drachen an, bringt er uns über den

KINGS QUEST 8 LÖSUNG



See. Auf der Karte nun ganz nach Nordosten oben wenden. Wir landen nach etlichen Kämpfen bei einem kleinen See, in dessen Mitte ein eingefrorenes Schwert entdeckt wird.

Zunächst einen Felsbrocken aus dem Inventar 3 x auf die Eisfläche anwenden, damit sie zerspringt und Eiswasser vorhanden ist, dann den Feuerschwert auf das Wasser anwenden und das Feuerschwert wandert in unser Inventar.

Weiter die Gegend abklappern. Jetzt den Weg zu 2 Türmen suchen. Sich durchkämpfen und einen Turm im östlichen Bereich finden.

Unser Held klettert hoch, springt hinein, öffnet ein Tor mit einem Hebel und versorgt sich ausgiebig mit Dingen für seine Gesundheit. Leicht südwestlich - ziemlich entgegen-

gesetzt auf der anderen Seite - einen weiteren Turm finden, durch den wir auch einen Weg ganz in den Nordwesten entdecken. Auch hier alles mitnehmen und danach ziemlich im Norden, genau in der Kartenmitte eine Festung finden. - Der Weg dorthin ist nicht leicht zu finden. Versuche es an allen möglichen Stellen, den Hauptweg zu verlassen. (oder ein Blick auf die Karte hilft Dir weiter) Schließlich dort angelangt, die Stelle finden, wo Seil und Haken ihren Zweck erfüllen. (an der Rückseite der Burg) Durch die Decke eine Zwischensequenz verfolgen. Oben sich genau umsehen. Ein Gefängnis und einen elektrischen Stuhl entdecken. Der Gefangene will befreit werden, also genau über dem Tor auf den Feind hinunterspringen, ihn besiegen

und einen Schlüssel ergattern. Mit ihm den Turm hoch und dem Gefangenen die Freiheit schenken. Unser Held wird von oben angegriffen und fällt mit dem Feind durch das Gitter nach unten. Dort angelangt beenden wir wieder mal einen Kampf siegreich, finden in einer Kiste einen "Lesediamanten" und können auch noch eine Eisscherbe vom Boden aufheben. Jetzt, da wir alleine sind, das Tor öffnen und einen Spalt vor der Türschwelle bemerken. Die Eisscherbe auf den Spalt legen, mit dem Feuerschwert schmelzen und danach dann gleich wieder mit dem Eisbogen einfrieren. Ein Hebel aus Eis sollte in unsere Inventar wandern und wir sollten damit dann das vergitterte Tor öffnen können. Diese Aktion beschert uns einen weiteren Kampf und ein weiteres Maskenstück.

Jetzt zurück zum Drachen.

Über den Fluß fliegen und von der Teleportstation aus gesehen nach Nordwesten wenden. Wir treffen den König, den wir befreien und erhalten von ihm einen blauen Diamanten als Dank. Wir müssen in die Festung zum "elektrischen Stuhl". Dort dann die Basiliskenzunge, den blauen Diamanten und das goldene Pilzstück auf den Stuhl legen, mit dem Hebel Energie geben und an Stärke gewinnen.

Nun ganz in den Nordwesten durchkämpfen. An der Mauer nach oben und schließlich den 2-köpfigen Drachen mit unserem Feuerschwert besiegen. Nach hinten durchgehen, in das Loch hinab und

dann im Norden ins

Verlorenes

Paradies

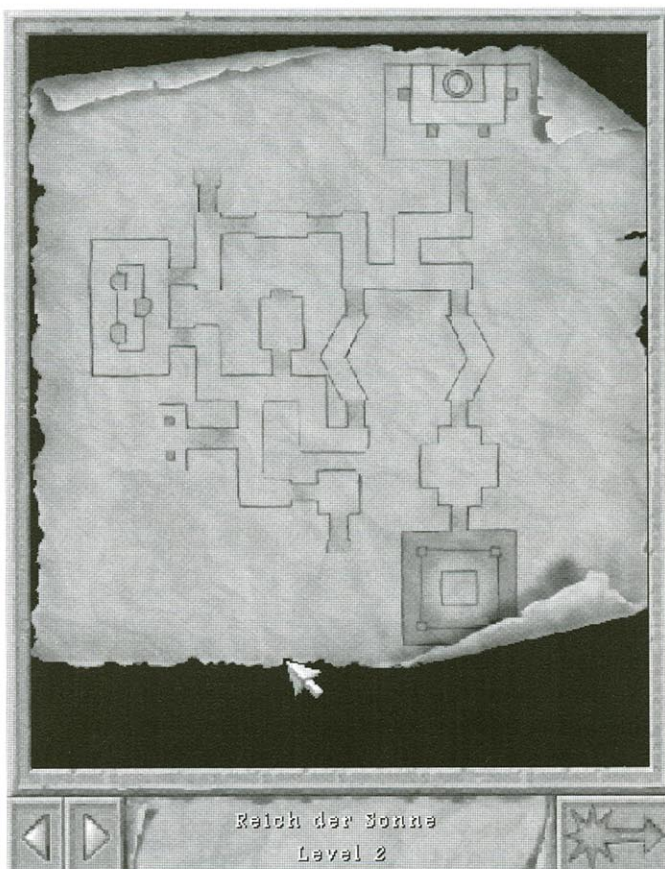
In diesem kurzen Level - ohne Monster - nach Norden zum pyramideartigen Tempel gehen. Die klare Pyramide auf dem Altar platzieren. (am besten raufspringen) Ist das gelungen, gibt's eine Zwischensequenz und wir sollten im nächsten Level, dem letzten landen!

Die

Sonnenregion

Zuerst nach Westen gehen und am Ende des Ganges ein Wasserbecken finden. Wenn 2 Angreifer getötet wurden, an der Wand gegenüber des Eingangs in eine Nische hochklettern, die dortige Vase zerschließen und eine Medaillon-Maske finden. Hinunter, zunächst nördlich und dann in den Südwesten der Karte vortasten. Dort "Leute" belauschen und auf dem Sonnenaltar eine Tafel des Wissens finden und mitnehmen. Mit ihr öffnet sich die Halle der Wahrheit in der Nordostecke des Planes. Diese Halle hat 3 Nischen. In die westliche gehen, ein schwebendes Monster sehen, genau gerade auf es zugehen und schließlich einen Schlüssel ergattern. Wieder zurück nach Süden und an der Ostseite eine Tür finden, wo der Schlüssel passt. Drinnen das Tempelschwert nehmen und die Tafel wird automatisch be-

KINGS QUEST 8 LÖSUNG



schriftet.

In das norwestliche Gebiet - fast ganz oben links - . Damit ist der 1. Unterlevel geschafft.

2. Unterlevel:

Hier muß unser Held zuerst die Halle des Lichtes finden, die im Südosten liegt. Es führt kein direkter Weg dorthin, also zuerst in nordöstlicher Richtung halten und dann immer südlich. In der Halle des Lichtes den Altar mit dem Buch in die Mitte schieben. Es gibt einen weiteren Schlüssel. Zu einer Tür - ziemlich in der Mitte der Karte - und sie mit dem Schlüssel öffnen. Sich die Tempelrüstung genehmigen und wieder wird etwas in die Tafel eingraviert. Damit im Nordwesten eine Türe öffnen, die zum 3. Unterlevel führt.

Hier noch nicht hinein, da wir unsere Maske komplettieren müssen. Von

der noch verschlossenen aus gesehen nach Norden, Westen, Norden, Westen. Wir landen in einem Rundgang. In diesem gehen wir nach Norden und dann bei der nächsten Gelegenheit nach Osten. Jetzt laufen wir auf eine unangezündete Kerze, die der Türöffner ist. Sie anklicken, zur Tür zurück, hineingehen und das letzte Maskenteil mitnehmen.

Nun ganz in den Nordosten und das Maskenmedaillon auf den Hexenkesel anwenden. Er wandelt sich in einen Heilbrunnen und jetzt können wir getrost durch das bereits geöffnete Tor in den 3. Unterlevel!

3. Unterlevel:

Er beginnt im Westen. Wir tasten uns immer östlich und nördlich vor, bis wir den guten Geist treffen. Er verschafft uns den Zu-

gang zur Halle der Ordnung. Wir stehen vor einem 3x3 Verschiebepuzzle. Eine Lösung hierfür kann zunächst nicht angegeben werden. Es muß das Bild der Maske durch Verschieben erreicht werden und zwar so, daß alle 9 Teile auch im dick umrandeten Feld vorzufinden sind.

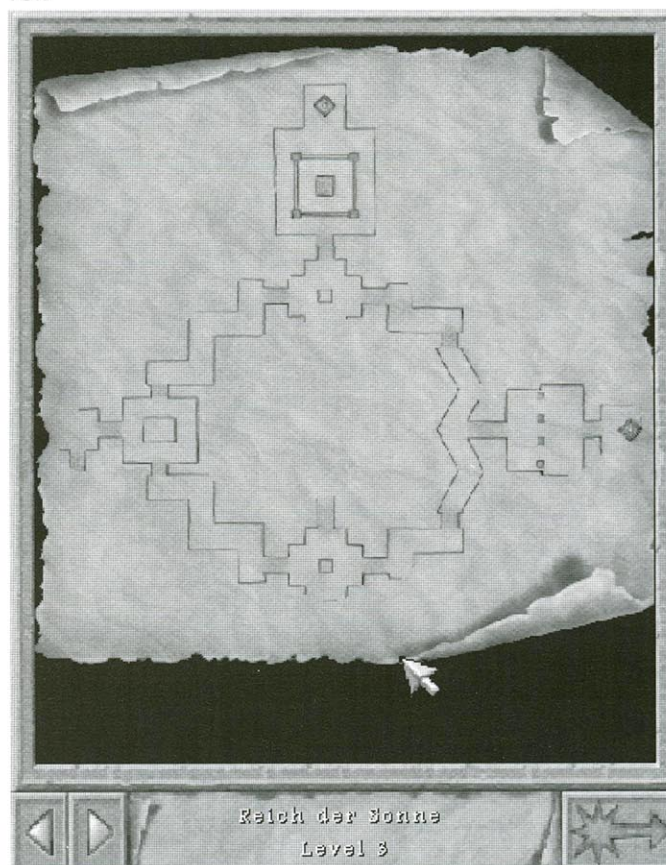
Ist das erreicht, öffnet sich die hintere Tür. Den goldenen Schlüssel nehmen. Jetzt immer nach Süden und Osten, bis zum großem Raum im Südosten, wo wir 2 Zombies und 3 Skelette töten müssen. Die verschlossene Tür kann danach mit dem Schlüssel geöffnet werden. Wir ergattern einen goldenen Becher und einen weiteren Eintrag auf der Tafel. Nun ganz nach Süden (unten in der Bildschirmmitte) und mit der Tafel dort die Tür öffnen. Der letzte Unterlevel und der Endkampf stehen bevor.

Endkampf

Durch die letzte Tür und auf dem Altar müssen jetzt alle Maskenteile platziert werden. Lucrete wird versuchen, uns daran zu hindern. Lucrete kann nicht getötet werden, doch Schwerthiebe treiben ihn zurück. Immer wieder auf den Gesundheitszustand achten. Startegie: Schnell zum Altar, Teile platzieren, kämpfen, Gesundheit erneuern und dies solange wiederholen, bis alle Teile platziert sind. Ist dies erledigt, sollte sich hinter Lucrete ein magischer Whirlpool öffnen. Greifen wir jetzt Lucrete an, treiben wir ihn zurück, so daß er schließlich in den Whirlpool gezogen wird und Du wirst die leider sehr kurze Endsequenz genießen können.

Viel Spaß!

H. Strobel



FLASHBACK

1090 Wien, Nußdorferstraße 77

Tel./Fax: 310 55 62

Email: cats@ping.at

VIDEO GAMES

Geschäftszeiten:

Mo-Fr

12-18³⁰

Sa

10-17

VERKAUF * ANKAUF * TAUSCH

N64

Expansion Pak (RAM)	499,-
Buck Bumble	899,-
NHL Breakaway 99	899,-
Starshot	899,-
Tonic Trouble	899,-
Turok 2	799,-
V-Rally 99	799,-
WCW vs NWO Revenge	899,-
Wipeout 64	899,-
ZELDA	799,-

PSX

Abe's Exodus	699,-
Akuji the Heartless	699,-
Atlantis	699,-
Breath of Fire 3	699,-
Breath of Fire 3 Ltd.	799,-
Cool Borders 3	699,-
Dungeon Keeper 2	699,-
Elemental Gearbolt	699,-
FIFA 99	699,-
NBA Live 99	699,-
Silent Hill	749,-
Small Soldiers	699,-

SATURN

Magic Knight Rayearth (US)	1190,-
----------------------------	--------

NEO GEO POCKET

Grundgerät	1299,-
SPIELE	a.A.

DREAMCAST :

Virtua Fighter 3tb. 1190,-
Sega Rally 2 1190,-
July 1190,-
Blue Stinger 1190,-

MOST WANTED

Spiele für

C-64

PC - ENGINE

Atari LYNX , JAGUAR

NEO GEO

VECTREX

3 DO

NES, Master System

Intellivision

Sie erreichen uns:

Mit U 6, 37, 38, D, 35 A, Taxi,
Fiaker, per pedes,
mit dem Auto,
oder telefonisch!

ACHTUNG!

9. Bezirk Kurzparkzone

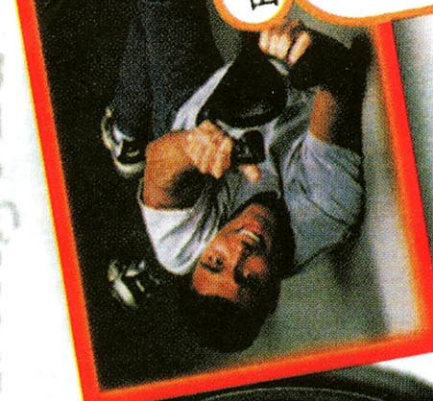
Einige Titel sind bei Drucklegung möglicherweise noch nicht lieferbar.

ANKAUFBEDINGUNGEN:

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

Ran ans Taschengeld - jetzt kommt die Weltneuheit!

© 19 98



Comics selbstgemacht mit
Deinen Lieblings-Cartoons!
Auf CD-ROM zum Superpreis.

99,--

4 tolle Spiele
auf 1 Cassette
für Extra-Spass!
an Game-Boy!

149,--

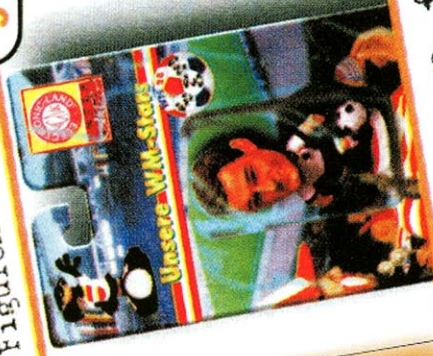
Endlich kommt Leben ins Spiel!
Mit den Air Racer klebst Du
nicht mehr an Tisch fest. Jetzt
hast Du alle Spiele voll in der
Hand: egal, ob Abenteuer-, Renn-,
Flug- oder Kampfspiel. Gib Dir
das ultimative Spielerlebnis.
Beim Kauf eines
Air-Racers schenken wir
Dir 3 Fussball-Figuren!



999,--



COUPON
für 1Stk.
GRATIS CD



Figuren für
Fussball-Fans
Auch als Schlüsselanhänger

1 Stk. 29,--
11 Stk. 199,--



Electronic's Boutique
01-505-33-01

Favoritenstrasse 38-40
1040 Wien

Ruf an und werde Mitglied bei der Electronics Boutique.
Super-Angebote und viele Neuheiten für unsere Mitglieder!!!

Die angegebenen Marken sind eingetragene
Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

TMX- Englisch-Fran

Eine weitere Sprachlern-Software für Englisch. Französisch und Spanisch haben wir aus dem Hause Infogrames erhalten und den englischen Bereich einem genauen Test unterzogen. All die angeführten Möglichkeiten und Optionen sind für die beiden anderen Sprachen ebenso verfügbar.

Um es gleich zu Beginn vorwegzunehmen, TMX Englisch ist keine reine Kinderlernsoftware, sondern bietet auch Erwachsenen die Möglichkeit, ihre Kenntnisse aufzufrischen, Vokabeln dazuzulernen und auch an Phrasen und Redewendungen zu üben. So wird die Verständigung im nächsten Urlaub wohl wesentlich besser klappen. Die Software ist sowohl direkt von der

CD abspielbar, oder auch (mit freiem Plattenplatz von lediglich 4MB) installierbar.

Übersichtlich gegliedert beginnt TMX Englisch mit dem Bereich des Vokabeltrainings, wobei der Schwierigkeitsgrad und auch quasi die Verwendung (z.B. Reisevokabular) variabel sind. Es beginnt mit klassischer und abgedrehter Lernmethode, wobei die etwas ausgefallene Methode nur eine andere Schrift-darstellung (wirres Schriftbild, schwer erkennbare Zusammenhänge, aber eben außergewöhnlich) beinhaltet und somit ein möglicherweise größerer Merkeffekt gegeben ist (ich persönlich stelle das eher in Frage!) Wie auch immer, diese Lernmethoden (Grund- und Aufbauwortschatz, Reisevokabular oder auch zufäl-

lige Mischung) zeigen dem User in einstellbarer Geschwindigkeit Vokabeln, deren Übersetzungen und (wenn das englische Wort ins Deutsche übersetzt wird) die richtige Aussprache.

Im Untermenü "abfragen" (drei einstellbare Schwierigkeitsgrade und ein Zufallsgenerator) werden nun immer 12 Vokabeln pro "Runde" geprüft, wobei es teilweise gilt, die richtigen Worte einzugeben oder auch aus verschiedenen Möglichkeiten zu wählen. Am Ende der Rund wird die Prozentanzahl der korrekten Angaben errechnet und die falschen Vokabeln nochmals abgefragt werden und so ein gewaltiger Merkeffekt gegeben ist.

Punkt 2 der Software sind die einzelnen Formen der Verben, wobei auch hier

www.tmx.de

***tmxspanisch**

***tmxfranzösi**

Vokabel- und
Kommunikations-
trainer



Version 2.0

Vokabel- und
Kommunikations-
trainer



Französisch- Spanisch

wieder die Schwierigkeit eingestellt und auch selbst getroffene Einstellungen wieder aufgerufen werden können. A lá "go-went-gone" geht es durch die schwersten Verben und der User erlebt einen absolut genialen Wiederholungs- und Auffrischungseffekt.

Die virtuelle Reise durch das Sprach- und Vokabularverständnis geht weiter in Richtung Sprachlabor, das es ganz besonders in sich hat, denn hier wird sowohl das Verständnis von Wort und Schrift als auch die korrekte Aussprache bis zum Abwinken trainiert. Die angenehme Damenstimme mit dem leichten "Oxford-Einschlag" bringt die Thematik hervorragend rüber und es macht echten Spaß, sich ihr anzuschließen und eine Phrase nach der anderen zu trainieren.

Selbstverständlich kann das eigene, gesprochene Wort aufgezeichnet und dann mit der "richtigen" Aussprache verglichen werden.

Punkt vier bei TMX Englisch sind die Lückentexte, bei denen es gilt, unvollständige Sätze und Geschichten entweder mit "eigenen" Worten zu ergänzen oder auch aus verschiedenen Möglichkeiten zu wählen. Einstellung des Schwierigkeitsgrades ist natürlich vorhanden.

Der letzte, aber gleichzeitig auch umfangreichste Menüpunkt ist das Wörterbuch, das wie ein klassischer Langenscheidt englisch/deutsch oder deutsch/englisch verwendbar ist. Man gibt einfach das gesuchte Vokabel in der gewünschten Sprache (bitte immer auf

Groß- und Kleinschreibung achten, sonst erkennt das Programm das entsprechende Wort nicht!) ein und schon erscheint am rechten Bildschirmrand die Übersetzung, die man sich durch Doppelklick auch noch vorsprechen lassen kann. Die Möglichkeit, eigene Vokabeln oder Phrasen inklusive der Übersetzung in das bestehende Wörterbuch zu integrieren, ist ja absolut genial, die fehlende Kontrolle trübt den Eindruck jedoch wieder gewaltig. Gibt man nun einmal eine fehlerhafte Übersetzung ein, so trainiert man diese immer und immer wieder, ohne auf die Fehler aufmerksam gemacht zu werden. Eigentlich der einzige, dafür ein massiver Kritikpunkt bei dieser Software.

Das Blättern im Wörterbuch (Eingabe eines Teiles eines Wortes zeigt die Möglichkeiten der Übersetzung auf der rechten Seite an) ist ebenso gut gelungen wie die Möglichkeit, die Vokabeln ganz einfach zu exportieren und in anderen Dateien weiter zu verwenden.

Alles in allem ist das Programm, welches wie oben erwähnt auch für die Sprachen Spanisch und Französisch erhältlich ist, eine gelungene Mischung aus Lernsoftware für Kinder und Auffrischung für Erwachsene, beinhaltet ein umfangreiches und editierbares Wörterbuch und weist eigentlich nur ein gravierendes Manko (fehlende Kontrolle bei eben dieser Editierung) auf.

Besonders im Preis-Leistungsverhältnis ist die TMX Serie mit Abstand führend und weiß auch qualitativ voll zu überzeugen.

Hersteller: Infogrames
Testmuster: Dynamic Systems
03614-500-50

Richtpreis: je öS 599,-
Hardware:

PC: >486 DX 4/100, >8MB RAM, >2x CD, Win 95/98/NT 4.0, Soundblaster od. komp., Maus
SVGA Grafikkarte, 1-4 MB freier Festplattenspeicher, Mikrofon optional

FAZIT: SEHR GUT



TELL ME MORE

Introductions
Kreuzworträtsel

Bahnhof

A B C D E F G H
I J K L M N O P
Q R S T U V W X
Y Z

Introductions
Grammatik

Personalpronomen in der Subjektfunktion

Das Simple Present

Das Verb "To be"

Stellung des Adjektivs

Bestimmter und unbestimmter Artikel

Die Verneinung

1/4

Can (Wahrnehmung und Kenntnis)

Personalpronomen in der Ergänzungsfunktion

Präpositionen: lokal zur Ortsangabe

Interrogativpronomen und -adjektive

Der Plural

The same... as

2/4

Glossar Grammatik

Introductions
Glossar

C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1/2

make
mied
mean
aning
meet
metamorphose
etre
iddy
nine
nister
month
more... (than)
morning
must (modal aux.)
my
my pleasure

machen, tun, schaffen
verheiratet
mir, mich
bedeuten, meinen
Bedeutung
treffen, kennenlernen
(sich) verwandeln
Meter
Mittag
mein(e)
Herr
Monat
mehr... (als)
Morgen, Vormittag
müssen
mein(e)
gern geschehen

Glossar Grammatik

Introductions
Dialog

Hören Sie...
Sprechen Sie...
Warten Sie...

You are on an exchange programme between England and France. You arrive at London Victoria station. You hear: "Good morning!"

Hello.

Sorry?

Good afternoon!

< || >

Sprachlern-Software gibt es wie Sand am Meer, viele kommen mehr schlecht als recht bei den Testberichten durch und nun haben wir aus dem Hause Cornelsen Software das Produkt "Tell me more" Englisch für Anfänger auf den Tisch bekommen. Mal sehen, was das Programm kann und wie groß der Lernerfolg ist.

Wir installieren die Software auf der Festplatte, wollen das Programm starten, doch wir werden darauf aufmerksam gemacht, daß die Bildschirmauflösung nicht paßt und gefragt, ob wir eine Qualitätsverbesserung durchführen wollen. Kopfnickend drücken wir den "OK"-Button. Der Schirm wird schwarz und der Rechner schmiert völlig ab. Seltsam. Nach einem Kaltstart fährt Windows im abgesicherten Modus hoch, wir müssen die Bildschirmauflösung (die Software hat auf 1.024 x 768 gestellt, was dieser spezielle Monitor aber nicht verträgt!) wieder runterschrauben und starten das Programm erneut. Gleiche Frage, diesmal jedoch wollen wir nicht wieder abschmieren und brechen ab. Tja, so kommen wir

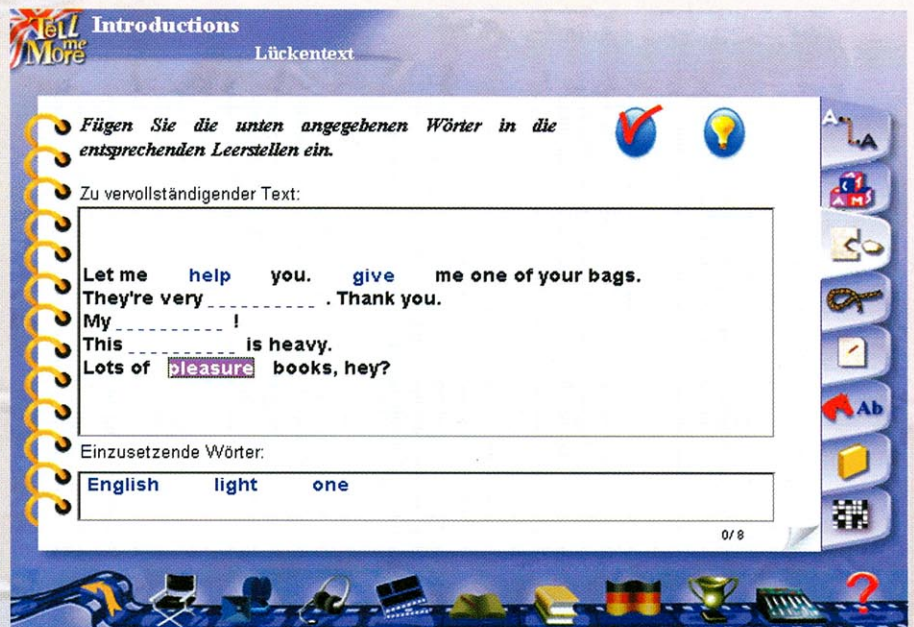
aber erst gar nicht in das Programm rein. Komisches Phänomen; wir deinstallieren, installieren erneut und sehen, daß bei minimaler Installation 640x480 und bei normaler Installation 1.024x768 er Auflösung gefahren wird. Na super, ich kann also nicht alle Dateien auf meine Festplatte spielen, wenn mein Monitor die Auflösung nicht verträgt. Dies gibt uns zu denken. Aber wir installieren auf eine Neues und bereuen diesen Schritt nicht, denn was da auf uns zukommt, das ist schon vom Allerfeinsten. Die mitgelieferten Kopfhörer (Mikro ist gleich mit drauf!) aufgesetzt und schon kann der vollständige Sprachkurs beginnen. Dialoge, kurze Sätze, einzelne Wörter, ganze Phrasen, Redewendungen, all das spricht die Software in wirklich hervorragendem Englisch (mit Superaussprache und entsprechender Tonqualität) vor und man spricht in zügi-

gen Sätzen nach. Hierbei wird die eigene Aussprache durch die Software analysiert und bewertet, man wird korrigiert und spricht erneut auf. So wird das exakte Hör-Sprechverständnis geschult und der Anwender bekommt in kürzester Zeit Gefühl für die Sprache. Ergänzt wird dieser umfangreiche Sprachkurs durch Übungen wie "Kreuzworträtsel, Hangman (Bilden von umschriebenen Worten aus bestehenden Buchstaben), Lückentexte oder auch Wort-Bild-Verknüpfungen. Alle gebildeten oder gefundenen Wörter spricht die Software auf Wunsch sofort nach und so bekommt man immer wieder die richtige Aussprache ins Ohr, was nach wenigen "Sitzungen" in Fleisch und Blut übergehen sollte.

"Tell me more" ist eine absolut gelungene Sprachsoftware, die nicht nur das Erlernen von Vokabeln und Phrasen erleichtert, sondern auch durch die Spracherkennung und Analyse eine perfekte Ergänzung zum Schulstoff darstellen kann. Das "eingebaute" Wörterbuch (jedes Wort wird auf Wunsch auch ausgesprochen!) rundet den hervorragenden Gesamteindruck ab.

Hersteller: Cornelsen Software
Testmuster Hersteller
Richtpreis: öS 499,-
Hardware: PC: >486 DX 4/100, >8MB RAM, >2x CD, Win 95/98/NT 4.0, Soundblaster od. komp., Maus
SVGA Grafikkarte, ca. 24MB freier Festplattenspeicher, Kopfhörer und Mikrofon sind im Lieferumfang enthalten!

FAZIT: SEHR GUT





Festplatte eines Computers

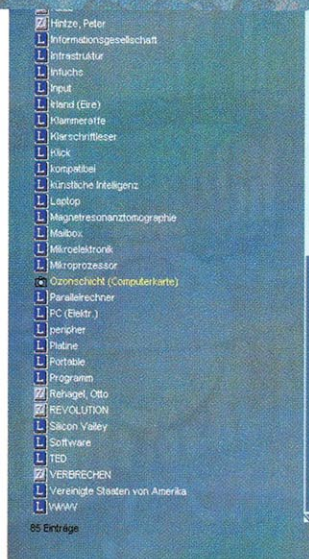
Geballte Informationen gibt es jetzt auf zwei CD's. Denn "Man muß nicht alles wissen, aber man muss wissen, wo es steht". So der Grundsatz dieses Herausgebers und deren Mitwirkende, wobei einer der bekanntesten TLC (The Learning Company) ist.

Dieses Lexikon beinhaltet zwei CD's, wobei die zweite die "Entdecker der neuen Welt" bietet.

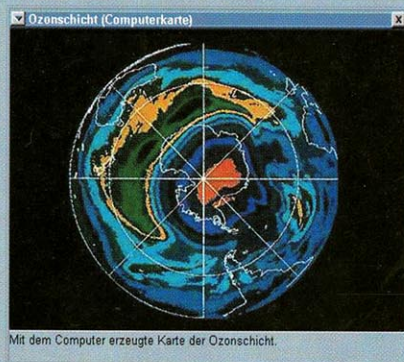
Doch was alles kann diese CD noch anbieten? Sie enthält insgesamt 10 aktuelle Nachschlagewerke mit mehr als 165.000 Artikel und 500.000 Angaben. Mehr über unsere Welt kann man mit den 7900 Bildern und 500 Karten nicht sagen. Und die 150 Videos und 560 Soundclips verfeinern das ganze noch ein wenig. Doch damit ist nicht genug. Diese CD beinhaltet noch ein tolles Tool mit dem man Referate und Präsentationen zusammenstellen kann. Und wenn der Himmel bewölkt ist, so kann man sich die Sterne auf den Bildschirm holen.

Es ist ein toll gelungenes Lexikon, das sehr umfassend ist, und man kommt dennoch schnell zu den gewünschten Informationen.

Fazit: SEHR GUT
 Hersteller: Comptons
 Testmuster: Dynamic Systems
 03614-500-50
 Richtpreis: öS 499,-
 Hardware: >Pentium 133, >16 MB RAM, > 4x CD-ROM, Win 95, 98 oder NT, Soundblaster od. komp, Maus, SVGA



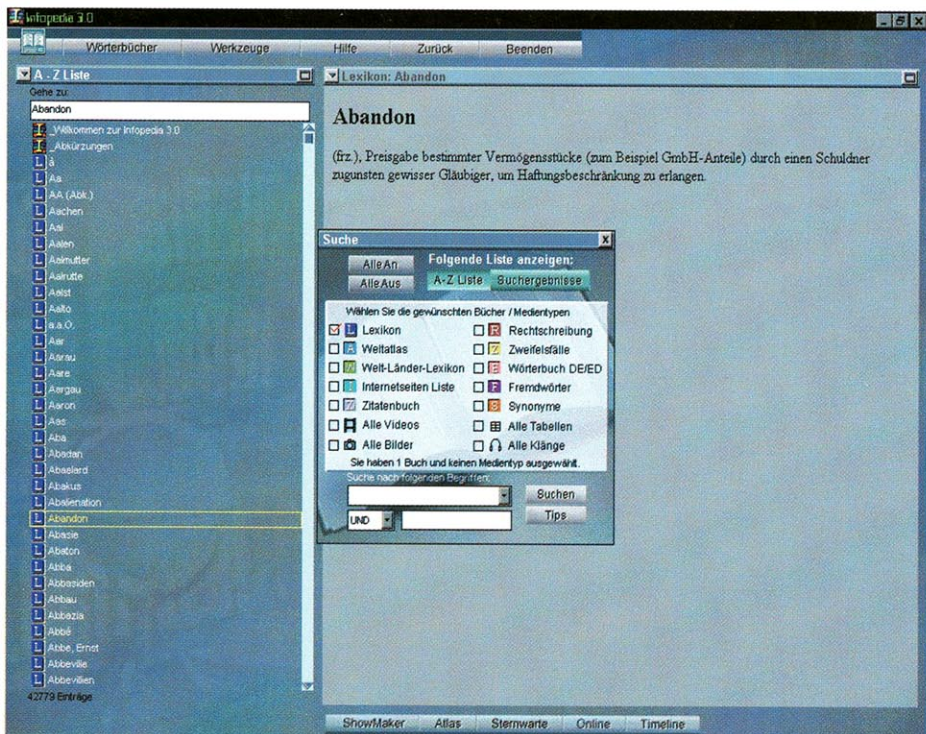
heit einer elektron. Rechenanlage mit Steuer- und Rechenwerk
 Zwischenspeicherung von Ergebnissen und Operanden. Bei einem
 Mikroprozessor führt ein Rechenwerk meist alle Rechenoperationen aus.

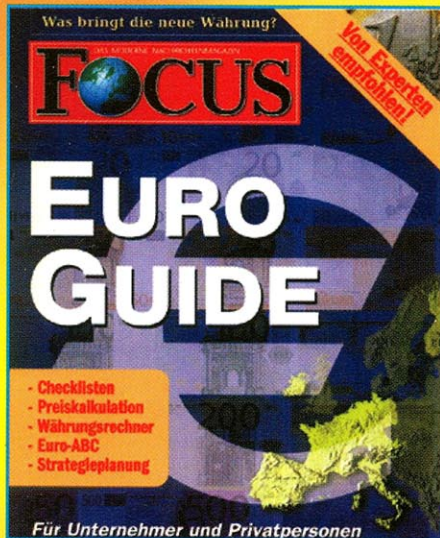


Mit dem Computer erzeugte Karte der Ozonschicht.

Mehr zum Thema

ShowMaker Atlas Sternwarte Online Timeline



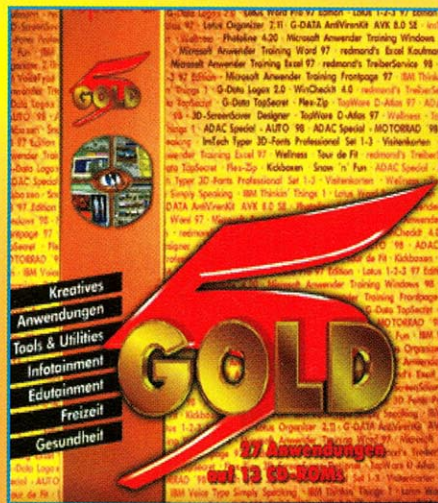


Die Umstellung auf den Euro läßt nur noch knapp zwei Jahre auf sich warten und die Unsicherheit speziell bei Klein- und Mittelbetrieben ist verständlicher Weise sehr groß.

Die aus dem Verlag DTP Neue Medien kommende Software "Euro-Guide" räumt mit all diesen Ängsten auf und bietet umfassende Information über die Auswirkung und die Bedeutung der neuen Währung. Euro Guide gibt dem Anwender die Möglichkeit zur Euro-Preiskalkulation, Cashflow-Analyse und Bilanzumrechnung und enthält einen Währungsrechner. Selbstverständlich können nicht nur Unternehmer Nutzen aus dem Euro Guide ziehen, auch Privatpersonen erhalten Auskunft über die Auswirkung des Euros auf Vermögen, Immobilien, Versicherungen oder Anlagen. Ein Euro-ABC sowie ein Zeitplan bis zur Währungsumstellung runden das Programm ab. Euro Guide ist eigentlich ein Muß für jeden Bürger, der sich mit der neuen Währung ab 2002 auseinandersetzt und noch Informationsbedarf hat, doch leider geht man mit dieser Software nach meiner Einschätzung ein wenig zu stark auf den deutschen Markt ein, was vor einem Kauf zu berücksichtigen ist!

Hersteller	DTP Neue Medien
Testmuster	Dynamic Systems
	03614-500-50
Richtpreis	ca. öS 359,-
Hardware	>486/66, >16 MB
RAM, >4xCD ROM, Win 95/98, NT 4.0	
38 MB frei, SVGA Grafikkarte, Sound-	
blaster od. komp.	

FAZIT: GUT



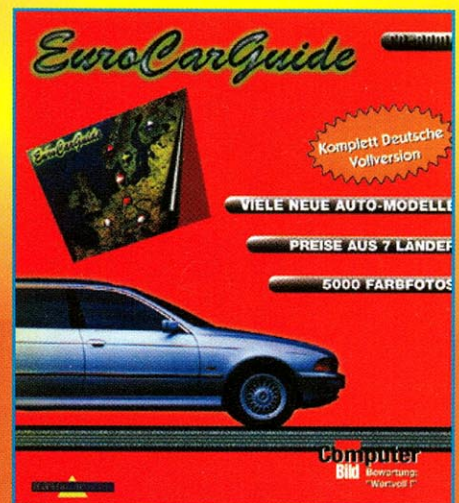
Eine ganz besondere Sammlung an hervorragenden Anwenderprogrammen, Tools & Utilities, Edu- und Infotainment wurde von Topware zusammengestellt. Wer sich dieses Set nicht zulegt, ist wirklich selber schuld, denn bei diesem Preis-Leistungsverhältnis muß man ganz einfach zuschlagen!

Kommen zu glauben, was sich in dieser fast quadratischen Box (allerdings gänzlich ohne Plastik-CD Hüllen) alles findet: Lotus 1-2-3 97, Organizer, Word Pro 97, weiters Microsoft Trainer für Word, Excel und Frontpage. Soweit zum Großteil der echten Anwenderprogramme, nun zur Infotainment-Schiene, die vom Motorradspecial 98, über ein Radtrainingsprogramm, einem Fitness- und Selbstverteidigungsprogramm, einer CD-ROM für Snowboard-freaks, einem 3D Atlas bis hin zu einem Gestaltungsprogramm für Visitenkarten ist hier einfach alles vertreten was Rang und Namen hat und für den Anwender Sinn macht.

Gold 5 beinhaltet 27 Anwendungen auf sage und schreibe 13 CD-ROMs und sollte, speziell bei diesem Preis in keiner Sammlung fehlen.

Hersteller	DTP Neue Medien
Testmuster	Dynamic Systems 03614-500-50
Richtpreis	ca. öS 399,-
Hardware	>P90, >16 MB RAM, >2xCD ROM, Win 95, SVGA Grafikkar- te, Soundblaster od. komp., Maus

FAZIT: SEHR GUT



Aus der Produktion von Electronic Land haben wir eine interessante Software zum Thema Autokauf erhalten. Der Eurocar Guide liefert alle wichtigen Informationen für interessierte Autofahrer, die eine Neuwagenanschaffung planen.

Intelligente und schnelle Suchfunktion von 48 Autoherstellern und 329 Fahrzeugen ermöglichen dem Anwender einen schnellen Überblick über die bestehende Palette, weitere Suchfunktionen nach Preisen lassen die Wünsche an jede Geldbörse anpassen und die Möglichkeit der Berechnung von Finanzierung und Leasing runden das Gesamtbild dieser Software hervorragend ab.

Besonders interessant ist die Darstellung und Erklärung sämtlicher Sicherheitsausstattungen wie Airbags, ABS oder Diebstahlsicherungen und die Möglichkeit, sein Traumauto über das Printstudio in bester Farbqualität ausdrucken zu können.

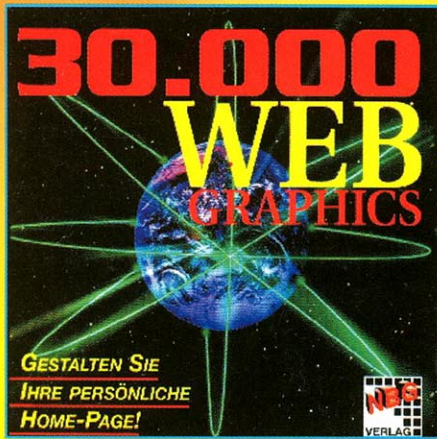
Der Eurocar Guide sollte am PC keines Autolenkers fehlen, der er ist bei weitem umfangreicher als jedes Prospekt und spart jede Menge Zeit beim Besuch unzähliger Autohäuser.

Sprachausgabe und Preisangaben in 7 verschiedenen Sprachen! Ein perfekter Wegweiser durch die so umfangreiche Autoindustrie!

Hersteller	Electronic Land
Testmuster	Hersteller
	01-5057635-0
Richtpreis	ca. öS 199,-
Hardware	>486/100,>8MB RAM, >4xCD ROM, Win 95, 15 MB frei, SVGA
Grafikkarte,	Soundblaster od. komp.,
Maus	

FAZIT: SEHR GUT

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



Nun hatte ich eine spezielle CD zu Testen, die voll und ganz in mein Gebiet paßt. Die 30.000 WEB-Graphics erschienen im NBG-Verlag erschienen mir anfangs ziemlich plausibel. Auf dieser CD befindet sich weiters ein wichtiges Tool für HTML-Programmierer. Thumbs-Plus.

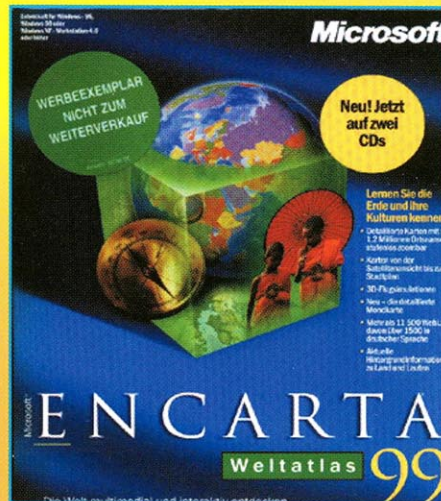
Es ist ein Programm das alle unzähligen Bilder in einem Verzeichnis als sogenannte Thumbnails, zu Deutsch Fingernägel, darstellt. So kann man ganz bequem durch die Verzeichnisse rasen um sein richtiges Bild zu finden. Als ich Thumbs erfolgreich startete, erlebte ich jedoch eine riesige Enttäuschung. Auf der CD war fast nichts anderes wie Home, Back, Free, Download, Contact us, Pfeile oder ähnliches zu finden. Alles in Englisch, dafür in zig verschiedenen Designs und in zehn verschiedenen Farben, wobei einige auch nicht gut lesbar sind. Ein paar andere Symbole wie ein Brief, oder eine Glühlampe sind erstaunlicherweise auch zu finden. Dieser CD kann ich nur eine komplette Absage machen. Schade um das Geld, was man dafür ausgeben würde. Da hat man mehr davon, wenn man dieses für Internet ausgibt; da findet man auch wesentlich hilfreichere Archive.

Hersteller: NBG-VERLAG
Testmuster: Dynamic Systems
03614-500-50

Richtpreis: Ca. öS 179,-

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

FAZIT: SCHLECHT



Weltatlanten auf CD-ROM sind schon in recht großer Stückzahl auf meinem Redaktionsschreibtisch gelandet, solchen Umfang und Detailgenauigkeit bei gleichzeitig so hervorragender Präsentation bietet im Moment jedoch wohl nur Microsofts Encarta 99 Weltatlas.

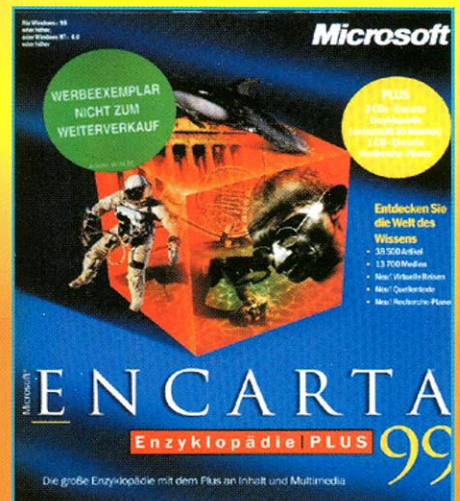
Der Anwender hat bei dieser Software, die auf insgesamt 2 CD-ROMS geliefert wird, die Möglichkeit, alle Länder dieser Erde auf genaueste Art und Weise zu betrachten, zu analysieren und jede erdenkliche Information zu erhalten. Hier geht man nicht nur auf geographische und geologische Thematiken ein, man untersucht auch Bevölkerungsstruktur, Temperatur oder Ökologie. Anschaulich und mit Video- und Audiounterstützung klickt man sich durch die schönsten Regionen dieser Erde, sieht sich phantastische Satellitenbilder an oder setzt sich ins virtuelle Flugzeug und fliegt Canyons oder Wüstenlandschaften an und bestaunt die herrlichen Bilder.

Alles in allem eine Software, die eigentlich in keinem Haushalt mit PC fehlen sollte, denn sie macht jeden anderen Atlas überflüssig, unterstützt hervorragend den schulischen Lehrstoff und weiß durch die Anbindung an das Internet weiter zu gefallen. Mr. Gates, ich gratuliere zu diesem Produkt!

Hersteller: MICROSOFT
Testmuster: Hersteller
01-610-640

Richtpreis: Ca. öS 699,-
Hardware: PC: >P 60, >16MB RAM, >2x CD, Win 95/98/NT 4.0, Soundbl od. komp., Maus, SVGA Grafikkarte, ca. 60 MB Festplatt., Modem

FAZIT: SEHR GUT



Das ist umfangreiches Wissen pur! Microsofts multimediales Nachschlagewerk mit dem Titel Encarta Enzyklopädie Plus macht den PC zur Mischung aus Lexikon, Duden und Brockhaus. Kaum ein Wissensgebiet, das hier nicht berücksichtigt wurde.

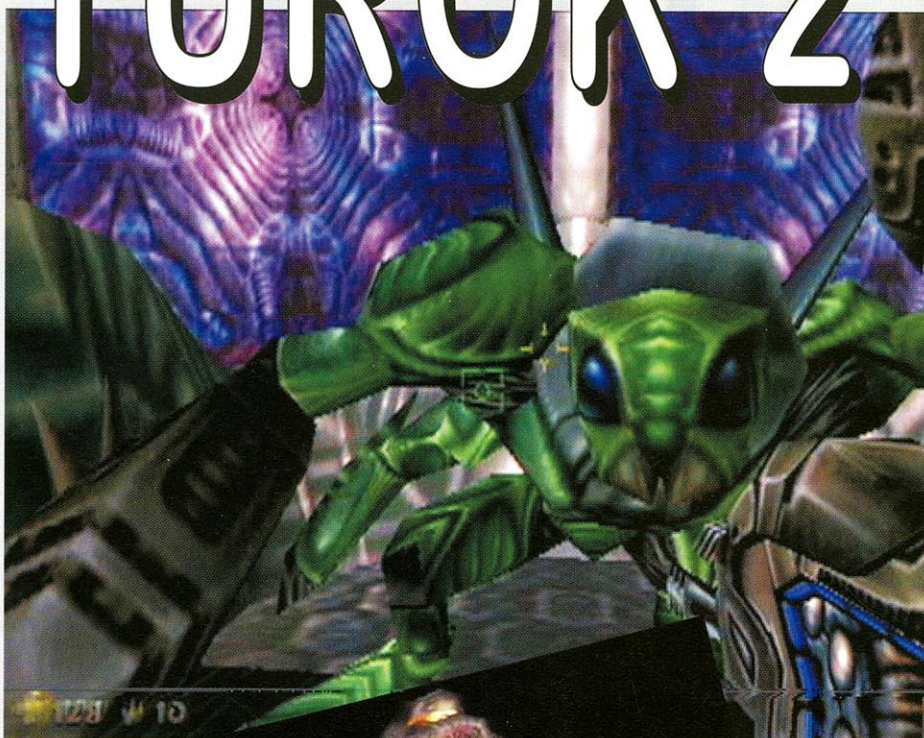
Hier wird Information verständlich gemacht, hier wird dem User alles das näher gebracht, was bisher aus unzähligen dicken Schmökern mühsam herausgefiltert werden mußte. Der Einbau von Geräuscheffekten (besonders im Tierbereich hochinteressant), unzählige Videosequenzen und auch hervorragend präsentierte Animationen der verschiedensten Arten lassen den User in eine multimediale Wissenswelt eintauchen. Die zahlreichen Querverweise, die userfreundlichen Suchmöglichkeiten und die Einbindung des Internet (Nachschlagen in verschiedensten Info-Pages und sage und schreibe 2.500 Web-Links!) lassen diese Software aus dem Hause Microsoft zur besten und umfangreichsten Enzyklopädie auf CD-ROM werden. Sie bietet Schülern, Studenten (Möglichkeit, Infos, Zitate und Notizen zu einem bestimmten Thema durch einen Recherche-Planer die ideale Vorbereitung auf Referate) aber auch der ganzen Familie die einzigartige Möglichkeit, sich einfach und schnell über jedes nur erdenkliche Thema zu informieren.

Hersteller: MICROSOFT
Testmuster: Hersteller
01-610-640

Richtpreis: Ca. öS 699,-
Hardware: PC: >486DX 50, >8MB RAM, >2xCD, Win 95/98/NT 4.0, Soundblaster od. komp., Maus, SVGA, ca. 30 MB freier Festplattenspeicher, Modem

FAZIT: SEHR GUT

TUROK 2



Na bitte, das Warten hat sich ja doch noch gelohnt, denn nunmehr ist Turok 2, Seeds of Evil endlich erschienen! Ja, Freunde, wer sich dieses Game auf dem Nintendo 64 nicht zulegt, der ist selber schuld, denn mehr Action, bessere Atmosphäre und schönere Grafik hat man für sein Geld noch nie bekommen.

Der Indianer ist also zurück, um dem Bösen Einhalt zu gebieten, um die Bevölkerung vor der totalen Vernichtung durch die Dinosaurier zu bewahren. Größtes Problem in Teil 2 ist das Prima-Gen, eine Art böses Bewußtsein, das alles Leben in seinem Umkreis zu biomechanischen Geschöpfen unglaublicher Aggressivität macht. Joshua Fireseed, unser Held, hat nunmehr die Aufgabe, die Verteidigungsanlagen der Bevölkerung vor dem Bösen zu beschützen, da es nur dann möglich sein wird, das absolute Chaos, die totale Verwüstung zu verhindern.

Also, auf in die Schlacht und vorallem auf in ein grafisches Feuerwerk noch nie dagewesener Brillanz, denn die 4 MB RAM Erweiterung macht das schier Unmögliche möglich. In der "High-Res"-Einstellung ist da plötzlich nix mehr mit verschwommener Grafik, mit nebligen Hintergründen (es sei denn sie sind beabsichtigt), da erstrahlt alles in unglaublicher Schärfe und Detailtreue! Es bleibt dem Spieler im wahrsten Sinne des Wortes der Mund vor Staunen offen, denn diese grafische Meisterleistung ist schon vom Allerfeinsten. Natürlich hat auch diese Medaille zwei Seiten und somit auch eine negative Eigenschaft: das die Programmierer bei Turok 2, Seeds of Evil derart am grafischen Limit gearbeitet haben, werden Spieler ohne 4MB Erweiterung mit einer ganz schönen Menge an Ruckeleien während des Spiels zu kämpfen haben. Doch auch hier hat man teilweise Abhilfe schaffen können, sind doch Besitzer eines 16:9 Fernsehers in der Lage durch die sogenannte "Letterbox", das Spiel beinahe genauso schnell zu machen wie in der "Low-Res"-Einstellung.

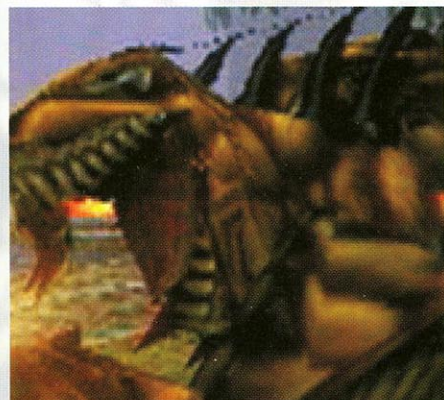
Wenn man den grafischen Highlights die hervorragende deutsche Sprachausgabe, den atmosphärischen Sound und die genialen Hintergrundgeräusche hinzufügt, dann kommt man zum Schluß, daß es im Gesamten kaum je Schöneres gegeben hat.

Joshua bekommt für seine Missionen in



den sechs fabelhaft gesigten Welten permanentes Briefing durch Adon, eine Abgesandte des Rates, so daß das Metzeln der gräßlichen Viecher nicht zum Selbstzweck, sondern dem Schutze der zivilen Bevölkerung dient.

Ein ganz besonderes Feature (wir kennen es ansatzweise bereits aus dem Vorgänger-Game) ist die ungeheure Vielfalt an Waffen, die der Held mit sich führen kann und mit Hilfe dieser enormen Auswahl fällt auch das Erstellen bestimmter Kampftaktiken und Techniken für ganz bestimmte Monster wesentlich leichter.



Abwechslungsreichtum wird bei Turok 2, Seeds of Evil sehr groß geschrieben, was sich sowohl auf das Leveldesign, den Levelaufbau, die Gegner aber auch auf die stimmungsvolle Soundkulisse auswirkt. Selten habe ich mich so erschreckt, als vor mir plötzlich ein Saurier mit furchterregendem Gebrüll durch die morschen Baumstämme bricht, mich attackiert, durch eine Salve aus der Plasmakanone jedoch schnell wieder Ruhe gibt.

Zwei ganz besondere Features am Rande: der Tek-Bogen und das Plasma-Gewehr haben einen sogenannten Scharfschützen-Modus eingebaut, was bedeutet, daß der Spieler die Speziallinse aufklappt und den weit entfernten Gegner per Zoom bildschirmfüllend sehen kann. Es ist in der Folge ein Leichtes, dem Dino das Lichtlein mit einigen Feuerstößen auszupusten.



Eines steht allerdings mit Sicherheit fest: Turok 2, Seeds of Evil ist beileibe kein Ego-Shooter, dessen Ziel es ist, möglichst viele Viecher auf möglichst brutale Weise zu killen, ein riesiges Blutbad anzurichten. Hier geht es um Aufträge, um Strategien, um Überlebenstaktiken, um den Einsatz der richtigen Waffe gegen den richtigen Gegner!

Ohne Hirn wird kaum ein Spieler das Game durchzocken können, da gehört schon eine Menge Übersicht und Gefühl dazu, um am Ende doch als Sieger hervorzugehen. Daß dabei noch ganz hervorragende Grafik (leider nur mit der 4 MB RAM Erweiterung, daher auch Abzüge in der Bewertung) und mörderisch guter Sound den Spielspaß in ungeahnte Höhen treiben, das ist das Tüpfelchen auf dem "i" und hebt Turok 2, Seeds of Evil unangefochten auf den Thron der Ego-Shooter unter den Videospielen. Bravo Iguana, und ganz unter uns gesprochen: wir freuen uns schon auf Teil 3 eures Megasellers!

Thomas Gehringer

TUROC 2

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		93 %
SPASS		94 %
GAMEPLAY		94 %

GESAMTNOTE:

93 %

GEWALT IM SPIEL

49 %

HERSTELLER:

ACCLAIM / IGUANA

TESTMUSTER:

STADELBAUER

GENRE:

0662-88921-0

RICHTPREIS:

EGO SHOTER

SYSTEM:

CA. ÖS 899,-

N64 (PAL)/1-4 SP



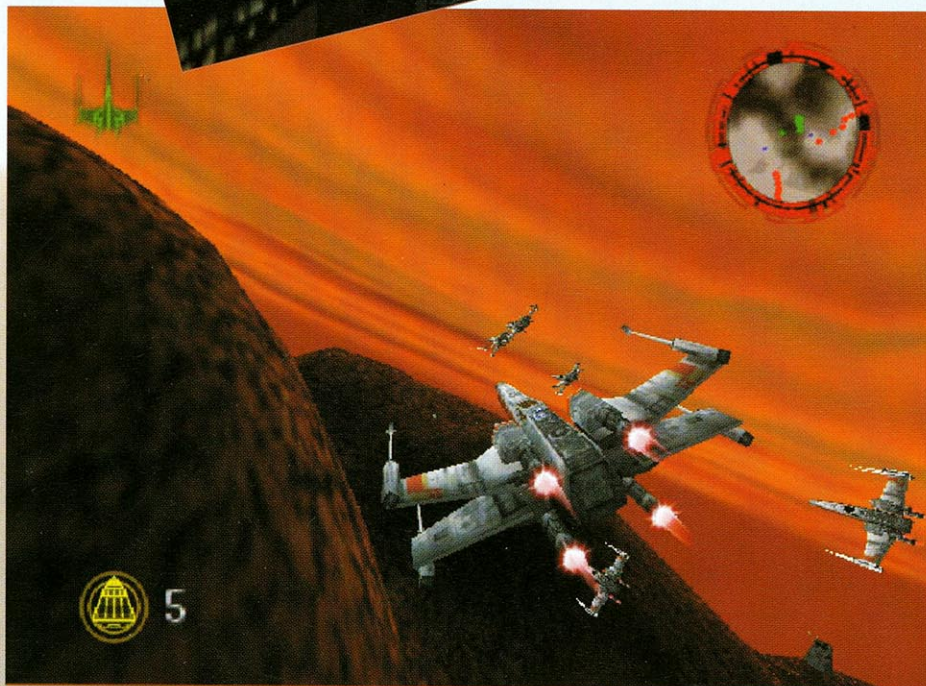
ROGUE SQUADRON

Star Wars-Fans alles Länder vereinigt euch (ach nein, das habt ihr ohnehin schon getan), Factor 5 wirft einen weiteren Modul-Hit auf den Markt. Unterstützt von der 4 MB RAM Speichererweiterung geht da ganz schön die Post ab.

Wer kennt sie nicht: Luke Skywalker, Lea, die X-Wings, heftigste Kämpfe um knappes Territorium, der unerbittliche Zwist zwischen dem Imperium und den Rebellen? Ja, und eben da setzt auch Rogue Squadron, der neueste Streich in diesem Sektor.

Gleich zu Beginn wollen wir Euch den "Schwachpunkt" des Spieles, im Vergleich zu seinem so erfolgreichen Vorgänger "Shadows of the Empire" aufzeigen: In Rogue Squadron gibt es leider keine Ego-Shooter-Sequenzen mehr, da wird alles direkt aus dem Raumgleiter ausgeführt. Ob dies wirklich ein Manko darstellt, wird der Umfang, das notwendige strategische Denken und die Abwechslung in den Missionen zeigen.

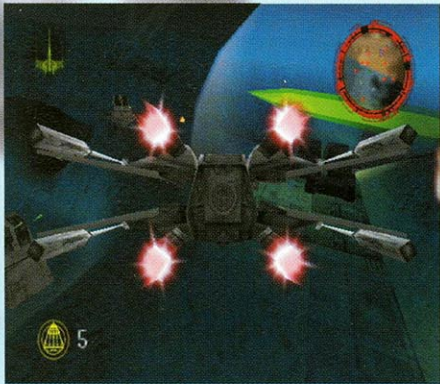
Und damit sind wir auch schon mitten im Spiel, das eine hervorragende Mischung aus großartiger Grafik, tollem Sound, einer ausgewogenen Steuerung und intel-





ligentem Gameplay. Rogue Squadron kann zwar in keinem der angeführten Punkte wirklich voll überzeugen, dem Spielspaß tut aber der eine oder andere Abstrich keinen Abbruch.

Luke Skywalker hat mit Wedge Antilles (Lebensretter beim Kampf auf dem Todestern) das Rogue Squadron, eine Elite Einheit der zwölf besten Kampfpiloten gegründet, wobei diese Mannschaft nunmehr nur noch die schwersten Einsätze zugeteilt bekommt. Natürlich schlüpfst

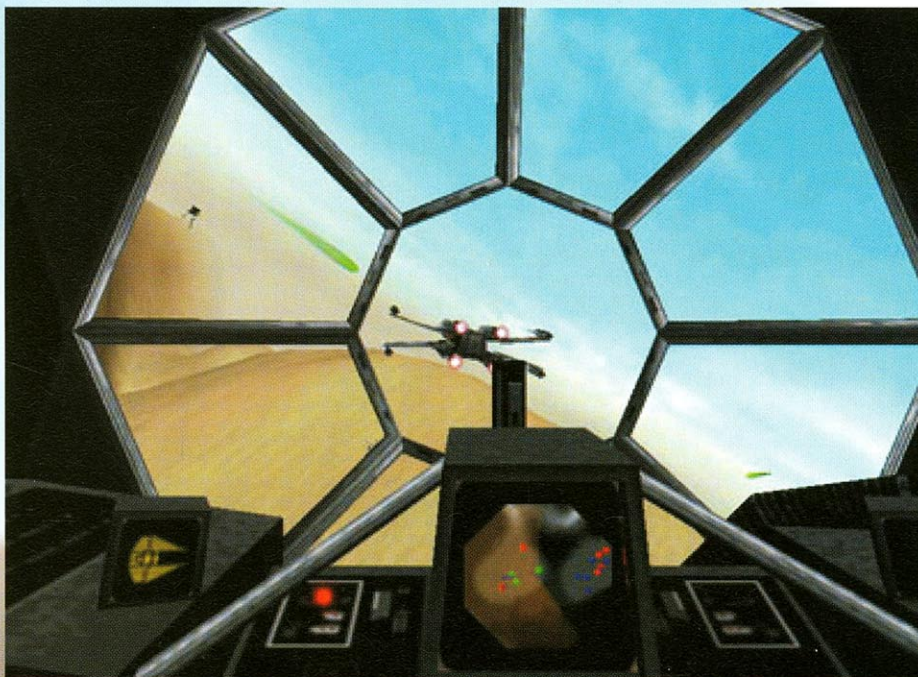


du in die Rolle von Luke und hast eine ganze Menge Missionen (vorheriges Briefing durch General Rieeken obligatorisch) zu erledigen, wobei die Wahl des Fliegers und dessen spezifische Bewaffung und Flugeigenschaften größte Bedeutung zuteil wird. Es geht um Aufklärungsflüge, Patrouillierungen, Zerstören einzelner feindlicher Anlagen, Rettungsmissionen oder ganz "simple" Kampfeinsätze. Hierbei wird der Erfolg der Mission an bestimmten Kriterien gemessen: Abschußanzahl der Gegner, Treffergenauigkeit, Dauer, beschützte eigene Einheiten und aufgesammelte Boni. Dementsprechend bekommst du (Luke) dann eine Gold-, Silber- oder Bronzemedaille die sich in der Folge dann auch Fähigkeiten und Bewaffung des Helden auswirkt. Also ist strategisches Denken besonders vor der Mission gefragt, da sonst der Erfolg nicht wirklich garantiert ist. Der Schwierigkeitsgrad von Rogue Squadron ist anfangs noch ganz commod, steigt jedoch ab dem 5. Level ganz gewaltig an und macht das Spiel zur echten Herausforderung auch für sehr geübte, virtuelle Kampfpiloten.

Die Storyline zieht sich so gekonnt durch das gesamte Spiel, so daß in Rogue Squadron nie Langeweile aufkommt und der Spieler immer von der Handlung gefesselt ist.

Gehobene Soundkultur paßt sich hervorragend an die, durch das 4 MB RAM Speichermodul ganz gewaltige (wenn auch nicht ganz an Turok 2 herankommende) Grafik an und schafft eine Spielerlebnis, das dem Vorgänger "Shadows of the Empire" nicht nur das Wasser reichen kann. Nach unserem Dafürhalten wird der letzte Teil sowohl in grafischer als auch in spielerischer Hinsicht sogar noch übertroffen. Keine Frage, das Game

Thomas Gehringer



ROGUE SQUADRON

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

GESAMTNOTE:

89 %

GEWALT IM SPIEL

25 %

HERSTELLER:

FACTOR 5

TESTMUSTER:

STADELBAUER

0662-88921-0

GENRE:

KAMPF-FLUG

RICHTPREIS:

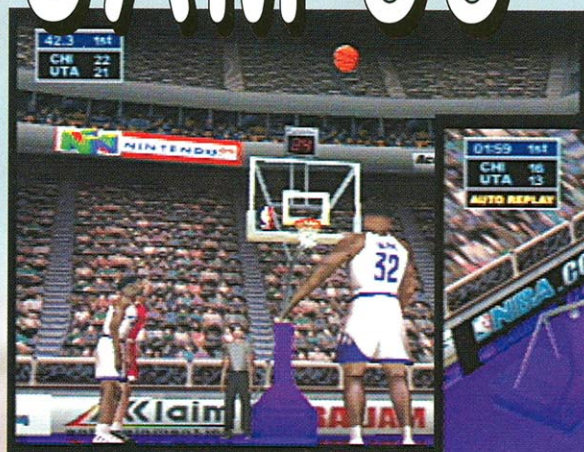
CA. ÖS 899,-

SYSTEM:

N64(PAL)/ISP/RUMBLE,SPEICH

NBA JAM 99

Nachdem die vergangenen Spiele der NBA Jam-Serie aus dem Hause Acclaim/Midway noch auf beiden großen Systemen, nämlich Nintendo 64 und PlayStation erschienen sind, schauen die Benutzer der CD-Konsole bei der neuesten Auflage durch die Finger.



Die Hersteller haben sich nämlich entschlossen, NBA Jam 99 exklusiv für Nintendos Wunderkonsole zu produzieren, wobei uns die Hintergründe dieser Entscheidung leider nicht bekannt sind. Wie immer ist bei dieser arcade-lastigen Basketball Simulation auch wieder der "Jam-Mode" dabei, bei dem so richtig die Post abgeht. Das ist der Bereich der Action-Fans, denn hier versenken die Spieler den Ball grundsätzlich nicht "normal" im Korb, nein da muß es schon ein Mega-Dunk (z.B. Windmill) sein, da gibt es auch keine konventionellen Kämpfe am Parkett, da artet jeder Versuch eines Steals in wüste Rempelen und Drängereien aus. Aber das ist ja gerade der Spaß, der zum Fun-Basketball dazugehört.

Selbstverständlich bietet NBA Jam 99 auch für "ernsthafte" Basketballfans und Simulationsfreaks das absolut Richtige an. Im Simulationsmodus wird die Rolle des Managers übernommen, werden neue, junge Spieler engagiert, neue Strategien und Formationen festgelegt und dann gleich danach auf dem Parkett in die Tat umgesetzt.

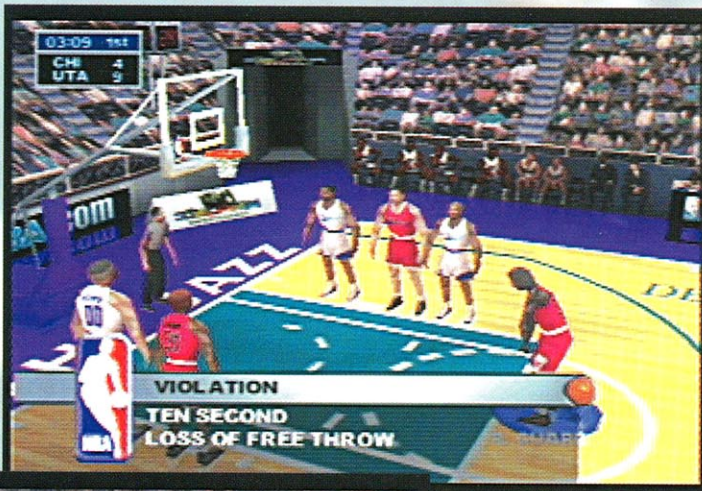
Es fällt sofort auf, daß aus lizenzrechtlichen Gründen Michael Jordan, der ja jetzt leider seinen Abschied vom Porfi-

nen ist, der mit seinen Würfen beinahe immer erfolgreich ist und durch seine spektakulären Dunks immer wieder für Aufsehen sorgt.

NBA Jam 99 ist eine gekonnte Mischung aus Arcade und Simulation, bietet sehr schöne, wenn auch nicht herausragende Grafik, kann in den Bewegungsabläufen der Spieler mit Games wie NBA Live 99 leider nicht mithalten, begeistert aber durch hervorragenden Sound und herrliche Kommentare zweier amerikanischer Moderatoren.

Alles in allem ein Spiel, welches ganz einfach Spaß macht, dessen Steuerung ein wenig umständlich ausgefallen ist, aber nach einigen Probespielen keine wirklichen Troubles mehr verursacht, ein Spiel, das in keiner Sammlung fehlen sollte, denn besonders der Mehrspielermodus ist gut gelungen und bringt echt Stimmung ins Wohnzimmer.

Gerald Amon



Basketball bekanntgegeben hat und als reichster Sportler und erfolgreichster Basketballer aller Zeiten in die Geschichte eingegangen ist, namentlich nicht erwähnt wird. Im Spieler-Editor wird aber schnell der Name des beliebten Stars eingegeben und schon hat man den Basketballer verfügbar, der kaum vom Ball zu tren-

NBA JAM 99

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		89 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		80 %

GESAMTNOTE:

84%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

ACCLAIM / MIDWAY

TESTMUSTER:

STADLBAUER

0662-889-210

GENRE:

BASKETBALL SIMULATION

RICHTPREIS:

CA. ÖS 899,-

SYSTEM:

N64(PAL)/1-2SP/RUMBLE

NASCAR 99



Wer kennt sie nicht, die brutalen und irrsinnig schnellen Rennen der NASCAR-Serie Amerikas. Nun gibt's die 99. Auflage auf dem Nintendo 64. Mörderischer Speed und schöne Grafik erwarten Dich.

Wie gewohnt beginnen diese Rennen auf den Highspeed-Rundkursen mit einem fliegenden Start, dann nichts wie voll aufs Gas und rein in die erste Kurve. Du wirst sehr schnell feststellen, daß der Anpressdruck des Autos nicht wirklich ausreichend ist und die Kurven beinahe angebremsert werden müssen. Na das



kann's ja auch nicht sein, also nochmals raus, in die Fahrzeugeinstellungen

rein und den Heckspoiler und somit den Anpressdruck verändern. Ah ja, jetzt klappt die Sache schon wesentlich besser und der Bolide klebt förmlich auf dem Asphalt. Die Gegner gehen nicht gerade zimperlich mit Dir um, drängeln und rempeln bei Höchstgeschwindigkeit was das

schoß die Ideallinie halten kannst, wie Du so manchen Schleuderer wieder abfangen kannst und auch welche Sicht für Dich die ideale ist.

Grafisch kommt das Game nicht schlecht rüber, auch wenn ich mir persönlich etwas mehr Detailtreue erwartet hätte. Genial sind die englischen Kommentare, wenn Du eine Seitenbegrenzung touchierst, in den Grünstreifen kommst oder in eine Kollision mit einem anderen Fahrzeug verwickelt bist.

Das Game ist verdammt schnell, erfordert jede Menge fahrerisches Können und erfordert auch den Einsatz der grauen Zellen, denn der Bleifuß alleine ist kein Garant für einen Sieg.

Nascar 99 stellt zwar sicher nicht die neue Referenz der Racing-Games auf dem Nintendo 64 dar (dazu schneidet V-Rally viel zu gut ab) kann aber doch als Alternative bezeichnet werden und braucht sich hinter keinem anderem Rennspiel verstecken.

Thomas Gehringer

Zeug hält. Also mußst Du die Knaben mit Hirn überlisten, rechts andeuten und links ausscheren und schon hast Du einen Kontrahenten hinter Dir gelassen. Leider haben die anderen offenbar wesentlich mehr Power unter der Haube und zischen an Dir vorbei, als würdest Du gerade einen Parkplatz suchen. Tja, aber mit der Zeit kommst Du schon drauf, wie Du mit Deinem Ge-

NASCAR 99

GRAFIK		88 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPASS		85 %
GAMEPLAY		81 %

GESAMTNOTE:

84 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

EA SPORTS

TESTMUSTER:

STADLBAUER

GENRE:

0662-889-210

RICHTPREIS:

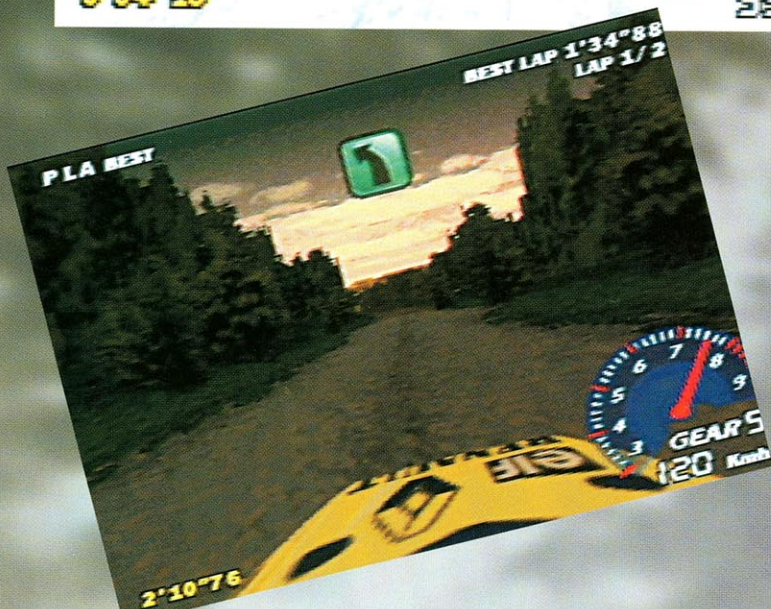
RACING SIMULATION

SYSTEM:

CA. ÖS 899,-

N64(PAL)/1-2SP/CONTR/RUMBLE

V-RALLY EDITION 99



Für die letzte Ausgabe leider ein Bißchen zu spät gekommen ist V-Rally Edition 99, das neue Racing-Referenzgame für das Nintendo 64. Bei diesem Game geht wirklich die Post ab und nur wer alle fahrerischen Tricks auf Lager hat, wird bei diesen Rennen auch das bessere Ende für sich haben.

Alle zwölf offiziellen Rallywagen der Welt können bei V-Rally Edition 99 gesteuert werden und ob Schlamm, Schnee, Kies, Sand oder Asphalt, auf jedem Belag wird dem Fahrer das Allerletzte abverlangt. Da gibt es kaum einmal eine Kurve, die man mit Topspeed fahren kann, da ist auch kaum einmal ein hartes Bremsmanöver ohne Folgeerscheinung möglich, denn bei diesem Game ist verdammt viel Fingerspitzengefühl nötig, um überhaupt ins Ziel zu kommen.

Grafisch herrliche Strecken liegen vor mir, als ich mich hinter das Steuer des 300 PS Ford Escort zwänge und ich bemerke sehr schnell, daß 300 Pferdchen ganz schön was anrichten können. Zunächst einmal versuche ich, wie bei so vielen anderen Rally-Simulationen die ersten Kurven zunächst mit Topspeed zu nehmen, was einen fürchterlichen Ausritt in die Botanik zur Folge hat. Beim nächsten Versuch bremsen ich die Biegung an, wobei mir bereits zu diesem Zeitpunkt das Heck des Wagens unwiderstehlich ausbricht und auch nicht mehr abzufangen ist. OK, so kann's offenbar nicht funktionieren, also mit mehr Gefühl an die Sache rangehen, das scheint die Devise zu sein. Kaum kommt die Meldung des Beifahrers, welche Kurve als nächste und in welchem Winkel auftaucht, gehe ich vom Gas, bremsen ganz leicht an und schleudere den Wagen dann rein. Yep, so geht's, das Auto läßt sich hervorragend abfangen und

SPIELER 1: AUSWAHL WAGEN

Escort
 MOTOR: 2L TURBOLADER
 LEISTUNG: 300 PS/5500 UMIN
 DREHMOMENT: 470 /4000 UMIN
 ANTRIEB: ALLRAD
 SCHALTUNG: 5-GANG
 REIFEN: MICHELIN
 GEWICHT: 1230 KG

KIT CARS
WRC CARS

Toyota Corolla
 Ford Escort
 Mitsubishi Lancer
 Subaru Impreza

SPIELER 1: PLA

OK ZURÜCK

schon kann die nächste Kurve kommen. Freilich sind auch die Wageneinstellungen maßgebend für den Rennerfolg, ist doch eine kürzere Getriebeübersetzung (also schnelleres Raufschalten) eine gute Möglichkeit, nach kleineren Fahrfehlern schnell wieder Speed zu bekommen. Ich gebe zu bedenken, daß man bei V-Rally Edition 99 auf jede noch so leichte Kollision mit der Streckenbegren-

zung achten muß, da alles mit einem Dreher oder gar einem Überschlag bestraft wird. Tja, so ist das nun einmal, wenn man mit einem Auto bei 150 Sachen einen kleinen Felsen mitnimmt, einen Hügel übersieht oder auch in ein Brückengeländer rauscht. Da spürt man kein leichtes "Tock" und fährt weiter, da kommt man

nicht nur leicht ins Schleudern, da ist der Ofen aus, auch wenn bei V-Rally Edition 99 die Fahrt nach wenigen Sekunden weitergeht!

Was mich persönlich bei V-Rally Edition 99 am meisten stört ist der Umstand, daß die Meldungen des Co-Piloten manchmal viel zu spät erfolgen und die enge Kurve auch schon da ist



und nicht mehr genommen werden kann. Da hätte man etwas genauer programmieren müssen, denn dieses Manko drückt den Spielspaß ein wenig. Grafisch ganz hervorragend gelungen (der teilweise etwas zähe Grafikaufbau im Hintergrund hätte zwar nicht unbedingt sein müssen, stört aber im Spiel selbst überhaupt nicht) und auch mit einem sehr guten Sound versehen, kann V-Rally Edition 99 als die neue Referenz auf dem Nintendo 64 bezeichnet werden, denn selten war Rallyfahren so realistisch und schön wie bei diesem Game. Da hat sich Infogrames wieder einmal selbst übertroffen und eine Spiel auf den Markt gebracht, daß den Motivationspegel enorm lange oben hält und dem Fahrer ganz einfach wirklich alles abverlangt. V-Rally Edition 99 ist verdammt schwer, aber es macht höllischen Spaß und sollte in keiner Nintendo 64- Gamesammlung fehlen

Heinz Strobel



V-RALLY EDITION 99

GRAFIK		89 %
SOUND/MUSIK		86 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		90 %

GESAMTNOTE: **89 %**

GEWALT IM SPIEL 0 %

HERSTELLER: EA SPORTS

TESTMUSTER: DYNAMIC SYSTEMS
 03614-500-50
 GENRE: RACING SIMULATION
 RICHTPREIS: CA. ÖS 890,-
 SYSTEM: N64(PAL)/1-2SP/CONTR/RUMB

WIPEOUT 64

Wer hätte das gedacht: Psygnosis produziert ein Spiel für das Nintendo 64 und noch dazu eine "Umsetzung" des Klassikers Wipeout. Eigentlich ist es ja keine Umsetzung, sondern eine komplette Neuauflage des schwerkraftlosen Rennspiels mit dem enormen Speed.

Aufgrund der enormen Anzahl an Polygonen, die bei der 32 Bit Variante verwendet wurden, mußten die Strecken für Nintendos Konsole komplett neu programmiert werden, da sonst das Game zu langsam geworden wäre. So haben die Programmierer die Tracks mit Bergen, Gittern und Tribünen ausgestattet, die Grafik offensichtlich noch etwas aufgemotzt und so dem Spiel eine ganz neue Atmosphäre verliehen. Das neue Gewand tut dem Spielspaß keinen Abbruch, die Gleiter sind nach wie vor mörderisch schnell und durch die Verwendung des Analogsticks auf dem N64-Pad noch eine Spur besser steuerbar als in der 2007 er Version der PlayStation.

Der Spieler wählt zunächst wie immer Klasse,

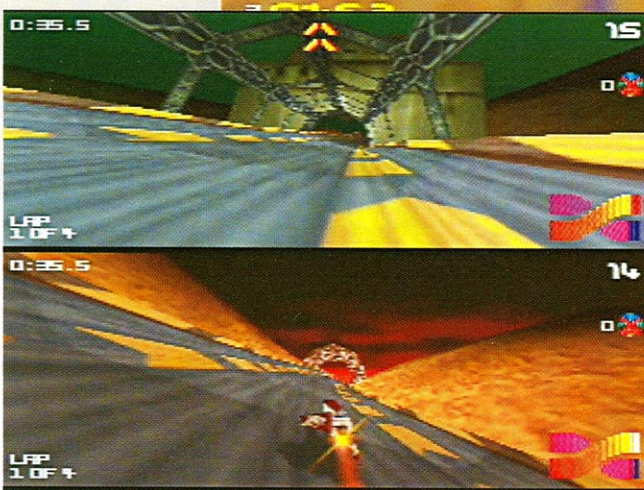
Strecke, Team und Gleiter und startet sogleich entweder aus der Hinteransicht oder der Ich-Perspektive in den ersten Kurs. Mann, da geht wieder einmal die Post ab, man findet sich nicht wirklich sofort zurecht, knallt in den ersten Kurven voll gegen die Streckengrenzung und erwischt auch nicht alle Geschwindigkeits-Waffen oder Autopilotstreifen auf dem Boden. So passiert es, daß man in den ersten Rennen permanent von der Konkurrenz bombardiert

Gedanke gekommen, Wipeout 64 könnte sogar noch eine Spur schneller sein, als die 2007 er Ausgabe der PlayStation, besser steuer- und spielbar ist es in jedem Fall.

Irre schneller Grafikaufbau im Hintergrund, kein erkennbares Pop-Up, fetziger Sound und mörderischer Spielspaß zeichnen das Spiel aus, welches mit Sicherheit zu den besten Racing-Games auf dem Nintendo 64 gehört.

Und das nicht zuletzt durch die neuartigen Challenge-Modi "Weapon" und "Race", in denen sich der Mega-Gleiter "Phantom2" erspielen läßt und immer neue und schwerere Aufgaben zu erfüllen sind. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig in die Schlacht ziehen, wobei der Speed des Games in keiner Weise nachläßt und auch hier sehr hoher Motivationsfaktor gegeben ist.

Gerald Amon



und beschossen wird, das Schiff sich nach einiger Fahrzeit in einer Explosion verabschiedet und das Rennen beendet ist. Es dauert allerdings nicht sehr lange, bis auch ungeübte Zocker die Steuerung intuitiv haben, die Kurven perfekt anfahren können und den Gegnern das Fürchten lehren. Uns ist beim Test der



WIPEOUT 64

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		86 %
SPASS		89 %
GAMEPLAY		89 %

GESAMTNOTE: **89 %**

GEWALT IM SPIEL 5 %

HERSTELLER: PSYGNOSIS

TESTMUSTER: STADLBAUER

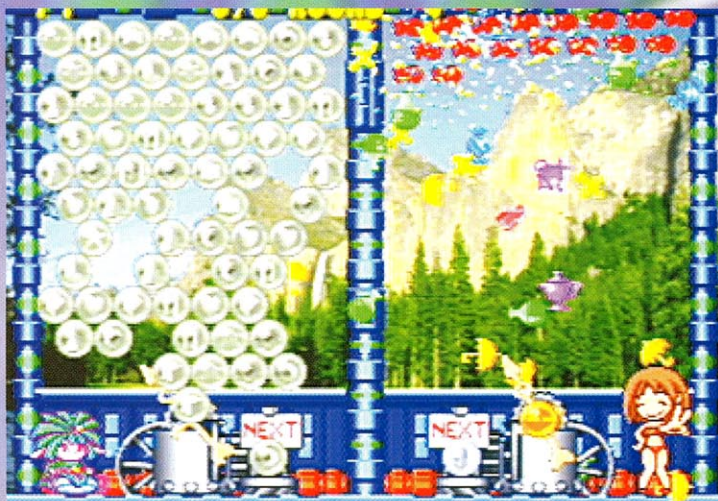
0662-889-210

GENRE: FUTURE RACER

RICHTPREIS: CA. ÖS 899,-

SYSTEM: N64(PAL)/1-4SP/RUMBLE/CON

BUST A MOVE 3



Der zweite Aufguß der Bust a Move Serie auf dem Nintendo 64 ist da. Die Version 3DX weiß zwar in sehr vielen Punkten zu gefallen, als innovativ kann man das Game jedoch nicht bezeichnen. Klar, denn am Spielprinzip hat sich selbstverständlich nichts geändert.

Es geht immer noch um das richtige Aneinanderreihen von gleichfarbigen Blasen, die dann mit einem "Plopp" ins Nirwana abzuschießen und Platz für weitere Aktionen schaffen. Neu hinzugekommen ist der Effekt, daß die Blasen nicht mehr an der Decke kleben bleiben, sondern wie beim Billard einfach abprallen.



Die grafischen Details kommen leider in Bust a Move 3DX (was immer dieser Zusatz bedeuten mag) nicht so besonders rüber, von der Automatenversion ist das Game meilenweit entfernt. Musik und Soundeffekte sind wie auch in den Vorgänger-Spielen sehr gut und witzig gelungen, die Melodien wollen dem Spieler oder den Spielern einfach nicht mehr aus dem Ohr. Trotz nicht mehr ganz zeitgemäßer Gra-

Es macht einfach Spaß, dem gegenüber die Straßblasen nur so um die Ohren zu donnern, mit gezielten Schüssen die eigenen farbigen Blasen zum Zerplatzen zu bringen, um dann in hektischer Manier die herannahenden Blasenwände zu bekämpfen. Das ist Adrenalinausschüttung pur und Futter für die grauen Zellen, das ist Partyspaß der Sonderklasse und auch immer wieder gut für ein schnelles Spielchen zwischendurch. Besonders interessant ist die Möglichkeit, das Spielfeld selbst neu zu erstellen (Spielfeld-Editor) und die kreierte Welt abzuspeichern.

Wer also das Vorgängerspiel noch nicht sein eigen nennt, sollte sich dich suchtgefährdende Megaknobelei unbedingt zulegen, um mit seinen Freunden oder auch einfach mal ganz alleine zwischendurch ein aufregendes Spielchen zu wagen.

Besitzer der letzten Bust a Move Ausgabe sollten vor dem Kauf jedoch mit Sicherheit ein Probespiel machen.

Thomas Gehringer

fik und beinahe unverändertem Spielprinzip macht Bust a Move 3DX wieder einmal mörderischen Spaß und ist jetzt auch mit einem 4 Spieler-Modus ausgerüstet, der jedoch aufgrund der kleinen Einzelfelder für zeitweilige Verwirrung und so manchen Fehlschuß sorgt. Nichtsdestotrotz hat das Game Kultcharakter, auch wenn es sich nur um einen kaum veränderten Aufguß handelt.

BUST A MOVE 3

GRAFIK		55 %
SOUND/MUSIK		86 %
SPASS		95 %
GAMEPLAY		90 %

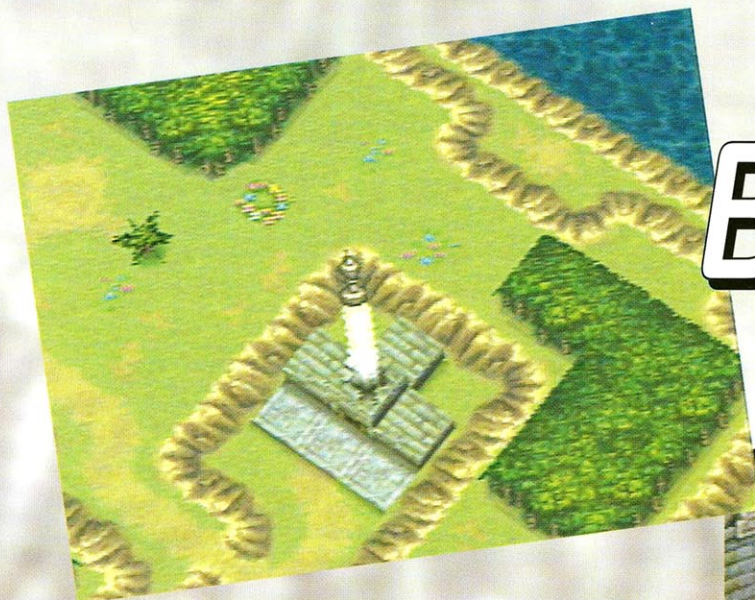
GESAMTNOTE: **82%**

GEWALT IM SPIEL 0 %

HERSTELLER: TAITO

TESTMUSTER: STADLBAUER
0662-889-210
GENRE: KNOBELSPIEL
RICHTPREIS: CA. ÖS 899,-
SYSTEM: N64(PAL)/1-4SP/CONTR

BREATH of 3



FIRE



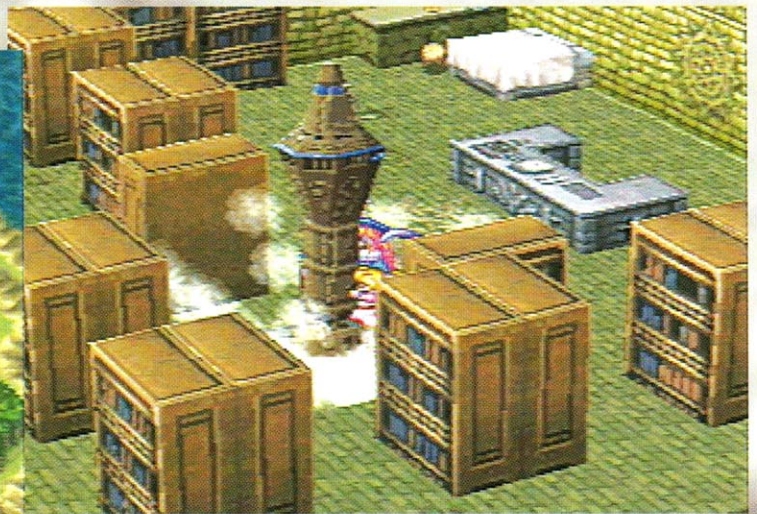
Selten hat mich ein Spiel für so lange Zeit an den Schirm gefesselt, selten habe ich von möglichen Lösungswegen geträumt. Breath of Fire 3 aus dem Hause Capcom hat dies trotz zahlreicher Mängel geschafft.

Gleich zu Beginn möchte ich festhalten, daß ich keineswegs zu den Rollenspielfanatikern zähle, im Gegenteil, ich habe bisher dieses Genre aufgrund langatmiger Storyline und fehlender Action eher abgelehnt. Und doch nahm ich mir Breath of Fire 3 zur Brust, um mich auch in diese spezielle Schiene endlich einzuleben. Es hat sich gelohnt, denn welch spannende Story und unglaubliche Spieltiefe das Game bietet, das sucht schon seinesgleichen!

Es beginnt alles damit, daß die Hauptfigur, ein kleiner Junge die Möglichkeit besitzt, die Gestalt eines Drachens anzunehmen und somit auch seine Macht zu besitzen. Natürlich handelt es sich um einen gutmütigen Feuerspeier, der kei-

ner Fliege etwas zu leide tun würde, durch seine speziellen Fähigkeiten jedoch für verschiedene dubiose Gestalten höchst interessant wird. Zunächst steuerst du also deinen Helden alleine durch die grafisch zwar netten und detailreichen, jedoch optisch und technisch nicht mehr ganz zeitgemäßen Welten, findest jedoch schnell Anschluß an die beiden Gauner Rei und Tepoo. Gemeinsam mit ihnen beginnen die ersten richtigen Abenteuer, die ersten Kämpfe gegen Fabelwesen wie Goos, Kobolde oder Riesenvögel (mit dem seltsamen Namen Frauenmörder), die es zu schlagen gilt. Das Kampfsystem ist rundenbasierend, wobei du entscheiden kannst, welcher deiner (insgesamt maximal 3) Mitstreiter mit welchem

geführte Kräuter oder Essenzen) zu wählen. Ist der Kampf gewonnen (die Gegner haben ebenso wie deine Kämpfer einen Energiebalken), so hinterlassen die Widersacher meist Geld (Zennys) und ab und zu auch brauchbare Gegenstände, Rüstungsteile oder Heilmittel. Mit jedem gewonnenen Kampf steigen deine Spielfiguren in ihren Erfahrungspunkten und gelangen nach und nach in höhere Levels, in denen dann Schlagkraft, Abwehr, Intelligenz, Schnelligkeit oder auch Zauberkraft mächtig ansteigen. Es wird also immer leichter,



Angriff (Magie oder einfacher Schlag) welchen Gegner schwächen soll. Selbstverständlich ist es auch möglich statt Angriff auch Verteidigung oder Heilung (entweder durch Magie oder durch mit-

die Monster zu beseitigen, auch wenn deren Stärke im Laufe des Spiels natürlich auch wächst.

Was zu Beginn des Spiels noch das Salz in der Suppe war, das wird mit der Zeit zur lästigen Plage: die permanenten Kämpfe, die in den meisten Gegenden so alle 10-15 Sekunden stattfinden. Es ist folglich nicht wirklich möglich, ein bestimmtes Gebiet gezielt abzusuchen, wird man doch ständig durch einen recht langwierigen Kampf aus der Konzentration gerissen. Klar bringt jeder gewonnene Fight Erfahrungspunkte und meist



denn einer Kämpferin gleicht. Es ist also von größter Wichtigkeit, Nina mit Rüstungsgegenständen, die ihre Defensivkraft stärkt, auszustatten und immer darauf zu achten, daß sich ihre Magic-Points möglichst am Maximum befinden (die Klugfrucht bringt 100 MP und auch der Schlaf baut volle Energie auf).

auch noch Geld (in verschiedenen Läden kann man darum später Vorräte, Heilmittel oder auch Waffen kaufen, sich gegen verschiedene Zaubersprüche impfen lassen, Schmiergeld bezahlen, oder einfach nur eine Übernachtung bezahlen!), speziell etwa zur Hälfte des Spiels lähmen die Kämpfe doch ziemlich, denn die Gegner kosten jede Menge Energie, bringen aber im Vergleich zum nächsten Level-Up verhältnismäßig wenig EP's und Kohle. Trotz dieses Umstandes wirst du in *Breath of Fire 3* "hängenbleiben", zu spannend ist die Story, zu knifflig die Rätsel und zu groß deine Neugier nach den nächsten Ereignissen. In der Folge gibt es einen Kampf gegen die beiden Bösewichte, die das Land terrorisieren, eine Auseinandersetzung, die deine Spielfiguren nicht gewinnen können. Diese Niederlage (es wird nicht die einzige in diesem Spiel bleiben) gehört mit zur Storyline und beeinflusst das weitere Geschehen enorm, denn nun lernst du Nina, die Tochter des Königs kennen. Die sich nunmehr deiner Party anschließt und den restlichen Weg des Spiels mit dir geht. Sie ist eine begnadete Magierin, die so manchen mörderischen Spruch drauf hat, jedoch in puncto Abwehrkraft eher einer Barbie-Puppe,



So geht es also weiter durch die Länder, so wird ein Kampf nach dem anderen mehr oder weniger leicht gewonnen, die Kämpfer werden stärker, schlauer und schneller und auch die Rätsel bleiben nun nicht mehr aus. Leider sind nicht alle unbedingt logisch ausgefallen und manchmal ist gewisses "Herumprobieren" gefragt, um ans Ziel zu kommen. Meist



jedoch reicht der gesunde Menschenverstand aus, um die rätselhaften Hindernisse zu überwinden und die drei Freunde tiefer und tiefer in die Geschichte des Spiels zu jagen.

Ganz wichtig, wie eben bei jedem Rollenspiel ist die Kommunikation mit jedem, der dir auf dei-

nem Weg durch die Landschaften begegnet. Meist sind die Aussagen der freundlichen Gesellen absolut skurril und unnötig, doch dann wieder erfährst du wichtige Hinweise auf den weiteren Fortgang des Spiels. Lasse also keine Menschenseele an dir vorbeiziehen, ohne sie anzusprechen! Du kannst selbstver-

ständig jederzeit Gegenden besuchen, die du bereits "abgehakt" hast, einfach nur, um in weiteren Kämpfen zu punkten (die Gegner kommen alle wieder und schreien nur so danach, nochmals in den Staub geschickt zu werden), um Waffen zu kaufen oder einfach nur, um irgendwo schnell mal zu speichern.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Tatsache, daß manche deiner Mitstreiter (im Laufe des Spiels werden dich mehr als fünf Helden begleiten können) Dinge verschieben können oder auch die Gegner plündern (Geld oder Gegenstände winken!) können. Weiters kannst du versuchen, all die Leute die du triffst, mit





deiner Waffe anzugreifen - keiner nimmt es dir übel und bei so manchem schauen ein paar Zennys heraus!

Also, schnapp deine Kollegen (im Camp kannst du die Mitstreiter auch wechseln) und mach dich auf den Weg, es wird eine lange und beschwerliche Reise, die auch nach Tagen des Spielens noch kein Ende finden wird. Breath of Fire 3 ist mit enorm großen und verwinkelten Land-

Probleme bereiten werden und weist eine absolut durchdachte Storyline auf. Es macht einfach unheimlichen Spaß, ein Geheimnis nach dem anderen zu lösen, rätsel-

strichen, Gebäuden und Höhlen ausgestattet, bietet eine nahezu unerschöpfliche Anzahl an Gegnern, die dir gegen Ende des Games schon mächtig

Ohne alles verraten zu wollen setze ich meine Hauptkritik an der grafischen Aufarbeitung und vorallem der mangelhaften deutschen Übersetzung des Bildschirmtextes an. Hier hätte man schon etwas genauer arbeiten müssen, denn Fehler wie: Einzahl von Fledermäuse = Fledermäus müssen nun wirklich nicht



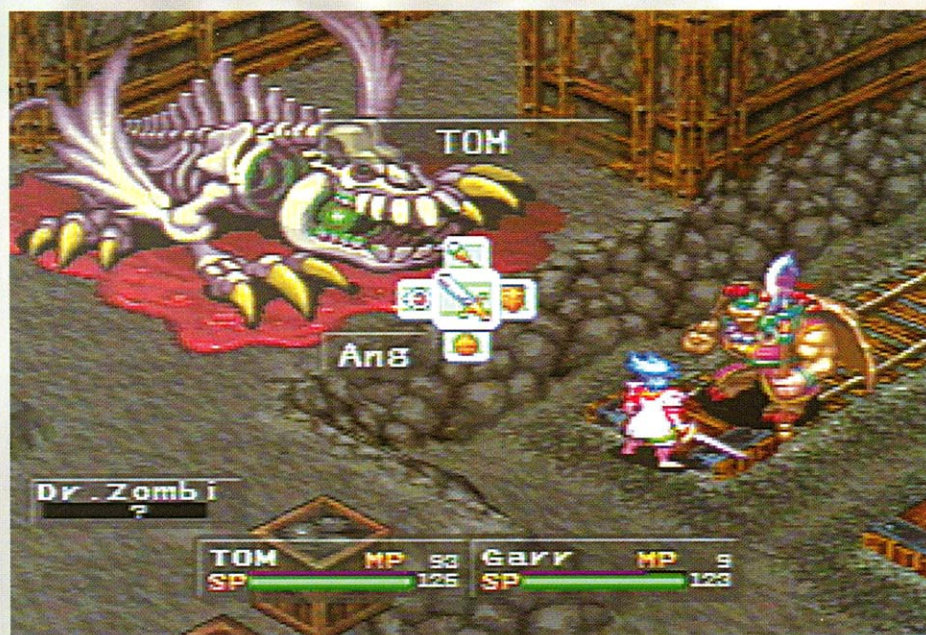
hafte Ereignisse verstehen zu lernen und mit der richtigen Strategie sogar ins Finale des Wettkampfes der Meister zu gelangen. Gewinnen kann man dieses jedoch nicht, dafür schließt sich der einstige Feind als treuer Kumpane der Truppe an.

sein. Ab und zu einsetzende Sprachausgabe hätte dem Spiel übrigens auch sehr gut getan, wobei die musikalische Untermalung wiederum hervorragend geglückt ist.

Im Spiel selbst gibt es nur einen Punkt, der mir sehr sauer aufgestoßen ist: klickt man eine Person, mit der man gerade zuvor gesprochen hat, unabsichtlich nochmals an, so kann man den Dialog nicht um die Burg abrechen und muß sich das (leider sehr oft sinnlose) Geschwafel nochmals reinziehen.

Trotz dieser Kritikpunkte ist Breath of Fire 3 ein Game mit enormen Motivations- und Suchtfaktor und sicher nicht nur für eingefleischte Rollenspieler bedingungslos zu empfehlen.

Thomas Gehring



BREATH OF FIRE 3

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		95 %

GESAMTNOTE: **89 %**

GEWALT IM SPIEL 10 %

HERSTELLER: CAPCOM

TESTMUSTER: EA AUSTRIA
02236-86-40-75
GENRE: ACTION ROLLENSPIEL
RICHTPREIS: CA. ÖS 799,-
SYSTEM: PSX (PAL)/ISP

CRASH BANDICOOT 3 WARPED



Auch dieses Game ist leider ein paar Tage nach Abgabeschluß der letzten Ausgabe bei uns eingetrudelt und daher holen wir jetzt den Test des Megahammers Crash Bandicoot 3 Warped aus dem Hause Naughty Dog nach.

Dem amerikanischen Programmiererteam ist mit diesem Game eine hervorragende Fortsetzung der Abenteuer des kleinen frechen Wüstenfuchses gelungen. Ein wahres Meisterwerk, das eigentlich in allen Punkten überzeugen kann, hat es doch sowohl in grafischer, als auch in spielerischer Hinsicht jede Menge auf dem Kasten. Es ist uns in unserer Testphase kein einziger Grafikpatzer aufgefallen, kein Polygonblitzer, einfach gar nichts. Das Ding ist in grafischen Belangen im Moment auf der PlayStation das Maß aller Dinge und schlägt auch Tomb Raider 3 (auch wenn die beiden Games aufgrund der grafischen Darstellung nicht wirklich hundertprozentig vergleichbar sind) um Längen! Es blieb uns beim Anblick der überaus bunten und detailreichen Optik tatsächlich der Mund vor Erstaunen offen stehen und man sieht anhand dieses Games, welche Grafikpower aus der Hardware herauszuholen ist, wenn man die Ressourcen nur ordentlich ausnutzt. Unserer Meinung nach, geht Naughty Dog mit Crash Bandicoot 3 sehr nahe an die Grenzen der PlayStation heran, denn diese Auflösung bei diesem Speed ist schon eine gewaltige Programmierleistung.

Nun aber zum Spiel, zum Inhalt und zu den kleinen, aber feinen und durchwegs witzigen Animationen, die den Spielspaß gewaltig in die Höhe treiben.

Der kleine Wüstenfuchs bewegt sich, wie auch bereits in Teil 2 in dreidimensionaler Umgebung auf vorgegebenen Wegen (also lineares Gameplay), kann rennen, springen und seinen berühmten "Megadreher", mit dem er jede Menge (aber nicht alle, also Vorsicht!) Gegner eliminieren kann, einsetzen. In verschiedenen Levels muß er tauchen, mit einem Speedboat fahren, auf einem Löwen reiten oder sich auch hinter den Steuerknüppel eines Flugzeuges klemmen, um die Widersacher zu besiegen und vorallem auch möglichst viele Äpfel (100 dieser vitaminreichen Früchte bringen ein



Zusatzleben) einzusammeln.

Die analoge Steuerung erleichtert dem Spieler das Bewältigen der Aufgaben erheblich, auch wenn es in vielen Phasen des Games immer wieder verdammt eng wird, man einem Dinosaurier einfach nicht davonkommt oder in der Arena immer wieder von Löwen gefressen wird. Crash wetzt einfach unglaublich schnell durch die Welten, gibt auf der chinesi-

schen Mauer unheimlich Gas und macht dabei rein optisch durchwegs eine hervorragende Figur. Es kommt immer wieder unglaubliche Hektik auf, wenn man zum Beispiel mit Crash vor einem Saurier davonhirschen, gleichzeitig auf Lavaflüsse achten und dann auch noch die Angriffe von seltsamen (allerdings Gott sei Dank fest verankerten) Steinvögeln abwehren muß. Oder im Unterwasser-Level den Kugelfischen ausweichen, den Kontakt mit den Haien verhindern und zeitgleich noch auch die explodierende Kisten achten muß. Ja, mitdenken ist bei Crash Bandicoot 3 Warped gefragt, denn ohne Hirnschmalz, schnellen Reaktionen und viel Erfahrung im



Jump'n Run-Genre ist kein Leiberl zu gewinnen und die Erfolgsaussichten sehr gering.

Kommt man nun von der wirklich genialen Optik und dem sehr hohen Motivations- und Suchtfaktor (resultieren ganz schlicht und ergreifend aus dem Spitzen-Gameplay) zur Musikuntermalung und den Spielgeräuschen, dann wird man feststellen, daß auch dieser Punkt nahtlos in den hervorragenden Gesamteindruck fügt und so dieses Spiel zum absoluten Tophammer im 3 D Jump 'n Run Sektor macht. Noch nie hat es mehr Spaß gemacht, eine Spielfigur durch unzählige Welten zu jagen, die herrlichen Animationen (umherlaufende Hendl, aggressive Frösche oder auch chinesische Drachen) zu genießen, einen Gegner nach dem anderen ins virtuelle Nirwana zu schicken und gleichzeitig mörderischen Sound genießen. Ein Meisterwerk aus dem Hause Naughty Dog!

Thomas Gehring

CRASH BANDICOOT 3 WARPED

GRAFIK		96 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		95 %
GAMEPLAY		90 %

GESAMTNOTE:

93 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

NAUGHTY DOG

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENTERT.
01-610-510

GENRE:

3D JUMP 'N RUN

RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM:

PSX(PAL)/1SP/DUAL/ANALOG

LIBERO GRANDE

Gäbe es eine Auszeichnung für Innovation im Gameplay, müßte sie Libero Grande aus dem Hause bekommen. Für schlechte Umsetzung hervorragender Ideen jedoch auch.

Jede Fußballsimulation birgt gewisse Hektik in sich, wenn das Umschalten von einem Spieler zum nächsten den Schweiß auf die Stirn treibt und man sich vom Stürmer in den Außenverteidiger und dann wieder in einen Mittelfeldmotor hineindenken muß. Namco hat dieses Problem mit seinem neuen Game "Libero Grande" aus der Welt geschafft, denn hier übernimmt der Spieler nur eine Position und hat sie das ganzen 90 Minuten inne. Dabei kann er sich die besten Kicker der Welt aussuchen (gut, die Namen sind ein wenig verunglimpft worden, denn FIFA Lizenz wurde keine erworben) und integriert sich sogleich in das Spiel. All das sind Ideen, die in noch keinem vergleichbaren Game umgesetzt wurden. Neben recht ansehnlicher Grafik

war's das aber auch schon mit positiven Nachrichten über Libero Grande, denn was sich da an Kameraperspektiven und unglaublicher Spielerintelligenz anspielt, das geht auf keine Kuhhaut.

Die Sichtposition ist fast immer (egal ob die Kamera auf manuell oder automatisch eingestellt ist) sehr nahe am eigenen Spieler und verhindert somit die Feststellung der eigenen Position am Platz oder gar die Möglichkeit sich freizulaufen.

dem Bildschirmrand kann man sehen, wo der eigene Kicker ist, doch bleibt dafür kaum Zeit und die Idee ist auch nicht gerade sehr zweckdienlich. Dann ist da noch die Intelligenz der Mitspieler, die der eines Nußbaumes gleicht, sie dribbeln sinnlos am eigenen 16 er herum (Ballverlust ist fast garantiert), spielen im gegnerischen Strafraum kaum einmal ab (auch wenn der eigene Kicker völlig frei vor dem Tor steht) und stehen in der Verteidigung kilometerweise vom Gegner weg, was immer wieder zu gefährlichen Torraumszenen führt. Wäre da nicht der exzellent agierende Schlußmann, die Ergebnisse würden noch viel höher ausfallen.

Schade um diese gute Spielidee, mit mehr KI und einstellbaren Kameraperspektiven hätte Libero Grande das Zeug zum absoluten Tophit. So reicht's gerade mal für mäßigen Durchschnitt.

Heinz Strobel



So hirscht der eigene Kicker, egal ob es nun Ronaldo oder Zidane ist, wie ein aufgeschrecktes Hendl am Feld hin und her, bekommt gnadenhalber ab und zu den Ball von seinen Mitspielern, dreht sich um, stellt erst einmal fest, wo er sich genau befindet und ist das Leder auch schon wieder los. Klar, anhand der kleinen Karte auf

LIBERO GRANDE

GRAFIK		80 %
SOUND/MUSIK		76 %
SPASS		40 %
GAMEPLAY		40 %

GESAMTNOTE:

59%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

NAMCO

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENTERTAINM.

GENRE:

FUßBALLSIMULATION

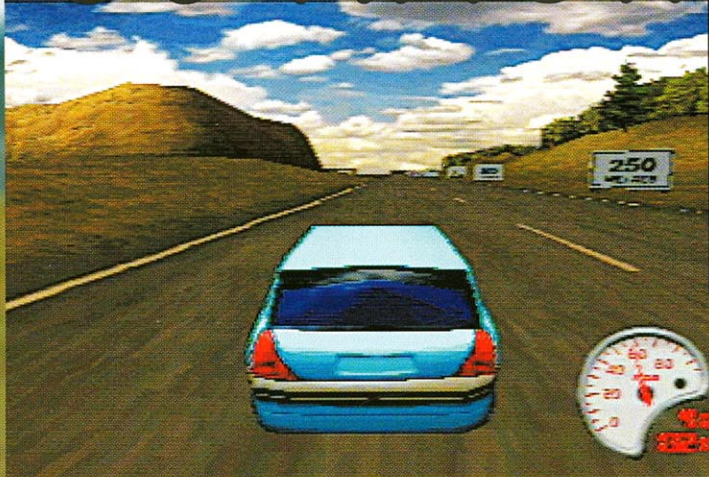
RICHTPREIS:

CA. ÖS 799,-

SYSTEM:

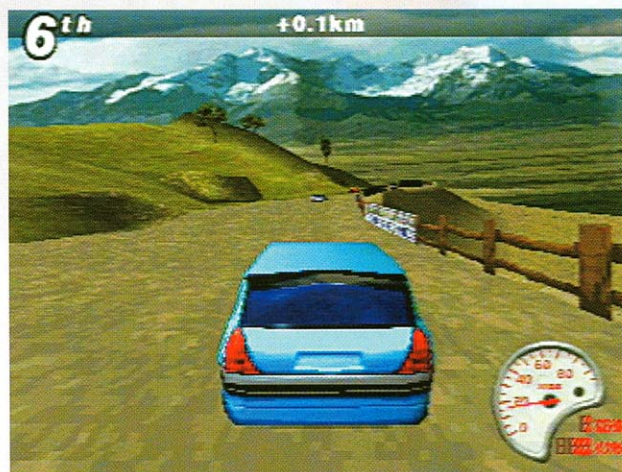
PSX(PAL)/1-2SP/DUAL

C3 RACING



Ein Autorennen mit Serienwagen rund um den Globus hat Infogrames für die PlayStation veröffentlicht. Ob Renault Clio oder Skoda Oktavia, wir klemmen uns hinter das Steuer eines dieser, anfangs sehr PS-schwachen Autos und starten die ersten Rennen in Peru oder Afrika.

Gleich zu Beginn des Rennens fällt die zwar authentische, jedoch recht einfache Darstellung der Autos, gleichzeitig aber sehr detailliert und grafisch hervorragend ausgefallene Optik der Landschaften auf. Einzig die Hintergrundgrafiken kommen wunderschön rüber und verwöhnen das Auge des Spielers. Das kann man von den Ohren leider nicht behaupten, denn die Musik geht einem recht schnell auf den Geist und schreit gerade-



und ich bin überzeugt, daß die Klänge so manchem Gambler auch zusagen werden.

Kommen wir zum Spiel selbst, zur Steuerung und zum Gameplay. Sowohl digitales als auch analoges Fahren, immer mit Unterstützung des Rüttlers wird geboten, wobei die Steuerung mit dem Nippel wie immer wesentlich besser und leichter von der Hand geht. Leider muß beim Lenken mit dem Stick der Gasfinger auf den zweiten "Joystick" ge-

legt werden, was meiner Ansicht nach das Fahren bei weitem erschwert. Es ist nunmal nicht gerade einfach mit der linken Hand zu lenken und gleichzeitig mit der rechten den Gasknüppel nach vor (beschleunigen) und zurück (bremsen) zu drücken. Da wäre eine Konfigurationsmöglichkeit sehr wünschenswert gewesen, so muß man eben entweder auf geniale und leichtgän-



zu nach Abschalten. Ok, das ist natürlich eine sehr subjektive Meinung

gige Lenkung oder aber auf den gewohnten Gasfinger verzichten. Im digitalen Bereich verhindert sehr zähe Steuerung anfangs die ersten Erfolgserlebnisse, nach einiger Übung und Einsatz der Handbremse meistert der Spieler jedoch auch so alle Kurse. Nicht berauschende KI und unangenehm unfaires Verhalten der anderen Driver lassen zu Beginn schon mal das Blut literweise in den Hals schießen und die eigene Fahrweise die der Gegner anpassen.

Besonders witzig und gleichzeitig realitätsbezogen ist der Umstand, daß es immer wieder Stellen gibt, an denen das Rennen jäh beendet wird. Stürzt man nämlich mit seinem Auto über einen Abhang und landet in einem See, dann ist es auch logisch, daß an eine Fortsetzung des Rennens nicht mehr zu denken ist. Das scheint anfangs ein wenig ärgerlich, bringt das Game der Wirklichkeit doch recht nahe.

Alles in allem kann C3 Racing als ein grafisch sehr schönes Game mit nicht ganz einfach zu erlernender Steuerung, einem sehr mäßigen Sound und nicht eklatant hohem Motivationsfaktor bezeichnet werden.

Thomas Gehringer

C3 RACING

GRAFIK		86 %
SOUND/MUSIK		65 %
SPASS		80 %
GAMEPLAY		80 %

GESAMTNOTE: **78 %**

GEWALT IM SPIEL 0 %
HERSTELLER: INFOGRAMES

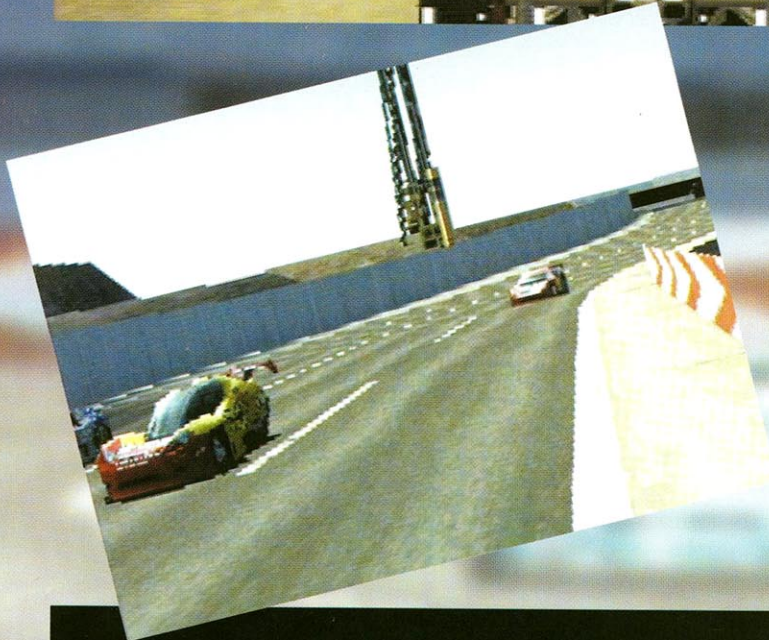
TESTMUSTER: DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50
GENRE: RACING SIMULATION
RICHTPREIS: CA. ÖS 799,-
SYSTEM: PSX(PAL)/1-2SP/ANALOG/DUAL

RIDGE RACER TYPE 4



Ridge Racer-Freaks schnallt Euch an, legt die Erste ein und gebt Vollgas. In Japan ist nunmehr Ridge Racer Type 4, der vierte Teil der Serie erschienen. Wir haben uns das Game reingezogen und das Feeling ist wieder dagewesen.

Ja, da hat Namco wieder ein Suchtgame auf den Markt gebracht, hat eine würdige Fortsetzung der erfolgreichen Serie geschaffen und auch das ganz spezielle Rennfeeling von Ridge Racer mit eingepackt. Bei Ridge Racer Type 4 ist nur die Sache mit dem Weiterkommen, dem Öffnen neuer Strecken und neuer Boliden ein wenig anders, hat man doch zunächst 2 Strecken, die man mindestens als Dritter beenden muß. Dann gibt's ein neues Auto mit 15 km/h mehr Highspeed. Es folgen zwei weitere



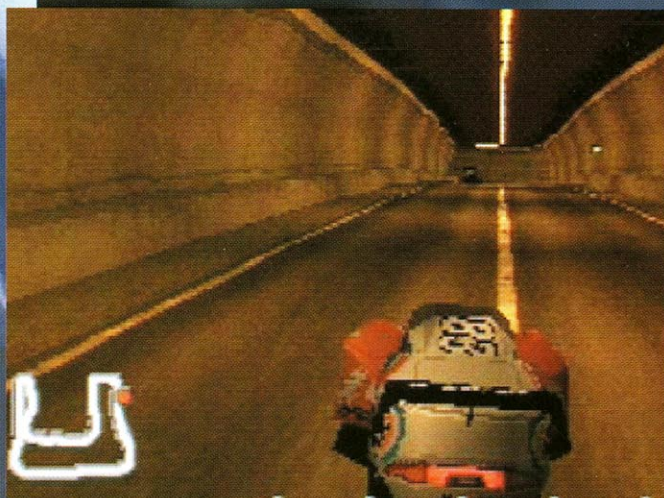


Tracks, auf denen man den 2. Platz erreichen muß (wieder ein neues Auto, wieder 15 km/h mehr) und dann gibt es das 4 Strecken, die man nach und nach gewinnen muß. Man hat dazu pro Kurs 4 Versuche frei, schafft man es nicht, beginnt man wieder bei der ersten Strecke des letzten Abschnittes. Zwischenzeitliches Speichern ist leider auch nicht drinnen (nur nach den ersten 2, den zweiten

2 und dann nach gewonnenen letzten Tracks kann man auf die Memorycard sichern!).

Da wird es meistens verdammt eng, denn vier Versuche pro Rennen sind nicht sehr viel, speziell wenn man die aggressive Fahrweise der Kontrahenten berücksichtigt, die da nicht gerade zimperlich mit dem Spieler umgehen. Da wird gerempelt, gedrängelt und geschnitten, daß einem die Augen aus den Höhlen springen und wenn man nicht genauso brutal vorgeht, ist's Essig mit dem Platz am Stockerl.

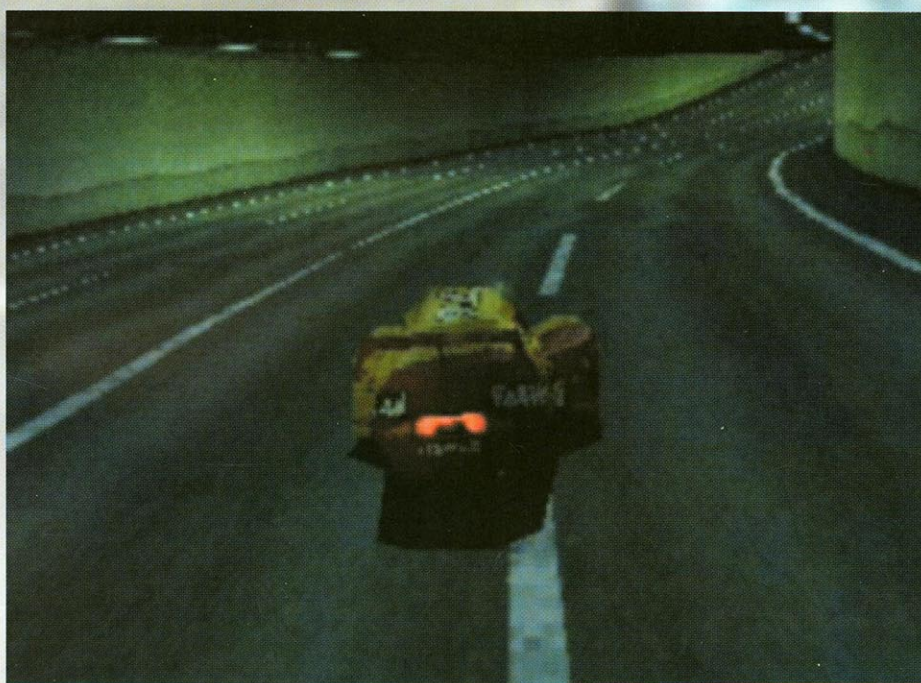
Ridge Racer Type 4 hat grafisch mit Sicherheit keinen Quantensprung vollführt, auch wenn der Aufbau im Hintergrund unauffällig passiert und



die Detailtreue absolut gegeben ist. Kaum einmal fällt ein Polygonblitzer auf und wenn das Ding nicht (wenn auch nur geringfügig) auspixeln würde, einer Wertung nahe den 100% würde nichts mehr im Wege stehen. So aber kann die Ridge Racer-typische Hintergrundmusik (seit RR1 im Stil eigentlich kaum verändert) mit den hervorragenden Motorengeräuschen und den Kommentaren mittlerweile nicht mehr ganz mithalten und stellt den (relativ gesehen) schwächsten Part in diesem Game dar.

Ganz hervorragende Steuerung (Abzüge gibt es allerdings für die fehlende analoge Kontrolle), Spitzenunterstützung durch den Dual-Shock Controller, das ideale Abfangen des Wagens in fast jeder Situation und mörderischer Spielspaß mit enormen Motivationsfaktor zeichnen Ridge Racer Type 4 aus. Der beste Ridge Racer aller Zeiten!

Thomas Gehring



RIDGE RACER TYPE 4

GRAFIK		88 %
SOUND/MUSIK		75 %
SPASS		99 %
GAMEPLAY		89 %

GESAMTNOTE:

88 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

NAMCO

TESTMUSTER:

FLASHBACK VIDEOSPIELE
01-310-55-62

GENRE:

ARCADE RACER

RICHTPREIS:

CA. ÖS 990,-

SYSTEM:

PSX(NTSC)/1-2SP/DUAL

ab **FEBRUAR**
im Kiosk
LIBRO
MEDIA MARKT
SATURN
TOYS R US
GERNGROSS

03/99

PC GAMES
SIM CITY 3000

DREAMCAST
SONIC ADVENTURE



KOMPLETTLÖSUNG
RENT A HERO

NINTENDO 64
HOT NEWS

Das Game-Express Super Abo

Ja, ich bestelle ein Jahresabo des Magazins Game Express zum Preis von öS 250,--/Jahr. Das Abo verlängert sich automatisch um ein Jahr, wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Raiffeisen Bank Wien BLZ: 32000 Konto Nr: 7.904.006
Bitte unbedingt Überweisungskopie beilegen. Bankgebühr trägt der Abonnent (Sonst kann kein Aboversand durchgeführt werden)

Name.....

Adresse.....

Unterschrift:.....

(Bei unter 18 Jährigen ist die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten erforderlich)

Impressum:

GAME EXPRESS™, 1. österreichisches Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt
homepage: <http://www.gameexpress.at>
Medieninhaber und Verleger:
G&S Verlag, Thomas Gehringer & Ing. Heinz Strobel Ges.n.b.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 Gehringer
Tel.: 0043-1-27801-58, Fax.: 0043-1-27801-59
eMail: gerri_2@hotmail.com
Verlagssitz:
A-1210 Wien, Marksteingasse 13/1/1
Tel.: 0043-1-27801-56 od. 58 Fax.: 0043-1-27801-57 od. 59
ISDN Daten: 0043-1-272-77-90
Erscheinungsweise: 12x/Jahr
Repro-Belichtung: GEFA-MONT
Wien 1210, Tel.: 0222/271 49 49
Druck: Bauer Druck, A-1110 Wien
Vertrieb: Morawa-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.



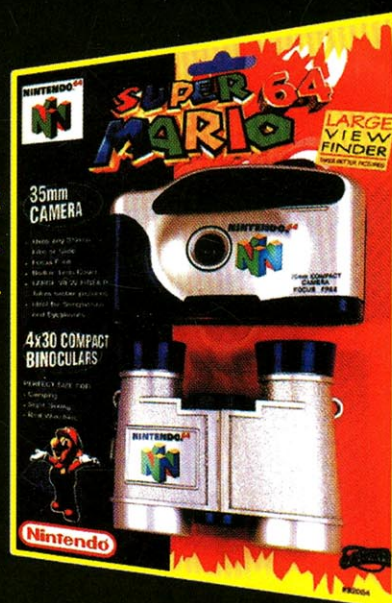
Super Mario Kamera
öS 159,-



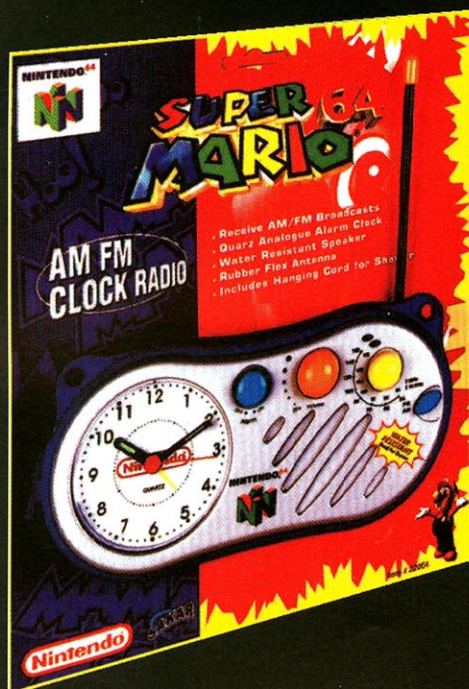
Super Mario
Walkie Talkie
öS 199,-



Super Mario Kamera
+ Fernglas
öS 129,-



Super Mario Kamera + Radio
öS 239,-



Super Mario
Kopfhörer
öS 99,-



Super Mario
Badezimmer-Radio
öS 259,-

ELECTRONIC-LAND

1040 Wien, Favoritenstraße 38

Tel.: 01-505 76 35-0 <http://www.electronicland.at>



The background of the entire cover is a close-up of a large, green, scaly eye. The eye is looking directly at the viewer. Inside the eye, there is a reflection of the character Turok. Turok is a Native American man with a red headband and a crescent moon in his hair. He is holding a knife in his right hand and a gun in his left hand. The reflection is set against a fiery, orange and yellow background.

TUROK

NINTENDO 64

