

Action

Peter Steinlechner



Das ist richtig echt

Das mit dem Genre ist so eine Sache. Diesen Monat standen wir vor der kniffligen Frage: Gehört **Deus Ex** wegen der Action-Anteile in die Action-Rubrik oder vergleichen wir es wegen der Rollenspiel-Elemente direkt mit Programmen wie **System Shock 2** – und stecken es zu den Adventures? Letztlich haben wir uns für die Action entschieden. Denn nur im direkten Vergleich mit **Half-Life** oder **Unreal** lässt sich seine vielleicht wichtigste Innovation richtig einordnen: Der in weiten Teilen neuartige Ansatz beim Level-Design. Es ist einfach spannend, hier mehr Freiheiten zu genießen als in den vergleichsweise

linearen Werken von Valve und Epic. Derartige Level-Kunst hätte ich gern öfters!

Deus Ex macht nicht nur einen Heidenspaß, sondern bietet genau die richtige Art von Realismus: Echt ist nicht, wenn ich besonders üble Metzereien an einzelnen Körperteilen von Gegnern anstellen kann. Sondern, wenn es wie im echten Leben ein paar Wege zum Ziel gibt, und wenn ich mit der ganzen Welt um mich herum etwas Spannendes anstellen kann.



Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.«
[Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	4/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Deus Ex	Actionspiel	NEU	88%
4	Unreal Tournament	3D-Action	9/99	88%
5	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	87%
6	Wheel of Time	3D-Action	1/00	87%
7	Rayman 2	Actionspiel	12/99	86%
8	Drakan	Actionspiel	10/99	84%
9	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	84%
10	Daikatana	3D-Action	7/00	83%
11	Driver	Action-Rennspiel	11/99	83%
12	Re-Volt	Action-Rennspiel	10/99	83%
13	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
14	Rogue Spear	3D-Action	11/99	81%
15	Descent 3	3D-Action	8/99	81%
16	Killer Loop	Action-Rennspiel	2/00	80%
17	SWAT 3	3D-Action	2/00	80%
18	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	12/99	79%
19	Soldier of Fortune	3D-Action	5/00	79%
20	Shadow Man	Actionspiel	10/99	79%
21	Delta Force 2	3D-Action	1/00	79%
22	Urban Chaos	Actionspiel	2/00	78%
23	Nocturne	Actionspiel	12/99	78%
24	Hidden & Dangerous	3D-Action	9/99	78%
25	Tarzan	Actionspiel	2/00	78%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Deus Ex	92
Moorhuhn Jagd	97

Verschwörung im PC

Deus Ex



Heiße Action und cooles Rollenspiel: Nur ein kybernetisch aufgemotzter Agent kann die Welt vor den Machenschaften dunkler Kreise schützen.

Facts

- 15 Schauplätze
- 14 Gegnertypen
- 25 Waffen
- 18 Nano-Implantate
- 72 Level-Abschnitte

Jeder Amerikaner kennt die Pyramide mit dem Auge, die auf dem US-Dollar prangt. Angeblich steht sie für den Geheimbund der Illuminaten – aber falls es den gibt, hält er sich im Actionspiel

Deus Ex im Hintergrund. Denn da kommt niemand auf

den Gedanken, dass die sektenähnliche Vereinigung etwas mit der schlimmen Seuche zu tun hat, von der die gesamte Menschheit bedroht wird. Oder dass sie dahinter stecken könnte, dass nur ausgewählte Personen und mächtige Männer das Heilmittel Ambrosia bekommen, anstatt alle gefährdeten Menschen.

Auch der schwarz gewandete Elite-Agent J.C. Denton

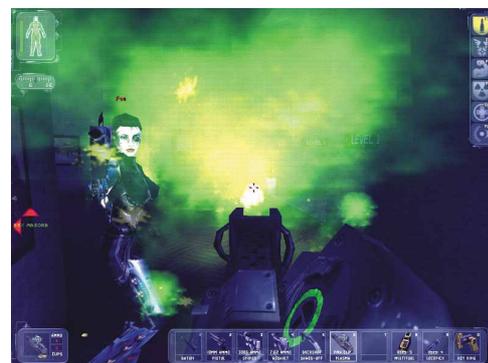
ahnt nichts von den Hintermännern. Gerade absolviert er für die Anti-Terror-Organisation UNATCO seinen ersten Auftrag und befreit Geiseln aus der Freiheitsstatue von New York. Da ist erstmals die Rede vom Ambrosia und von verschwundenen Transportbehältern. Allmählich kommt er einer Verschwörung auf die Schliche – auch die Illuminaten haben ihre Finger drin im schmutzigen Spiel mit dem Heilmittel. Ambrosia: Das ist das göttliche Brot aus der griechischen Mythologie, und wie Götter wollen die Drahtzieher über die Erde herrschen.

Geheime Bunker

So bizarr Verschwörungstheorien meist klingen – ein bisschen kribbelt es schon im Magen beim Gedanken an mächtige Bruderschaften in versteckten Bunkern und gewaltige Laboratorien in abgelegenen Wüsten. Nachdem **Akte X** einen wahren Verschwörungsbomben ausgelöst hatte, greift jetzt endlich mal ein PC-Spiel den Stoff auf: **Deus Ex**, das jüngste Werk der Designer-Legende Warren Spector. In der letzten Ausgabe konnten wir Ihnen einen exklusiven Vorabtest des mit Spannung erwarteten

Actiontitels mit Rollenspiel-Touch präsentieren, jetzt erreichte uns die fertige Verkaufsversion. Wichtigste Neuerung: Anders als geplant, wurden nur die Texte übersetzt, nicht die Sprachausgabe.

In der Rolle des kybernetisch aufgerüsteten Agenten J.C. Denton sollen Sie herausfinden, wer hinter der Seuche steckt und wie man sie stoppt. Die Steuerung



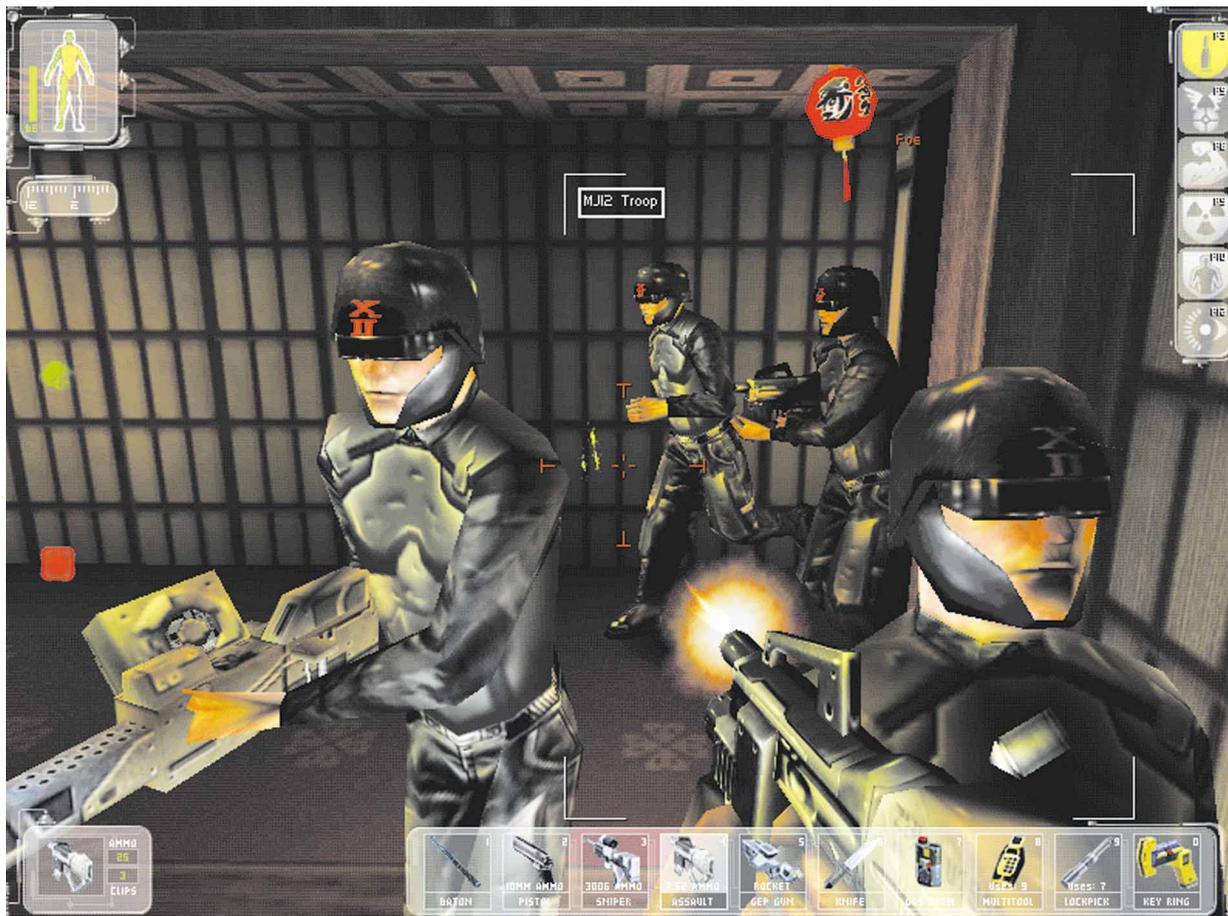
Die hübsche Agentin Navarre kriegen Sie mit der **Plasmakanone** klein – oder Sie wissen aus Computerdateien, welchen anderen Schwachpunkt sie hat.

orientiert sich an gängigen 3D-Actionspielen: Sie sehen die Welt aus der Ich-Perspektive und lenken den Protagonisten per Maus und Tastatur. Geballert wird mit der einen Maustaste, mit der anderen benutzen Sie Gegenstände oder sprechen Personen an.

Globaler Einsatz

Ähnlich wie sein Kollege James Bond muss auch J.C. Denton Einsätze auf mehreren Kontinenten absolvieren. Etwa ein Viertel des Pro-





Überraschungsangriff: Urplötzlich quellen aus einem Geheimgang Massen feindlicher Regierungssoldaten.

gramms spielt in New York, meist im Gebiet um die Freiheitsstatue herum. Außerdem lernen Sie im virtuellen Hong Kong einen Markt und eine Diskothek kennen, schleichen sich in Paris in eine prächtige Kathedrale und erkunden die düsteren Geheimnisse eines Unterwasser-Labors. Normalerweise

haben Sie dabei einen klar formulierten Auftrag und müssen einen bestimmten Gegenstand besorgen, einen feindlichen Kommandanten ausschalten oder einfach nur einen speziellen Raum erreichen. Das Programm reagiert sehr flexibel auf Ihre Entscheidungen und Vorgehensweisen. Wenn es nach erle-

digter Mission zu Dialogen kommt, wissen die Personen dort, was Sie wie gemacht haben, und geben passende Kommentare von sich.

Echtwelt-Levels

In Sachen Leveldesign ähnelt **Deus Ex** auf den ersten Blick 3D-Actionspielen wie **Half-Life** – letztlich gibt es aber für

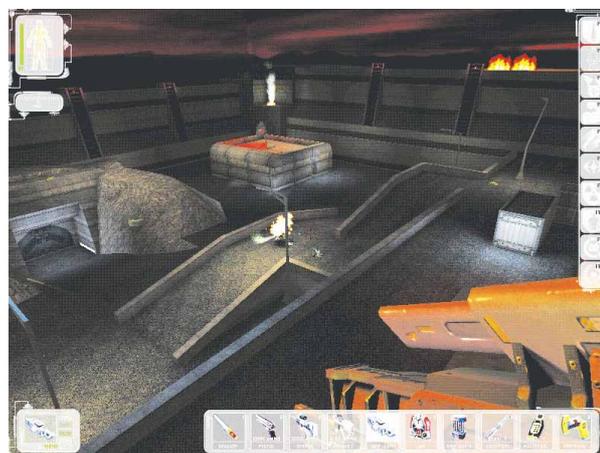
jedes Problem viel mehr Lösungen. Statt sich auf linearen Pfaden von A nach B zu ballern, haben Sie hier die Freiheit: Entweder kämpfen Sie sich durch den Haupteingang ins Forschungslabor des mächtigen Genetik-Konzerns Versalife und schalten die schwer bewaffneten Wachen per Raketenwerfer aus.



Auf Demo-CD: spielbare Demo



Der »Man in Black« ist ein besonders hartnäckiger Gegner mit starken Waffen; außerdem explodiert der Geheimagent beim Exitus.



Im riesigen Bunker-Areal beharken Sie Roboter per zielaufschaltendem Raketenwerfer von einem zerstörtem Wachturm aus.

Martin Deppe



Zieht voll rein

Das ist kein Spiel mehr – das ist eine echte Parallelwelt! Selten habe ich mich von der ersten Sekunde an

dermaßen in ein atmosphärisch dichtes, glaubwürdiges Szenario ziehen lassen. In eine Welt, die mich als Spieler ernst nimmt. Mit Dialogen, die nicht aufgesetzt wirken, sondern sich tatsächlich auf meine weiteren Abenteuer auswirken.

Actionspieler werden sich über die wenigen Gegnerarten mokieren. Ich kann damit leben, denn der geschickt eingewobene Rollenspiel-Anteil gleicht das dicke wieder aus. Vielmehr stört mich, dass Eidos keine komplett lokalisierte deutsche Version anbietet – statt mich mit Untertiteln herumzürgern, hole ich mir da lieber die Original-US-Fassung. Wenn Sie eine tolle Story, viel Atmosphäre und Kämpfe mit Köpfchen wollen, sollten Sie Deus Ex kaufen.

Oder Sie krabbeln durch das Lüftungssystem, müssen dort aber Lichtschranken ausschalten und computer-gestützte Alarmsysteme knacken. Dabei kommt Ihnen zugute, dass Sie deutlich mehr Gegenstände als etwa in **Half-Life** manipulieren können. Fast jede Scheibe dürfen Sie einschlagen, Türen per Brechstange oder Raketenwerfer aufbrechen, Kisten lassen sich auftürmen – damit kommen Sie dann beispielsweise über ein verschlossenes Tor hinweg.

Vielfältige Kämpfe

Ganz ohne Schießereien sind die globalen Drahtzieher natürlich nicht zu stoppen. Gegen Soldaten und Roboter, schwer bewaffnete Terroristen und dick gepanzerte Stahlkrieger kommen Sie meist nur mit Waffenge-

walt voran. Die Gegnerschar agiert insgesamt etwas anders als in 3D-Actionspielen. Sobald ein Wachmann vom Aufpass- in den Angriffsmodus geschaltet hat, steht er nicht mehr still oder mar-

schiert frontal auf Sie zu, sondern flitzt sofort zur Seite und weicht Ihren Schüssen aus, geht in Deckung oder ruft per Alarmknopf Verstärkung. Statt zum schweren Raketenwerfer greifen Sie



Solange Sie nichts Wichtiges mitnehmen, können Sie im Versalife-Labor ruhig herumlaufen – ansonsten schlagen sofort die Sicherheitsdamen zu.

Technik-Check

Für die endgültige Verkaufsversion von Deus Ex wurden an der Grafik-Engine keine maßgeblichen Änderungen mehr vorgenommen. Die leicht überarbeitete D3D-Schnittstelle stellt jetzt den Betrieb mit allen aktuellen Grafikkarten sicher – auch denen von Nvidia. Neueste Treiber sind dafür aber Voraussetzung.

RAM/Festplatte

Ab 64 MByte RAM ist Deus Ex bereits spielbar; besser und runder läuft es allerdings mit 128 MByte oder mehr Hauptspeicher. Eine Vollinstallation mit allen Optionen schluckt zwar knapp 700 MByte, ist aber auf jeden Fall empfehlenswert, der Spielfluss und die Nachladezeiten profitieren

deutlich davon. Am besten läuft Deus Ex unter Direct 3D, der Open-GL-Modus ist hingegen nur mit schnellen Prozessoren jenseits der 600er-Marke befriedigend.

Tuning-Tipps

Stellen Sie zuerst die Auflösung niedriger ein, Deus Ex sieht auch bei 640 mal 480 noch gut aus. Als nächstes sollten Sie auf den 32-Bit-Farbmodus verzichten, die größtenteils dunklen Szenarien wirken bei 16 Bit Farbtiefe genauso. Sollte das noch nicht genügen, können Sie die Texturdetails der Figuren und der Spielwelt reduzieren. Insgesamt stört das nur wenig, lediglich die an sich sehr aufwendigen Gesichter sind dann fast nicht mehr erkennbar. **WR**

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo 2	Riva TNT	Riva TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	□	■	■	■	■	■	■	■
P11/300 / AMD	800 x 600	□	■	■	■	■	■	■	
K6-2/450	1024 x 768	□	■	■	□	■	■	■	
P111/500 /	800 x 600	□	■	■	■	■	■	■	
Athlon 500	1024 x 768	□	■	■	□	■	■	■	
P111/700 /	800 x 600	□	■	■	■	■	■	■	
Athlon 700	1024 x 768	□	■	■	□	■	■	■	

□ nicht möglich bzw. unspielbar langsam ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Sie haben die Wahl: Gelangen Sie schwimmend über ein Dock oder durch ein Wachhäuschen zu Ihrem Bruder in den Hangar.



Anhand von Bildern bekommen Sie Infos über Ihren Auftrag.



Per Infrarot-Implantat sehen Sie Gegner auch im Dunkeln.

wahlweise zum Scharfschützengewehr, können die Wachen per Betäubungspfeil schlafen legen, oder Sie schleichen sich hinterrücks an und schlagen sie mit dem Gummiknüppel bewusstlos.

Biochips

Im Spielverlauf bauen Sie die Fähigkeiten von Agent Den-

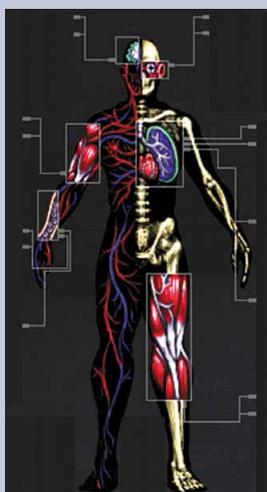
ton immer weiter aus. Besonders schwer fallen die Entscheidungen bei den neun Implantaten. Das sind nanotechnische Verbesserungen, die Denton sich in kleinen Behältern unter die Haut pflanzen lässt. Jede bietet zwei Verbesserungsmöglichkeiten, beide sind sinnvoll – aber nur eine dürfen Sie wäh-

len: Wollen Sie fortan ein paar Sekunden lang für Roboter-Radargeräte unsichtbar sein – oder für die Augen von Soldaten? Erstere sind eher selten ein Problem – aber wenn, dann agieren die Eisenkrieger besonders aggressiv. Wachen stellen regelmäßig eine Gefahr dar, richten pro Schuss aber viel weniger Schaden an.

Das zweite Rollenspiel-Element sind die »Skills«. Das sind elf jederzeit nutzbare Fähigkeiten wie Computer-Hack-Künste, Schlossknack-Kenntnisse oder Pistolen-Treffsicherheit. Sobald Sie besondere Aktionen vollbracht haben, bekommen Sie Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Die sammeln Sie und motzen

Die Implantate des J.C. Denton

Agent Denton ist kein gewöhnlicher Mensch: Im Spielverlauf finden Sie eine Reihe von Implantaten für seinen Körper und verbessern damit seine Fähigkeiten entscheidend. Die Effektivität der Implantate erhöhen Sie in vier Stufen mit »Upgrade-Kanistern«.



Gehirn

Drohne: Erlaubt das Erkunden von Gebieten mit einer Drohne, die sogar Selbstschussanlagen beschädigen kann.
Explosionsabwehr: Je besser dieses Implantat arbeitet, desto besser werden Explosionen absorbiert.



Torso (1)

Selbtheilung: Regeneriert Ihre Gesundheitspunkte wieder, verbraucht dabei allerdings extrem viel Strom.
Schleichen: Geräuschlos kann Denton so an besonders kampfkraftigen Gegnern vorbeischieben.



Haut

Kugelabwehr: Voll ausgebaut, wird die Hälfte der Wirkung von feindlichen Schusswaffen absorbiert.
Abwehr Energiewaffen: Einige Roboter schießen mit Strahlenkanonen, deren Wirkung reduziert wird.



Auge

Infrarot-Sicht: Selbst in der Dunkelheit können Sie Gegner erkennen, ohne sich durch Lichtstrahlen zu verraten.
Feinderkennung: Gewährt zusätzliche Infos über den Gegner, insbesondere die Widerstandskraft.



Torso (2)

Schutz vor Strahlenschäden: Bewahrt Sie davor, bei Radioaktivität allzu viele Gesundheitspunkte zu verlieren.
Aqua-Lunge: Je stärker dieses Implantat ausgebaut ist, desto länger kann Denton tauchen.



Haut

Unsichtbar Mensch: Menschliche Augen können Superagent Denton damit nicht mehr wahrnehmen.
Unsichtbar Radar: Für Selbstschussanlagen und einige Roboter sind Sie nicht mehr zu orten.



Arme

Zuschlagkraft: Mit Nahkampfwaffen wie dem Totschläger oder einem Schwert kämpfen Sie damit effektiver.
Tragekraft: Denton kann auch schwere Gegenstände bewegen, etwa um Gänge freizulegen.



Torso (3)

Stromverbrauch: Eingeschaltet senkt es den Stromverbrauch der anderen aktiven Implantate dramatisch.
Nano-Upgrade: Erhöht vorübergehend deutlich die Effektivität der übrigen Implantate.



Beine

Sprungfähigkeit: Elite-Agent Denton kann damit höher springen, außerdem wird der Fallschaden reduziert.
Schneller rennen: Bei voller Ausbaustufe flitzen Sie wie der Blitz durch Gegnerhorden.

Peter Steinlechner



Echter Meilenstein

Deus Ex zeigt, wie's geht: Ein derart glaubwürdiges 3D-Abenteuer hatte ich bislang nie auf meiner Festplatte.

Was ich als Agent Denton erlebt habe, kommt mir fast wie ein echter Abstecher in eine nahe Zukunft vor. Langzeit-Auswirkungen auf andere Spiele erwarte ich vor allem vom Level-Aufbau. Derart clever konstruierte Umgebungen wünsche ich mir viel öfter. Da kann ich mich nach meinen Vorstellungen voran arbeiten, selbst die Initiative ergreifen und bestimmen, welchen Weg ich nehme. Und dass ich immer ganz genau weiß, wo ich bin und was zu tun ist, kann ich den Designern gar nicht hoch genug anrechnen.

Warum nicht bunter?

Ein bisschen mehr schmückendes Grafik-Beiwerk mit schöneren Lichteffekten und hübscheren Texturen könnte das Programm aber schon vertragen. Klar, das stete Grau-in-Grau ist Absicht und soll realistisch wirken – mir ist es langfristig zu trist. Davon und von ein paar kleineren Mankos (etwa dem für ungetrübten Ballerspaß meist zu knappen Munitionsvorrat) mal abgesehen, legt Warren Spector aber ein fulminantes Werk vor, das die Messlatte für intelligente Actionspiele erneut ein gutes Stückchen höher legt. Wer 3D-Action mit Rollenspiel-Einschlag oder ungewöhnliche Storys mag, kommt um Deus Ex nicht herum.



From up here, the city is scenery, a mountain that never changes, but everywhere the sands are shifting. We cannot know who to trust -- the police, even our own families.

In Hong Kong erfahren Sie von dieser asiatischen Schönheit Neuigkeiten zur örtlichen Verbrechenzene.

die Skills damit gezielt auf. Solange Superagent J.C. Denton etwa seine Schießprügel-Kenntnisse nicht verbessert hat, wackelt das Fadenkreuz des Scharfschützengewehrs auch dann noch kräftig, wenn Sie die Maus vollkommen unbewegt lassen.

Eine weitere Möglichkeit, Sie eine bestimmte Rolle wählen zu lassen, nutzen die Designer mit dem kleinen Inventar. Sie kriegen darin längst nicht alle verfügbaren Waffen und Extras unter, sondern müssen abwägen, was zu Ihrer Spielweise passt – Raketenwerfer oder

Panzerweste, Maschinenpistole oder Fernglas? Sie können in drei Schwierigkeitsstufen antreten, die härteste heißt »Realistic« und spielt sich auch so – fast jeder feindliche Treffer lässt Sie umgehend ins Gras beißen.

Deutsche Version

Zum Test hatten wir die fertige US-Fassung von Deus Ex. Obwohl Eidos Deutschland ursprünglich eine komplett lokalisierte Version des Spiels veröffentlichen wollte und sogar die Synchronsprecher schon gebucht hatte, soll jetzt doch nur eine teilüber-

setzte Version erscheinen. Die (guten) englischen Sprecher bleiben, alle Texte und Untertitel aber sollen auf Deutsch angezeigt werden. Damit ist es zwar auch hierzulande möglich, das Programm ohne Englischkenntnisse durchzuspielen – doch dürfte das wegen der teils recht langen Texte deutlich weniger Spaß machen.

Das Programm soll laut Eidos für den hiesigen Markt weder entschärft noch irgendwie geschnitten werden. Bei Deus Ex fließt zwar Blut, allerdings auf eher zurückhaltende Art und Weise. **PS**



Im radioaktiven Sicherheitslabor stehen Sie plötzlich vor Außerirdischen; in der Story spielen die aber keine Rolle.

Deus Ex

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 80 Mark								
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Ion Storm								
Sprache:	Englisch (deutsche Untertitel in Vorb.)	Festplatte:	ca. 700 MByte								
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original								
3D-Karten:	<table border="0"> <tr> <td>■ Voodoo 1</td> <td>■ Voodoo 2</td> <td>■ Voodoo 3</td> <td>■ Riva TNT</td> </tr> <tr> <td>■ Riva TNT2</td> <td>■ Geforce</td> <td>■ Matrox G400</td> <td>■ Rage 128</td> </tr> </table>	■ Voodoo 1	■ Voodoo 2	■ Voodoo 3	■ Riva TNT	■ Riva TNT2	■ Geforce	■ Matrox G400	■ Rage 128		
■ Voodoo 1	■ Voodoo 2	■ Voodoo 3	■ Riva TNT								
■ Riva TNT2	■ Geforce	■ Matrox G400	■ Rage 128								

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233	Pentium II/450	Pentium III/500
64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	_____	Gut
Sound	_____	Gut
Bedienung	_____	Sehr gut
Spieltiefe	_____	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Innovativer Genre-Mix in düsterem Ambiente.

Moorhuhn Jagd

Kassenknüller mit fadem Beigeschmack.



Peng – und schon beißt ein weiterer **Moorhuhn**-Gockel ins Gras.

Es lässt derzeit die Ladenkassen jubilieren: Das **Moorhuhn** hat es hierzulande zum Kult gebracht. Darin

müssen Sie unter Zeitdruck auf die Flatterviecher ballern.

Die Original Moorhuhn Jagd liefert neben dem unveränderten Ex-Werbespiel auch zwei sogenannte »Trainings-Areas«, in denen Sie Ihre Schießkünste mit dem Abknallen von Papp-Federvieh und Holz-Broilern verfeinern sollen – was allerdings weder Spaß noch Sinn macht. Außerdem gibt's ein paar Pseudo-Infos zu **Moorhuhn 2**, einen Bildschirmschoner und ein langweiliges Poster. Wenn Phenomedia in Sachen Moorhuhn nicht bald mal ein bisschen Spielsubstanz liefert, mutiert der Flügelheld ganz schnell zur Eintagsfliege. **PS**

Peter Steinlechner

Wenig Nährwert

Für 20 Mark kann ich mir Die Original Moorhuhn Jagd kaufen. Oder bei Wienerwald drei Hendl einschieben. Ich entscheide mich für letzteres. Auch wenn das Spiel bei mir sein Suchtpotential (kurzfristig) entfalten kann – im Internet kriege ich's fast kostenlos. Das Poster mag ich nicht an Wände kleben, die Trainings-Areas sind lieblos, und die Infos zu Moorhuhn 2 haben weniger Nährwert als ein Chicken McNugget.

Die Original Moorhuhn Jagd

Genre: Actionspiel	Preis: ca. 20 Mark
Anspruch: Einsteiger	Hersteller: Phenomedia
Sprache: Deutsch	Festplatte: ca. 5 MByte
Multiplayer: Nicht vorhanden	Spieler: Unbegrenzt
3D-Karten: <input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT	
<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128	

Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 266 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD
---------------------------------------	---	---

Grafik	Ausreichend	
Sound	Ausreichend	
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Das Original-Kultspiel für zu viel Geld.