

PC
PC
DREAMCAST
PLAYSTATION
NINTENDO 64
GAMEXpress 5-6/1999
5-6 öS 25,-

Das österreichische

Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

GAME

xpress

öS	25,-
DM	5,-
SFR	5,-
Lux. Fr.	115,-

STAR WARS — EPISODE I — RACER



BRANDHEISS: DAS GAME ZUM FILM



06

BRANDHEISSER TEST
DAS GAME ZUM FILM!
ab Seite 46

Die infizierte Spiele-Redaktion

Nach nunmehr fast 5 Jahren täglichem Umgang mit dem PC hatte es jetzt auch die GAMEexpress-Redaktion voll erwischt. Der CIH Virus legte knapp vor Drucklegung der geplanten Mai-Ausgabe gegen Ende April den Server der Redaktion lahm. Grundsätzlich stellt ein solcher Umstand unsere Techniker vor keine größeren Probleme, wenn jedoch die Programmierungen im BIOS gelöscht und alle Festplatten formatiert werden, schauen auch die ausgefuchstesten Fachleute recht dumm aus der Wäsche. Alle Daten des neuen Heftes waren futsch, kein Testbericht und kein Screenshot mehr da und auch alle Layouts dem Virus zum Opfer gefallen. Der berechtigten Frage, warum es denn keine Sicherung gibt, waren wir in den letzten Wochen sehr oft ausgesetzt. Natürlich wird jede Datei auf einer eigenen Festplatte nochmals gespeichert, Freund Virus hat jedoch auch diese formatiert.

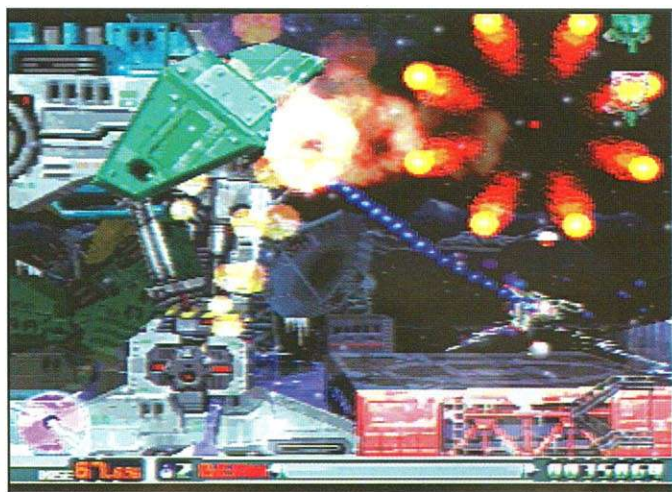
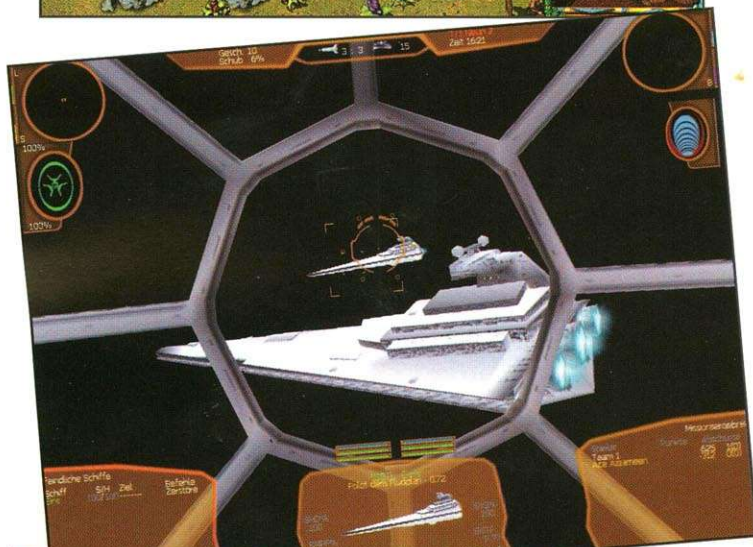
Da standen wir nun vor den Trümmern einer fast fertigen Ausgabe und beschlossen, eine Doppelnummer zu produzieren, da die Wiederbeschaffung der Daten und das neuerliche Layout ganz einfach zuviel Zeit in Anspruch genommen hätte und die Mai-Ausgabe wesentlich verspätet ausgeliefert worden wäre.

Wir hoffen auf Dein Verständnis und präsentieren Dir als kleines Trostpflaster einen ganz besonderen Leckerbissen. Starwars Racer Episode 1 wurde zu Beginn des Monats der internationalen Fachpresse in Deutschland vorgestellt und den brandheißen Test (sind wir wieder einmal das erste deutschsprachige Magazin, das Infos darüber veröffentlicht?) des Games findest du auf den Seiten 46 und 47 in dieser Ausgabe. Nun hat sich das Warten auf den neuen GAMEexpress für Dich hoffentlich doch noch gelohnt und es wünscht Dir viel Spaß mit dem vorliegenden Heft

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

Thomas Gehring

Ing. Heinz Strobel



INHALT



N.A.S.C.A.R.
ab Seite 16

NEWS

DREAMCAST06

PC-GAMES

RESIDENT EVIL 2 ...08

Ein Megahammer

N.A.S.C.A.R.16

Autorennen pur

DIE VÖLKER18

Neues Game von NEO

MYTH II22

Grafikadventure

GALADOR24

Strategie vom Feinsten

SOUTHPARK41

Cooler 3D Ballgame

LANDS OF LORE 3 ...42

Superfortsetzung

X-WING

ALLIANCE44

Die Macht ist mit Dlr



DIE VÖLKER
ab Seite 18



LANDS OF LORE 3
ab Seite 42



**STAR WARS RACER
EPISODE 1**
ab Seite 46

KONSOLEN

NINTENDO 64

STAR WARS RACER EPISODE 1	46
Ein grenzgeniales Game	
BEETLE ADVENTURE	48
Der Käfer im neuen Kleid	
CHARLYS BLAST	50
Laß keine Kisten über	
VIGILANTE 8	51
Monstertrucks unterwegs	

PLAYSTATION

WARZONE 2100	52
Super Strategieggame in 3D	
GEX DEEP COVER GECKO	54
Neue Abenteuer für den Lurch	
TAI FU	55
Wo is er denn der Tiger?	
GUARDIANS CRUSADE	56
Japaner sucht kleinen Drachen	
R.TYPE Delta	57
Endlich eine heiße 2D Ballerei	
RACING SIMULATION 2	58
Brumm Brumm der Motor is hin	
SPORTSCAR GT	60
Ned so schlecht	
KKND 2 Crossfire	61
Ein Königreich für eine Lupe	



RACING SIMULATION 2
ab Seite 58

WEB-
HOME POWER
Design
0676/5060026
www.homepower.at

EIN PARTNER DER



TIPS & TRICKS SPECIAL

IFABO 99	
Was ist diese Messe noch Wert?	
WALKTHROUGH AKUJI the Heartless	
FANATEC LENKRÄDER IM TEST	

SONSTIGES

EDITORIAL	03
VORSCHAU	62
IMPRESSUM	62

DREAMCAST



Dreamcast™

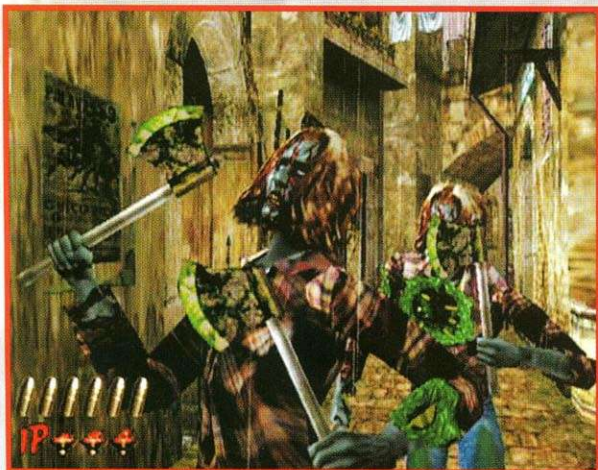
Noch vier Monate bis zum PAL-Release der 128 Bit Konsole Dreamcast und die Ereignisse überschlagen sich. Jede Menge Games werden in der Japanversion veröffentlicht und warten auf die europäische Konvertierung. Wir haben uns in dieser Ausgabe wieder 3 Spiele zur Brust genommen und wollen Dir, lieber Leser, die besten Screenshots und einen Kurzbericht nicht vorenthalten



zu und vermittelt Atmosphäre vom Feinsten. Brutalität pur wird hier geboten, doch immerhin muß man bedenken, daß der Spieler ja auf der Seite der Guten kämpft und den mutierten Widersachern im Dienste der die Birnen von den Schultern ballert.

Die unglaublich flotte Grafikengine geht nie in die Knie und der wirklich gelungene Sound schafft Stimmung bis zum Abwinken. Also dann, die Waffe laden und sichern und schon kann die Monsterjagd beginnen. Wir freuen uns speziell in diesem Fall ganz besonders auf einen Volltest des Games im Herbst diesen Jahres auf der PAL-Konsole.

Der Spielhallenklassiker wird in Zukunft die Zocker des Dreamcast begeistern, denn die Monsterjagd kann nun auch im Wohnzimmer stattfinden. Grafisch zeigt sich das Game von seiner besten Seite, läßt keine Pixelorgie





Die Entwickler aus dem Hause Sting Software präsentieren mit dem Game "Evolution" den ersten Genvertreter im Bereich RPG für den Dreamcast. Aufgrund der Tatsache, daß wir uns beim Test mit den japanischen Schriftzeichen im Bildschirmtext relativ schwer getan haben, ist über den Tiefgang des Spiels aus jetziger Sicht relativ wenig zu sagen. Grafisch bietet Evolution Einblick in die Möglichkeiten der 128 Bit Konsole und weiß in diesem Punkt voll und ganz zu überzeugen, was über die grundsätzliche Qualität des Spiels jedoch wenig Aufschluß gibt. Eine Besonderheit können wir Dir an dieser Stelle trotzdem verraten: die Dungeons, die die beiden Hauptdarsteller zu durchqueren haben, werden zufallsgeneriert und sehen daher bei jedem Betreten anders aus. Eine absolute Neuheit in diesem Genre, die einem gewissen Frustrationsfaktor. Der durch Eintönigkeit entstehen könnte, entgegengewirkt.



Dieses Game wird sich mit Sicherheit nicht zum absoluten Megarennen entwickeln (vorausgesetzt, es wird überhaupt in der PAL Version erscheinen, denn das steht bis dato leider noch nicht fest) schließt aber gekonnt eine Genrelücke. Wer sich das Game schon einmal auf dem Automaten reingezogen hat, wird feststellen, wie lustig und unterhaltsam virtuelles Fischen sein kann. Get Bass wird mit einer speziellen Angel ausgeliefert und erhöht alleine dadurch seinen Reiz. Wer also einmal im Wohnzimmer den Köder auswerfen will, sollte auf dieses Game warten!



RESIDENT EVIL



Endlich ist er da, der heiss ersehnte Nachfolger des Klassikers Resident Evil. Ob der zweite Teil auch so spannungsgeladen ist und durch Innovationen glänzt, werdet ihr gleich erfahren. Was zu allererst auffällt, ist, dass das Spiel nun auf zwei CD's ausgeliefert wird und pro CD befindet sich ein Spielercharakter (diesmal geht man mit Leon, oder mit Claire auf Zombiejagd).

Interessant ist hierbei, dass man nicht nur entweder mit Leon oder mit Claire spielen kann, sondern, dass man auch "kreuzweise" spielen kann, will heißen: Wenn man das Spiel mit Leon beendet hat, kann man den Spielstand abspeichern und wenn man nun mit Claire das Spiel beginnt, kann man entweder ein komplett neues Game beginnen, oder Leon's Spielstand laden und so das Spiel schwieriger gestalten, denn dann sind zB. alle Health Packs, Munitionspackete etc., die Leon schon verbraucht hat, für Claire nicht mehr vorhanden. Natürlich geht das Ganze auch "andersrum", indem man zuerst mit Claire und dann mit Leon spielt. Neben dieser Möglichkeit, das Spiel schwieriger zu gestalten, kann man es sich auch leichter machen, denn bei RE 2 gibt es zwei verschiedene Versionen: Die europäische und die japanische Playstation Version, wobei die japanische wesentlich leichter ist, da man bei ihr automatisch auf den nächsten Gegner zielt und man von Beginn an eine Uzi mit unendlicher Munition hat. Pro Version gibt es drei Schwierigkeitsgrade (leicht, mittel, schwer, wobei man sich "Schwer" erst erspielen muss, indem man einen anderen Schwierigkeitsgrad zuerst bewältigen



gen biologischen Waffen experimentiert. Leider ging etwas schief und das sogenannte "T-Virus" strömte aus und machte alle Lebewesen im und um das Herrenhaus zu seelenlosen Zombies. Ein Spezialeinsatzteam der Polizei machte sich auf den Weg, um die Zombies aufzuhalten. Der zweite Teil spielt nun in Raccoon City und wieder ist es "Umbrella", welche mittlerweile den "G-Virus" entwickelt hat und selbiger ist natürlich wieder ausser Kontrolle geraten und nun ist die ganze Stadt mit Zombies verseucht. Als Claire Redfield macht man sich auf den Weg, um mehr über ihren verschollenen Bruder aus Teil eins zu erfahren und Leon, der gerade seinen

Dienst als Polizist in Raccoon City antritt, macht sich auf die Suche nach Überlebenden und versucht wieder etwas Ordnung in das Chaos, welches der "G-Virus" angerichtet hat, zu bringen. RE2 präsentiert sich wie der erste Teil: Man schleicht über dunkle Flure, lugt hinter Ecken hervor und bekommt einen "Mörder-Schock", wenn dann plötzlich ein Zombie auftaucht, oder ein "Wandkrabber" (einer der neuen Gegner) von der Decke hüpf. Die Kameraperspektiven ändern sich von Bildschirm zu Bildschirm und erhöhen durch geschicktes Positionieren die Spannung extrem. Wie gehabt, kann man auch hier die Perspektive nicht selbst wählen, sondern

muss). Mit der japanischen Version und "Leicht" kann man als Anfänger RE2 in ca. 3 1/2 Stunden durchspielen, allerdings bietet das Spiel mehr. (Dazu etwas später). Was noch neu ist, ist die Möglichkeit, sich in einer Galerie die bereits gesehenen Filmausschnitte und Monster, sowie Handzeichnungen und 3D Modelle der Spieler anzusehen.

Für all jene, die die letzte Zeit auf dem Mond (oder sonstwo) verbracht haben und an denen RE und RE2 unbemerkt vorüberzog, werde ich noch mal schnell die Handlung erklären: Im ersten Teil, hatte eine Firma Namens "Umbrella" am Stadtrand von Raccoon City ein altes Herrenhaus gemietet und dort mit eini-



man sieht seinen Spieler immer aus der dritten Person. Die einzelnen Kamerapositionen sind übrigens bei den Spielern verschieden, wodurch man auch bei vermeintlich bekannten Stellen plötzlich alles anders sieht und man wieder um sein Leben (bzw. das seiner Spielfigur) zittern muss, denn es könnte ja doch wieder ein Zombie hinter der nächsten Biegung lauern? Um die Spannung noch mehr zu erhöhen (was zumindest bei mir kaum mehr möglich war), gibt es von Zeit zu Zeit selbstablaufende "Filmschnipsel". Diese Clips erklären entweder die Handlung, oder berei-



ten den Spieler auf ein neues Monster vor. Die Grafik selbst muss man wirklich gesehen haben: Während bei RE die Gänge und Räume noch relativ kahl waren, ist nun alles sehr, sehr detailliert, Müll liegt auf der Strasse, Schreibtische quellen vor "Krimskrams" über, Aktenberge türmen sich auf, kurzum: Man hat

das Gefühl, dass die Umgebung lebt. Alles wirkt so echt, überhaupt nicht aufgesetzt und das Beste dabei ist, dass alles ruckelfrei dargestellt wird, nichts auspikelt und sogar bei fast bildschirmgrossen Gegnern bleibt alles flüssig. Eine wahre Meisterleistung!! RE2 ist besonders für Voodoo2 Beschleuniger konzipiert, was auch ein eigenes Voodoo2 Menü unterstreicht.

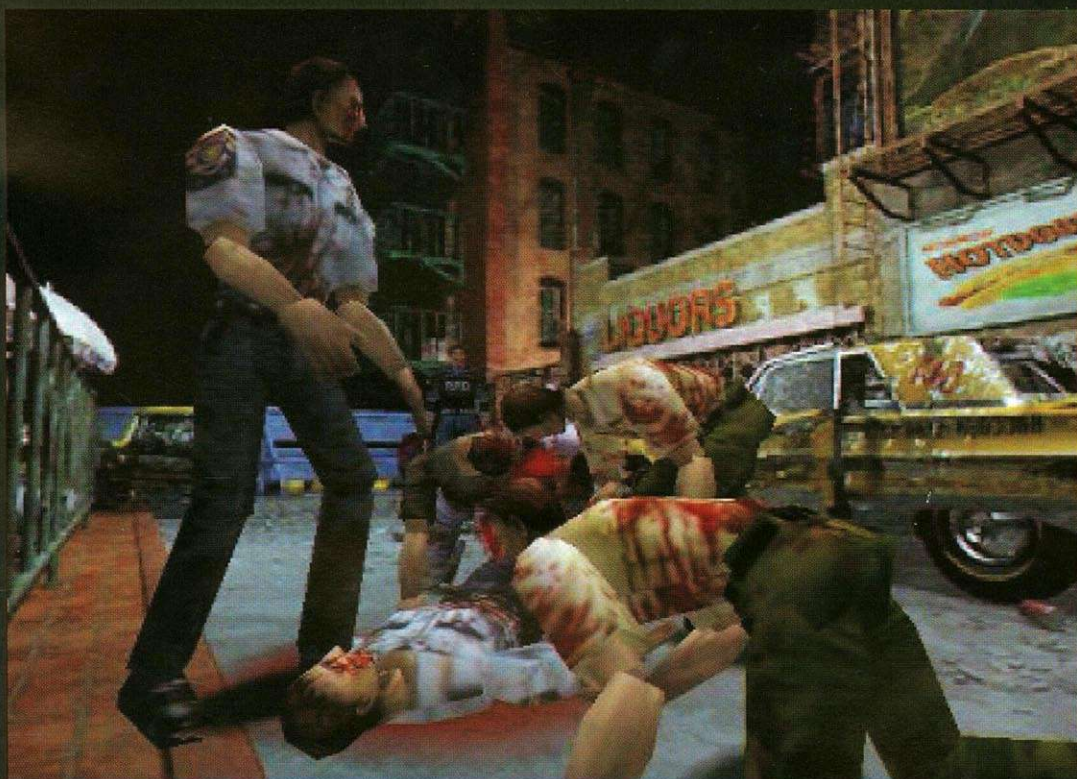
Die Charaktere in RE2 (besonders die Zombies und Leon und Claire) wurden alle per "Motion Capturing" Verfahren programmiert und wirken total



realistisch (sofern das bei Zombies überhaupt möglich ist, jedenfalls sind die Bewegungsabläufe sehr gut gelungen). Auch mit roter Farbe wurde nicht geizt, wobei sich dann allerdings bei erschossenen Zombies eine "entschärfte" grüne Blutlache bildet. Um den Spielablauf zu beschleunigen, empfiehlt es sich, das Game zu installieren, denn dann reduzieren sich die Ladezeiten zwischen den einzelnen Räumen auf wenige Sekunden. Man kann RE2 auch direkt von der CD spielen, allerdings erhält man dadurch störende und lange Ladezeiten. Die Musik ist diesmal noch düsterer und bedrohlicher als im ersten Teil und verdient wirklich Höchstnoten (Leider kann ich nicht mehr als 100% vergeben). In keinem anderen Spiel wird die Musik so perfekt in Szene gesetzt, um nur noch grössere Adrenalinstöße zu produzieren als in RE2. Was weiters positiv auffällt, ist, dass man nun auch andere Geräusche macht, wenn man über verschiedene Böden geht (raschelndes Gras, knarrender Holzboden, knisternde Glassplitter etc.). Dadurch wirkt alles noch

besser und realistischer. auch das ständige Stöhnen von heranschlurfenden Zombies spornt das Herz des Spielers zu Höchstleistungen an, von schmatzenden Geräuschen und panikerfüllten Schreien ganz zu schweigen. Auch die englische Sprachausgabe ist sehr gut, die deutschen Untertitel allerdings sind

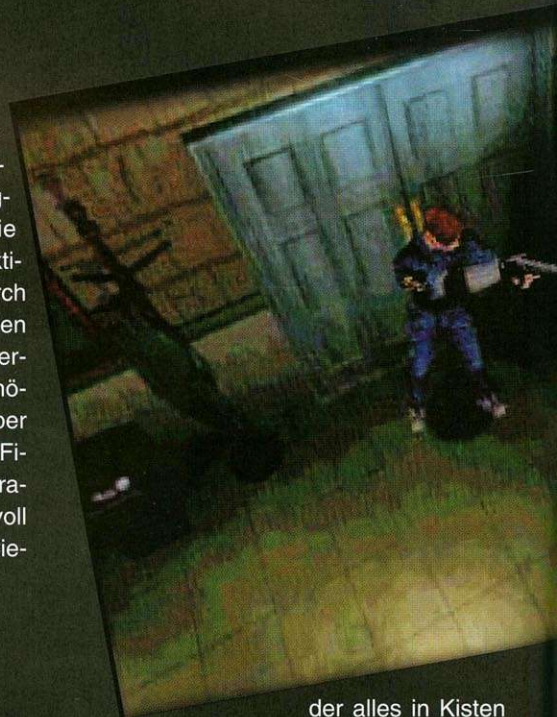
unvollständig und teilweise fehlerhaft, allerdings stellt das kein Problem dar, denn die Sprachausgabe ist so gut, dass man wirklich jedes Wort verstehen kann. Das grundlegende Spielprinzip wurde beibehalten, jedoch finden sich gegenüber RE doch einige Veränderungen, so zum Beispiel: Nicht jede Spielfigur kann



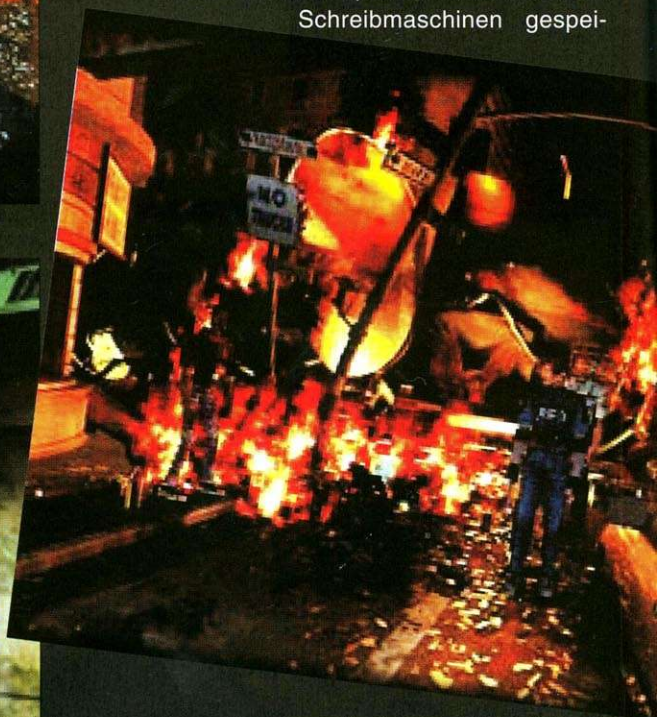
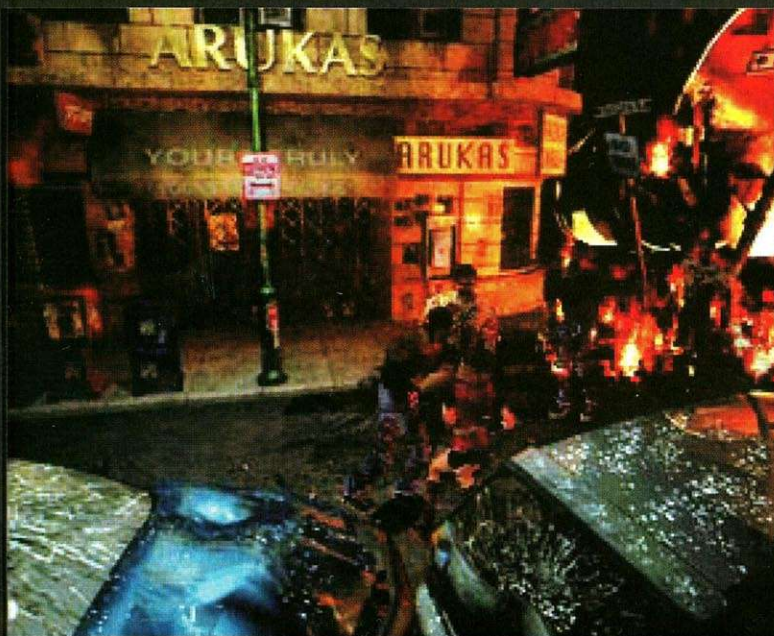
alle Bereiche von RE2 sehen (dadurch ist für Langzeitmotivation gesorgt, denn man möchte selbst nach einmal durchspielen das ganze noch einmal mit einer anderen Figur probieren und so neue Bereiche kennenlernen), obwohl es grob gesehen doch das gleiche Szenario für beide ist (Man beginnt in den Strassen von Raccoon City und kämpft sich seinen Weg zum Polizeirevier frei, kommt dann via Kanalisation zu einem unterirdischen Geheimlabor, wo es schliesslich auch zum Showdown kommt.). Neu ist auch, dass man während des Spieles andere Charaktere trifft und zeitweise die Steuerung von selbigen übernimmt. Durch

diese Charaktere und die verschiedenen Storylines von Claire und Leon bleibt die Motivationskurve immer in Höchstlage. Ebenfalls erneuert wurden die Gegner, neben neu "gestylten" Zombies kommen auch ganz neue Gattungen vor und die Gegner treten auch häufiger und in Gruppen auf. Glücklicherweise hat man aber im zweiten Teil auch mehr und bessere Waffen zur Verfügung (zB. eine Gatling, oder einen neuen, stärkeren Raketenwerfer), sodass man wieder reelle Chancen hat, heil aus Raccoon City fliehen zu können. der Anteil an "Puzzles"

hat sich reduziert, die einzige "Hirnarbeit" beschränkt sich auf "Schlüssel-für-passendes-Schloss-finden" Tätigkeiten. Erfreulicherweise wurde die Menügestaltung sowie die Kartenfunktion beinahe 1:1 übernommen, wodurch sich RE - Erfahrene sofort zurechtfinden werden und auch die , die RE2 zum ersten Mal spielen, werden das Menü mögen, denn es ist grafisch schlicht, aber sehr informativ gestaltet. Sollte eure Figur einmal keine Gegenstände mehr tragen können, weil ihre Taschen schon voll sind, dann kann man auch diesmal wie-



der alles in Kisten stopfen, wobei in RE2 jedoch alle Kisten sozusagen miteinander verbunden sind. So muss man nicht mehr durch das halbe Level rennen, nur weil man einen dringend benötigten Gegenstand aus einer Kiste holen muss, die weit ab vom Geschehen steht. Der Spielstand wird wie gehabt mit gefundenen Farbbändern und spärlich anzufindenden Schreibmaschinen gespei-





chert. Apropos speichern. Sollte man das Spiel mit max. 6mal speichern und einen "A-Rang" (am Spielende wird man benotet, A=sehr gut, D=schlecht) durchgekommen sein, dann winkt ein neuer Charakter. Ebenfalls einen neuen Spielfigur erhält man, indem man dreimal nonstop das Spiel abwechselnd

als Leon und dann als Claire durchspielt. Dadurch möchte man immer wieder eine Runde RE2 spielen denn durch die unterschiedlichen Storylines, die eingestreuten Filmschnipsel und die unnachahmlichen Schockeffekte tritt der berühmte "10 Minuten Effekt" ein. Oder kurz gesagt: RE2 begeistert von Anfang an, steigert sich noch mehr und die Motivationskurve reißt nicht ab und scheint ins Endlose zu klettern. Die Steuerung ist noch einen Tick besser geworden, die drei Tasten, mit denen man greifen, reden, Türen öffnen, etwas untersuchen, schneller laufen, zielen und schießen

schneller laufen, zielen und schießen kann, liegen nun direkt nebeneinander. Die Bewegungsrichtungen und das genaue Zielen steuert man mittels Cursortasten. Wem das nicht gefällt, der kann die Tastaturbelegung beliebig verändern, oder zu einem Gamepad greifen, obwohl das bei dieser sehr präzisen, praktischen und einfachen Steuerung kaum nötig sein wird. Einzig und allein das Handbuch, wurde nicht so toll



gestaltet, wie der Rest des Spiels. Ausser der Installationsanleitung, der Story, Tastaturbelegung und einigen Tips gibt das eher magere Handbuch nicht viel her, eine Beschreibung der Monster oder der Waffen fehlt. Wenigstens eine Auflistung der möglichen Gegner und welche Waffen dabei am effektivsten sind, wäre wünschenswert gewesen. Glücklicherweise kann da das Internet Abhilfe schaffen, auf einer RE2 Site vorbeischauchen schadet nicht. RE2 ist die Mutter aller third-person-shooter und kann einfach in allen Belangen begeistern. Über die Gewalt in diesem Spiel ließe sich sicherlich diskutieren, aber wer Gewalt verabscheut, der braucht sich dieses Game erst gar nicht anschaffen, denn hier spritzt das Blut literweise. Wer einfach mal in einer Welt, voll mit seelenlosen Kreaturen und verrückten Monstern landen möchte, alles um sich vergessen will und es genießt, wenn ein Ad-

renalinschub nach dem anderen durch den Körper zuckt, dann ist er mit RE2 genau richtig und auch diejenigen, die nichts von diesem Genre halten sollten einen Blick riskieren, denn so ein Ausnahmespiel wird wohl nicht so schnell wieder auf dem Markt erscheinen. Für alle Ungeduldigen, die mehr über RE erfahren wollen: Nach letzten News bastelt Capcom schon fleissig an RE3, wo Jill und Barry wieder mit von der Partie sein sollen und auch Leon und Claire sollen wieder zum Zug kommen und das Beste: Angeblich kann man dann zu zweit an einem Bildschirm auf Zombiejagd gehen. Also: vergesst Hitchcock, vergesst King..... because FEAR HAS A NEW FACE!!

Ingo Suppan

RESIDENT EVIL 2

GRAFIK		99 %
SOUND/MUSIK		99 %
SPIELBARKEIT		99 %
MOTIVATION		100 %
STEUERUNG		100 %
HANDBUCH		75 %

GESAMTNOTE:

96 %

GEWALT IM SPIEL

100 %

HERSTELLER:

CAPCOM

TESTMUSTER:

AVALON

01-600-4-600

GENRE:

3RD PERSON SHOOTER

RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>P166, >24MB, WIN95,

4XCD, 2MB GRAFIK, 1+100 MB FEST, SOUNDKARTE

DIRECTX6 KOMP., GAMEPADS DIRECTINPUT6, ALLE 3D

TESTPC: P200MMX,32MB,20XCD, VOODOO2/ 3DFX





AUFBAUEN

Drei völlig verschiedene Völker auf einem Planeten -
kann das wirklich gutgehen?

Werden die friedlichen Pimons in Ruhe ihre
Pilze züchten und des Abends ihren geliebten
Pilzschnaps trinken können?
Haben die Amazonen eine Chance, unbehelligt die
Früchte ihrer Arbeit - ihre heiß begehrten
Schokotörtchen - zu genießen?
Oder werden die gefräßigen Sajikis alle Pläne
zunichte machen?

ENTDECKEN

Wählen Sie ein Volk Ihres Vertrauens und machen
Sie sich einen ganzen Planeten untertan.
Erbauen Sie Städte und sorgen Sie dafür, daß Ihr
Volk wächst und gedeiht. Denn es braucht nicht nur
Nahrung, sondern will auch mit Wirtshäusern,
Theater, Zirkus uvm. bei Laune gehalten werden.

FORSCHEN

Treiben Sie die Forschung voran, damit Sie nicht
vom Gegner überrumpelt werden. Kurbeln Sie
den Handel an, um die Staatskasse zu füllen.
Die richtige diplomatische Strategie verhindert
plötzliche Überfälle. Aber seien Sie trotzdem
gerüstet - der Kampf wird unvermeidlich sein.

KÄMPFEN

Einige Features:

- Drei grundverschiedene Völker
- Ausgefeiltes Rohstoffsystem
- Forschung, Handel, Diplomatie
- Über 25 verschiedene Gebäude pro Volk
- Über 25 Berufe pro Volk
- Tutorialmissionen und drei Kampagnen
- Unendlich viele Endlosszenarien
- Liebevolle und detailreiche Grafik
- Multiplayer bis 3 Personen

Exklusivvertrieb Schweiz



<http://www.gamescity-online.ch>

Exklusivvertrieb Deutschland



<http://www.infogrames.de>

Exklusivvertrieb Österreich



<http://www.dynamic.at>

die VÖLKER



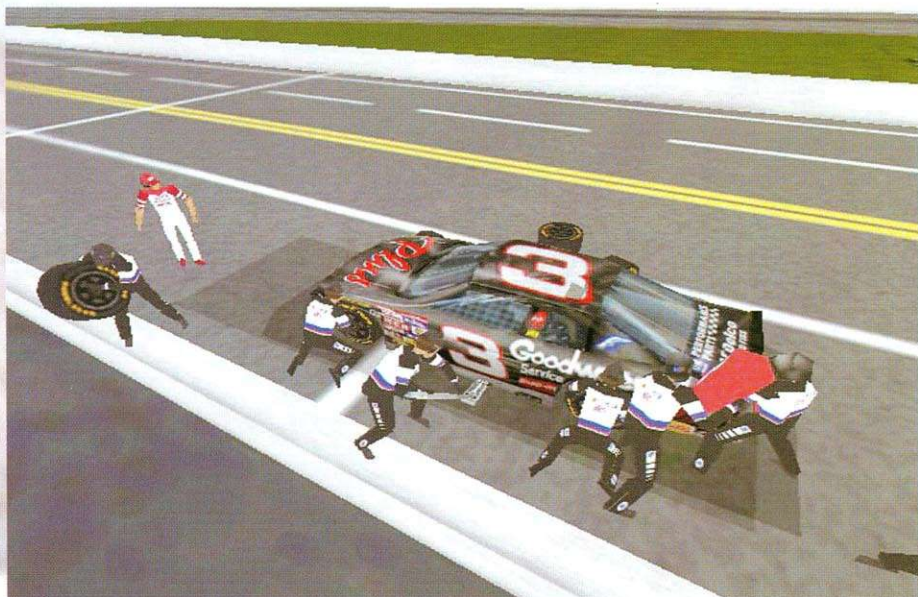
Ab Mai 1999 im Handel

N.A.S.C.A.R.



Eigentlich mochte ich die scherzhaft genannten "Nudeltopfrennen" noch nie, allerdings liefert EA mit NASCAR Revolution ein erstklassiges Autorennspiel ab, dass durch einen hohen Grad an Realismus zu überzeugen weiss - diesmal aber ohne auf Kosten des Spielspaßes zu gehen.

EA hat wieder einmal keine Kosten gescheut und hat sich sämtliche Rechte und Lizenzen gesichert, sodaß das Spiel mit aktuellen Fahrern, Wagen, Sponsoren und Rennstrecken aufwarten kann. Sehr löblich sind vor allem die Möglichkeiten, mit denen man sein Auto auftunen oder entscheidend verbessern kann, um den Gegnern auf der Rennpiste die eine oder andere Sekunde abnehmen zu können. So kann man das Gewicht des Autos verteilen, den Radstand einstellen, den Reifendruck verändern, den Spoiler einstellen und vieles, vieles mehr... Um eine Saison zu beginnen und die NASCAR Serie zu gewinnen muss man sich zuerst für einen Fahrer entscheiden, dann geht es erst einmal auf ins Training und nachdem man sein Fahrzeug optimal eingestellt hat geht's auf ins Qualifying. Beim eigentlichen Rennen kann man sich die Dauer von min.3 auf max. 500(!) Runden selbst einstellen. Erfreulicherweise gibt es bei NASCAR nicht nur Rundkurse, sondern auch ganz schön schwierige Straßenkurse, die einen ziemlich fordern. Nun aber auf ins Rennen: Während die Kommentatoren noch einmal die Startreihenfolge durchgehen, gebe ich schon in meinem Auto vollgas, denn alle NASCAR Rennen beginnen mit einem "Rollingstart". Der Strecken-



posten schwingt die grüne Fahne und das Rennen ist freigegeben! 42 Fahrzeuge tummeln sich nun auf der Strecke und jeder hat nur ein Ziel: Den Sieg. Dementsprechend rauh geht es auch das ganze Rennen über zu: Da wird gerammt und gestoßen, dass die Motorhauben, Autoreifen, etc. nur so durch die Gegend wirbeln. Interessant ist der Boxenstopp: Während der Wagen wegen der Geschwindigkeitsbegrenzung langsam zu seinem Platz rollt, kann der Spieler einstellen, was alles erledigt werden soll: Auftanken, Reifen wechseln, Spoiler verstellen, etc., kommt man dann bei seiner Box an, beginnen die Mechaniker sofort mit den befohlenen Arbeiten. Wirklich sehenswert, wie sie sich dabei abrackern! Während des Rennens läßt sich nicht nur die Perspektive (Cockpit-, Außen- und Stoßstangenperspektive) ändern, sondern die Boxencrew versorgt

den Spieler über Funk ständig mit Informationen und per Tastendruck lassen sich auch allerlei Renndaten einblenden. Der hohe Grad an Realismus und die Detailfülle mögen einen Anfangs abschrecken, nach einiger Zeit allerdings entkommt man diesem Spiel nicht mehr, denn es ist einfach immer wieder spannend, wenn sich einige Fahrzeuge überschlagen, die Reifen rauchen, die Zuschauer jubeln und man sich heiße Fights an der Spitze liefert. Um NASCAR aber in voller Pracht, allen Details und realistischer Geschwindigkeit zu erleben, benötigt man einen Pentium II, ansonsten beginnt der Computer des öfteren zu ruckeln. NASCAR stellt eine willkommene Abwechslung zu den recht häufigen Rally- und Formel 1 Simulationen dar und ist jedem "Rennfreak" zu empfehlen.

Ingo Suppan



N.A.S.C.A.R.

GRAFIK		88 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPIELBARKEIT		81 %
MOTIVATION		83 %
STEUERUNG		89 %
HANDBUCH		92 %

GESAMTNOTE:

86 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

EA SPORTS

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA
02236-864-075

GENRE:

AUTORENNSIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 749,-

HARDWARE:

>P200, >32MB RAM, >370

MB FESTPLATTE, 8XCDROM, WIN95/98, UNTERST.3D

BESCHL. CONTROLLER, MODEM MIN.28.8KBPS

TESTR.: P200, 32MB, 20XCD, VOODOO2 / 3DFX

die VÖLKER



Lange waren sie angekündigt. Die österreichische Version einer Siedler Saga. Nun endlich eingetroffen, wird das neue Produkt von NEO und JO-WOOD genau unter die Lupe genommen.

Zu Beginn des Games wird uns wieder einmal vor Augen geführt, wo wir eigentlich herkommen. Kurz und gut, der Storch ist schuld daran. Drei Völker, welche eigentlich auf drei verschiedenen Planeten ihr Dasein genießen sollten, werden auf einen Planeten verfrachtet. Uns ist wohl allen klar, daß bei der besten Nachbarschaft Streitereien auftreten können. Und so kommt es wie es kommen muß, es gibt Zoff. Pimon's Sajikis und Amazonen kämpfen auf einem sehr netten Planeten (der Pla-







net Lukkat war eigentlich für keines der drei Völker bestimmt) um die Vorherrschaft. In 30 Einzelmissionen (10 für jedes Volk) ist dein Grips gefragt. Anders als beim Vorgänger ist jedoch der Umfang gewaltig. Du findest 75 unterschiedliche Gebäude, 85(!) Berufe und 100 Erfindungen in diesem Game vor. Neu in diesem Genre ist das Diplomatiesystem, welches bei manchen Kampagnen ganz besonders gut rauskommt. Deine Leute entwickeln sich prächtig, wenn Du auf sie schaut und ihnen ihre Wünsche erfüllst. Wenn diese Trunkenbolde glauben, sie müssen ein Wirtshaus haben, um bei geselliger Runde den harten Arbeitstag zu vergessen, mußt Du die Forschung vorantreiben und auch ein Wirtshaus erfinden. Besonders die sehr detailgetreuen



Rathaus



Botschaft



Kaserne



Marktplatz



Schmiede



Bank



Schnapsbrennerei



Abwehrturm



Abwehrturm 2



Lager



Spähturm



Magierturm



Zeitungsstand



Mine



Polizei



Wohnhaus



Labor



Schule



Zirkus



Wirtshaus



Kirche



Stallungen



Windmühle



Wohnblock



Bibliothek

Animationen haben es mir angetan. Als unerwarteterweise in einer Stadt das Verbrechertum aufkam, war es eine Freude den Polizisten zu beobachten, wie er den Bösewicht jagt und ihn mit Prügel in die Arrestzelle schickt. Leider war der schwarzgekleidete Verbrecher auch recht flott und so ergab sich eine amüsante Verfolgungsjagd. Na ja das hat er davon, wenn er die brav arbeitenden Leute pisakt und verwirrt.

Genauso lustig ist es dem Zeitungsjungen beim Austragen der Tageszeitung zuzusehen. Die Zeitung steigert die Moral und läßt die Leute braver arbeiten.

So genau kann man es ja nicht erkennen, aber ich glaube ich hab gesehen wie der Zeitungsjunge den Game Express verteilt. Auch das beim Kampfsystem angewendete

„Erfahrungsschemata“ tut dem Spiel sehr gut. Also gilt es auch verletzte Einheiten am Leben zu erhalten, denn ihre Erfahrung kann im nächsten Kampf entscheidend sein. Die Grafik ist generell sehr detailreich und gut gelungen. Nur manchmal ist es möglich, daß sich



so ein fauler Arbeiter hinter einem Haus oder Baum versteckt um den wachsamen Augen des Spielers zu entkommen. Einzig und alleine die Entwicklungsstufen sind etwas unlogisch. Denn es dauert schon einige Zeit, die entsprechenden Erfindungen zu erlangen, bis man endlich auch mal Eisen erhält. Leider brauchen sehr wichtige Gebäude schon am Anfang Eisen. Da ist Geduld angesagt. Hier wäre eine logischere Erfindungsauswahl nötig gewesen. Ebenso vermisste ich eine Entwicklungstafel, wie man sie von Civilisation kennt. Da läßt es sich gezielter arbeiten und es wird ein gewisser Anfangsfrust „frei nach dem Motto: he ihr wollt ein Wirtshaus? Ich

hab keines und kann keines erfinden, trinkt Wasser statt Wein!!!“ vermieden. Doch wenn ihr euch mal eingearbeitet habt, bietet dieses Game ungeahnte Möglichkeiten. Der Sound ist auch recht gut gelungen, reicht aber nicht an die Musik von NEO's „Rent a Hero“ heran. Dieses Game ist eine ausgesprochen gelungene Mischkulanz aus „Die Siedler“ und „Civilisation“. Für viele Stunden Spielspaß ist gesorgt. Solltest Du alle Missionen durch haben, kannst Du ja das Game mit bis zu zwei anderen Personen im Netz spielen. Eine schnelle Leitung und einen guten Rechner vorausgesetzt. Es bleibt mir nur noch eins zu sagen. Liebes NEO Team, macht weiter so, wir warten schon auf den nächsten Hit von euch.

Heinz Strobel



DIE VÖLKER

GRAFIK		88 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPIELBARKEIT		92 %
MOTIVATION		97 %
STEUERUNG		94 %
HANDBUCH		80 %

GESAMTNOTE:

89%

GEWALT IM SPIEL

5%

HERSTELLER:

NEO - JOWOOD

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

AUFBAUSTRATEGIE

RICHTPREIS:

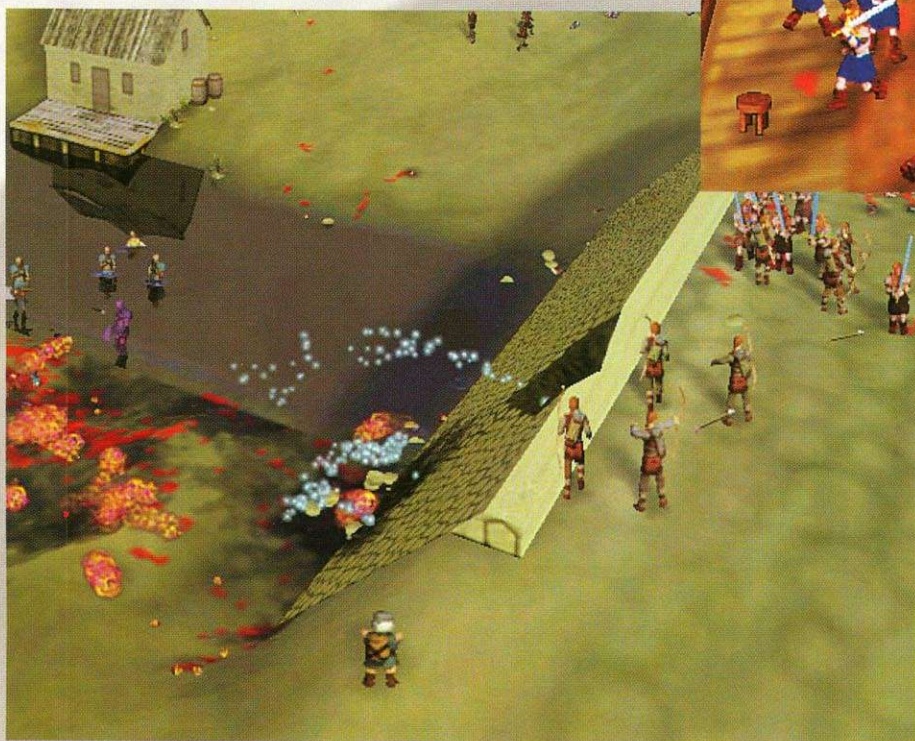
CA.ÖS 599,-

HARDWARE:

> PENTIUM 166, >16MB RAM, 130MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95/98, 1-3 SPIELER (NETZ-MODEM), SOUND BL. KOMP., MAUS, 3D UNTERSTÜTZUNG

MYTH II

SOULBLIGHTER



In MythII sind inzwischen 100 Jahre vergangen seitdem Balor am östlichen Rand der zivilisierten Länder erschien. Seine Ankunft ist von einem Kometen angekündigt worden - einem brennenden Himmelskörper, der Verdammnis für alles Lebende bedeutete.

Mit finsternen Kräften erweckte er die Gefallenen Fürsten zum Leben; mächtige, ihm gefügige Zauberer, die sich nichts sehnlicher als die Vernichtung der Lebenden und die Herrschaft über ihre verwüsteten Länder wünschten. Zu ihnen gehörten Shiver, der Tauscher, der Totenwächter - und der gerissenste aller Gefallenen: Soulblighter.

In diesem Spiel hat man wirklich nichts zu lachen. Ritter, die sich gegen Untote blutige Schlachten liefern. Nicht nur Schlachten hat man zu bewältigen. Nein, zum Beispiel müssen Dorfbewohner, die auf einem Friedhof gefangen gehalten werden, gerettet und in Sicherheit gebracht werden. Und das, während man versucht gegen 15 Untote anzukommen. Zum Glück hat man hier die Auswahl zwischen 10 Formationen. Die Formationen spielen bei MythII eine unglaublich wichtige Rolle! Wenn man seine Truppen in unterschiedlichen Formationen aufstellt, können sie viel effektiver zuschlagen als im Pulk. Wenn man sich in einem Netzwerkspiel behaupten will, muss man den Einsatz von Formationen beherrschen. Die Übersichtskarte wurde

auch völlig neu gestaltet. Sie bietet eine durchsichtige Ansicht des gesamten Schlachtfeldes aus der Vogelperspektive. Durch Anklicken eines bestimmten Punktes auf der Übersichtskarte kann jetzt die Kamera sofort zu diesem Punkt des Aktionsfensters bewegt werden. Die neue Kamera ist einfach zu gut um sie im Hintergrund stehen zu lassen. Die fortgeschrittene 3D-Engine von MythII erlaubt es, die Kamera unabhängig von den Einheiten des Spielers zu bewegen. Der kluge Spieler nutzt dieses Feature aus, um möglichst viel von der Landschaft - und von den feindlichen Kräften - zu sehen. Noch zu erwähnen wäre da die hervorragende Multiplayer Option. Zunächst muss man sich mal bei Bungie registrieren, was etwas zeitaufwendig ist. Dann muss man einen Namen, den man dann im Spiel verwenden will, eingeben. Im Multiplayer Spiel selbst wird jeder Spieler durch ein Symbol dargestellt, das neben seinem Namen er-



scheint.

Um jeder Zeit seine Statistiken sehen zu können, klickt man in der Spieler-Liste einfach auf seinen Namen und markiert

dann den Menüpunkt 'Stats'. So hat man immer die Übersicht über seine Leistung und die der anderen Spieler. Besonders gut fand ich die 'Chat Area'!

In diesem Fenster kann man Nachrichten eingeben, die man dann an einen bestimmten

Spieler oder der ganzen Truppe zuschicken kann. So kann man in MythII auf einfache Weise vorab gemischte Sondereinheiten zusammenstellen. Auf diese Art kann man seine Truppen noch effektiver einsetzen, weil man im voraus schon dafür gesorgt hat, welche Einheit was zu tun hat. Hier ist der Einsatz der richtigen Formation wieder gefragt. Denn man kann zum Beispiel die richtige Formation ausgewählt haben, aber die Sondereinheiten nicht richtig zusammengestellt haben. Oder man hat die Sondereinheiten gut zusammengestellt, aber dafür die falsche Formation ausgewählt. Gar nicht so einfach! Eben ganz etwas für solche, die dieses Genre kennen und beherrschen. Im Großen und Ganzen ein cooles Spiel!

Markus Reiter



MYTH II SOULBLIGHTER

GRAFIK		92 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPIELBARKEIT		78 %
MOTIVATION		95 %
STEUERUNG		94 %
HANDBUCH		99 %

GESAMTNOTE:

91%

GEWALT IM SPIEL

80%

HERSTELLER:

BUNGIE, GT

TESTMUSTER:

DARIUS HANDELSGMBH
01-285 86 85

GENRE:

STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 749,-

HARDWARE:

P133 (P200), 20-500 MB FEST-
PL., WIN95/98/NT4.0, 32 MB, >4XCD, >DIRECTX
6.0, SVGA, DIRECTX6-GRAFIK UND SOUND, (NETZ-
WERK, MODEM)

GALADOR



Das Königreich, das man hier betritt, ist eine Welt, in der das Leben nach anderen Regeln funktioniert als in der wirklichen Welt. Hier können einem schon mal im nächtlichen Mondlicht Vampire um die Ohren fliegen und möglicherweise findet man Gräber längst verstorbener Ritter, die es in sich haben können.

In Wirtshäusern trifft man auf Barden, die an ihrer Laute zupfen, und auf Zwerge, die dafür berüchtigt sind, dass ihre Axt lockerer sitzt als ihr Geld für das Bier, dem sie zugesprochen haben. Zauberer und Alchimisten grübeln über altertümlichen Büchern, entwickeln Zauberformeln und sind mit der Zubereitung von geheimnisvollen Mixturen beschäftigt, deren Nutzen nur ihnen, wenn überhaupt bekannt ist. Aber die Dörfer werden nicht allein von gedulden Händlern, harmlosen Einsiedlern,

reizenden Frauen bewohnt. Leider haben sich dort auch Kreaturen eingenistet, mit denen man lieber nichts zu tun haben möchte: blutrünstige Vampire und grausame Drachen zum Beispiel. Dämonen irren umher, immer auf der Suche nach menschlichen Seelen. Tja, und in diesem in mancher Hinsicht ungewöhnlichen Königreich wartet eine außerordentlich wichtige Aufgabe auf den, der sich in Galador behaupten will. Man muss die Bösen Kräfte besiegen und dem gedemütigten und von seiner Familie verstoßenen Prinzen Galador helfen, seine Ehre wiederzuerlangen. Jedoch sollte man gut überlegen, ob man der Aufgabe gewachsen ist. Verfügt man über genügend Intelligenz, Tapferkeit, Geschicklichkeit, Vorsicht und Sinn für Humor, sollte es kein Problem sein, diese Aufgabe zu lösen. Eine sehr bequeme Möglichkeit, sich frei in Galador zu bewegen, ist die



treuen Rittern, lustigen Gastwirten, liebenswürdigen Barden und lieb-

Landkarte. Sehr einfach wurde es hier für den Spieler gemacht, weil er die Karte unter keinen Umständen verlieren kann. Aber auch schwierige Teile warten auf einen. Rätsel die sich oft nur sehr schwer lösen lassen, doch sind sie für den motivierten Spieler erst der Reiz an der ganzen Sache. Vorteilhaft ist dieses Comic Adventure deshalb, weil man es nicht durchspielen kann, ohne alle Gesprächsvarianten kennengelernt zu haben. So mancher Satz fällt nämlich nur durch Reaktion auf bestimmte Worte des Prinzen. Deswegen kann man dieses Spiel ruhig ein zweites oder ein drittes Mal durchspielen um die neuen Gesprächsabläufe kennenzulernen. Die negativen Seiten von Galador unterliegen jedoch den positiven so sehr, dass man sie erst gar nicht erwähnen braucht. Also, wenn man wirklich vor hat sich mit Zauberern, Alchimisten, Dämonen, Drachen und der gleichen zu beschäftigen, sollte man sich dieses 2D Spiel, dass voller Rätseln steckt, zulegen und am besten nicht mehr aufhören bevor es nicht durchgespielt ist oder man einen Lachkrampf bekommt.

Markus Reiter



GALADOR

GRAFIK		62 %
SOUND/MUSIK		63 %
SPIELBARKEIT		50 %
MOTIVATION		89 %
STEUERUNG		87 %
HANDBUCH		43 %

GESAMTNOTE:



GEWALT IM SPIEL



HERSTELLER:

METROPOLIS - TOPWARE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

COMIC ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 449,-

HARDWARE:

>PENTIUM 133, >16MBRAM, >90 MB FESTPLATTE, 4X CD, SVGA, WIN95/98/NT, SOUNDBLASTER KOMP., MAUS, DIREKT X 5.0



TIPS & TRICKS

SPECIAL 5-6/99

AKUJI THE HEARTLESS

WALKTHROUGH

FANATEC LENKRÄDER

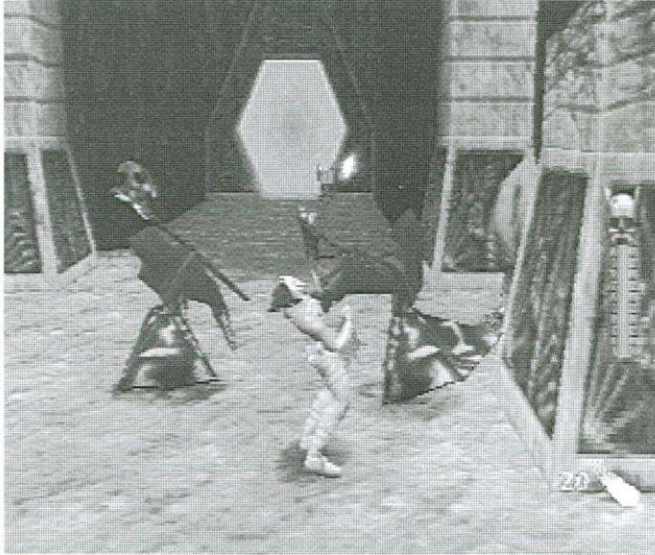
IM DAUERTEST

DIE IFABO 1999

HIGHLIGHTS UND PRODUKTE

Akuji The Heartless

Walkthrough



Auch in dieser Ausgabe haben wir wieder eine Gesamtlösung für Dich parat, nämlich vom Megagame für die Sony Playstation - Akuji The Heartless.

Cocytus:

Klettert die erste Anhöhe hinauf, geht dann nach links und steigt auf den Mauervorsprung hinter Euch. Im Gefäß findet Ihr die erste Seele. Folgt dem Gewässer bis zum Wasserrad, dort betretet Ihr den Gang links. Im Gebäude steigt ihr den Mauervorsprung hinauf. Am Ende betätigt Ihr den Schalter und sammelt die zweite Seele ein. Kehrt zum Wasserrad zurück, steigt hinauf und folgt dem Weg. Zertrümmert die Vasen vor dem Tor und sammelt eine weitere Seele ein. Hangelt Euch am Gitter entlang und steigt die Leiter am Ende des Sees hoch. Springt über die Steinsäulen nach rechts auf den Felsweg; dort seht Ihr ein Seil. Gleitet damit zur Gegenseite

und lauft nach hinten, wo sich in einer kleinen Säule der letzte Vorfahre verbirgt.

Pluton:

Lauft durch das erste Tor und dann nach rechts zur Rune. Öffnet das Gitter vom Beginn und steigt



nach unten. Stellt Euch auf den Schalter und geht durch das Portal. Springt erneut runter, um unten eine Seele zu finden. Nach dem Tor geht es nun nach links, springt

hier auf den schwebenden Felsen rechts. Sammelt die zweite Seele ein. Im folgenden Raum aktiviert Ihr zwei Schalter und geht danach über eine Leiter durch das offene Tor rechts oben. Haltet Euch hier links und Ihr seht auf einer Säule den dritten Ahnen. Dreht um und laßt Euch in den Raum auf der rechten Seite fallen.

Im Wasserloch an einer Wand sammelt ihr die vierte Seele ein, die Ihr zuvor nicht erreichen konntet.

Khalas:

Legt den Schalter um und steigt nach oben, über den Kronleuchter holt Ihr Euch die Rune für das Tor. Klettert im nächsten Raum über die Blöcke zum Gitter. Hangelt Euch

die Stufen hinauf, am Ende des Absatzes findet Ihr die zweite Seele. Öffnet das Tor mit einer Rune, auf der beweglichen Plattform dahinter fährt Ihr erst in die linke Bucht zur nächsten Rune, danach in die vordere, um magische Stufen zu erschaffen. Steigt hinauf und schießt auf die von der Decke hängende Voodoomaske. Dadurch öffnet Ihr das Gitter in der dritten Bucht, hinter dem eine weitere Seele liegt. Klettert zur letzten Plattform und geht durch den Torbogen.

Dahinter springt Ihr über drei Vorsprünge an der rechten Wand nach oben, dort wartet Euer letzter Ahne.

Oinos:

Folgt dem Weg bis über die Brücke, dann seht Ihr die erste Seele direkt vor Euch. Über magische Stufen steigt Ihr nach oben, springt zur anderen Seite und geht dort durch das Tor auf eine Kreuzung. Neben einem der vier Durchgänge liegt ein umgekippter Stein. Über diesen kommt Ihr auf einen Dachvorsprung mit der zweiten Seele. Hinter dem offenen Ausgang schlägt Ihr Euch durch die rollenden Steinscheiben. Steigt die Leiter hinauf und sammelt die Rune ein, springt danach über die beiden Torbögen nach unten zum dritten Ahnen. Öffnet nun den nächsten Durchgang. In der Halle dahinter aktiviert Ihr die beiden Schalter auf der unteren Ebene für weitere Stufen. Steigt die-

Akuji The Heartless

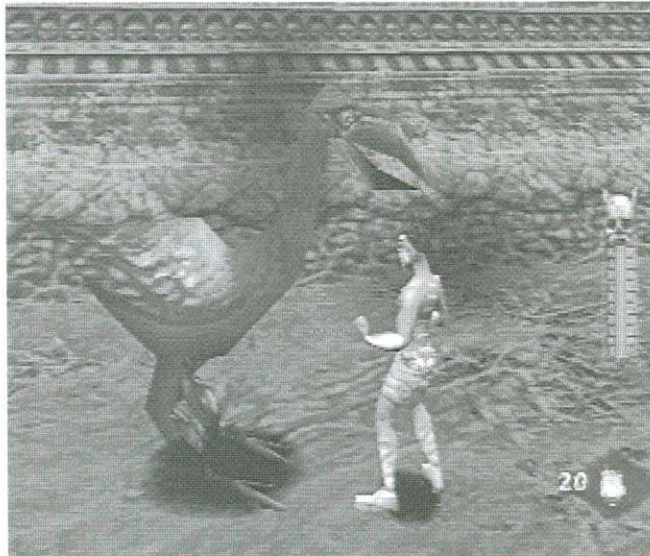


se hinauf und geht links entlang, bis Ihr inmitten von Stacheln die letzte Seele findet.

Discord:

Springt über den Abgrund und klettert nach links hinauf. Über die Dächer der Grabstätten kehrt Ihr zum Anfang zurück und findet dort die erste Seele. Nehmt die rechte Abzweigung, hinter dem Tor

zurück, benutzt den ersten Seilzug und klettert an der Leiter hoch, die Ihr mit einer Rune aktiviert. Auch hier erschafft Ihr eine Leiter, mit der Ihr zu einer weiteren Brücke kommt. Davor steht ein einzelnes Gebäude, hinter dessen Tür Ihr die dritte Seele findet. Nach der Brücke schlagt Ihr Euch über eine Plattformkombi- nation nach oben zum



steigt Ihr nach oben und geht über die Brücke. Klettert auf das folgende Gebäude und benutzt den zweiten Seilzug. Unten zertrümmert Ihr die Tür des Mausoleums - dort ist der zweite Ahne. Laft

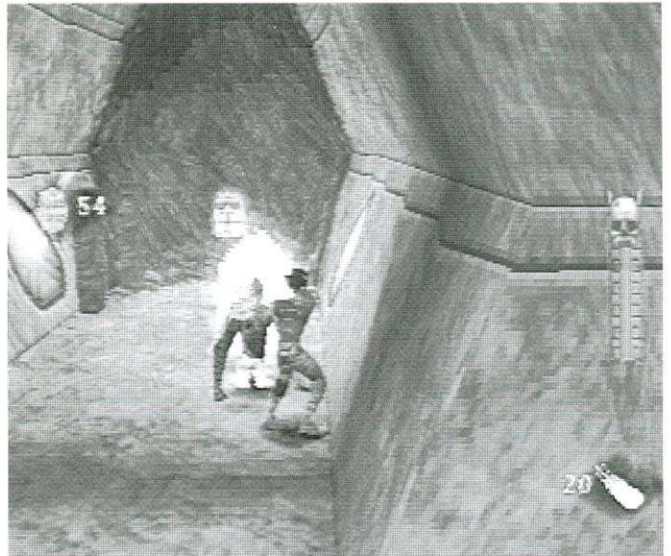
Ausgang, direkt dahinter wartet der vierte Ahne auf Euch.

Stygia:

Folgt dem rechten Weg und geht durch das Tor. Springt über die Plattfor-

men bis zum Käfig, in dem die erste Seele ruht. Im nächsten Raum lauft Ihr über die Schlangentrücken und steigt die runden Plattformen im nächsten Raum nach oben, um eine Rune zu finden. Springt hinunter und sammelt im See darunter den zweiten Ahnen, bevor Ihr über dem Schlangentrücken das Portal öffnet. Durchquert den folgende Raum und nehmt dabei die dritte Seele über dem Torbogen am Ausgang mit. Baut die dreistöckige Gottesstatue zusammen, den vierten Ahnen findet Ihr, wenn Ihr auf der zweiten Etage hinter der letzten Plattform runterspringt.

Hutama:



Laft nach unten, bis Ihr zu einer Säule kommt, auf der eine Seele ruht. Steigt danach den Berg hoch und auf die rechte Anhöhe vor dem Tor. Balanciert über den Steg und durchtrennt das Seil, um das große Tor zu öffnen. Benutzt im nächsten Gebiet das Blatt als Trampolin: Dadurch erreicht Ihr einen Seilzug, an dessen Ende der zweite Ahne

wartet. Mit einem weiteren Seil baut Ihr Steinstufen, steigt diese hinauf und folgt dem schmalen Weg, bis Ihr erneut ein Seil kappt. Folgt dem so erschaffenen Pfad bis zur Holzvippe. Über eine Pflanze erreicht Ihr wieder zwei Seile, die Euch den Weg weisen. Ein Trampolinblatt bringt Euch danach erneut zu einem Seil und einer Hängebrücke. Bevor Ihr dort langgeht, dreht Ihr Euch um und springt über zwei weitere Blätter nach oben zu einem Gefäß mit der dritten Seele. Bleibt danach auf dem Weg, bis ein Seilzug kommt, an dessen Ende Ihr ein letztes Mal Seile abtrennt. Nun lauft Ihr auf einem schmalen Steg den Berg hinauf. Bevor Ihr die

zweite Leiter hochklettert, schnappt Ihr Euch die vierte Seele auf einem Absatz dahinter.

Ladhaa:

Steigt nach oben und geht über die Brücke, danach klettert Ihr durch das Loch im Baum zur ersten Seele. Benutzt den Gleiter und springt über den Baumstamm. Bevor Ihr dem Weg folgt, steigt Ihr

Akuji The Heartless

die Leiter links hoch, in der Nische darüber wartet der zweite Ahne. Hinter den drei Plattformen danach legt Ihr den Schalter um und fahrt mit dem Lift nach oben. Von dort aus geht es über die drei

Brücke. Überquert sie und geht nach links. Zertrümmert eine weitere Figur und springt über die auftauchenden Plattformen nach oben. Wandert über den kleinen Pfad nach rechts und sammelt den



Baumstämme bis zu einem Haus, in dem der dritte Ahne ruht. Jetzt erklimmt Ihr mehrere Drehplattformen, bis Ihr einen Gleiter erreicht. Kurz darauf findet Ihr eine weitere Flugpassage, die Euch zu einem Gebäude bringt. Habt Ihr die Gegner vernichtet, schaut Ihr nach oben und seht durch das Loch im Dach ein riesiges Insekt. Vernichtet es mit ein paar Schüssen, dann senkt sich eine Leiter herunter. Steigt hinauf und lauft um den Stamm herum - dort schwebt die vierte Seele.

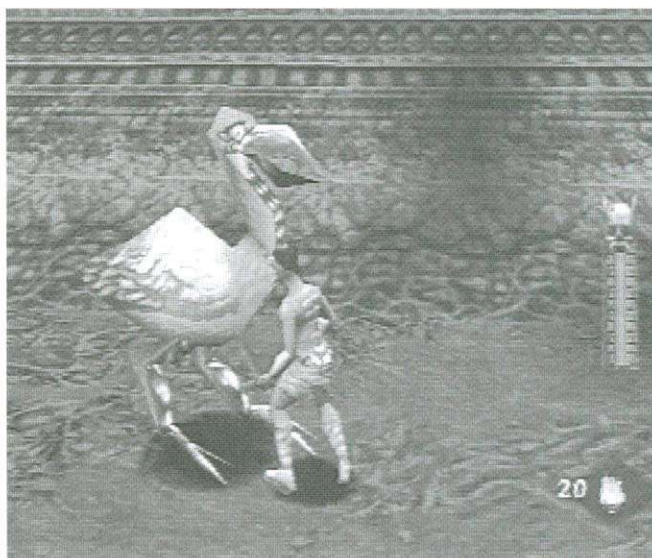
Seiomos:

Aktiviert eine Plattform und betretet das Tor hinter dem Übergang. Dort lauft Ihr zur Kristallfigur im See und zertrümmert sie. Dahinter liegt die erste Seele. Steigt die Leiter hinauf und springt über die Kristallplattform zur Rune. Mit dieser baut Ihr im zentralen Raum eine

zweiten Ahnen ein, bevor Ihr an den Gittern zur Rune hangelt. Folgt dem neuen Weg bis an ein Tor. Vor diesem springt Ihr nach unten und findet die dritte Seele. Geht nach rechts zur Rune und durch das Tor. Dahinter klettert Ihr bis ganz nach oben, wo ein großes Steinmonster auf Euch wartet, das nach bei Beschuss eine Rune freigibt. Öffnet damit unten das Tor und klettert im nächsten Raum nach oben zur Rune. Diese erzeugt eine Brücke zu mehreren Kristallplattformen - auf einer davon wartet die letzte Seele.

Limbo:

Folgt dem Weg und aktiviert die Brückenschalter, bis Ihr an eine Kreuzung kommt. Holt rechts die Rune und aktiviert damit mehrere Plattformen, über die Ihr schnell springt. Geht zurück zur Insel links, wo der erste

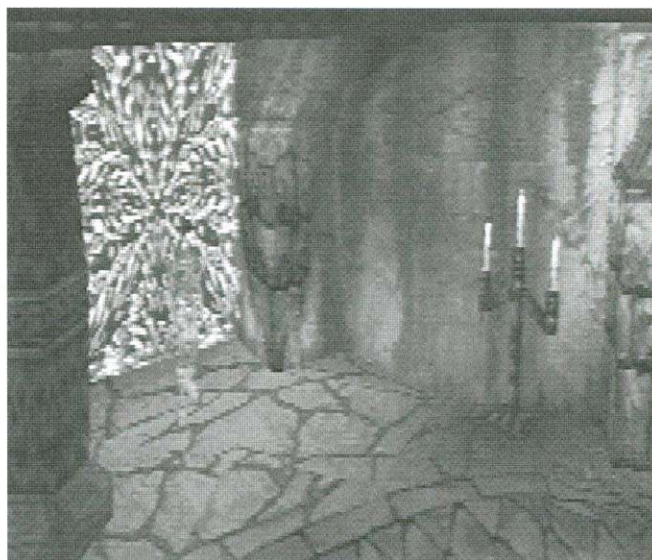


Ahne wartet. Klettert über die Leiter nach oben und laßt Euch in die nächste Ebene fallen. Im Aufwind sammelt Ihr eine Rune, die einen Plattformweg freigibt. Springt bis zum Schalter, der die Pyramide umkippt. Überquert sie und laßt Euch rechts auf eine (versteckte) tiefere Ebene fallen. Hier schwebt die zweite Seele. Steigt wieder nach oben. Über eine Stachelplattform gelangt Ihr zu vier Schaltern. Aktiviert alle, um eine neue Brücke zu bauen. Danach geht es über die verschwindenden Plattform zur Rune. Auf dem Rückweg springt Ihr nach links auf eine verborgene Route mit Schalter. Dieser

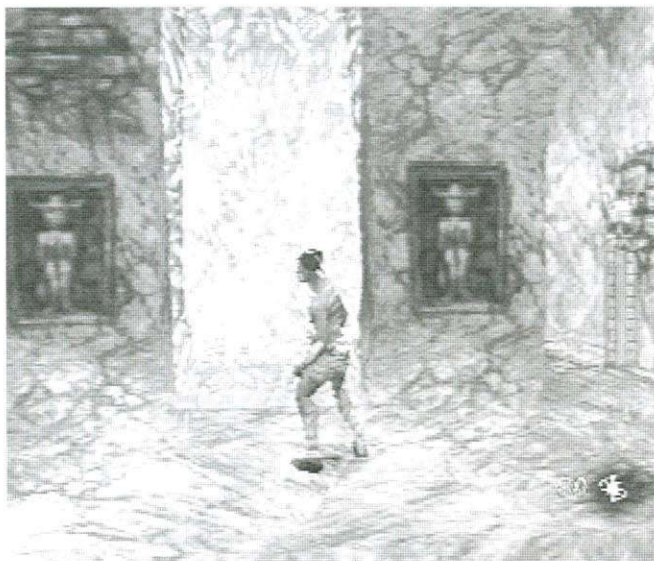
öffnet ein Versteck, in dem die dritte Seele liegt. Geht jetzt nach oben und über weitere Plattformen. Erledigt den Höllenhund, um eine Treppe zu errichten. Mit dem Schalter ruft Ihr eine Fähre. Nach dem Transport betätigt Ihr wieder einen Schalter und laßt Euch vom Luftstrom nach oben tragen. In der großen Halle springt Ihr in den grünen See - auf einer Plattform ruht der vierte Ahne.

Enoch:

Lauft nach rechts, mit dem Schalter aktiviert Ihr einige Stufen. Steigt sie hinauf zum nächsten Schalter, der Euch nach unten transportiert. Dort



Akuji The Heartless



sammelt Ihr die erste Seele auf. Der nächste Schalter schickt Euch nach oben, folgt dann dem Weg bis zu einer Leiter. Steigt nach links über zwei Plattformen an einer feuerspeienden Statue vorbei bis zum nächsten Schalter. Dieser gibt ein Tor frei. An der Brücke geht Ihr links und schlägt gegen die Wand. Ihr öffnet das Versteck der nächsten Seele. Danach steigt Ihr weiter hinauf, ehe Euch der Weg wieder über eine Brücke führt und erneut nach oben zu einem Schalter. An diesem müßt Ihr schräg vorbeispringen, um auf einer kleinen entfernten Plattform samt Seele zu landen. Kehrt danach zum Schalter zurück und steigt solange hoch, bis Ihr vor einem Gitter steht. Erklimmt die Säule, damit Ihr irgendwann eine gigantische Schlangen-

statue seht. Zerstört sie und setzt die erhaltene Rune auf der anderen Säule ein. Steigt jetzt nach ganz oben zum nächsten Altar, von dem Ihr auf eine der zerstörbaren Säulen springt und von dort auf die Mauer mit der vierten Seele.

Caina:

Geht zum Lavafeld. Auf den ersten Felsenstücken seht Ihr schon die Seele. Springt über die beiden Messer nach oben und drückt den Schalter nieder, um einen Weg durch die Lava zu ebnen. Folgt

dem Strom und haltet Euch dann so lange es geht links. Steigt auf die Fassade und lauft die Wand entlang. Bevor Ihr durch das nächste Tor geht, springt Ihr zur anderen Seite und holt den zweiten Ahnen am Ende des Mauervorsprungs. Lauft weiter geradeaus, bis Ihr erneut zur Lava kommt. In einer der Spalten steckt die dritte Seele. Der nächste Schalter zerstört wieder eine Säule, springt auch hier über die Stücke und folgt dem Verlauf der beweglichen Plattformen bis zu einer Treppe. Drückt Euch vorsichtig an den Klingen vorbei und hangelt am Gitter entlang. Mit der ergatterten Rune geht Ihr nach rechts und über die Arme der Statue. Bevor Ihr Euch von der Klinge nach oben transportieren laßt, springt Ihr in die Nische rechts davon, in der die vierte Seele wartet.

Gehenna:

Klettert über die Leiter und springt auf die Wrackteile, ehe Ihr Euch durch die Luftströmungen

schlägt. Fahrt mit der Plattform herunter und schaut dann auf die Ebene unter ihr: In dem Faß steckt die erste Seele! Folgt dem Weg und geht eine Treppe hinunter. Springt mit Anlauf über das brennende Bodestück auf die Seilleiter des Schiffs gegenüber:

Im Ausguck wartet der zweite Ahne. Gleitet mit der Harpune zum nächsten Wrack. Schaltet das Gebläse aus, oben springt Ihr über lose Planken, bis Ihr mehrere schwebende Kisten seht: Über diese erreicht Ihr die dritte Seele. Geht nun zur nächsten Harpune und aktiviert den Schalter, um die Dampfmaschine zu starten. Laßt Euch vom Luftstrom einsaugen. Öffnet die Tür im Schiffsrumpf und betätigt den Schalter für den Laderaum. Geht durch die Tür und legt den Schalter um, danach kehrt Ihr zurück und steigt auf die Rampe. Mit der beweglichen Plattform fahrt Ihr bis zum Steg, von dort aus hüpfet Ihr in das Rohr. Nehmt die Rune und geht in den nächsten Luftstrom. Im Kapitänsraum aktiviert Ihr eine Leiter. Klettert sie und die Seilleiter hinauf, im Ausguck aktiviert Ihr die Harpune. Am Ende der Leine findet Ihr nun den letzten Ahnen.

Um Akuji und Kesho wieder zusammenzuführen, benötigt Ihr nur 40 der 52 Seelen. Sammelt Ihr alle, bekommt Ihr zur Belohnung nach dem eigentlich Abspann noch eine zweite FMV-Sequenz zu sehen.

Quelle: Internet



FANATEC Lenkräder für die PlayStation im Dauertest

RALLYE

Aus dem Hause Fanatec haben wir ein Rallye Lenkrad für die Sony PlayStation erhalten, welches wir einem Langzeittest mit den Games "Rally Cross2" und selbstverständlich auch "Colin Mc Rae Rally" unterzogen haben.

Optik:

Schöne, wenn auch nicht umwerfende Optik durch weiche Gummiausführung direkt am Wheel, schwarzes Design weiß grundsätzlich zu gefallen.

Ausführung:

Extrem griffige Oberfläche verhindert auch unter extremsten Bedingungen das Abrutschen schweißgebadeter Hände. Hervorragend ausgeführte Actionbuttons haben in keiner Phase des Tests versagt. Gas und Bremse sind, anders als beim "Speedster" aus selbigem Hause" nicht mittels Pedalerie zu betätigen, sondern sind als Kipphebel "vor" dem eigentlichen Lenkrad angebracht. Das bedeutet, daß man mittels Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand während des Lenkens Gas gibt und mit den gleichen Fingern der linken Hand die Bremse betätigt. Das wirkt auf den ersten Blick ein wenig umständlich, bewährt sich

jedoch in jeder Phase des Spiels. Selbstverständlich haben wir die Rallye-Games auch mit dem Speedster ausprobiert, waren aber speziell bei Colin Mc Rae Rally im Durchschnitt um sage und schreibe 15 Sekunden langsamer. Auch wenn dieser Zeitunterschied von uns nicht wirklich erklärbar ist, muß man doch feststellen, daß das Fahrfeeling beim Rallye-Lenkrad doch wesentlich authentischer ist.

Befestigung:

Das Wheel wird mit vier Saugnäpfen an der Tischplatte befestigt (es "hängt" vorne ein wenig über, um bei Belastung nicht nach vor zu rutschen) und mittels Kunststoffklammern fixiert. Diese Klammern wirken ein wenig filigran, auch wenn sie den Langzeittest ohne Probleme überstanden haben.

Specials

10 Actionbuttons, ein Steuerkreuz und ein Schalter für analoges oder digitales Spielen reichen für alle Games des Geners bei weitem aus und geben keinen Anlass zur Kritik.

Spielfeeling:

Noch kein in der GAMEexpress-Redaktion getestetes Lenkrad konnte in der

art überzeugender Art und Weise den Prüfstand verlassen, denn speziell bei Colin Mc Rae Rally kommt das Fahrfeeling, das Drifte und Abfangen des Wagens ganz ausgezeichnet rüber, besticht durch exakten Gerade-

dauer erhöhen würde), unglaublich realistisches Fahrverhalten. Brems- und Gaspedal sind interessanterweise an der Lenksäule angebracht, verrichten dort jedoch hervorragende Arbeit.



auslauf und perfektes Kurvenverhalten.

Gesamteindruck:

Schöne, klassische Optik, die vielleicht etwas mehr Innovation vertragen könnte, hervorragende Ausführung des Wheels und der Action-Buttons, sehr gute Befestigung an der Tischplatte (Kunststoffklammern könnten durch metallene ersetzt werden, was die Lebens-

Ein geniales Rallye-Lenkrad aus dem Hause Fanatec, das alle Kriterien annähernd perfekt erfüllt.

FANATEC RALLYE		
OPTIK		85 %
VERARBEITUNG		90 %
SPIELFEELING		100 %
PREIS-LEISTUNG		95 %
GESAMTNOTE:	93%	
HERSTELLER:	FANATEC	
TESTMUSTER:	HERSTELLER	
INFOS BEI:	GAMEBUSTERS, 0662-440144	
RICHTIGKEIT:	CA. ÖS 999,-	
SYSTEM:	PLAYSTATION	

FLASHBACK

1090 Wien, Nußdorferstraße 77

Tel./Fax: 310 55 62 Email: cats@teleweb.at

**Geschäftszeiten: Mo-Fr 12-18³⁰
Sa 10-17**

VIDEO GAMES

VERKAUF * ANKAUF * TAUSCH

N64

Beetle Adventure	799.-
Castlevania	799.-
FIFA 99	799.-
Gex 3D	799.-
Goemon 2	a.A.
Mario Party	749.-
Micro Machines	799.-
Quake II	a.A.
San Francisco Rush 2	799.-
Shadowman	799.-
South Park	799.-
V-Pool	799.-
Vigilante 8	899.-
ZELDA	799.-

PSX

Akuji the Heartless	399.-
Bust a Move 4	599.-
Breath of Fire III	399.-
Civilisation 2	699.-
DRIVER	749.-
Hugo 2	699.-
KKND	699.-
Monkey Hero	699.-
Player Manager 99	699.-
Populous	699.-
R-Type Delta	599.-
Rampage 2 Universal Tour	699.-
Ridge Racer Type 4 + JogCon	1090.-
Soul Reaver	749.-
Tai Fu	699.-
Trap Runner	699.-
Virus	699.-
WWF Attitude	699.-

DREAMCAST :

Aero Dancing 1090.-
Blue Stinger 1090.-
Evolution 1090.-
Get Bass 1690.-
House of the Dead 2 a.A.
Incomming 1090.-
Monaco GP 1090.-
Marvel vs Capcom 1090.-
Power Stone 1090.
Psychic Force 2010 1090.-
Puyo Puyo 4 1090.-
Seventh Cross 1090.-
Super Speed Racing 1090.-
Tetris 4D 1090.-

RGB KABEL 499.-

Comming soon:

Buggy Heat
Climax Landers

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. Irrtümer vorbehalten.

ANKAUFBEDINGUNGEN:

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

FANATEC Lenkräder für die PlayStation im Dauertest

Speedster

Das zweite Lenkrad für die Sony PlayStation aus dem Hause Fanatec nennt sich "Speedster" und ist für Games á la Gran Turismo oder Ridge Racer Type 4 gedacht.

Optik:

Gleiche Optik wie das Rally-Wheel, nur wurde statt der türkisen Farbgebung in gewissen Teilbereichen eine gelbe gewählt.

Ausführung:

Auch hier verhindert extrem griffige Oberfläche auch unter extremsten Bedingungen das Abrutschen der Hände. Beim Speedster beeindruckt der in Metall gehaltene Schalthebel, der durch extrem kurze Wege der Gänge hervorragendes Timing beim Zurückschalten in haarigen Kurven ermöglicht. Dieses Wheel bietet eine sehr gut ausgeführte (wenn auch wieder einmal viel zu klein und maximal für Schuhgröße 43 konzipierte) Pedalerie, die in jeder Phase des Dauertests ihre Arbeit einwandfrei verrichtet hat.

Befestigung:

Gleiche Befestigung wie beim Rally-Lenkrad

Specials:

8 Actionbuttons, ein Steuerkreuz und der bereits beschriebene Schalthebel reichen für jedes Racing-Game locker aus und haben uns voll überzeugt.

Spielfeeling:

Kaum ein anderes Lenkrad für die PlayStation konnte durch so exaktes Kurvenverhalten, durch so perfekten Geradeauslauf und durch so weiche Lenkbewegungen überzeugen. Mit dem Speedster hält man sein Auto von der ersten Minute an problemlos auf der Straße und fährt seine Gegner (besonders mit manueller Schaltung, denn hier hat uns das Wheel absolut begeistert) in Grund und Boden.

Gesamteindruck:

Ebenfalls sehr gute Optik, die vielleicht ein wenig mehr Ideen vertragen könnte. Hervorragende Griffigkeit und exzellente



Ausführung der Action-Buttons und des Schalthebels.

Befestigung an der Tischplatte klappt sehr gut, wenn auch hier die Kunststoffklammern durch metallene ersetzt werden könnten. Gut gelungene, jedoch wieder einmal zu klein dimensionierte Pedalerie.

Bereits in einer der nächsten Ausgaben stehen weitere Tests von Produkten aus dem Hause Fanatec auf dem Programm. Die GAMEexpress-redaktion ist der Meinung, daß Lenkräder aus dieser Produktion technisch überzeugen und ungeahnten Spielspaß bieten

Thomas Gehring

Enormes Fahrfeeling, geiles Kurvenverhalten und perfekter Geradeauslauf.

Ein Spitzenprodukt aus dem Hause Fanatec!

FANATEC SPEEDSTER

OPTIK		85 %
VERARBEITUNG		85 %
SPIELFEELING		100 %
PREIS-LEISTUNG		90 %

GESAMTNOTE:



HERSTELLER: FANATEC

TESTMUSTER: HERSTELLER
INFOS BEI: GAMEBUSTERS, 0662-440144
RICHTPREIS: CA. ÖS 999,-
SYSTEM: PLAYSTATION

IFABO '99 - Die Highlights

Der GAMEXpress war auch heuer wieder für Dich auf der Ifabo und hat die wichtigsten Informationen zum Thema Neuheiten und Highlights zusammengefasst.

Auch wenn wir den Eindruck hatten, daß in diesem Jahr noch weniger Besucher zu Messe kamen als 1998, gab es doch eine ganze Menge zu sehen. Hier nun eine Zusammenfassung der Messeneuheiten.

ACI STELLTE ZUR IFABO 99 DIE NEUE VERSION 6.5 DES RAD-TOOLS VOR

Die IFABO stand bei der ACI Software Vertriebs GmbH ganz im Zeichen der neuen Version 6.5 von 4th Dimension (4D). Das plattformübergreifende Rapid-Application-Development-Tool dient zur schnellen und problemlosen Entwicklung relationaler Datenbanksysteme. Mit der neuen Version wird vor allem das Publizieren über das Internet einfacher. Daneben bietet die neue 4D-Version eine deutlich verbesserte Performance und eine ganze Reihe neuer Programmierfunktionen, Wizards und Editoren - insgesamt 30 zusätzliche Befehle und Funktionen werden in 4th Dimension 6.5 verfügbar sein. Die neue Version von 4D wird zur IFABO 1999 in Österreich vorgestellt; die deutsche Produkteinführung ist für Juni 1999 geplant.

ACI wurde 1984 in Paris gegründet. Das Unternehmen entwickelt und vertreibt das relationale Da-

tenbank-Managementsystem 4th Dimension (4D). 4D ist ein Rapid-Application-Development (RAD)-Tool mit integrierter Datenbank-Engine und integriertem Web-Server, das heißt: Von der Datenbankentwicklung zur Anwendung ohne Middleware. Die integrierte Client/Server-Architektur von 4D stellt sicher, daß jede Lösung, die im Einzelplatz erstellt wurde, sofort unter 4D Server gestartet und ohne Middleware im Client/Server-Betrieb eingesetzt werden kann. ACI gibt außerdem eine Vielfalt von Werkzeugen rund um 4D heraus: Connectivity- und Productivity-Plug-Ins sowie Entwicklungswerkzeuge. Die 4D-Produktpalette ist für Windows 95, 98, NT und Mac OS verfügbar. ACI ist ein französisches Unternehmen mit Niederlassungen in den USA, Großbritannien, Deutschland, Schweden und Japan. 4D ist in 15 Sprachen in über 40 Ländern durch Partner vertreten. Weltweit arbeiten über 7.000 registrierte Systemhäuser und Entwicklungsabteilungen für über zwei Millionen Anwender mit 4th Dimension.

HERDT-VERLAG FÜR BILDUNGSMEDIEN GMBH

Der HERDT-Verlag ist im deutschsprachigen Raum Marktführer im Bereich EDV-Schulungsmaterialien. Neben Seminarunterlagen (Jahresauflage 1,5 Mio.) und Trainermaterial werden Lernprogramme für Microsoft Office und Lotus Notes angeboten.

Eine Stärke des HERDT-Verlages liegt darin, daß Schulungsunterlagen maßgeschneidert den Anforderungen der Kunden angepaßt werden können. Bei den Seminarunterlagen werden so die Kapitel individuell zusammengestellt. Auch das Titelblatt kann nach eigenen Vorstellungen gestaltet werden. - Digitaldruck "on-demand" macht's möglich.

IMPRESS SOFTWARE AG

Die IMPRESS SOFTWARE AG wurde 1996 von Jens Beier und Marc A. Elmhorst als IMPRESS Informationstechnologie (IT)- Systeme GmbH in Hannover gegründet. Für Mitte 2001 plant IMPRESS den Gang an die Börse. Bereits im November 1998 erfolgte die Umfirmierung zur IMPRESS SOFTWARE AG, dies wurde durch die überaus positive Geschäftsentwicklung in den vergangenen Jahren möglich. Das junge, stark expandierende Unternehmen beschäftigt derzeit 65 Mitarbeiter weltweit. IMPRESS hat sich auf Projekte spezialisiert, bei denen die marktführende Client/Server-Gesamtlösung SAP R/31) mit dem Internet gekoppelt wird. Zum Kundenkreis zählen heute unter anderem die Siemens AG, Danfoss, die Deutsche Messe AG, die Hannover Papier AG, die Ruhrgas AG, die SKF GmbH, BMW Südafrika, WILO Pumpen und Sappi, weltweiter Marktführer in der Herstellung von grafi-

schen Papieren

MIT NEUEM ELAN INS JAHR 2000

ISGUS auf der ifabo - mit Neuheiten im Zeitmanagement

Bei ISGUS ist man auf den bevorstehenden Datumswechsel bestens vorbereitet, für die Funktionalität der Systeme wurde bereits vorgesorgt. Daher gab es neben den bewährten ZEUS® Zeit- und Datenerfassungssystemen für Windows™ auch neue Entwicklungen auf der ifabo 99 zu sehen: Erstmals in Österreich wurde ein modernes System zur Betriebsdatenerfassung, die ZEUS® BDE, präsentiert. Weiters hat ISGUS eine neuartige Terminalserie vorgestellt, die - ausgestattet mit einem touchscreen - auch für Intranet, als Auskunftsstation und PC-Terminal genutzt werden kann.

PAPIERDOKUMENTE MOBILERFASSEN UND KOMMUNIZIEREN - HP CAP SHARE 910

Hewlett Packard stellte mit dem HP ShapShare eine völlig neue Gerätekategorie zur Kommunikation von Papierdokumenten vor. Das kompakte Leichtgewicht von der Größe eines tragbaren CD-Spielers ist der ideale Begleiter im mobilen Geschäftsalltag: Dokumente lassen sich im Handumdrehen Einlesen, Speichern und Weiterleiten. Der nur 350 Gramm leichte 910 CapShare speichert bis zu 50 monochro-

IFABO '99 - Die Highlights

me DIN-A4 Seiten. Er erfasst Dokumente div. Größe und Beschaffenheit durch einfaches Überstreichen des gesamten Dokumentes in einem Arbeitsschritt. Die integrierte Software CapShare Page Processing registriert die Bewegungen des Gerätes und bildet aus den aufgenommenen Daten das vollständige Dokument. Das eingebaute LCD-Display zeigt das gespeicherte Dokument in verkleinerter Form. Mehrere Seiten können nachträglich zu einem kompletten Dokument zusammengesetzt werden. Per Infrarot-Schnittstelle oder per Kabel werden die Dokumente wahlweise an einen Desktop-PC, Laptop, Handheld-Computer oder auch direkt an einen Drucker gesandt.

50% ALLEN PAPIERANFALLES SOFORT IN DIGITALES FORMAT ÜBERNEHMEN

Nach Expertenmeinung könnten die im Unternehmen mit DV-Anwendungen erzeugten Dokumente, das sind ziemlich genau 50% allen Papieranfalles, sofort per COLD-Verfahren (Computer Output to Laserdisk) in ein Dokumenten-Management-System (DMS) übernommen werden. Einmal im DMS erfasst, lassen sich die Dokumente am Arbeitsplatz über Suchbegriffe wiederfinden und wie ein gedrucktes Dokument am Bildschirm anzeigen. Arbeitsvorgänge und -abläufe lassen sich so effektiver

gestalten, bedenkt man, daß allein bei der Suche eines Dokumentes zwischen durchschnittlich 1 Minute (Schreibtisch) und 30 Minuten (Altarchiv) verstreichen. So trennt denn auch das von DETEC auf der IFABO '99 gezeigte Softwareprodukt LaserSoft das produzierte Dokument vom verwendeten Medium der Darstellung, Papier oder elektronisches bzw. optisches Medium. Auf der Grundlage vorhandener DV-Anwendungen, auch auf Basis der Druckausgaben aus R/3 oder BaaN, produziert LaserSoft optisch ansprechende Dokumente. Statt aber zum Beispiel eine Ausgangsrechnung nach sechs Kopien auf Papier zu drucken, wird nur das Original gedruckt und an den Empfänger versendet (oder direkt gefaxt, bzw. als E-Mail-Anhang elektronisch verschickt). Zusätzlich wird ein digitales Archivdokument im genauen Abbild in den Standardformaten TIFF oder PDF erzeugt, gleich versehen mit den Suchbegriffen, die dem Dokument automatisch entnommen werden. Das digitale Dokument wird von LaserSoft dem DMS übergeben und ist dadurch allen Stellen im Unternehmen direkt zugänglich. LaserSoft unterstützt laut DETEC viele marktgängige Dokumenten-Management-Systeme.

MENSCH UND MASCHINE AUF DER IFABO '99 AUTO CAD 2000 IM MITTEL- PUNKT-Branchenlösungen von A bis Z

Mensch und Maschine (MuM), der führende AutoCAD-Distributor im deutschsprachigen Raum, zeigte anlässlich der ifabo vom 20. bis 24. April 99 das neue AutoCAD 2000 und passende Branchenlösungen. Die Firmen MFH, Rekirsch, Hirner, Peterschneegg und BEKO waren als automatisierte autoCAD-Händler ebenfalls auf dem Stand vertreten. Interessenten konnten also direkt ihre potentiellen CAD-Betreuer kennenlernen, um ihre optimale Lösung zu finden. Echte Produktneuerheiten sind neben dem neuen AutoCAD 2000, das soeben erst seine europä-Premiere erlebt hat, folgende Branchenapplikationen:

- ACAD-BAU 2000, die Komplettlösung für Architektur und Bauplanung
- RoCAD R2 und RoCAD EL, die aktuellen Haustechnik-Lösungen für die Gewerke Lüftung, Sanitär/Abwasser, Klima und Elektro.

CRISTAL AUF DER IFABO '99

Neues Release 2.6 von Safir, der Software für IT-Management

Auf der ifabo '99 präsentierte die CRISTAL Software GmbH, D-Reutlingen, in Halle 25, Stand 445 das neue Release 2.6 von Safir, der komplexen Softwarelösung für effizientes IT Management. Speziell die Module Asset Management und Facility Management aber auch die SAP-Schnittstel-

le stehen im Vordergrund der Messepräsentation. Safir gibt es seit wenigen Monaten auch in französisch- und englischsprachiger Übersetzung.

Safir ist vollständig gemäß dem OSI-Managementmodell und deckt die Bereiche Inventar Management, Account Management und Problem Management ab. Die Software arbeitet unter Windows 95 und Windows NT.

Die CRISTAL Software GmbH zählt Unternehmen wie Raab Karcher, Boehringer Ingelheim, Bertelsmann, Ravensburger Spiele, den Bayerischen Rundfunk und die SüdwestLB zu ihren Kunden.

PROGRAMMIERFehler AB SOFORT VERSICHERBAR

Niemand will beim Erstellen seiner Leistung Fehler machen. Die Wahrscheinlichkeit, daß dies trotzdem passiert, ist gerade in der Informationstechnologie sehr hoch. Unter bestimmten Konstellationen können dadurch schwerwiegende Schäden verursacht werden. Speziell kleine Unternehmen können dann Schadenersatzforderungen gegenüberstehen, die die finanzielle Substanz des Unternehmens extrem gefährden. Doch Sie können sich entspannen, gemeinsam mit dem Fachverband in der Wirtschaftskammer hat Zürich Kosmos eine spezifische Lösung für IT-Unternehmen erarbeitet. Die Österreichische Haftpflichtversicherung für In-

Second Games Pilko

4x in Österreich

- ↳ Graz, Einkaufszentrum Annenpassage, Tel. 0316/716390
- ↳ Klagenfurt, Alter Platz 31/Herrengasse 1, Tel. 0463/591250
- ↳ Feldbach, Gleichenbergerstraße 9, Tel. 03152/8484
- ↳ Villach, Widmannngasse 25, Tel. 04242/219589

Verkauf - Ankauf - Tausch von Videospielen aus 2. Hand

Playstation - Spiele ab 199,--
Nintendo 64 - Spiele ab 299,--
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

IFABO '99 - Die Highlights

formationstechnologie (ÖHIT) bietet genau den Schutz, der die Existenz dieser Unternehmen bei möglichen Schadenersatzforderungen sichert. Versicherbar sind Schäden infolge von fehlerhaft erstellter Software, mangelhafter Wartung, fehlerhafter Beratung, Datenlöschung u.v.m.

Internationale Trends zeigen, daß Berater heute zunehmend von ihren Kunden für mindererefüllte Aufträge zur Verantwortung gezogen werden. Damit erhöht sich nicht nur das Risiko für den Softwareentwickler, sondern es wird auch die Vertrauensbasis zwischen Berater und Klienten gestört. Der Abschluß einer Vermögensschaden-Haftpflichtversicherung minimiert somit nicht nur das Risiko des Entwicklers, sondern gibt auch dem Klienten die Sicherheit, im Falle einer Fehlleistung für den allfällig entstandenen Schaden entschädigt zu werden.

IN ALLER MUNDE

Customer Relationship Management (CRM) ist ein zentrales Thema der diesjährigen IFABO. Mit der UpDate Marketing AG präsentiert sich einer der führenden CRM-Anbieter, dessen Lösung Marketing Manager (erst kürzlich auf der DCI-Show Chicago, der bedeutendsten Messe der Branche, unter die weltweiten 'TOP15'-Systeme gewählt wurde. Der weltweit erfolgreich agierende Software-Anbieter mit Stammsitz in Wien präsentierte sich

auch in 1999 an der IFABO mit einer ganzen Reihe von Neuerungen für die eigene CRM-Lösung Marketing Manager

ISDN - TECHNIK

ISDNtechnik entwickelt seit 1992 ISDN-Telefonanlagen. Die erste Produktlinie SuperSwitch 200 war für den österreichischen Markt bestimmt. Um international Fuß zu fassen, wurde in Zusammenarbeit mit Keil Elektronik in München die Telefonanlage IT210 isdn entwickelt. Diese ist ausgelegt für einen ISDN-Basisanschluß mit 10 Nebenstellen. Alle analogen Nebenstellen bieten die CLIP-Funktion (Calling Line Identification Presentation). Dabei wird die Rufnummer eingehender Gespräche wie bei ISDN-Telefonen am Display angezeigt. Mit LCR (Least Cost Routing) wird über einen billigeren Telefonnetzbetreiber telefoniert, sodaß bis zu 25 % geringere Telefonkosten anfallen. Die IT210 bietet weiters die Möglichkeit, 1 bis 2 Türlstationen anzuschließen, hat zwei Schaltrelais, eine integrierte Alarmanlage und ermöglicht die Erfassung von 1024 Einzelgebühren-daten. Mit der sogenannten Apothekerschaltung werden Türgespräche automatisch auf das Handy geroutet. Für Freiberufler, kleinere Betriebe oder große Haushalte steht mit der IT210 eine besonders funktionelle Telefonanlage zur Verfügung. Mit einem Preis von öS 4.990,- exkl. MWSt. ist die IT210

mit Abstand die günstigste Telefonanlage ihrer Leistungsklasse. Derzeit ist eine größere Anlage in Entwicklung, die bis zu 6 Basisanschlüsse und ca. 60 Nebenstellen managt.

PAPERLESS-ARCHIVING-PRODUCTS GMBH:

Die paperless-archiving-products GmbH stellte zur ifabo '99 erstmals Jukeboxen der deutschen Firma ASM aus, die neben CD-ROM Speichern serienmäßig DVD-Jukeboxen anbieten. DVDs haben neben ihren multimedialen Fähigkeiten auch ein wesentlich höheres Speichervermögen von 3,95 und 4,07 bei DVD-R und 5,02 Gigabyte bei DVD-RAM. Die Jukeboxes mit einem Fassungsvermögen von maximal 1.500 (!) DVDs kommen nicht "von der Stange", sondern werden auf individuellen Kundenwunsch entsprechend gefertigt und den Bedürfnissen der Käufer optimal angepaßt: Spitäler z.B. archivieren hauptsächlich Röntgenbilder, technische Betriebe völlig andere Inhalte. Die ASM-Jukeboxen ermöglichen die Installation von bis zu 44 Leselaufwerken, wobei auch hier der gemischte Betrieb (Lesen und Brennen) möglich ist. Weitere Schwerpunkte des Ausstellungsprogramms der paperless-archiving-products GmbH sind DocuWare 4 mit einer Reihe neuer, leistungsfähiger Features der neuen 32-bit-Version von Dokuware, wie Kommentieren von Dokumenten und Formularen, diffe-

renzierten Zugriffsrechten und hierarchischen Archivdarstellungen wie beim Windows Explorer.

DER eBUSINESS CATALOG BUILDER VON MINDWORK

Der eBusiness Catalog Builder stellt als Web Applikation eine innovative Lösung für die Nutzung des Vertriebskanals Internet dar: Mit seiner Hilfe lassen sich die unternehmensspezifischen Produktkataloge effizient erstellen und managen. Als Grundidee des multilingualen eBusiness Catalog Builders kann die strikte Trennung zwischen der Strukturierung, dem Aussehen und der Funktionalität der Produktkataloge angesehen werden. Dies bedeutet für den Anwender, daß Kataloge dynamisch anhand vorgefertigter Web Templates erstellt werden und nicht mittels statischer, schwer wartbarer HTML-Seiten. Nach der medienunabhängigen Publikation (Internet, Intranet, CD-ROM, etc.) des Katalogs durch den Anwender können die User sofort Produktinformationen unter Nutzung intelligenter Search-Funktionen abrufen. Realisiert in 100% Pure Java ist der für den Multiuser-Gebrauch konzipierte eBusiness Catalog Builder sowohl Plattformals auch Browser-, Web Server- und Commerce Server-unabhängig und unterstützt des weiteren die IBM SanFrancisco Technologie. Informationen zu MindWork, dem erstmals auf der CeBIT 1999 vorgestellten eBu-

IFABO '99 - Die Highlights

Business Catalog Builder und dem Einsatz von Web-, Java- und OO-Technologien zur Realisierung von e-Business Anwendungen sind auch im Web unter <http://www.mindwork.com> abrufbar.

DISTANCE TRAINING CENTER DTC & B.I.T. CONSULTING

Distance Training Center beinhaltet Tele-Lernprodukte, die B.I.T. Schulungszentrum in Kooperation mit seinem Partner Siemens Österreich AG entwickelte.

Die rasanten technologischen Entwicklungen stellen neue Anforderungen an die Aus- und Weiterbildung: Praxisrelevanz, Lernflexibilität sowie Kosteneffizienz sind gefragte Kriterien. Computerunterstützte Lernprogramme bieten Freiheit bei der Auswahl des Lernweges, des Tempos sowie der Zeit. Mittels DTC wird Wissen zu einem jederzeit verfügbaren Gut.

DTC wird angeboten als multimedialer Lernassistent offline auf dem PC - DTC Classic, online direkt über Internet buchbar - DTC Online, als umfassende Wissensdatenbank für Unternehmen - DTC Business und für Unternehmen mit speziellen Wünschen und Bedürfnissen - DTC Individual.

B.I.T. Consulting, ist ein weiteres, neues Geschäftsfeld der B.I.T. Unternehmensgruppe. Dahinter steht Service & Support in allen Fragen der Informationstechnologien und des Wissens-

managements. Unternehmen werden hinsichtlich Implementierung neuer Technologien, Einsatz neuer Softwarepakete, Zertifizierung für das Jahr 2000 und Euro-Einführung beraten und unterstützt. Die Vorteile liegen in der Steigerung der Produktivität in Unternehmen durch Einsatz neuer Technologien sowie in der Reduktion der IT-Umstiegskosten durch spezielle Förderungen.

BRAIN INTERNATIONAL AG - DIE SOFTWARE-PROFIS FÜR DEN MITTELSTAND

Mit der Fusion von BIW, Weinstadt, und Rembold + Holzer (R+H), Breisach, entstand im August 1998 eines der international führenden Softwarehäuser für den Mittelstand: die BRAIN International AG. Das Unternehmen ist seit dem 10. März 1999 am Neuen Markt in Frankfurt börsennotiert. Das am 01.02.1999 durch BIW Österreich und Rembold + Holzer Österreich entstandene Tochterunternehmen BRAIN Austria Software & Consulting betreut derzeit mit insgesamt 40 Mitarbeitern an den Standorten Feldkirch, Salzburg, Linz, Krems und Wien über 40 Kunden. BRAIN International nimmt mit einem konsolidierten Jahresumsatz von rund 170 Mio. DM und rund 900 Mitarbeitern einen Spitzenplatz in der mittelständischen Softwarebranche ein. Rund 1.400 Installationen bei meist mittelständisch

strukturierten Kunden zeigen, wo die neue "Macht im Mittelstand" ihren Fokus hat. Als einer der technologisch führenden Anbieter integrierter Client/Server-Lösungen verfügt BRAIN International über spezifisches Branchen-Know-how in der Zulieferindustrie, bei Bekleidung/Schuhe/Textil, im Anlagenbau und in der Variantenfertigung.

Zudem wird durch die "intelligente" Oberfläche SUI (Smart User Interface) ein Höchstmaß an Benutzerfreundlichkeit erreicht. Mit gezieltem Einsatz arbeiten drei Kompetenzzentren an modernen, mittelstandsgerechten AS/400-Softwarelösungen für den ERP-Markt. E-Commerce, Supply Chain Management und Sales Force Automation sind zukunftsorientierte Technologiethemata mit Potential.

APERTUM, DIE ERP-LÖSUNG FÜR DEN MITTELSTAND, VERSTÄRKT AUF DEM ÖSTERREICHISCHEN MARKT

Auf der ifabo in Wien präsentierte heuer die BTK Software & Consulting AG gemeinsam mit autorisierten Vertriebspartnern die neueste Version der betriebswirtschaftlichen Lösung - APERTUM 3.51. Neben der Euro-Implementierung wurde in der neuen Version die Mehrsprachigkeit berücksichtigt. Des Weiteren werden dem interessierten Besucher des Standes 204 in Halle 25 APERTUM KASSE, die

POS-Lösung, präsentiert sowie Speziallösungen für Fensterbau-, Maschinen-, Metall- und Molke-reibetriebe. Das BTK-Spezialthema ist APERTUM SERVICE MANAGEMENT, mit Neuerungen im Bereich Kundendienstannahme/Call Center, Technikerdisposition, Fakturierung, Servicekennzahlen.

APERTUM ist der Windowsklassiker unter den betriebswirtschaftlichen Standard-Softwarelösungen für Dienstleistung, Handel, Produktion und Technischen Kundendienst. Die Client-Server-Anwendung ist eine branchenneutrale und systemoffene ERP-Software auf Basis offener SQL-Datenbanken. Die kaufmännische Komplettlösung wird unter Federführung der BTK Software & Consulting AG hergestellt und über Systemintegratoren und -Partner europaweit vertrieben. Von Einkauf und Produktion über Auftragsverwaltung, Vertriebsunterstützung und Service bis Call Center und technischen Kundendienst unterstützt APERTUM alle Geschäftsabläufe eines Unternehmens - einschließlich des internen und externen Rechnungswesens.

GERICOM STELLTE ZUR IFABO 99 EINE REIHE INNOVATIONEN VOR

Neben dem ultimativen High End Notebook - Gericom Silver Seraph, mit AGP, DVD, MPEG II, Multifunktionslot und Doppel

IFABO '99 - Die Highlights

Li-Ionen Akku für bis zu 8 Stunden Laufzeit und den leistungsstärksten Prozessoren, wurden auch Desktop Replacement Notebooks mit 15,1" Display und 8 MB Graphikkarte präsentiert. Auch die neuesten Trends im Notebookmarkt, wie Magnesium Gehäuse und Sub Notebooks mit GPS Navigationssystem wurden am Gericom Stand vorgestellt, ebenso wie die leistungsstarken PC Systeme, mit Intel Pentium III Prozessoren und neuesten 15 und 18 Zoll TFT Bildschirme, die beispielgebend für Komfort und Ergonomie sind.

KOOPERATIONSVEREINBARUNG ZWISCHEN DASSAULT SYSTEMES, MATRA DATAVISION UND IBM

Am 10. Februar 1999 wurde in Paris die angekündigte Kooperationsvereinbarung zwischen Dassault Systèmes, matra Datavision und IBM unterzeichnet. Matra Datavision wird durch die Partnerschaft mit IBM (als größter IBM Business Partner) und Dassault Systèmes in der Lage sein, ein wesentlich breiteres Spektrum von CAD/CAM/CAE- und PDM-Lösungen anzubieten, insbesondere CATIA-, ENOVIA- und die Digital Manufacturing-Lösungen von DENEM. Zudem wird Matra Datavision seine Aktivitäten im Bereich technische Dienstleistungen und Beratung deutlich ausweiten und die Investitionen der eigenen Kunden sichern, vor allem

durch fortgeführte Pflege von EUCLID 3 und durch die weitere Vermarktung und Unterstützung von CAS.CADE.

DATA SYSTEMS AUSTRIA AG

Data Systems Austria war auf der ifabo '99 wieder voll auf Branchenlösungen ausgerichtet. Die von Data Systems Austria eigenentwickelten JET-Softwarelösungen für verschiedene Branchen wie z.B. Industrie, Bau, Reiseveranstalter, öffentliche Verwaltung Großhandel, Wohnungswirtschaft etc., als auch für diverse Unternehmensbereiche wie Buchhaltung, Kostenrechnung und Lohnverrechnung waren auch heuer wieder zentrales Thema der ifabo. In diesen Bereich ist vor allem das neue Personalabrechnungssystem JET PABIS NG hervorzuheben. Zielsetzung der Neuentwicklung war einfachste Bedienung trotz mächtigem Leistungsumfang. In konsequenter Weiterführung der eingeschlagenen Internet-Software-Strategie von Data Systems Austria können Software-Updates und Dokumentation in Zukunft über das Internet abgerufen werden. Darüber hinaus bietet Data Systems Austria unter dem Sammelbegriff JET STREAM eine Reihe von Internet-Lösungen an. Premiere hat hier das neue JET WEB. JET WEB ist die Erweiterung der bewährten JET-Software von Data Systems Austria um eine Web-ba-

sierte Benutzerschnittstelle. Damit wird es möglich, Teilfunktionalitäten dieser Software über Internet, Intranets oder Extranets mit einem Web-Browser zu nutzen. Gemeinsam mit dem JET Software-Anwender, der Firma Schmid Schrauben wurde JET WEB in der Praxis auf der ifabo präsentiert.

LOTUS AUF DER IFABO

Lotus, weltweiter Marktführer im Groupware-Bereich (IDC), präsentierte auf der ifabo folgende Highlights:

- Live-Demonstration von Domino/Notes R5 der Messaging, Groupware- und Internet/Intranet-Server/Client-Plattform vom Lotus Development

- Lotus Learning Space für multimediales, groupware-orientiertes Lehren und Lernen

- Lotus Sametime zur Optimierung von Teamarbeit in Unternehmen

- Lotus Domino.Doc - Dokumentenverwaltung für die verteilte Datenverarbeitung

- Lotus eSuite - JAVA Applets für starke Web-Anwendungen bieten bessere Arbeitsweise für eine vernetzte Welt

3 Lotus SmartSuite - die Bürokomplettlösung für Teamarbeit und Einsatz im Internet

PHILOSOF GMBH IST SICHERSICHER. EIN KONKURRENZPRODUKT ZU SAP IST GEBOREN!

Die PHILOSOF GmbH ist ein seit 1990 bestehendes Systemhaus mit Hauptsitz in Graz. Der Tätigkeitsbereich umfaßt die Beratung, die Organisation und die Lösung von EDV-Projekten für mittelständische Industrie- und Gewerbeunternehmen. Mit einem neuen Programmpaket will Softwareanbieter Damgaard und der Vertriebspartner PhiloSoft in Österreich SAP Konkurrenz machen. Die Fa. PhiloSoft und Damgaard stellt gemeinsam auf der IFABO die Software AXAPTA mit Lösungen für Unternehmen ab 40 Mitarbeiter und einem jährlichen Umsatz ab ca. 50 Mio. ATS vor. Bereits im Standard deckt AXAPTA die wichtigsten Geschäftsprozesse eines komplexen Unternehmens ab. Das sind die Bereiche Handel, Finanzbuchhaltung, Logistik, Rechnungswesen und nicht zuletzt ein sehr leistungsfähiges PPS-Modul. Die neueste Technik wie Internet-Integration und Microsoft Logo-Zertifizierung ist selbstverständlich!

TAKE OFF IM DIRECT-MARKETING

Der Marketing Manager von UpDate Marketing im Einsatz bei Austrian Airlines: Die AUSTRIAN AIRLINES sind mit vier Millionen Passagieren pro Jahr

IFABO '99 - Die Highlights

mit Abstand Österreichs größte Fluglinie.

Rund 4000 Mitarbeiter erwirtschafteten 1997 eine Betriebsleistung von ca. 14,7 Milliarden Schilling. Im heiß umkämpften Markt für Linienflüge, dem Kerngeschäft der AUSTRIAN AIRLINES (AUA), bleibt trotzdem niemals Zeit, sich zufrieden zurückzulehnen. Jede Möglichkeit, seine eigene Position zu verbessern, muß genutzt werden. Eine davon ist gezieltes Direktmarketing an Endkunden. Als das AUA-Marketing 1997 daran ging, diesen Bereich neu zu organisieren, stellte der dafür Verantwortliche Dr. Alexander Nickl in einer Ist-Zustand-Analyse fest, daß es vor allem an einer gesunden Datenbasis mangelte. Personendaten von AUA-Privatkunden und -Interessenten waren dezentral organisiert, eine leistungsfähige Datenbanksoftware fehlte. "Wenn wir vor der Einführung eines Marketing-Datenbanksystems Mailings verschickten, geschah das mehr oder minder blind an alle vorhandenen Adressen. Der Streuverlust war dementsprechend hoch." Heute geht bei Direktmarketing-Aktionen keine Sendung mehr ins Leere, die Zielgruppen für ein bestimmtes Mailing sind äußerst fein vorselektiert, die Remittenten-Quote liegt nahezu unter der Wahrnehmungsschwelle, die Response-Raten sind überdurchschnittlich und erreichen bis zu 10%. Dieser Erfolg kam nicht über

Nacht und schon gar nicht von selbst. Am Anfang stand die Systemauswahl: Welches Werkzeug mit welchen Funktionalitäten wäre für eine Effizienzsteigerung im Direktmarketing optimal? Zehn verschiedene am Markt befindliche Softwarelösungen wurden einem Test unterworfen, aus dem der Marketing Manager von UpDate Marketing als Sieger hervorging.

Alexander Nickl: "Was wir brauchten, war ein Werkzeug, das aus unseren kalten Adressen qualifizierte macht. Und hier stellte sich die UpDate Marketing-Lösung als die stärkste und vor allem flexibelste heraus." Was dem System weitere Pluspunkte einbrachte, war die leichte Bedienbarkeit und die einfache Anpassung von Benutzeroberflächen an individuelle Ansprüche. "Der Marketing Manager war das einzige Tool, mit dem wir verschiedenste von uns entwickelte Fragebögen 1:1 ohne Probleme in den Datenerfassungsmenüs abbilden konnten." Die eigentliche Implementierung dauerte drei Monate. Im August 1997 startete der Echtbetrieb mit acht Lizenzen unter Windows NT.

SPEEDIKON MIT ERWEITERTEM PRODUKTPORTFOLIO

Die speedikon Software GmbH stellte auf der IFABO '99 ihr erweitertes Produktportfolio vor. Durch die Übernahme

von speedikon in den mb Unternehmensverbund gab es heuer zum ersten Mal auf der IFABO einen mb-Software-Stand mit Neuheiten aus dem Bereich Architektur, Ingenieurbau und Facility Management. Die neuesten Versionen bewährter Programme waren ebenfalls zu sehen, wie z.B. speedikon® W aus dem Architekturprogramm, das professionelle Werkzeug für den Planer.

Das Programm, lauffähig unter Windows NT, ist einfach zu bedienen, äußerst benutzerfreundlich und zeichnet sich durch ein hohes Maß an Flexibilität aus. Vom Vorentwurf über die Baueingabe und Werkplanung bis hin zur Mengenermittlung und Mengenübergabe an diverse AVA-Systeme - speedikon® unterstützt alle Planungsphasen komplett und effizient. Die voll integrierte Visualisierung auf der Basis von ArCon® ermöglicht fotorealistische 3-D-Darstellungen in Perfektion: Grundrisse können in Sekundenbruchteilen in ein räumliches Gebäude verwandelt und die Räumlichkeiten in einem "virtuellen Spaziergang" durchwandert werden.

HEROLD BUSINESS DATA

Die HEROLD Business DATA AG präsentierte auf der ifabo 99 die neuentwickelte Marketing CD, die in einer Kooperation mit dem Kreditschutzverband von 1870 entstanden ist. Die Marketing CD

ist ein modernes technisch ausgefeiltes Marketing-Instrument, das sich optimal für professionelle Verkaufunterstützung eignet.

Sie wird ab Mai in den Versionen Basic, Standard und Professional erhältlich sein. Bei allen drei Versionen kann der Anwender auf Basisdaten von ca. 300.000 österreichischen Unternehmen und Institutionen zugreifen. Bei den Versionen Standard und Professional stehen ihm darüber hinaus noch detaillierte Informationen von ca. 80.000 maßgeblichen Unternehmen Österreichs zur Verfügung. Weiters zeigte HEROLD auch eine inhaltlich stark erweiterte Version der Konsument CD, die seit Mitte April im Handel ist.

Mit der neuen Version stehen dem User nun bereits drei Jahrgänge der VKI-Zeitschrift KONSUMENT und damit höchst interessante Markttests wie z.B. Untersuchungen von Tierfutter, Blutdruckmeßgeräten und Handys, per Knopfdruck zur Verfügung.

Darüber hinaus hatten Messebesucher natürlich auch die Möglichkeit, sich über alle anderen NEW MEDIA-Produkte aus dem Hause HEROLD wie z.B. die Gelbe Seiten CD, die Gelben Seiten online oder die Satellitenatlasprodukte zu informieren.

Quelle: Messe Wien

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

GEZEICHNET ZUM
EN VIDEO- UND
PUTERSPIEL-SPEZIAL-
ANDHÄNDLER AUF
E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK. 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN . . 19,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 29,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG. . . 59,95
NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN

CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG	19,95
ORIG. CD-CASE-BUNDLE	69,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE	9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT	29,95
GAMEBUSTER DX - SCHUMMELMOD	89,95
CHEATMASTER - BLAUZE	29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL	69,95
X-PLAYER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE	84,95
EXPLODER PROFESSIONAL (APPLIC. CASE)	
RGB-KABELG-CON. AV-ANSCHLUß 16,95	
ORIG. DORDAN GP (INKL. PED.) 129,95	
LEINARD DORDAN GP (INKL. PED.) 149,95	
JOYSTICK JOYCON BIO-GRIP	19,95
PISTOLS SCORPION (IG-CON. KOMP.) 159,95	
PISTOL ERAZER (IG-CON. KOMPAT.) 69,95	
MEM. CARD 15 BL. (IG-CON. V. FARB.) 29,95	
MEMORY CARD 30 BLOCKS 12 IN 129,95	
MEMORY CARD 60 BLOCKS 4 IN 134,95	
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	64,95

DRIVER
(MAI) (PSX) 89.95

BLOOD ROAR 2
(PSX) 84.95

PRINCE NASEEM BOX
(MAI) (PSX) 89.95

R-TYPE DELTA
(MAI) (PSX) 79.95

MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
A BUGS LIFE	89,95
ABE'S ODIOUS WORLD 2	79,95
ACTUAL ICE HOCKEY 2009	79,95
Splelebrator orig. 24,95 Special Edition 99,95	
 	
METAL GEAR SOLID (PSX) 89,95	BREATH OF FIRE 3 (PSX) 89,95
 	
KLONOA (PSX) 89,95	SPEED FREAKS (PSX) 89,95

[illegible]

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN
TEIL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG
ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR
DAS PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE
NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.*
BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR. SIE
KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES
PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIER-
TEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM
RÜCKKUMSCHLAG ANFORDERN.

ACTUA SOCCER 3 (OLI. BIERHOFF)	79,95
AKUJI THE HEARTLESS	89,95
ALIEN RESURRECTION (JUNI)	89,95
APOCALYPSE	89,95
ASTERIX	89,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN (MAI)	89,95
AZURE DREAMS	64,95

V-RALLY 2
(JUNI) (PSX) 89.95

UEFA Championsleague
(PSX) 99.95

CASTROL HONDA SB (PSX) 89.95	NEED FOR SPEED 4 (PSX) 89.95
BATMAN UND ROBIN	84.95
BIG AIR	89.95
BLAZE 'N' BLADE	99.95
BLOOD LINES	79.95
BLOODY ROAR 2	84.95
BOMBERMAN (MAI)	79.95
BOMBERMAN FANTASY RAC. (MAI)	89.95
BOX CHAMPIONS - KNOCK OUT KINGS	89.95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED.	99.95
BREATH OF FIRE 3	89.95
BRUNSWICK BOWLING	89.95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE(MAI)	84.95
BUST A MOVE 4	64.95
C3 RACING	84.95
CAPCOM GENERATIONS (APRIL)	84.95
CARMAGEDDON - Fahr z. Hölle(D.)	84.95
CASTROL HONDA SUPERBIKE	89.95
CENTPEDE	89.95
CESSMASTER MILLENIUM (MAI)	89.95
CIVILIZATION 2	89.95
COLIN MCCRE RALLY	89.95
HOLY WARS 2: VENGEANCE	89.95
COMMAND & CONQUER 2	89.95
COMMAND & CON 2: GEGENSCHLAG	89.95
COLD BOARDS 3	89.95
CRASH BANDICUT 3	89.95
CROC 2 (JUNI)	89.95
DARK STALKERS 3	99.95
DESCENT 3 (MAI)	89.95
DISCOWORLD NOIR (MAI)	89.95
DIVER'S DREAM (DEEP BLUE)	89.95
DREAMS	89.95
DIVER (MAI)	89.95
DRIVER '99	89.95

	
SYPHON FILTER (PSX) 89.95	SABOTEUR (JUN) (PSX) 89.95
	
Tomb Raider 2 - Plat. 49.95	Tomb Raider 2 - Plat. 49.95
	
DISC WORLD & NOIR (MAY) (PSX) 89.95	TOMB RAIDER 3 (PSX) 89.95
	
DUEL 1 '98	89.95
	
POLICE 2 (JUN) "	89.95
	
REK 3: DEEP COVER GECKO (APRIL) "	89.95
	
GLOBAL DOMINATION "	89.95
	
GOLF PRO "	94.95
	
HANDSTREAM SAGA "	79.95
	
GRAND THEAT AUTO-LONDON (MAY) "	44.95
	
GUARDIANS CRUSADE "	89.95
	
HAD TO BE "	89.95
	
HELL OF WAR (MAY) "	84.95
	
UGO "	89.95
	
ERISAI "	89.95
	
CROCK FIST "	89.95
	
LINDSLEY (JUN) "	89.95
	
KID - CROSSFIRE "	89.95
	
E MANS (24 STUNDEN) (SEPT) "	89.95
	
E.C. OF KAIN - SOUL REAVER (JUN) "	89.95
	
LIVE WIRE "	64.95
	
HARVEY SUPERHERO VS. SUPERVILLAINS "	89.95

	
CROC 2 (JUNI) (PSX) 89.95	WARZONE 2100 (PSX) 89.95
	
MONKEY HERO (PSX) 89.95	DEX 3 (PSX) 89.95
MASTER OF MONSTERS 89.95 METAL GEAR SOLID 89.95 METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK 159.95 PIELEBATERATOR METAL GEAR SOLID 24.95 MONKEY HERO (APRIL) 89.95 MONSTER SEED 89.95	

...U RACER 2	89.89
MUSIC: MUSIC CREATION	89.95
BA LIVE '99	89.95
BA PRO '99	89.95
...ED FOR SPEED 4: BREN.ASPHALT	89.95
FL BLITZ (JUNI)	89.95
FL EXTREME	89.95
HL '99	89.95
HL FACE OFF '99	89.95
...D FEAR MOUNTAINBIKING (MAJ)	89.95
MEGA BOOST (JUNI)	89.95

Rechtzeitig vorbestellen!
Voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!

SILENT HILL
(JULI) (PSX) 89 95

POPOULOS	THE 3RD COMING	89.95
PBY PBY 2		89.95
PREMIER MANAGER '99		79.95
PRO 100% TACKLING (MAL)		89.95
PRO 100% WORLD TOUR GOLF		89.95
PRO PINBALL - BIG RACE U.S.A.		94.95
PUMA STREET SOCCER		89.95
RACING SIMULATION 2		89.95
RALLY CROSS 2		89.95
RALLYMASTERS (JUL)		79.95
RC STUNT COPTER (JUL)		89.95
RETRO FORCE		89.95
RIDGE RACER TYPE 4		89.95
ROILCAGE		89.95
R-TYPE DELTA (MAL)		79.95
RUGRATS (JUL)		89.95
RUNNING WILD		79.95
SABOTEUR (JUL)		89.95
SHANGHAI TRUE VALOR		89.95
SILENT HILL (JUL)		89.95

RACING SIMULATION 2
(PSX) 89,95 (NG) 109,95
FA '98 - Plat. 49,95

FIFA '99 (PSX) 89,95
(NG) 109,95

WILD 9'S - SPEC. ED.
(PSX) 59,95

SMASH COURT TENNIS: A.KOORN ..	89.95
STAR WARS (THE FORCE AWAKENS)	89.95
SPORTS CAR GT ..	89.95
SPYDRAGON ..	89.95
STAR WARS: THE FORCE AWAKENS	89.95
STAR WARS RACER (SEPT.) ..	89.95
STREET FIGHTER ALPHA 3 (MAY) ..	79.95
STREET FIGHTER COLLECTION 2 ..	89.95
SUPER SKATER ..	79.95
SPEED POCKET FIGHTER ..	79.95
SWING (MAY) ..	74.95
SYNPHON FILTER (JUNE) ..	89.95
TAI FU ..	79.95
TANKTICS (JUNE) ..	84.95
TAKKEN 3 ..	89.95
OKA TOURING CAR 2 ..	89.95
OMB RAIDER 3 ..	99.95
TOMORROW NEVER DIES (JULY) ..	99.95
RAP RUNNER (APRIL) ..	89.95
UNGUSKA (JUNE) ..	84.95

	
TONIC TROUBLE (ED) (N64) (UK) 109.95	JET FORCE GEMINI (N64) 129.95
	
AIR WARS EPIS. 1 (UK) (SN) 89.95 (N64) 109.95	BOMBERMAN HERO (N64) 89.95
BIK	99.95
EPA CHAMPIONSLEAGUE 98/99	99.95
RALLY 2 (JUNI)	89.95
IRUS (APRIL)	89.95
IVA FUBBALL	84.95

WIZARD OF WIND	89.95
WCV 15. RWDO: THUNDER	79.95
WCV 15. RWDO: THUNDER	79.95
WILD KINGS SPECIAL EDITION	69.95
WILD KING SPECIAL EDITION	69.95
WING OVER 2 (APRIL)	79.95
WING ATTITUDE (MAY)	84.95
WING ATTITUDE (MAY)	84.95
WING GAMES PRO BOARDER (MAY)	89.95
WING GAMES PRO BOARDER (MAY)	89.95
WYD'S PUZZLE PARK	84.95
WYD'S PUZZLE PARK	84.95

Sega Saturn	
SPITZENSPIELE	
FAST SACHSENK	
Nur solange Vorrat!	
LAM! MACHINEHEAD (SAT)	19.95
LAM! MACHINEHEAD (SAT)	19.95
LAZING DRAGONS (SAT)	19.95
LAZING DRAGONS (SAT)	19.95
LEAGUE CONTROL (SAT)	2.95
LEAGUE CONTROL (SAT)	2.95
LEAGUE LIVE '98 (SAT)	3.95
LEAGUE LIVE '98 (SAT)	3.95
LYMPH POWERPLAY (SAT)	19.95
LYMPH POWERPLAY (SAT)	19.95
LYMPHIC SOCCER (SAT)	2.95
LYMPHIC SOCCER (SAT)	2.95
MARSH DOB (LUXE) (SAT)	19.95
MARSH DOB (LUXE) (SAT)	19.95
HELLSHOCK (SAT)	24.95
HELLSHOCK (SAT)	24.95
TARFIGHTER 3000 (SAT)	3.95
TARFIGHTER 3000 (SAT)	3.95

HUNDERHAWK 2 (SAT) 9,95
Die Artikel aus diesem Kasten werden bei
"portofreier Belieferung ab 3 Artikeln" sowie
"portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

DREAMCAST KOMMT
AM 23.09.'99
RUFEN SIE BEI INTERESSE
UNSERE DREAMCAST-
HOTLINE UNTER TEL.
0931/3545223 AN!

 Dreamcast.

Nintendo 64

MARIO KOMPLETT PAK	249,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	34,95
(GRAU GRÜN GELB ROT BLAU SCHWARZ)	
EXPANSION PAK ROT (SPEICHER)	64,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENNIX GAMEMASTER 64 RUMB. VEH	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-GRÖß.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH	19,95

1080° SNOWBOARDING	89.95
ALL STAR BASEBALL	99.95
ALL STAR TENNIS '99	99.95
SANJO & KAZOOIE	89.95
BETTER ADVENTURE RACING	109.95
BIG FREAKS	119.95
CLUB TRUSTR	49.95
BOMBERMAN HERO	89.95
CLUB TRUSTR	99.95
BUST A MOVE	99.95
CARMAGEDDON 2 John T. Holler (dr.)	99.95
CASTLEMANIA 3D	109.95
CHAMELEON TWIST 2	99.95
CHARLIE'S BLAST TERRITORY	89.95
CRUISEIN' WORLD	89.95
DIDDY KUNG RACING	89.95
EARTHWORM JIM 3D (JUN)	99.95
EXTREME G 2	99.95
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (MAY)	89.95
FIFA '99	104.95
FLYING DRAGONS	109.95
FORSAKEN	119.95
F-ZERO X	89.95
G.A.S.P.	99.95
GEX 64 (GEX 2)	109.95

WWW.ATTITUDE	EXTREME G 2
PSX1 94.95 (N64) 99.95	(N64) 99.95
GLOVER	89.95
DEMON 2 - MYSTICAL NINJA	174.95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99.95
HOLY MAGIC CENTURY	99.95
GGY'S RECKING BALLS	79.95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89.95
NET FORCE GEMINI (JUNI)	109.95
MARIO PARTY	89.95
MICRO MACHINES 64	89.95
MIL0'S ASTRO BOWLING	109.95
MISSION IMPOSSIBLE	99.95
NASCAR '98	109.95
NBA JAM '99	94.95
NBA LIVE '99	109.95
NBA PRO '99	124.95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94.95

HHL BREAKAWAY HOCKEY '99		94.95
JHL PRD '99		124.95
RACING SIMULATION 2 (MAI)		119.95
ZELDA 64 (N64)	TUROK 2 (N64)	88.68 BZW, 99.95
MICRO MACHINES 64 (N64)	GOEMON 7 (N64)	114.99
AKABA KIDS		129.95
AT ATTACK		129.95
ATMAN 2 (JUNI)		119.95
AN F. RUSH 2: EXTREME RACING		109.95

C.A.R.S.	109.95
MADDOGWAY 64	129.95
MADDOGWAY (AUG)	109.95
OUTHPARK (MAY)	99.95
PACE RACE	109.95
PACE STATION-SILIKON VALLEY	94.95
TARSHOT (SPACE CIRCUS)	109.95
TAR WARS RACER (JUNE)	109.95
TAR WARS-ROGUE SQUADRON	109.95
UPER MARIO 64	89.95



CLICK DRILLER **POOD HARVEST**

THE NEW TETRAIS (JUN.)	89.95
TONIC TROUBLE (ED) (JUN.)	109.95
TURBOK 2 - DEUTSCH	89.95
TURBOK 2 - ENGL PAL VERSION	89.95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109.95
VIRILANTE 3	119.95
VIRTUAL POOL	109.95
V-TRAIL	109.95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '93	129.95
WOLF VS. WOLF: REVENGE	124.95
WYETRIX	109.95
WIPEOUT 4	124.95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	99.95
WWF ATTITUDE (MAY)	99.95
YOSHI'S STORY	89.95
SPIELERBATER YOSHI'S STORY	24.80
ZELDA: OCARINA OF TIME	109.95
SPIELERBATER ZELDA 64	24.80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139.95

**TOP-SPIELE
ZU KNALLERPREISEN**
NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

CROC	39.95
JOHNNY BAZOOKATONE	14.95
SEGA RALLY	29.95
THEME PARK	29.95
TRASH IT	19.95

ABE'S EXODUS	79.95
BUST A MOVE 3	49.95
CHILL	44.95
CONSTRUCTOR	49.95
CRIME KILLER	79.95
CYBALL ZONE	29.95
EAT/THRAP DUNGEON	49.95
DIABLO	49.95
FORSAKEN	49.95
IRON & BLOOD	49.95
O.D.T.	49.95
RIVEN (MYST 2)	69.95
S.C.A.R.S.	49.95
SHADOW GUNNER	49.95
SUPERCROSS (MCGRATH)	49.95
WILD NINE'S - SPEC. ED.	69.95
WWF IN YOUR HOUSE	49.95
WWF WARZONE	69.95
XENOCRAZY	69.95

PLATINUM-EDITION
ABE'S ODDYSSEY 16.95

ALIEN TRILOGY	44.95
BUST A MOVE 2	49.95
C & S 2: ALARMST. ROT (JUNI)	49.95
CRASH BOARDERS 2	49.95
CRASH BANDICOOT 2	49.95
CROC	44.95
DESTRUCTION DERBY 2	49.95
FIFA '98 (MÄI)	49.95
FINAL FANTASY VII (MÄI)	49.95
G-POLICE	49.95
GRAN TURISMO (MÄI)	49.95
GRAN THEFT AUTO	44.95
HEART OF DARKNESS (APRIL)	44.95
IN. SUPERSTAR SOCCER PRO.	49.95
JURASSIC PARK	49.95
MICRO MACHINES V3	49.95
MOTO RACER 2: WILD ADVENTURES	49.95
MOTO RACER 3	49.95
PORSCHE CHALLENGE	49.95
RAYMAN	49.95
RESIDENT EVIL 1	44.95

BRIDGE RACER REVOLUTION		49.95
	FINAL FANTASY VII	49.95
	GRAN TURISMO 2	49.95
ROAD RASH		44.95
SOUL BLADE		49.95
SOVIET STRIKE		44.95
TEKKEN 2		49.95
TOMCA TOURING CAR		44.95
TOMB RAIDER 2		49.95
V-RALLY		49.95
WIPEOUT 2097		49.95

BODY HARVEST	49.95
CLAYMATE WINTER 93 1/3	39.95
CRUISING WORLD	64.95
DARK RIFT	49.95
EXTREME G	49.95
G.A.S.P.	99.95
GGY'S RECKIN' BALLS	79.95
MADEN 64	39.95
MAGNANO WINTER OLYMPICS	49.95
MELODY'S INSIDE	59.95
NBA PRO '96	59.95
OLYMPIC HOCKEY '98	89.95
SAN FRANCISCO RUSH	49.95
SPACE STATION - SILICON VA.	94.95
PLAYER'S CHOICE	
1. WORLD GRAND PRIX	64.95
LYLAT WARS	64.95
LEWIS & KART 64	64.95
SNOWBOARD KIDS	64.95
WAVE RACE 64	64.95

Theo KRA
UNSER BESONDERER S
IHRE BIS 15.30 UHR BE
VERLASST NOCH AM O
UNSER HAUS UND IST
SCHON AM NACHSTEN
IHNIEN. BEIM VERSEN
LIEFERBAREN ARTIKELN
SOCIAL PORTAL

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 35 45 20

Sega Saturn
SPITZENSPIELE
FAST GESCHENKT

Nur solange Vorrat reicht!

MI MACHINEHEAD (SAT)
ING DRAGONS (SAT)
OS CONTROL (SAT)
LIVE '98 (SAT)
POWERPLAY (SAT)
MPIC SOCCER (SAT)
ODIUS DELUXE (SAT)
LLSHOCK (SAT)
RIFIGHTER 3000 (SAT)

TEAMCAST KOMM
AM 23.09.'91
RUFEN SIE BEI INTER
UNSERE DREAMCAST
HOTLINE UNTER TE
0931/3545223 AM

0049 / 85 17 37 77

Versand per Nachnahme 8,50 DM zzgl. Nachnahmegebühr "Alle Preise in DM", Umrechnungskurs 1DM = 7.5 öS Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten

SOUTHPARK

Absolut abgedreht, pervers und zum Zerkugeln. Die Rede ist von Southpark, das nun endlich für PC-CD ROM erschienen ist und in Kürze auch die Spieler des Nintendo 64 begeistern wird. Kaum zu glauben, was sich da abspielt, das muß man wirklich gesehen haben.

Das Game reicht anderen Shootern (wenn man Southpark überhaupt dazuzählen kann) in puncto Grafik, Gegnerintelligenz, Leveldesign oder Gameplay bei weitem nicht das Wasser, der Schmä der gleichnamigen amerikanischen Fernsehserie kommt

aber ganz hervorragend rüber. Die vier Kids Kyle, Kenny, Stan und Cartman versuchen, das kleine Städtchen in den Rocky Mountains vor den Angriffen wildgewordener Truthähne, seltsamer Roboter oder leicht abartiger Kühe zu schützen und machen ihnen mit Schneebällen oder Gumbibällen den Garaus. Die Sprüche, die da geklopft werden sind schon vom

Feinsten, da wird auf keine Gruppe Rücksicht genommen, da geht es schon mal hundsordinär zu.

Leider kennt man nach einer knappen Stunde all die Meldungen und spielt sich auch am Gameplay ein wenig ab und da sich die Gegner leider auch nur wenig ändern verlieren "normale" Zocker schon sehr bald den Spaß dran. Wer das Abgedrehte, Außergewöhnliche und nicht Alltäg-

liche im Spielesektor sucht und sich immer wieder vor Lachen auf die Schenkel hauen will, der ist mit Southpark aus dem Hause Acclaim wirklich gut beraten. Es hilft nichts, wenn man den Schmä erst einmal so richtig lieben gelernt hat, dann wird man das Game nicht so schnell wieder aus der Hand legen und es vor allem immer wieder zur Erheiterung ins Laufwerk schieben. Zieht euch den Sound rein und eventuell aufgetretene schlechte Laune wird wie weggeblasen sein

Southpark ist sicher kein Spiel für alle "Shooter-Freaks", aber wohl ein Kultgame, das schon alleine durch seine knuddelig kindliche und doch sadistische Grafik in keiner Sammlung fehlen sollte.

Thomas Gehring



SOUTHPARK

GRAFIK		70 %
SOUND/MUSIK		75 %
SPIELBARKEIT		70 %
MOTIVATION		75 %
STEUERUNG		75 %
HANDBUCH		53 %

GESAMTNOTE:

70 %

GEWALT IM SPIEL

10 %

HERSTELLER:

ACCLAIM

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

EGO SHOOTER

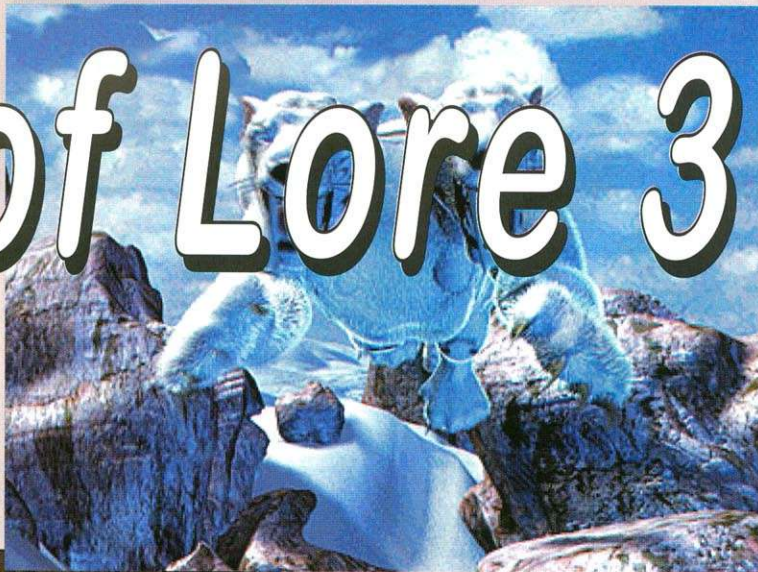
RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

> P233, 32 MB, >4X CD, SVGA, WIN 95/98, SOUNDBLASTER OD. KOMP., UNTERSTÜTZT DIRECT 3D, 1-8 SPIELER (NETZWERK, INTERNET)

Lands of Lore 3



Lange mußten wir auf den dritten Teil des märchenhaften Rollenspiels aus dem Hause Westwood warten, vor kurzem war es dann aber soweit und wir hielten "Lands of Lore 3" in der Originalverpackung in Händen. Nun aber schnell rein damit ins Laufwerk und schauen, was sich die Programmieren haben einfallen lassen.

Es spielt die Geschichte wieder in der Fantasy-Welt des Städtchens Gladstone, wo sich mystische Dinge abspielen, denn bedingt durch Risse in den Dimensionswänden wurden der Vater und der Halbbruder des Helden Copper (ob es die Kurzform von Copperfield ist?) von Bestien der Zwischendimensionen getötet. Er selbst kann gerade noch entkommen, seine Seele wird ihm allerdings geraubt. Nun kommt zu der ganzen Misere noch der Umstand hinzu, daß der dahingemetzelte Vater des Königs einziger Bruder war, wodurch Copper in den Verdacht gerät, sich in der Thronfolge auf Platz 1 zu drängeln.

Guter Rat ist in solchen Fällen meist teuer, hier haben wir Glück und das allwissende Drarakel hilft uns aus der Patsche. Es schickt den Helden in fünf Parallelwelten, um dort ebenso viele Kristallteile zu suchen und so sein Seelenheil zu retten. Gleich zu Beginn muß der Spieler mit seinem Helden einer der vier örtlichen Gilden beitreten, nämlich Kleriker, Magier, Kämpfer oder Dieb (ich wußte nicht, daß es auch eine Diebesgilde gibt, in die man eintreten kann), denn nur so hat Copper ganz spezielle und von der Gilde abhängige Fähigkeiten und kann auch mit der Zeit Erfahrungs-

punkte sammeln. Drei Stufen der Erfahrung gibt es, wobei der Held pro Stufe eine Spezialfähigkeit dazulernt und sich so in Kraft, Ausdauer, Intelligenz oder Schnelligkeit verbessert.

Die Gilden in Gladstone haben aber noch einen weiteren, unschätzbaren Vorteil: man kann dort ein magisches Fabelwesen engagieren, das den Helden dann auf seinem weiteren Weg begleitet. Diese Gesellen (Elfe, Magierin, Geister-tier oder Golem) stehen einem in der Folge mit Rat und Tat zur Seite, helfen bei schwierigen Aufgaben, unterstützen im Kampf gegen das Böse, heilen Wunden oder schützen den Helden vor Attacken.

Die Kämpfe an sich laufen rudenbasierend ab, mit den richtigen Waffen kann Copper die Widersacher auch aus der Ferne erledigen, kommt es zum Nahkampf, so schaltet die Perspektive automatisch um.

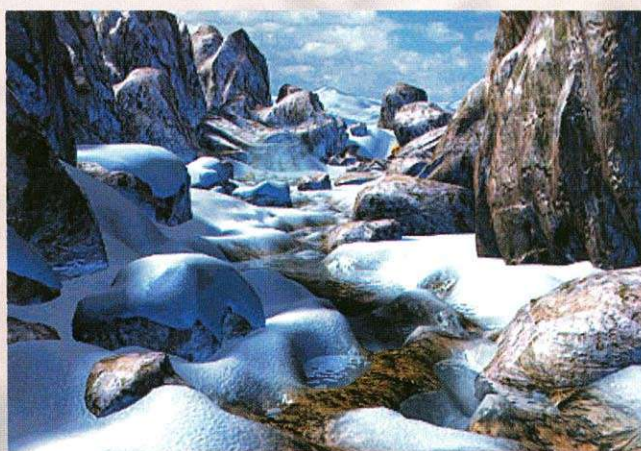
Unmengen an Gegnern warten auf den Spieler, Rätsel wollen und müssen ge-

knackt werden, Truhen geöffnet und magische Tränke gemixt werden. Die Welten sind ungemein groß und optisch äußerst anspruchsvoll gestaltet, die Grafik im Allgemeinen wirkt jedoch veraltet und hätte sich mehr Aufmerksamkeit durch die Pro-

grammierer verdient. Die Verwaltung des Inventars geht etwas umständlich von statten, da es zahlreiche Mausclicks braucht, um an ein Ding heranzukommen und generell die Übersicht zu behalten.

IN Lands of Lore 3 gilt es, die Landschaften zu durchstreifen und möglichst

viele Utensilien einzusammeln, denn brauchbar ist beinahe alles in diesem Game. Schade, daß sich zum Vorgängergame nicht sehr viel verändert hat (leider auch grafisch nicht, wenn man von Wasserspiegelungen und zahlreichen Effekten im Lichteinfall absieht) und so lebt das Spiel in sehr großem Maße von der



Atmosphäre, die, durch erstklassige Musik unterstützt einfach perfekt rüberkommt. Die witzigen und kecken Sprüche der magischen Begleiter lockern das Ganze zusätzlich auf, die deutsche Synchronisation durch professionelle Sprecher geben zusätzlichen Touch.

Lands of Lore 3 ist ein Spiel, das trotz einiger Mängel und vielleicht gelegentlicher Frustanfalle trotzdem bis zum Ende durchgespielt wird, da die Stimmung den Spieler ebensowenig losläßt wie das wunderschöne und durchaus abwechslungsreiche Leveldesign. Westwood hat mit diesem Spiel mit Sicherheit keinen Meilenstein im Rollenspiel-Genre geschaffen, ein Game mit viel Motivation und Spielspaß ist es jedoch allemal geworden. Es werden Einsteiger ebenso angesprochen wie Profis, Lands of Lore 3 ist für jeden Spielertyp uneingeschränkt geeignet.

Gerald Amon

LANDS OF LORE 3

GRAFIK	70 %
SOUND/MUSIK	95 %
SPIELBARKEIT	83 %
MOTIVATION	85 %
STEUERUNG	79 %
HANDBUCH	78 %

GESAMTNOTE:

82%

GEWALT IM SPIEL

5 %

HERSTELLER:

WESTWOOD

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA

02236-864-075

GENRE:

ACTION ROLLENSPIEL

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

> P166, 32 MB, >4X CD,

SVGA, WIN 95/98, CA 510 MB FREIER FESTPLATTENSPEICHER, SOUNDBLASTER OD. KOMP., UNTERSTÜTZT DIRECT 3D, 3DFX, RIVA TNT, ISPIELER

X-WING ALLIANCE



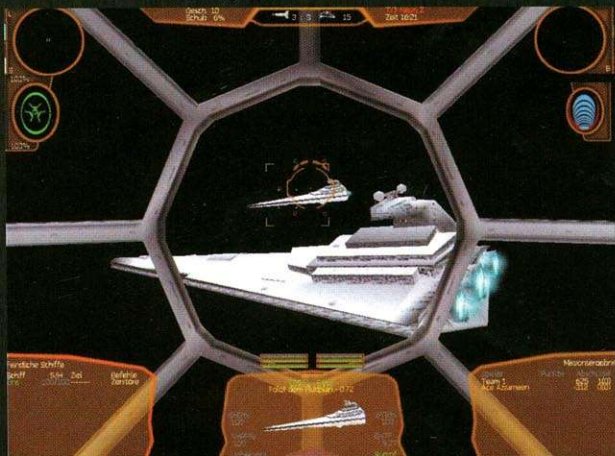
Was die X-Wing-Serie von Lucas Arts immer schon ausgezeichnet hat, ist enorme Missionsvielfalt, wunderschöne Grafik und tiefgehendes Gameplay. Ob diese Vorzüge auch im neuen Game "X-Wing Alliance" den Spieler begeistern werden, oder aber die Geschichte bereits abgedroschen wirkt, kannst du auf den nächsten beiden Seiten lesen.

Die Story dreht sich um Ace Azzameen, einen jungen und dynamischen Burschen, der sich Tag ein, Tag aus mit jeder Menge Computerspielen befasst, sich ab und zu das Familienraumschiff ausleiht, jetzt aber langsam in das Alter kommt, in dem er seinen Vater bei dessen Geschäften, nämlich dem interstellaren Handel mit Waren aller Art, unterstützen kann. So ganz ungefährlich ist allerdings dieser Job nicht, da die Konkurrenz rund um K'Armyrn Viraxo (welch unaussprechlicher Name) nicht schläft und das Unternehmen boykottiert und sabotiert, wann immer es möglich ist. Schiffe werden bombardiert, Verrat betrieben und Warenlager zerstört. Das Leben eines Transportunternehmers scheint auch im Weltraum kein leichtes zu sein.

Der Spieler übernimmt also die Geschicke des anfangs sehr unerfahrenen Piloten Ace, der nach der Vernichtung des Handelsimperiums nur noch Rachegefühle hegt und sich der Rebellion anschließt, um seinem Widersacher zu zeigen, wo der Bartl den Most herholt. Jetzt kann Ace zeigen, ob das Spielen der zahlreichen Games auch in der Realität Vorteile bringt und bei den Missionen hilfreich ist. Es stellt sich allerdings (wie auch im richtigen Leben) heraus, daß zwischen Theorie und Praxis ein gewaltiger Unterschied besteht und so erweisen sich bereits die ersten Hätetests als nur schwer zu knackende Nüsse. Zum Unterschied von "Wing Command-

der", der ja bekanntlich auf megamäßige Hintergrundstory, filmreifes Outfit, jedoch sehr magere Missionen baut, zeigt sich "X-Wing Alliance" von einer ganz anderen Seite. Das Gameplay ist strikt linear, die Hintergrundgeschichte wird durch Bildschirmtexte recht schlicht dargestellt und auch auf eine Heldenfigur, die dem Spieler augenblicklich ans Herz wächst wurde großteils verzichtet. Was hingegen die Missionsvielfalt und den Schwierigkeitsgrad der insgesamt 53 Einsätze angeht, setzt das Game beinahe neue Maßstäbe. Hier müssen Eskorten geflogen werden, muß der Spieler unbemerkt in feindliche Gefilde eindringen oder auch Asteroidenfelder durchfliegen. Es stehen ihm im Verlaufe des Games satte 28 verschiedene Raumschiffe zur Verfügung (einige jedoch nur im Multiplayer-Modus), wobei die wenigsten selbst unerfahrene Piloten vor steuerungstechnische Probleme stellen. Unglaubliche 90 weitere Schiffe werden vom Computer geflogen, wodurch enor-

me Abwechslung gegeben ist und man immer wieder neue Gleiter am Schirm zu sehen bekommt. Der Computer erweist sich noch dazu als ganz hervorragender Pilot, ändert bei erfolglosem Kampf blitzschnell seine Strategie und greift mit gefinkelten Aktionen oder fiesen Fallen die Flotte des Spielers an. Beinhardt und kompliziert wird es für den Helden Ace Azzameen, wenn ein gegnerisches Raumschiff im Visier zu behalten, gleichzeitig eine andere Wahl der Waffen zu treffen ist und ein lästiger Kontrahent zusätzlich in seinem Nacken sitzt und ihm einen Schuß nach dem anderen auf den Schutzschild hämmert. Es erfordert also jede Menge Geschick und Trainingseinheiten im Simulator, um solche Problemsituationen erfolgreich zu meistern. Schade, daß der Spieler keine Möglichkeit hat, sich durch besondere Leistungen andere Missionsziele zu erkämpfen, denn die Storyline ist strikt vorgegeben und erlaubt keinen derartigen Ausbruch. Ace verliert nunmal die Raumstation an die feindlichen



Viraxos und muß so eine Mission nach der anderen absolvieren. Nun bieten aber diese Einsätze derart viel Action und Abwechslung, daß nie Langeweile aufkommen kann. Wir haben von X-Wing Alliance allerdings eine schönere Grafik, mehr Details und ein gewisses Anlehnen an Origins Wing Commander Serie erwartet, haben die Burschen doch gezeigt, wie die Präsentation eines Games im Idealfall auszusehen hat. So ackert man sich durch zahlreiche Missionen, lernt mit der Optionsvielfalt umzugehen, beherrscht die Tastaturbefehle bald im Schlaf und genießt wochenlangen Spielspaß mit Ace Azzameen. Kampfesstimmung kommt in allen Bereichen des Games auf, der Sound fügt sich exzellent ein und auch im Multiplayer-Modus läßt das Spiel keine Wünsche offen.

Heinz Strobel

X-WING ALLIANCE

GRAFIK	90 %
SOUND/MUSIK	90 %
SPIELBARKEIT	78 %
MOTIVATION	93 %
STEUERUNG	94 %
HANDBUCH	77 %

GESAMTNOTE:

87 %

GEWALT IM SPIEL

10 %

HERSTELLER:

LUKAS ARTS

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

WELTRAUMFLUG

RICHTPREIS:

CA.ÖS 699,-

HARDWARE:

>P200,130-450 MB FESTPL.,

WIN95/98, 32 MB, >4XCD, >DIRECTX 6.0, SVGA,

>2MB PCI GRAFIK BZW. AGP, UNTERSTÜTZT 3D

1-8 SPIELER (LAN 8, INTERNET 4, MODEM 2)

STARWARS RACER

EPISODE 1

Wahnsinn, nachdem der Film in Amerika angelaufen ist, kommt nun gleich ein passendes Spiel auf den Markt. Bei diesem Game geht es um das Rennen, bei dem sich Anakin Skywalker seine Freiheit erkämpfen muß.

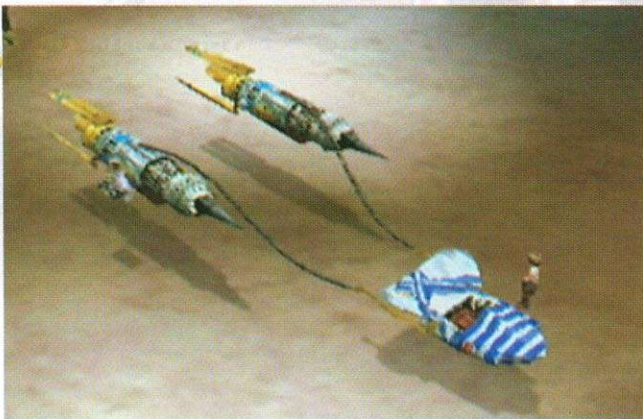
Wie bei einem klassischen Renngame gibt es hier 4 Welten, auf denen Du jeweils 7 Kurse bewältigen mußt. Hast Du alle geschafft, Du mußt zumindest Vierter werden um aufzusteigen, kommst Du in eine neue Welt mit vier Kursen. Sind





auch diese bewältigt, kannst Du alle Kurse nochmals im Mirrorlevel fahren. Selbstverständlich gibt es eine Unzahl an Abkürzungen, die Dir das Gewinnen erleichtern. Nur fin-

den mußt Du sie noch. Bei einem Sieg erhältst Du 1200 Credits, mit denen Du am Schrottplatz, oder bei einem Händler Dein Gefährt aufrüsten darfst. Dies ist auch unbedingt notwendig, da in den höheren Stages die Gegner enorm schwer werden. Geschossen wird nicht, nur der Oberbösewicht besitzt ein POD, welches vier statt normalerweise zwei Antriebe besitzt und dieser Wicht kann auch einen Flammenwerfer einsetzen. Aber wenn die Macht mit Dir ist, wird auch dies kein Problem für Dich sein. Ich habe bei einem Game selten ein schöneres und wei-



cheres Flugverhalten gesehen. Selbst der unumschränkte Klassiker Wipeout 2097 wird mit diesem Spiel um Klassen überholt. Nach einigen Proberunden, spürst Du richtig das wunderbare Fluggefühl hochsteigen und Du kannst nicht mehr aufhören. Sollten Deine Triebwerke beschädigt werden solltest Du Roboter eingekauft haben, welche die Aggregate im Flug reparieren. Auch der Turbo ist mit Vorsicht zu genießen, da die Triebwerke sehr schnell heiß werden. Aber glücklicherweise gibt es auch dagegen etwas beim Händler zu erstehen. Die Grafik ist so gut gelungen, daß Du bereits nach kurzer Zeit Dein Umfeld vergißt. Auch das Mitlenken mit Deinem Oberkörper ist ganz normal und bezeugt das gute Flugfeeling. Selbstverständlich unterstützt das Game das Rumble Pack. Da wird das Anpumpen an den Wänden umso realistischer. Im Mehrspielermodus gibt es ebenfalls nichts zu meckern, Speedverlust ist keiner zu erkennen! Auch der Sound ist ungemein gut. Würdest Du einen Helm aufsetzen, könntest Du glauben Du bist mitten im Film. Garantiertes Suchtfaktorgame!

Heinz Strobel

STARWARS RACER EPISODE 1

GRAFIK		95 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		100 %
GAMEPLAY		93 %

GESAMTNOTE:

95 %

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

LUKAS ARTS

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662-88921-0

GENRE:

3D RENN Spiel

RICHTPREIS:

CA. ÖS 899,-

SYSTEM:

N64(PAL)/1-2SP/RUM/CONT

Beetle Adventure Racing



Erst vor kurzer Zeit hat der Nachfolger des legendären Käfers, der New Beetle, seinen Siegeszug auf den Straßen der ganzen Welt angetreten. Nun ist bereits das erste Racing-Game zu Ehren des neuen Superstars erschienen. Beetle Adventure von Electronic Arts ist ein aufwendig designtes Game mit wunderschönen Strecken, von dem man nur sehr schwer loskommt.

Gleich vorweg sei gesagt, daß Beetle Adventure keine realistisches Racing-Game ist, kaum etwas von Fahrphysik hält und auch sonst voll in die Kerbe der Fun-Racer schlägt. Das allerdings haben die Herrschaften aus dem Hause Electronic Arts nahezu perfekt hinbekommen, denn Spaß macht das Game auf der ganzen Linie.

Es unterscheidet sich von "herkömmlichen" Rennspielen alleine durch den Umstand, daß nicht unzählige Boliden der verschiedensten Hersteller verfügbar sind, sondern "lediglich" 10 Beetles mit unterschiedlichem Fahrverhalten Beschleunigung oder Speed.

Anfangs sind nur fünf Käfer anwählbar, schafft man jedoch eine Strecke, so gesellt sich ein weiterer "Buckel" in den Fuhrpark dazu und die Show kann von neuem losgehen. Insgesamt sechs Strecken und 10 Karossen gibt es zu entdecken, wobei der letzte Wagen ein Polizeiauto ist, das statt einer Hupe eine Sirene eingebaut hat, die bei Betätigung

alle im Sichtbereich fahrenden Beetles zum Anhalten zwingt.

Die Rennen gehen über drei Runden und bieten hervorragende Streckenführung und durch die zahlreichen versteckten Abkürzungen sowie den unzähligen Goodies

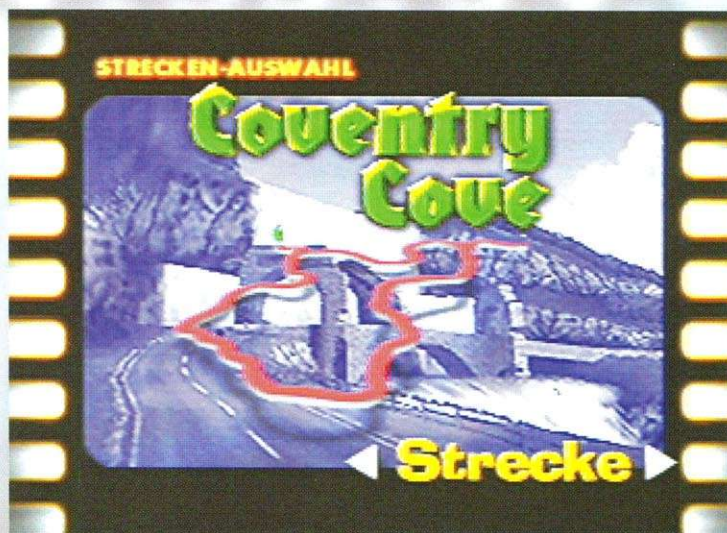
Die spannenden Rennen gehen über drei Runden und hervorragende und abwechslungsreiche Streckenführung lassen ebenso wenig Langweile beim Spieler aufkeimen wie versteckte Abkürzungen und zahlreiche Goodies in Form von Bonuskisten. Das Game macht auch nach stundenlangem Spielen mächtigen Spaß, weil man immer wieder neue Wege findet, weil man permanent von grafischen Effekten und Gags überrascht wird.

Ein besonders witziges Feature ist eine Spielmodus mit dem Namen "Käferkampf", der einem Deathmatch im Ego-Shooter Genre gleichkommt. Hierbei

geht es im Spiel Beetle gegen Beetle (allerdings können bis zu vier Spieler in das Geschehen eingreifen) um das Einsammeln von insgesamt 6 Käfersymbolen und das Erreichen des Ausgangs. Der Kampf wird nicht auf einer Strecke, son-

dern in einer Art Arena ausgetragen und durch den Einsatz von Raketen oder Granaten entwickelt sich daraus ein ganz ordentliches Blechmassaker. Die angesprochenen Waffen sind in den "normalen" Spielmodi jedoch nicht verfügbar, da entscheidet Reaktionsschnelligkeit und sanfter Umgang mit dem Gas- und dem Bremsfinger. Ja, der Mehrspielermodus ist schon eine ganz hervorragend gelungene Sache, an die Einzelkämpfe mit dem unglaublichen Gameplay kommt er jedoch nicht heran.

Beetle Adventure weiß in fast allen Belangen voll zu überzeugen, denn sehr abwechslungsreiche



Texturen und wunderschön designte Strecken lassen keine Kritik an der Optik zu, Abwechslung auch in der Streckenführung und den Effekten während der Rennen steigern den Langzeitspielspaß ganz enorm.

Beetle Adventure zeigt in keiner Phase störendes Pop-Up, der sonst oft störende Nebel wird nur in wirklich passenden Gegenden eingesetzt und der somit erstklassige technische Eindruck ganz perfekt abgerundet.

Selbst die Steuerung, die bei Fun-Racern oft schwammig oder harkelig ausfällt, ist bei Beetle Adventure zwar nicht realistisch aber durch auf gut gelungen. Fetziger Sound rundet die Sache aus dem Hause Electronic Arts auch von dieser Seite ab und hebt das Game somit in die Nähe der Spitze im Racing-Sektor. Wer hätte das vor Release erwartet?

Tja, EA ist eben immer für eine Überraschung gut und nun sieht man nicht nur auf der Straße einen New Beetle nach dem anderen, nein, jetzt wetzen die Leute auch noch im Wohnzimmer mit den rundlichen Dingern durch die Gegend.

Thomas Gehringer

BEETLE ADVENTURE RACING

GRAFIK		91 %
SOUND/MUSIK		88 %
SPASS		95 %
GAMEPLAY		92 %

GESAMTNOTE:

92%

GEWALT IM SPIEL

5 %

HERSTELLER:

EA

TESTMUSTER:

EA AUSTRIA STADLBAUER
02236-864075 0662-889210

GENRE:

FUNRACER

RICHTPREIS:

CA. ÖS 999,-

SYSTEM:

N64 (P)/1-4SP/RUMBL/CONTR

Charlie Blasts Territory

Schmeiß das Modul in den Schacht, starte das Game und Du wirst auf den ersten Blick denken: "Oh mein Gott, was soll das denn sein?". Überwinde Dich und spiele die ersten 15-20 Levels durch und Deine Gehirnwindungen werden Rauchzeichen geben, denn was das Spielsystem von

Charlie Blasts Territory zu bieten hat, das hat man seit Jahren nicht mehr erlebt.

Ich will versuchen, das Game in wenigen Worten zu skizzieren, ohne den Reiz des ganzen unter den Teppich zu kehren. Charly, offensichtlich Mitarbeiter eines Abbruchunternehmens (alleine der Helm und die Figur des Mannes deuten irgendwie darauf hin) hat in den einzelnen Stages die Aufgabe, TNT-Ladungen oder weniger leicht zündbare Dinge so zu gruppieren, daß die am Ende zu zündende Bombe alles mit sich reißt und so der Level erfolgreich beendet werden kann. Alles klar? Nicht? O.K., Charly kann Teile oder auch Bomben verschieben, über andere drüberspringen und muß nun die einzelnen Teile des Levels so zusammenführen, daß die Bomben in einer

Art Kettenreaktion gesprengt werden. Das geschieht dadurch, daß diese nebeneinander liegen müssen oder aber die Wucht mancher Höllenmaschinen so groß ist, daß benachbarte Felder mitgerissen werden.

Es geht also vorrangig darum, die Art der Bomben zu erkennen (sie sind im Handbuch ausführlich mit all ihren Wirkungen und Sprengkräften beschrieben), um sie

werden, mit welchem Stein oder welcher Bombe man beginnt, da Fehler nicht mehr rückgängig gemacht werden können. Zu guter Letzt hat jeder Level noch dazu ein Zeitlimit (schwerere Levels mehr, leichtere weniger und so ist auch anhand der Gesamtzeit die Kniffligkeit des Problems zu erkennen), was die Sache spannender und nervenaufreibender macht, denn es ist nicht immer einfach, die Problematik zu erkennen und innerhalb des Limits dann noch richtig zu handeln, die Bombe schließlich zünden zu können und Charly in Sicherheit zu bringen.

Charlie Blasts Territory bietet aufgrund der absolut spannenden Aufgabenstellungen jede Menge Spaß für viele Wochen und weiß auch durch seinen Multiplayer-Modus voll zu überzeugen.

Thomas Gehring



dann entsprechend anordnen zu können.

Nun sind aber alle Levels, in denen Charly seine Aufgaben zu erfüllen hat begrenzt, so daß er ganz am Rand liegende Dinge nicht mehr (oder jedenfalls nicht so leicht) verschieben kann. Vor dem Beginn sollte also gut überlegt

CHARLIE BLASTS TERRITORY

GRAFIK		76 %
SOUND/MUSIK		70 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		96 %

GESAMTNOTE: **83 %**

GEWALT IM SPIEL: 0 %

HERSTELLER: KEMCO

TESTMUSTER: STADLBAUER

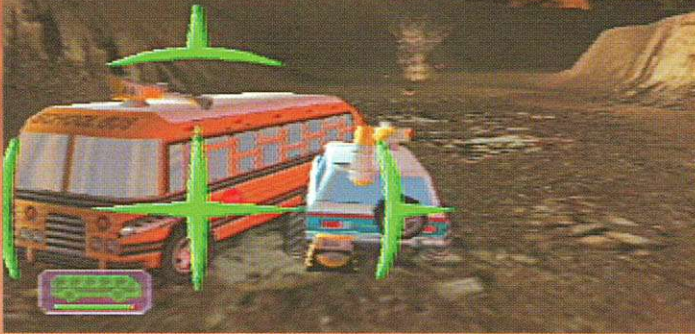
0662-889-210

GENRE: DENKSPIEL

RICHTPREIS: CA. ÖS 899,-

SYSTEM: N64(P)/1-4SP/CONTR/RUMBL

VIGILANTE 8



Entweder auf der Seite des Gesetzes oder der Gesetzlosen greift der Spieler in Vigilante 8 ein und macht mit den mörderischen Vehikeln alles platt, was sich ihm in den Weg stellt, denn die gesetzlosen Coyotes und die treuen Vigilantes liefern sich aufgrund Ölmangels einen Kampf auf Leben und Tod um den begehrten Rohstoff

Es beginnt also alles in einem der drei Einzelspieler-Modi, wie der Einsatzmodus bei dem Missionen zu erfüllen und Aufgaben zu erledigen sind, der Arcade-Modus, bei dem es um den Kampf mit bis zu elf gegnerischen Fahrzeugen geht oder der Survival-Mode, der (wie der Name schon sagt) das reine Überleben zum Ziel hat.

Die 64-Bit Version des Games aus dem Hause Activision bietet grafisch entscheidend mehr als auf der PlayStation, kaum

einmal ist störendes Pop-Up erkennbar und auch der Speed des Games läßt nur in den seltensten Fällen merkbar nach, Grafikfehler sind so gut wie gar nicht zu erkennen. Überraschend gut ist die Umsetzung auf Nintendos Konsole gelungen und nun haben auch Liebhaber des Baller-Genres die Möglichkeit, ihren Frust vor dem Bildschirm abzubauen. Es kommt wahrlich Zerstörungsfreude auf, wenn man in seinem Boliden sitzt und dem Gegner eine Rakete nach der anderen vor den

Straßenschlachten zur Verfügung und es kommt bei Vigilante 8 in keinsten Weise auf realistische Fahrphysik oder exzellentes Kurvenverhalten an, sondern rein auf die Reaktionsschnelligkeit und Treffsicherheit des Piloten.

Mächtige Explosionen erhellen den Himmel, wenn Lenkraketen nach einiger Zeit doch noch ihr Ziel finden und den Vordermann schwer eine auf die Mütze hauen.

Alles in allem kann Vigilante 8 als technisch hervorragendes Game mit sehr schöner Grafik, abwechslungsreichen Tracks und jeder Menge Action bezeichnet werden. Endlich wurde die Genrelücke auf Nintendo 64 geschlossen, die Kanonen können geladen und die Motoren gestartet werden. Auf zum heftigsten Baller-Racing und zerdeppern, was zu zerdeppern ist!

Thomas Gehring



Latz knallen kann und irgendwann sein Auto reif für den Schrottplatz ist. Doch nicht nur die gegnerischen Autos können dem Erdboden gleichgemacht werden, sondern auch die meisten Dinge am Straßenrand werden Opfer der blinden Demolierungswut. Eine ganze Reihe hervorragend gestalteter und abwechslungsreich designer Strecken stehen für harte

VIGILANTE 8

GRAFIK		85 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPASS		86 %
GAMEPLAY		85 %

GESAMTNOTE:

84 %

GEWALT IM SPIEL

26 %

HERSTELLER:

ACTIVISION

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

BALLER RACING GAME

RICHTPREIS:

CA. ÖS 899,-

SYSTEM:

N64(P)/1-2SP/CONTR/RUMBL

WARZONE 2100



Die PlayStation User sind ja nicht unbedingt durch massenweise exzellente Strategiegames verwöhnt. Ganz im Gegenteil, dieses Genre wird nun mal ziemlich vernachlässigt und wenn da nun ein sehr gut aussehendes Strategiegame kommt, sich noch dazu in 3D präsentiert und aus der Schmiede von Eidos ist, dann spitzen wir die Ohren!

Kein Frage, Pumpkin Software hat hier keine billige PC Konvertierung geschaffen, sondern ein lupenreines und in sehr viele Punkten absolut überzeugendes 3D Echtzeitstrategiespiel geschaffen. Zur Vorgeschichte: Die Menschheit wurde durch einen, sehr kurzen, aber um so "effektiveren" dritten Weltkrieg annähernd völlig zerstört, die Bewohner fast zur Gänze ausgerottet. Ein gnadenloser Kampf der Überlebenden um Rohstoffe und Macht entbrennt und die Schlacht um das, was von Mutter Erde übriggeblieben ist, kann beginnen. Rein optisch stellt Warzone 2100 eine absolute Neuheit dar, denn noch kein anderes Game dieses Genres auf der PlayStation zeigte bisher die Truppen in hochauflösender und gleichzeitig dreidimensionaler Grafik. Fairerweise muß man allerdings sagen, daß eben diese Darstellung optisch einiges hergibt, für die Übersicht im Spiel, für die taktischen Varianten und das Führen der Truppen jedoch nahezu ungeeignet ist. Hier ist die Vogelperspektive mit Sicherheit die bessere Wahl.

Nun aber zu den unzähligen Möglichkei-

ten, die der Spieler in Warzone 2100 hat, stehen doch sage und schreibe über 2.000 unterschiedliche Gerätschaften zur Verfügung, die allerdings erst einmal gebaut werden müssen, denn auch das ist eine der zahlreichen Aufgaben in diesem Game. Der Spieler hat die Möglichkeit, aus den verschiedenen "Einzelteilen" eine schlagkräftige Truppe zusammenzustellen, wählt also sowohl die Art der Bewaffnung als auch die Panzerung für die entsprechenden Fahrzeuge aus. Er hat in diesem Spiel die absolute Freiheit, die Truppen nach seinem persönlichen Dafürhalten zu gestalten. Jedes einzelne Vehikel kann per Mausklick oder Analogstickbewegung durch die Landschaft geschickt werden, dann gibt man dem Ding noch den Status einer Kommandoeinheit und schon schließt

sich eine Gruppe (zuordnen nicht vergessen, sonst tut sich natürlich nichts!) an und folgt ohne Probleme.

Interessanterweise haben es die Programmierer geschafft, das Pathfinding ungemein stabil zu gestalten, d.h. die Einheiten verirren sich auf dem Weg von A nach B nur äußerst selten. So kommt auch in diesem Punkt kaum einmal der



Gedanke an Frust auf. Die eigenen Truppenverbände attackieren bei Feindkontakt selbständig und wenn im Befehlsmenü vom Spieler gut gearbeitet wurde, ziehen sie sich ab einem gewissen Beschädigungsgrad ins Hauptquartier zurück!

Bei Warzone 2100 ist auch

das Überwachen und Beschützen strategisch wichtiger Kartenpunkte und Gebäude von größter Notwendigkeit, ist doch ohne diese Maßnahme ein Sieg auf der ganzen Linie nur äußerst unwahrscheinlich. Die Einheiten gewinnen mit der Zeit an Erfahrung und nehmen diese auch in die nächste Stage mit. Die Dreidimensionalität des Games wirkt sich besonders bei der Fortbewegung der Fahrzeuge (sie werden nunmal bergauf langsamer) oder der Kampfpositionen aus.

Im Großen und Ganzen kann den Programmierern von Warzone 2100 nur ein sehr großes Lob ausgesprochen werden, denn das Game weiß in fast allen Punkten zu überzeugen, weist 3 Kampagnen und 24 Missionen auf und gefällt durch schöne Grafik, klassischen Sound, exzellentes Gameplay und lässt durch die Möglichkeit mittels Linkkabel gemeinsam oder gegeneinander zu spielen, auch im Multiplayer-Bereich keine Wünsche offen. In diesem Genre ein absoluter Meilenstein!

Gerald Amon



WARZONE 2100

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

GESAMTNOTE:

89%

GEWALT IM SPIEL

25 %

HERSTELLER:

EIDOS

TESTMUSTER:

EIDOS

0049-4085-1715-34

GENRE:

3D ECHTZEITSTRATEGIE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 749,-

SYSTEM:

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

Deep Cover Gecko

Die Verpackung geöffnet und die Scheibe ins Laufwerk., dann so 1/2 Stunde gespielt und schon schläft der Spieler das Gesicht ein. Auf den ersten Blick hat sich zum Vorgänger kaum etwas verändert, grafisch wenig sichtbare Veränderungen und auch der Sound hat nur leicht zugelegt.



Es beginnt alles etwa ein Jahr nachdem Gex im Vorgänger Game "Return of the Gecko" seine Erzfeind Rez endgültig besiegt hat. Nun kehrt der Fiesling zurück und verschafft unserem kleinen grünen Freund wieder jede Menge Aufträge, hat er doch Gex's Kollegin, die Agentin Xtra entführt. Es geht wie auch bei den anderen Umsetzungen von Gex durch jede Menge Fernseh- und Filmklischees (die werden teilweise ganz schön auf die Schaufel genommen) und auch an der Sichtposition der Echse hat sich nichts verändert. Der Spieler blickt Gex über die Schulter und kann sich mittels L und R-Tasten problemlos in der Gegend umsehen. Hier ist leider nicht alles vom Feinsten, denn (wie bei unzähligen Games dieses Genres) die Kamera schaltet immer wieder derart schnell um und zeigt

teilweise absurde Einstellungen, daß der Spieler zeitweise kaum noch weiß, in welchem Winkel des Raumes er sich befindet und in welche Richtung Gex schaut.

Erst im Verlaufe des Spiels zeigen sich die Vorzüge von "Depp Cover Gecko", denn das Leveldesign ist wesentlich ab-



tige Verkleidung schlüpft und immer wieder mit heftigen und urigen Sprüchen das Zwerchfell des Spielers zwickelt, sei nur am Rande erwähnt. Der Sound hat ein wenig zugelegt, wobei er immer noch einen relativen Schwachpunkt in diesem Game darstellt und es eigentlich unbegreiflich erscheint, warum hier nicht besser gearbeitet wird.

Gex Deep Cover Gecko ist allerdings in jedem Fall eine spielerische Herausforderung für Jump'n Run-Freaks und motiviert die Spieler für Wochen.

Thomas Gehringer



wechslungsreicher ausgefallen und Gex hat eine Reihe Extrafähigkeiten gelernt.. In puncto Langzeitmotivation hat das Game also ganz gehörig zugelegt und zeigt sich in diesem Bereich von seiner besten Seite.

Daß Gex wieder einmal je nach Metier in die rich-

DEEP COVER GECKO

GRAFIK		87 %
SOUND/MUSIK		80 %
SPASS		91 %
GAMEPLAY		86 %

GESAMTNOTE: **86 %**

GEWALT IM SPIEL: **2 %**

HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS

TESTMUSTER: DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50
GENRE: 3D JUMP 'N RUN
RICHTPREIS: CA. ÖS 699,-
SYSTEM: PSX(PAL)/ISP/DUAL

T'ai Fu Die Rache des Tigers



Wenn der Tierclan des alten Chinas im Kampf gegen den großen Drachenmeister chancenlos ist, muß T'ai Fu, einiger Überlebender des Tigerclans in die Schlacht gegen das Böse ziehen. Das Muskelpaket mit den heftigen Combos schickt sich an, in die mystische Welt einzutreten.

In diesem Action Adventure aus dem Hause Activision/Dreamworks Interactive geht mächtig die Post ab, wenn der Held seine Krallen wetzt und seine messerscharfen Zähne gegen die Kreaturen des Drachenmeisters einsetzt. Das Game läuft auf dreidimensionaler Ebene ab, und so ist es T'ai Fu möglich, innerhalb der Landschaften die beste Kampfposition zu finden und den Widersachern das Lichtlein auszublasen. Schade, daß man hier ein lineares Gameplay zurückgegriffen hat, es wären verschiedene stra-

tegische Wege zum Ziel sicher reizvoller gewesen.

Nichtsdestotrotz weiß das Spiel grafisch absolut zu überzeugen, hat gewaltigen Speed in den Kampfbewegungen drauf und glänzt durch jede Menge Moves des Helden und abwechslungsreiche Zwischen- und Endgegner. Der Sound und die Hintergrundgeräusche fallen nicht negativ ins Gewicht, reißen jedoch auch niemanden wirklich aus den Socken. Das



einem Felsvorsprung verwickelt wird und nur nach Gefühl zuschlagen kann, weil die Sicht zu hundert Prozent verstellt ist. Seltsamer Weise schafft es das Game trotz allem, daß man immer und immer wieder den Kampf aufnimmt, um einen Level zu beenden, was wohl an der unglaublich dichten Atmosphäre, den wirklich sehenswerten Moves und der enormen Anzahl an Gegnern liegen muß. Hätten sich die Herrschaften von Activision und Dreamworks Interactive in gerade diesem Punkt ein wenig mehr angestrengt, T'ai Fu, Die Rache des Tigers hätte sich zu einem absoluten Megaseller entwickelt. So aber wird es wohl nur zu gutem Erfolg aus oben genannten Gründen reichen. Schade, schade, aber mit dieser Kameraführung ist da mit Sicherheit nicht mehr drinnen.

Thomas Gehringer



erledigt schon die, wieder einmal in diesem Genre, mißlungene Kameraführung, die nicht einmal manuell nachjustierbar ist!. Es ist für mich absolut unverständlich, warum die Programmierer hier nicht und nicht überzeugende Lösungen für diese doch maßgebende Problematik finden können. Der Spieler erlebt einen Wutanfall nach dem anderen, wenn T'ai Fu in einen Kampf hinter

T'AI FU DIE RACHE DES TIGERS

GRAFIK		88 %
SOUND/MUSIK		75 %
SPASS		81 %
GAMEPLAY		69 %

GESAMTNOTE:

78 %

GEWALT IM SPIEL

10 %

HERSTELLER:

ACTIVISION

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

ACTION ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 749,-

SYSTEM:

PSX(PAL)/ISP/ANALOG/DUAL

Guardian's Crusade

Rollenspiele haben im Normalfall eines gemeinsam: Sie sind recht kompliziert, langwierig und für Einsteiger nur sehr begrenzt zu empfehlen. Noch dazu kommt die deutsche Übersetzung meist nur bruchstückhaft und manchmal sogar (siehe BOF 3) recht abartig rüber.



Guardian's Crusade schließt eben diese Lücke und präsentiert sich als hervorragendes Game für Neueinsteiger in dieses Genre. Simple aber effektive Bedienbarkeit lassen sofort Freude aufkommen, absolut gelungene Übersetzung ins Deutsche mit witzigen und passenden Sprüchen und eine humorvolle Story animieren den Spieler zum Weitermachen. Hier ist immer vom Einsteiger die Rede, denn Hardcore-Freaks und Kenner der Rollenspielebene werden das Game zwar witzig, aber auf die Dauer langweilig finden und das lineare Gameplay (mit Recht) bemängeln. Guardian's Crusade zielt eindeutig auf

die jüngere Zielgruppe ab (der Held peppt mit Schokoriegeln oder Hamburgern seine Gesundheit wieder auf!), weiß durch recht schöne, knuddelige Grafik zu gefallen und beweist durch Umschaltung in einen dreidimensionalen Kampfmodus technischen Standard. Selbstverständlich wird der Held mit Fortdauer des Abenteuers stärker, schlägt mit mehr Hitpoints zu und kann



niger Zeit trifft, angewandt. Diese Helferleins (meist etwas abartig aussehendes Spielzeug) stehen dem Helden mit Rat und Tat zur Seite und knallen den Gegnern die unterschiedlichsten Dinge vor den Latz.

Der Sound bei Guardian's Crusade ist typisch japanisches Gedudel, die Stücke sind zwar recht nett, doch mangels Abwechslung lähmen sie nach recht kurzer Zeit. Grafische Highlights fehlen bei diesem Game leider völlig und die ziemlich kargen Landschaften können beileibe nicht überzeugen.

Guardian's Crusade ist ein ideales Einsteigerspiel und wird sich als solches wohl durchsetzen. Genrefreaks sollten speziell aufgrund des linearen Gameplays eher die Finger davon lassen, da langfristiger Spielspaß für diese Zielgruppe nicht gegeben sein dürfte.

Thomas Gehringer



auch mehr Hiebe der unzähligen Gegnern vertragen. Die Kämpfe laufen, wie bei jedem RPG, rundenbasierend ab, wobei der Spieler entweder angreifen, verteidigen oder auch im Inventar seine Gesundheit aufmotzen kann. Zaubersprüche werden nicht in Form von Magie, sondern durch kleine Kumpen, die man nach ei-

GUARDIAN'S CRUSADE

GRAFIK		69 %
SOUND/MUSIK		65 %
SPASS		86 %
GAMEPLAY		76 %

GESAMTNOTE: **74 %**

GEWALT IM SPIEL 5 %

HERSTELLER: ACTIVISION

TESTMUSTER: DYNAMIC SYSTEMS
03614-500-50
GENRE: ROLLENSPIEL
RICHTPREIS: CA. ÖS 699,-
SYSTEM: PSX(PAL)/1SP/DUAL

R-Type Delta



Na da kommt ja etwas ganz gewaltiges auf uns zu, hat sich doch Sony die Rechte an dem Mega-Shooter R-Type Delta aus dem bei uns recht unbekannten Hause Irem gesichert. Dieses 2 D Ballgame ist so ziemlich das Beste, was wir in diesem Genre auf der PlayStation je zu Gesicht bekommen haben.

Alleine gegen ein Alien-Imperium, alleine gegen eine Unmenge an fiesen und in hervorragend orga-

nierten Staffeln kämpfenden Widersachern. Das ist Inhalt des zweidimensionalen (und je nach Level horizontal oder vertikal scrollenden) Shooting-Game, das durch enorm flotte Engine, detailreiche und megabunte Grafik (fast schon zu schöne und bunt, es wird vom wahren Geschehen teilweise ab-

gelenkt) und griffigen Sound besticht.

Anfangs hat der Spieler die Wahl zwischen 3 verschiedenen Raumgleitern, die sich in puncto Bewaffnung, Navigationsfähigkeit und Schildstärke voneinander unterscheiden. Es ist wahrlich Geschmackssache, welches der Schiffe man wählt, wobei Anfängern der Allrounder "R13 Anchor Force" am ehesten anzuraten ist.

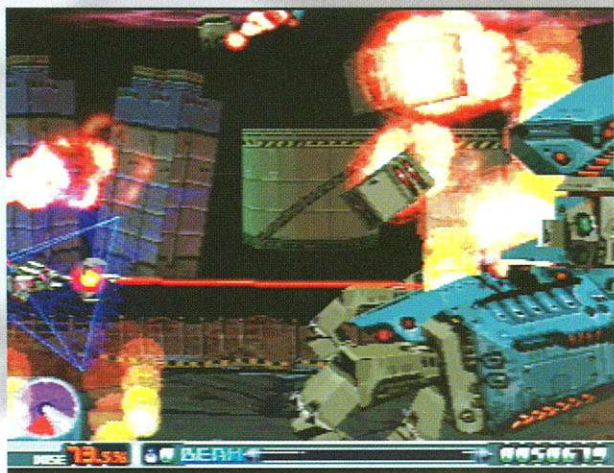
Man kniet sich also mit seinem Bomber



Missiles und Lasern das Schiff des Spielers befeuern. Dann wird auch noch auf die grafischen Feuerwerke, die da im Hintergrund und an der Stätte des Kampfes selbst abgebrannt werden, geachtet und schon ist ein Leben dahin. Mit etwas List und Taktik sind die ersten Zwischenbosse und auch der erste Endboss bald kein Problem mehr, wobei bereits zu Beginn des zweiten Levels der enorme Schwierigkeitsgrad und die mächtige KI erkennbar wird. Man hängt immer wieder an verdammt fiesen Stellen, denkt sich unzählige Male, daß das nie und nimmer zu schaffen sein kann und kommt schließlich doch drauf, daß nur eine kleine taktische Änderung die Wende herbeiführen kann.

R-Type Delta ist unumstritten die Nummer 1 im 2D Shooting. Genre auf der PlayStation, denn Besseres ist uns wirklich noch nie untergekommen. Ein Spiel, daß für wochenlangen Spielspaß sorgen wird!

Thomas Gehringer



in die ersten Kämpfe, macht eine Staffel nach der anderen im gegnerischen Sektor zunichte und sammelt Bonuspoints auf, die ihrerseits die Waffen des Gleiters oder die Schilde aufmotzt. Dann kann's auch schon zum ersten Zwischengegner gehen, der wahrscheinlich im ersten Anlauf gar nicht zu packen sein wird, zu monströs wirken die Schiffe, die mit unzähligen Bomben,

R-TYPE DELTA

GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		85 %
SPASS		92 %
GAMEPLAY		90 %

GESAMTNOTE:

90%

GEWALT IM SPIEL

5 %

HERSTELLER:

IREM / SONY

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENTERTAIN
01-610-510

GENRE:

2D SHOOT EM UP

RICHTPREIS:

CA. ÖS 749,-

SYSTEM:

PSX(PAL)/ISP/DUAL

Racing Simulation 2



Bereits anlässlich der Nürnberger Spielwarenmesse im Februar konnten wir am Stand der Fa. UBI Soft eine frühe Version von Racing Simulation 2 auf der PlayStation und dem Nintendo 64 spielen. Jetzt ist die PSX Variante fertig und wir haben uns über die schwarze Scheibe hergemacht.

Nach der herben Enttäuschung von F1 98 aus dem Hause Psygnosis waren wir froh, bereits vor zwei Monaten ein offenbar sehr gutes Formel 1 Game zu Gesicht zu bekommen und wurden auch von der Vollversion nicht enttäuscht. Obwohl es hier keine FIA Lizenz zu bestaunen ist, keine echten Fahrernamen und Teams vorhanden sind, zeigt sich das Game rein technisch in jedem Fall

von der allerbesten Seite und weiß voll zu beeindrucken.

Gut, Kritiker, die es unbedingt brauchen, mit Michael "Der schiefe Mundwinkel" Schumacher in seinem roten Ferrari hinter Hakkinen herzugurken, werden in diesem Bereich kein gutes Haar an Racing Simulation 2 lassen, auch wenn der Editor jede nur erdenkliche Änderung (außer der richtigen Teamfarbe) schnell-



stens ermöglicht.

Zugegeben, die Musikantermalung hätte etwas ideenreicher ausfallen können und ein Kommentator, sowie bessere Wetterverhältnisse hätten dem Spiel auch etwas mehr Realität eingehaucht, doch der ansonsten ganz hervorragende Eindruck läßt uns diese Mängel beinahe vergessen.

Racing Simulation 2 ist ein stark arcade-lastiges Formel 1 Spiel, bei dem es weniger um das optimale realistische Fahrverhalten (allerdings hat es mit den Unmöglichkeiten von Formel 1 '98 Gott sei Dank nichts zu tun), als um die perfekte Action geht, die durch extrem aggressive Gegner massiv verstärkt wird. Sie drängen den Fahrer von der Piste, blockieren auf alle erdenklichen Arten Überholmanöver und machen es dem Spieler generell schwer, Plätze gutzumachen. Die Programmierer von UBI Soft haben

das Game voll auf Speed getrimmt, da geht mörderisch die Post ab, aufgrund der unzähligen Überhol- und Ausbremsmanöver spielt sich zu jeder Zeit des Rennens jede Menge ab, die Fahrer rutschen ins Kiesbett, drehen sich im

Gras und versuchen krampfhaft wieder auf den Asphalt zurückzukommen. All das geht äußerst unrealistisch von staten, aber mit derart viel Action und Speed, daß kaum einmal Langeweile aufkeimt. Sollte sich der eigene Bolide einmal zu oft in die Botanik verirren und nur schlecht steuerbar sein, so sollte an den Wageneinstellungen (sind einfach, aber umso wirkungsvoller!) ein wenig gebastelt und geschraubt werden., denn mit schlecht eingestelltem Wagen ist bei diesem Game kein Leiberl zu reißen.

Selbstverständlich sind auch in diesem



Spiel mehrere Spielmodi (also auch Schwierigkeitsgrade) einstellbar, was das Game für jeden Spielertypen schaffbar macht. Wenn man da einmal vom "Expert"-Modus absieht, denn wer den packt, muß entweder ein Naturtalent sein, oder aber bereits seit seiner frühesten Jugend Racinggames mit dem Joypad spielen. In diesem Modus breteln die Gegner an einem vorbei, als würde man sich mit einem Moped ohne Auspuff auf der Westautobahn befinden. Nicht der Funke einer Chance, als Sieger die Strecke zu verlassen. Oder haben wir ganz einfach nur zu wenig geübt?

Hätten die Programmierer ein wenig mehr an Sound, Kommentar oder Weterereinstellungen gefeilt, das Ding hätte alle Grenzen überschritten und möglicherweise sogar F1 World GP auf dem Nintendo 64 von unangefochtenen Thron gestoßen.

So ist es das mit Sicherheit beste 32-Bit Formel 1 Spiel und wir warten mehr als gespannt auf die Umsetzung für N64 und werden darüber voraussichtlich bereits in der nächsten Ausgabe berichten.

Thomas Gehring

RACING SIMULATION 2

GRAFIK		88 %
SOUND/MUSIK		65 %
SPASS		95 %
GAMEPLAY		90 %

GESAMTNOTE:

85%

GEWALT IM SPIEL

0 %

HERSTELLER:

UBI SOFT

TESTMUSTER:

HERSTELLER

0049-211-338-000

GENRE:

F1 RACER

RICHTPREIS:

CA. ÖS 749,-

SYSTEM:

PSX(P)/1-4SP/DUAL

Sportscar GT

Nach den fast schon sensationellen Racing Games der vergangenen Wochen (Racing Simulation 2, Ridge Racer Type 4 oder The Need for Speed 4) trudelte doch glatt noch ein weiteres Spiel dieses Genres in der Redaktion ein. Sports Car GT aus dem Hause Electronic Arts verspricht speziell Einsteigern perfektes Rennvergnügen.

Vielleicht sind wir allesamt etwas verwöhnt, denn Sports Car GT weiß sowohl gleich nach dem Einstieg in das Spiel als auch nach zahlreichen Rennen einfach nicht zu gefallen. Zu lieblos ist die Grafik ausgefallen und zu wenig Speed wird auch bei Tempo 200 vermittelt. Klar, man ist schnell in seinem Boliden drinnen und dreht Runde um Runde, gewinnt Cash und kann somit seinen Wagen aufpeppen oder auch ein neues und schnelleres Auto anschaffen. Es will aber keine wirkliche Stimmung aufkeimen, dazu ist der Motoren-sound viel zu schwach und man könnte meinen, einen schrottreifen Renault 5

anstatt eines PS Monsters zu steuern.

Die Strecken allerdings sind abwechslungsreich designt, jedoch pixelt die Grafik sowohl an den Autos selbst, als auch an den Streckenbegrenzungen gewaltig aus. Sports Car GT kann an die erfolgreichen Racer der vergangenen Wochen und Monate bei weitem nicht anschließen und wird bestenfalls Einsteiger aufgrund des gutmütigen Fahrverhaltens

kal wählbar) und hier einige Feinheiten eingebaut. So gibt es ein spannendes Kopf an Kopfkrennen oder zusätzlicher Gegner, den Pace Car Modus, bei dem sich ein bissiger Computerkontrahent dazugesellt oder auch das "Führerschein-Rennen", wobei hier mit den Autos, die man sich in der Saison erspielt hat, gegeneinander gefahren wird. Das wäre ja noch nichts besonderes, doch bei eben diesem Modus gewinnt der Sieger das Auto des Gegners und auf der Memory-Card des Verlierers wird es beinhardt gecancelt. Hier kann es mitunter schon einmal zu heftigen Auseinandersetzungen im Wohnzimmer kommen. Im Gesamten hat Sports Car GT dem Einsteiger schnelle und kurzweilige Freude zu bieten, wird den Kenner jedoch durch recht schwache Grafik, mittelmäßigen Sound und nur 7 Strecken enttäuschen.

Gerald Amon



und des niedrigen Schwierigkeitsgrades überzeugen.

Kenner des Genres werden die geringe Anzahl an Strecken (leider nur 7) oder den fehlenden Realitätsgrad des Games mit Recht bemängeln. Gott sei Dank haben die Programmierer an einen 2-Spielermodus gedacht (Split-Screen horizontal oder verti-

SPORTSCAR GT

GRAFIK		70 %
SOUND/MUSIK		60 %
SPASS		79 %
GAMEPLAY		87 %

GESAMTNOTE: **74 %**

GEWALT IM SPIEL: 0 %

HERSTELLER: EA

TESTMUSTER: EA AUSTRIA
02236-864-075
GENRE: RACING GAME
RICHTPREIS: CA. ÖS 749,-
SYSTEM: PSX(PAL)/1-2SP/DUAL

KKnD KROSSFIRE



Viel gibt es für Kriegsstrategen auf der PlayStation nicht zu lachen, denn dieses Genre wird interessanter Weise nur sehr stiefmütterlich behandelt. Mit "Krush Kill'n Destroy Krossfire" aus der australischen Schmiede Melbourne House ist nun endlich wieder einmal ein Knaller in dieser Richtung erschienen.

Ein traumhaft ausgefallenes Intro erzählt die Geschichte von KKnD Krossfire und schon kann es mit einem Briefing für die erste Mission voll losgehen.

Skurile Gestalten (egal auf welche Seite man sich stellt) stimmen auf das folgende Geschehen ein, wobei die extra für dieses Spiel vom Entwickler Beam Software geschaffene Famous Face Motion Capturing Engine (die Gesichtszüge werden hierbei besonders realistisch dargestellt) gewaltigen Eindruck auf den

User macht.

Die Missionen an sich haben zumeist die völlige Vernichtung der gegnerischen Seite zum Inhalt, wobei es trotzdem auch darum geht, die eigenen Ölreserven zu schützen. KKnD Krossfire ist ein Echtzeitstrategie-Game, wie andere auch, unterscheidet sich vom Spielsystem her kaum von C&C oder "Z", weiß aber durch eine neuartige Steuerung und andere, innovative Features zu begeistern. Es ist bei diesem Game nicht mehr nötig, die Einheiten einzeln zu bauen, oder ständig

Die Verbände gewinnen mit Fortdauer des Spiels an Erfahrung, sind widerstandsfähiger, stärker und intelligenter, womit sich KKnD Krossfire wieder einmal von anderen Games des Genres unterscheidet und den Langzeitmotivationsfaktor enorm in die Höhe treibt.

Der Spieler sollte bedenken, daß Öl der wichtigste Rohstoff in diesem Spiel ist, ohne den leider gar nichts mehr geht, da neue Truppen, Einheiten oder Gebäude das schwarze Gold dringend benötigen. Womit unter Beweis gestellt wurde, daß ohne der Sicherung der eigenen Ölvorräte die Zerstörung der gegnerischen Einheiten nur schlecht klappen wird.

KKnD Krossfire ist ein Konsolen-Strategiespiel, das ganz ohne Maus auskommt, da die Steuerung (das Game ist keine 1:1 PC-Umsetzung!) auf das Analog- und Digitalpad zugeschnitten wurde und mit den zahlreichen interessanten Features schafft es erfrischende Abwechslung im dünn gesäten Gerne.

Thomas Gehringer



den Nachschub im Auge zu haben, denn es werden die Fabriken angewiesen, eine bestimmte Anzahl Einheiten herzustellen und der Bau von Fahrzeugen und Truppen kann auf "unendlich" gestellt werden. Vorteil Nummer 2 ist die Fähigkeit der neu geschaffenen Truppen, zu einer gewissen Einheit zu stoßen. Es bleibt somit die permanente Rückkehr zur Basis aus.

KKND KROSSFIRE

GRAFIK		70 %
SOUND/MUSIK		88 %
SPASS		90 %
GAMEPLAY		86 %

GESAMTNOTE:

84 %

GEWALT IM SPIEL

34 %

HERSTELLER:

MELBOURNE HOUSE

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

03614-500-50

GENRE:

ECHTZEITSTRATEGIE

RICHTPREIS:

CA. ÖS 649,-

SYSTEM:

PSX(PAL)/ISP

ab Ende Juni
im Kiosk
LIBRO
MEDIA MARKT
SATURN
TOYS R US
GERNGROSS

07/99

INTERNET-GUIDE

Programme Provider und Modems..... von Michael Marold

PC GAMES

Vergleichstests von Linienflugzeugen

DREAMCAST

NEU FACTS

PLAYSTATION

Playstation 2 Facts und Bilder



NINTENDO 64

SOUTHPARK aber wirklich

Das Game-Express Super Abo

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

Raiffeisen Bank Wien BLZ: 32000 Konto Nr: 7.904.006

Bitte unbedingt Überweisungskopie beilegen. Bankgebühr trägt der Abonnent (Sonst kann kein Aboversand durchgeführt werden)

Name.....

Adresse.....

Unterschrift:.....

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

Impressum:

GAME EXPRESS™, 1. österreichisches Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

homepage: <http://www.gameexpress.at>

Medieninhaber und Verleger:

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

Redaktion, Layout, Produktion: Ing. Heinz Strobel

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

eMail: game_express@netway.at

Redaktion, Anzeigen: Thomas Gehringer

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

eMail: gerri_2@hotmail.com

Verlagssitz:

A-1210 Wien, Marksteingasse 13/1/1

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

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

Erscheinungsweise: 12x/Jahr

Repro+Belichtung: GEFA-MONT

Wien 1210, Tel.: 0222/271 49 49

Druck: Bauer Druck, A-1110 Wien

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

Für den Inhalt der Anzeigen haftet ausschließlich der Inserent.

Eine Prüfung unsererseits erfolgt nicht und es besteht auch keine

Haftung, Druckfehler vorbehalten. Namentlich gekennzeichnete

Gastbeiträge spiegeln nicht unbedingt die Meinung der Redaktion

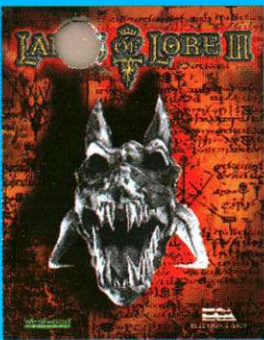
wieder. Alle Markennamen sind eingetragene

Markenzeichen des jw. Herstellers.

Über Gewinnspiele im Game Express kann kein Schriftverkehr

geführt werden, die Ziehungen erfolgen unter Ausschluss des

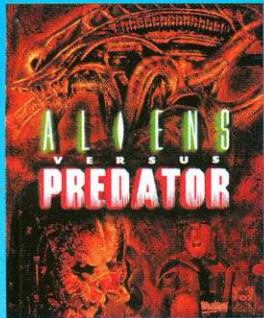
Rechtsweges, die Gewinner werden schriftlich verständigt.



LANDS OF LORE III

neue **Perspektiven**
im **Rollenspiel-Genre**

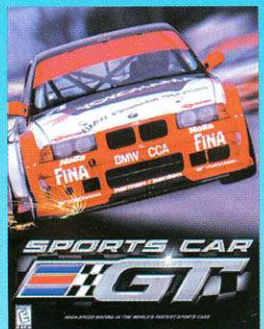
www.westwood.com
für PC CDROM



Aliens Vs Predator

Jäger oder Gejagter
Marine, Alien oder
Predator

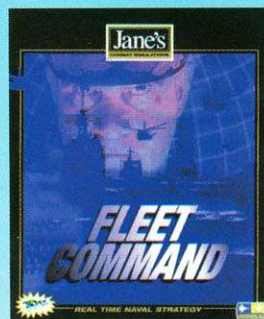
www.foxinteractive.com
für PC CDROM



Sports Car GT

erlebe die **heissesten**
Rennwagen der **Welt**

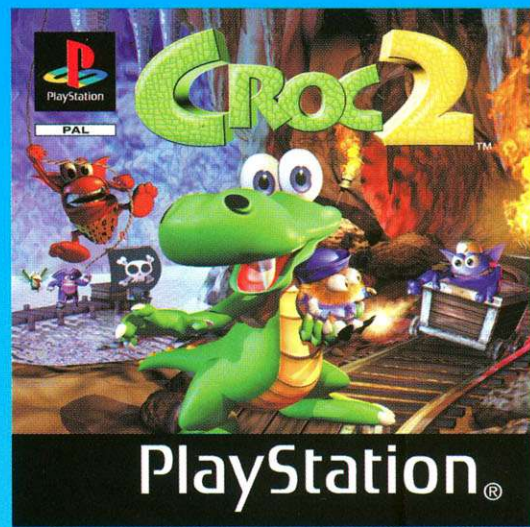
www.ea.com
für PC CDROM
und PLAYSTATION



FLEET COMMAND

das einzigartige
Marine Strategiespiel
vom Simulations
Spezialisten **Janes**

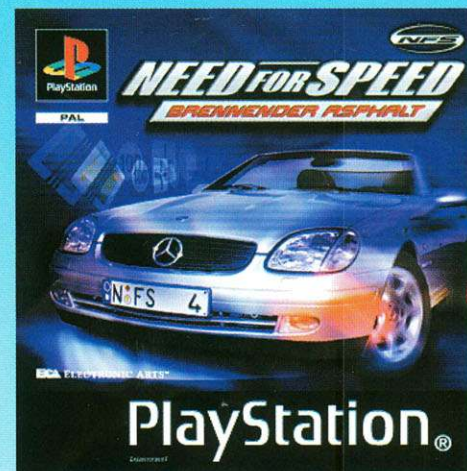
www.janes.ea.com
für PC CDROM



CROC 2

stärker, schneller und
schlauer - Croc ist zurück

www.ea.com
für PC CDROM
und PLAYSTATION



NEED FOR SPEED - Brennender Asphalt

die **schönsten** Autos
die **besten** Strecken

www.needforspeed.com
für PLAYSTATION

Erfolgreiche Spiele
Erfolgreiche Labels
einer der führenden Hersteller
interaktiver **Unterhaltungssoft-
ware**


ELECTRONIC ARTS™


SPORTS™


STUDIOS™


BULLFROG
PRODUCTIONS LTD


COMBAT SIMULATIONS


ORIGIN™

the
game
factory


MAXIS



Jetzt zum Sensationspreis!

