

Action

Peter Steinlechner



Keine Spieler, kein Spaß! Das Internet wächst immer weiter, und trotzdem findet sich auf dem Multiplayer-Server kein Leben? Könnte künftig öfters passieren, wenn sich die Hersteller von Online-Titeln nicht bald etwas mehr für die Szene engagieren. Schlechtestes Beispiel ist derzeit wohl 3DO. Die Firma veröffentlicht gerade den durchaus spaßigen Online-Shooter **Legends of Might & Magic**. Sonst tut sie fast nichts für das Programm: Es gibt zwar eine Demo-Version, die jedoch erstens nicht sehr umfangreich und zweitens zeitlich eingeschränkt ist – wer länger spielen will, muss erst umständlich einen Patch runterladen und installieren.

Das Drumherum zählt. Ohne eine gewisse Mindest-Mitspielermenge überlebt im Internet keine Community lange. Eine ordentliche Demo kann helfen, dass die ersten Käufer der Vollversion vom Start weg ausreichend Gegner im Netz finden. Außerdem sollte es wenigstens eine spezielle Webseite geben, auf der Fans aktuelle Infos bekommen und sich neue Levels und vor allem Editoren und Entwickler-Tools ziehen können. Nicht nur das Spiel selbst ist bei Multiplayer-Titeln wichtig – auch auf das Drumherum kommt es an!

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	Ego-Shooter	4/99	92%
2	No One Lives Forever	Ego-Shooter	1/01	91%
3	Unreal	Ego-Shooter	7/98	91%
4	Counterstrike 1.0 (deutsch)	Taktik-Action	2/01	89%
5	Deus Ex	Action-Rollenspiel	8/00	88%
6	Operation Flashpoint	Taktik-Action	7/01	88%
7	Unreal Tournament	Ego-Shooter	9/99	88%
8	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
9	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	87%
10	Wheel of Time	Ego-Shooter	1/00	87%
11	Rayman 2	3D-Action	12/99	86%
12	Severance	3D-Action	4/01	86%
13	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
14	Rune	3D-Action	12/00	84%
15	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
16	Giants	3D-Action	2/01	83%
17	Daikatana	Ego-Shooter	7/00	83%
18	Alice	3D-Action	1/01	81%
19	Serious Sam	Ego-Shooter	5/01	80%
20	Delta Force Land Warrior	Ego-Shooter	1/01	80%
21	Killer Loop	Action-Rennspiel	2/00	80%
22	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	12/99	79%
23	Undying	Ego-Shooter	4/01	79%
24	Kiss: Psycho Circus	Ego-Shooter	9/00	78%
25	Airfix Dogfighters	Actionspiel	12/00	78%

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Die Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Action sowie sonstige Actionspiele.

Action-Inhalt

Tests

Legends of Might & Magic	64
Asterix – Maximum Gaudium	66
Pearl Harbor	66
House of the Dead 2	66
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	67
Rune: Halls of Valhalla	67
B-17 Gunner	67

Magisches Counterstrike

Legends of Might & Magic

Soldaten sind tapfer, Rittersleute und Magier auch:
In der Fantasy-Variante von Counterstrike und Team
Fortress kämpfen Sie mit Schwert statt Sturmgewehr.



Unsere Elfen-Magierin und der feindliche Paladin attackieren sich mit Zauberstäben.



Rettung und Drachentod

Die 20 Maps sind in vier Spielmodi unterteilt. Mit acht Karten am stärksten vertreten ist »Rette die Prinzessin«. Sie müssen darin das Königstochterlein finden, aus einem Käfig befreien und sicher zur Kutsche begleiten – während die Gegenseite versucht, alle Retter auszuschalten. Jeweils fünf Karten gibt es für die Modi »Schwert im Stein« und »Flucht des Warlords«. Bei Ersterem gewinnt das Team, das zuerst einen Säbel erreicht und per Tastendruck aus einem Steinblock zieht. Bei Letzterem – der uns am meisten Spaß gemacht hat – übernimmt ein Teilnehmer die Rolle des Warlords. Unterstützt von seinen Helfern, muss er einen bestimmten Punkt erreichen. In »Töte den Drachen« schließlich mit zwei Levels geht dasjenige Team als Sieger vom virtuellen Schlachtfeld, das zuerst dem Untier den Garaus macht. Alle vier Modi laufen unter Zeitdruck ab; voreingestellt sind

Es gibt immer wieder mal Filme und Bücher, in denen ein dimensionsreisender Held sich unversehens im Mittelalter oder in verwunschenen Fantasy-Welten wiederfindet. Möglichst schnell lernt er dann, mit Schwertern zu kämpfen, Zombies zu köpfen oder »Abrakadabra« korrekt auszusprechen. Ähnlich ergeht es dem Fan von **Counterstrike**, der das Taktik-Actionspiel **Legends of Might & Magic** startet: Statt der AK-47 hält er eine Armbrust in der Faust, anstelle der Panzerweste schützt ein magischer Spruch. Und statt anonymen Geiseln rettet er in Schlössern und Burgen wacker eine liebeliche Prinzessin.

Das Programm ist ein weiterer Ableger von 3DOs Rollenspiel-Reihe **Might & Magic** und greift einige Details davon auf. Kennen müssen Sie die Serie nicht – letztlich bekommen Sie einen

unkomplizierten, reinrassigen Multiplayer-Shooter für Partien im Internet oder lokalen Netzwerk. Ein echter Solo-Modus fehlt, auch computergesteuerte Bots sucht man vergeblich.



Gerettet – die schöne Prinzessin strahlt den Helden dankbar an.



Die Kollegin hilft uns im Kampf gegen ein Fantasy-Monster.

vier Minuten, allerdings lässt sich das beliebig verändern. Wer frühzeitig ins Gras beißt, darf seinen Gefährten per Verfolgungskamera beim Fragen zuschauen. In jeder Map können Sie mit oder ohne simple Fantasy-Bestien antreten; leider sind die Skelettkrieger, Echsen oder Orks wegen der schlechten KI aber kein Bot-Ersatz.

Minen aus Xeen

Sie sind unterwegs in alten Burgen und schicken Schössern, ballern in einer ägyptischen Pyramide voller Fallen oder in einem düsteren Dorf. Einige Umgebun-



Im Zentrum des **Baum-Levels** lauern Beholder.

gen stammen aus den Rollenspielen der Reihe, etwa die Zwerge von Xeen. Die meisten Areale sind recht groß, die bis zu 16 Teilnehmer passen fast überall gut rein. Für gemischte Gefühle sorgt dabei die Grafik: Unter freiem Himmel und in einigen eher edlen Gebäuden wirkt sie ordentlich bis hübsch. In

Höhlen, Kellern oder düsteren Umgebungen allerdings langweilig bis hässlich – weder finden Sie da schöne Texturen noch interessante 3D-Konstruktionen. Nur ganz selten haben die Entwickler auch mal überraschende Details eingebaut; eines der besseren ist eine Ballista, mit der Sie sich durch den halben Level schleudern lassen können.

[gUt] vs. [BOEse]

Was in **Counterstrike** Terrorists und Counters, sind in **Legends of Might & Magic** schlicht die Teams Gut und Böse. Das Spezialisten-Wesen stammt dafür – stark abgeschwächt – aus **Team Fortress**. In jedem Verband sind bis zu drei Figuren mit jeweils anderen Fähigkeiten. Für eine davon müssen Sie sich gleich beim Start einer Map entscheiden; die jeweiligen Rollen

gibt's unter anderer Bezeichnung auf beiden Seiten. Der Paladin etwa schnetzelte Gegner mit dem schweren Schwert, hat aber nur eine schwache Armbrust. Der Bogenschütze ist auf Fernkämpfe spezialisiert, auf kurze Distanz mit seiner Pike dafür ohne größere Erfolgsaussichten. Auch in Sachen Schnel-

ligkeit, Lebenspunkte und Manavorrat unterscheiden die drei sich leicht. Als Sonderform können Sie in einem der Spiel-Modi außerdem als der Warlord antreten. Der ist größer als die anderen, steckt vergleichsweise viele Treffer ein, marschiert allerdings nur langsam.

Shopping vorm Start

Vor jeder neuen Partie haben Sie die Möglichkeit, vom durch Siege verdienten Geld Waffen, Rüstung oder Munition zu kaufen. In einem kleinen Menü wählen Sie aus, ob es das Wurfmesser für 400 oder der Blitz-Zauberstab für 6.000 Geldeinheiten sein soll. Sie haben die Wahl zwischen sieben konventionellen und sechs magischen Kriegsgeschützen sowie vier Rüstungen. Vor allem die Zauber sehen eher wie Laserkanonen aus und funktionieren entsprechend unkompliziert – zielen, abdrücken, treffen. Außerdem sind sechs magische Tuningsprüche im Angebot, darunter Höherspringen, Teleportieren oder Schutz vor Lava.

Einfache Serversuche

Das Programm basiert auf einer nicht ganz aktuellen Version der LithTech-Engine (**No One Lives Forever**). Eine Version von **Gamespy** ist integriert, die automatisch nach Servern sowohl im Internet als auch im

Peter Steinlechner



Bewährte Ballereien

Eigentlich konnte das ja nicht schief gehen: **Legends of Might & Magic** klagt derart ungeniert bei Counterstrike und Team Fortress,

dass das Ganze einfach Spaß machen muss. Der Suchteffekt – nur noch eine Runde mit der angesparten Super-Wumme – stellt sich prompt ein. Und so ziehe ich dann mit meiner Fantasy-Squad gleich noch mal los, um die arme Prinzessin vor den bösen Terrorists zu retten.

Hausbackene Fantasy

So solide **Legends** umgesetzt ist, so lieblos wirkt es leider auch. Alles, was ein Online-Shooter unbedingt braucht, ist drin – und zwar gut. Aber mehr halt nicht. Ich hätte gerne spannendere Magie-Möglichkeiten. Ein Flammenzauber funktioniert wie ein Raketenwerfer – gäh. Wirklich schade ist allerdings, dass Solisten nicht mit echten Bots üben können. Bei einem Vollpreis-Onlinespiel halte ich das inzwischen für Pflicht – ich mag beim Level-Kennenlernen nicht einsam durch die Gegend rennen. Fazit: Nur wenn Sie das Spielprinzip wirklich lieben und Ihr Herz für Fantasy schlägt, liegen Sie mit diesem Spiel richtig.

LAN sucht. Die Konfiguration von Host-Rechnern gestaltet sich unproblematisch: Einfach den entsprechenden Knopf drücken, schon bestimmen Sie in einem simplen Menü, wie viele Teilnehmer maximal einsteigen dürfen oder in welcher Reihenfolge die Levels aufgerufen werden sollen. **PS**



Riesenechsen und andere Monster lassen sich in den Optionen aktivieren.

Legends of Might & Magic

Genre: Taktik-Aktion	Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene	Sprache: Deutsch
Entwickler: 3DO	Publisher: Infogrames, (0190) 51 05 50	Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Rette die Prinzessin, Flucht des Warlord, weitere

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
370 MByte Installationsgröße	370 MByte Installationsgröße	370 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Counterstrike (89%, GS 2/2001) Das Original: Elitepolizisten liefern sich mit beinahe realistischen Waffen Kämpfe gegen Terroristen.	Unreal Tournament (88%, GS 9/99) Der Rundum-Wohlfühl-Online-Shooter, mit vielen Spielmodi und immer noch aktueller Grafik.
--	--

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend	Sehr gut
Sound:	Befriedigend	
Bedienung:	Gut	
Spieltiefe:	Gut	
Multiplayer:	Gut	

Brauchbarer Online-Shooter für Fantasy-Teams.

73% SPIELSPASS

Pearl Harbor

Allzu schlichte Fadenkreuz-Ballerei.



Stupide brettern die Flugzeuge ins Visier.

Mit dem aktuellen Kinofilm hat **Pearl Harbor** von Wizard Works nur das Szenario gemein. In puncto Spannung ist es allerdings kaum weniger enttäuschend als das lahme Leinwand-Epos. Mittels Fadenkreuz und Maus nehmen Sie japanische Flugzeuge unter Feuer. Gelegentlich müssen Sie auch mal ein U-Boot versenken. »Game over« droht, wenn es den dumpf heranzischenden Gegnerscharen gelungen ist,

die im Hafen ankernde US-Flotte zu zerstören. Das Ganze spielt sich genauso öde, wie es klingt. Die Angriffswellen variieren nur wenig – Langeweile regiert spätestens ab Level 2. Denn dann haben Sie bereits fast alles gesehen, Überraschungen gibt es nicht mehr. Lediglich die Hintergrundgrafik ändert sich nach dem neunten Spielabschnitt ein wenig. **Pearl Harbor** ist der dreiste Versuch, im Kielwasser des Kinostreifens die schnelle Mark zu machen – lassen Sie sich davon nicht neppen. **MIC**

Genre: Actionspiel
Publisher: Infogrames, (01905) 105 50
Preis: ca. 90 Mark
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler: Einer
Sprache: Englisch
Minimum:
 CPU mit 266 MHz
 32 MB RAM, 3D-Karte



House of the Dead 2

Mieses Monsternetzeln mit Gruselgrafik.



Nur die dicken Zwischengegner sind eine Gefahr.

Sie können's nicht lassen. Seegas **House of the Dead 2** präsentiert sich wieder als eine der gewohnt schludrig umgesetzten Spielhallenballereien. Hässliche Grafik, die sämtliche Möglichkeiten moderner 3D-Beschleuniger ignoriert, und ein ödes Spielkonzept lassen Spielspaß gar nicht erst aufkommen. Level für Level feuern Sie mit der Maus auf mies animierte Untote, die eine Großstadt in Angst und Schrecken versetzen. Lediglich

der Rechts-Klick zum Nachladen der Waffe sorgt für etwas Abwechslung. Ein wenig mehr Spaß kommt auf, wenn Sie sich für die Variante mit Lichtpistole entscheiden, die aber erst im September in den Handel kommen soll. Aber auch dann haben Sie Ihren PC spätestens nach zwei Stunden von sämtlichen Supermonstern befreit. Denn einzig die am Ende eines Spielabschnitts auftauchenden Supermonster landen schon mal ein paar Treffer. Gründe, noch mal von vorn zu beginnen, gibt es nicht. **MIC**

Genre: Actionspiel
Publisher: Empire, (01805) 58 57 95
Preis: ca. 90 Mark
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler: Zwei
Sprache: Englisch
Minimum:
 CPU mit 300 MHz
 32 MB RAM, 3D-Karte



Asterix – Maximum Gaudium

Kurzweilige Comic-Umsetzung.

Wildschweine zum Frühstück, eine Prügelei mit den Römern zum Mittagessen, am Abend ein feucht-fröhliches Festgelage: So stellt sich der Gallier seinen perfekten Tag vor. Im Actionspiel **Asterix – Maximum Gaudium** verbringen Sie einen solchen mit den Comic-Widerständlern aus Albert Uderzos Feder. Majestix veranstaltet ein Turnier, und Sie sollen in 14 Mini-Spielen auf dem Siegereppchen landen. Sie rudern mit Stammeskollegen um die Wette, sammeln im Wald Kräuter für den Zaubersapfen, machen eines von Cäsars Lagern zu Kleinholz und feuern per Ballista auf heranfliegende Hinkelsteine. Alle Spiele laufen in 3D ab, nutzen

maximal sieben Tasten und sind meist nach gut fünf Minuten vorbei. Zwischendurch gibt's ab und zu kurze Trickfilme. **PS**

Peter Steinlechner

Ganzium spaßig

Mit Asterix bin ich groß geworden, hier werde ich (vorübergehend) wieder zum Kind: Maximum Gaudium brachte mir ein paar nette Stunden. Es macht schon Spaß, mit den drollig animierten Galliern Römer zu verhauen oder beim Wildschwein-Futtern auf dem ersten Platz zu laden. Spielerische Tiefe soll niemand erwarten, aber dafür unkomplizierte Action und weitgehend solide umgesetzte Unterhaltung. Überzeugte Fans der knollennasigen Rabauken können zugreifen.



Obelix pflückt unter Zeitdruck leckere Wildschweine im Wald.

Asterix – Maximum Gaudium

Genre: Actionspiel
Entwickler: UDS
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Publisher: Infogrames, (0190) 77 18 82
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 60 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (2 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Wettrennen, Wettballern, diverse andere

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM

CPU mit 200 MHz
 32 MByte RAM
 350 MByte Installationsgröße
 3D-Karte

STANDARD

CPU mit 300 MHz
 64 MByte RAM
 350 MByte Installationsgröße
 3D-Karte

OPTIMUM

CPU mit 500 MHz
 64 MByte RAM
 350 MByte Installationsgröße
 3D-Karte

WERTUNG

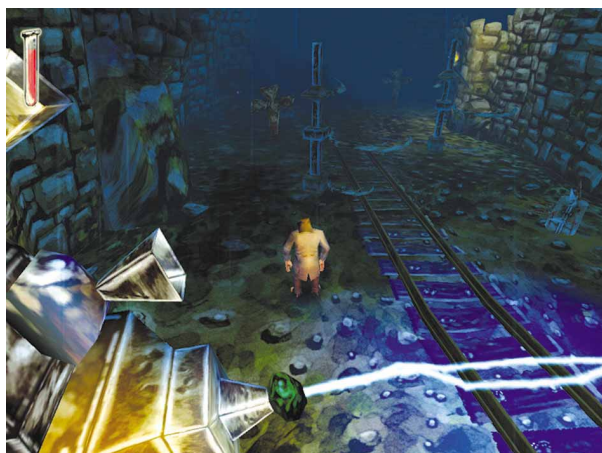
Grafik: Befriedigend
 Sound: Gut
 Bedienung: Gut
 Spieltiefe: Befriedigend
 Multiplayer: Befriedigend

Sammlung leichtgängiger Asterix-Actionspiele.



Dr. Jekyll & Mr. Hyde

Krankhaft kreatives Comic-Abenteuer.



Mr. Hyde muss sich mit Fallen herumschlagen – und der seltsamen Steuerung.

Als Arzt Jekyll oder dessen mutiertes Alter Ego, Hyde, versuchen Sie, im viktorianischen London Ihre entführte

Tochter zu befreien. Hierfür schlagen und puzzeln Sie sich 41 Levels lang aus variablen Kameraperspektiven durch Opiumhöhlen, Villen oder über fahrenden Züge. Grafisch ähnelt das Action-Adventure **Dr. Jekyll & Mr. Hyde** einem skurrilen Comic, der teils einem wirren Traum entsprungen zu sein scheint.

Die Steuerung ist, besonders per Tastatur, sehr störrisch. In Verbindung mit einer mäßig intelligenten Kameraführung enden Jump-and-run-Abschnitte oft in Fehlsprüngen. Dass man nicht nach Belieben speichern darf, sägt ebenfalls am Spielernerv. Die spannende Story und eine – besonders dank exzellenter Musik – schaurig-schöne Atmosphäre entschädigen aber für viele Strapazen. **PK**

Paul Kautz

Sterben im Sekundentakt

Ich bin ja wirklich ein geduldiger Mensch. Und ich weiß einen abstrakt-skurrilen Grafikstil auch wirklich zu schätzen. Aber selbst ich springe irgendwann laut fluchend auf dem Joypad herum, wenn ich zum tausendstenmal sterbe, weil ich millimetergenau zu einem Ziel hüpfen muß, das ich dank der störrischen Kamera einfach nicht sehen konnte.

Dr. Jekyll & Mr. Hyde gerät es oft zum frustrierenden Glücksspiel. Und doch: Die Motivation, auch den nächsten Abschnitt zu erforschen und noch mehr von der Story zu erfahren, ist erstaunlich hoch.

Dr. Jekyll & Mr. Hyde

Genre: 3D-Action
Entwickler: In Utero
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Publisher: Cryo, (0190) 51 00 59
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM

CPU mit 400 MHz
64 MByte RAM
90 MByte Installationsgröße
3D-Karte

STANDARD

CPU mit 550 MHz
128 MByte RAM
700 MByte Installationsgröße
3D-Karte mit 16 MByte RAM

OPTIMUM

CPU mit 800 MHz
128 MByte RAM
700 MByte Installationsgröße
3D-Karte mit 32 MByte RAM

WERTUNG

Grafik: Gut
Sound: Sehr gut
Bedienung: Ausreichend
Spieltiefe: Befriedigend
Multiplayer: Nicht vorhanden

Skurilles Action-Adventure mit Steuerungsmacken.

67% SPIELSPASS

Rune: Halls of Valhalla

Keltische Multiplayer-Schlachten.

Falls Ihnen die Modi in **Rune** nicht genug waren, kommt hier frisches Multiplayer-Futter: Im Addon **Halls of Valhalla** rennen Sie wieder aus der Schulterperspektive durch Wald und Flur und vertrimmen Gegner mit Beilen oder Schwertern. Neben neuen Skins und 33 frischen Karten bekommen Sie zwei zusätzliche Spielmodi: In »Headball« müssen Sie abgetrennte Körperteile des Gegners in ein Tor bugsieren. »Arena« hingegen ist eine modifizierte »Last Man Standing«-Variante, in der nacheinander Mann gegen Mann gekämpft wird. Taktik ist nicht angesagt, schnelle Treffer dominieren das chaotische Spiel. Mangels Computergegner oder Solo-Modus dürfen Sie nur im Netzwerk oder Internet antreten. Solchen Inhalt liefern viele andere Firmen als Gratis-Patch. Deswegen bewerten



In der »Arena« kämpfen Sie Mann gegen Mann.

wir das Addon viel niedriger als das Hauptprogramm (GameStar 12/00, 85%). **Halls of Valhalla** läuft auch ohne **Rune**. **PK**

Genre: 3D-Action-Addon
Publisher: Take 2, (0190) 87 32 68 36
Preis: ca. 50 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Spieler: 32
Sprache: Deutsch
Minimum:
CPU mit 400 MHz
64 MB RAM



B-17 Gunner

Hässliche Luftschlachten der simplen Art.

Scheinbar hat jemand den »Monat der schlechten Fadenkreuzballereien« ausgerufen. Neben **Pearl Harbor** und **House of the Dead 2** zeigt auch **B-17 Gunner** eindrucksvoll, wie ausgelutscht und langweilig dieses totgegaubte Genre doch ist. An Bord einer B-17 übernehmen Sie die Position sämtlicher MG-Schützen, zwischen denen Sie hin- und herschalten. Uplötzlich aus dem Nichts auftauchende Feindjäger geben sich alle Mühe, in die Reichweite Ihrer Waffen zu gelangen. Über dem Zielgebiet lösen Sie per Mausklick Bomben aus, die praktisch immer treffen: Selbst mit Absicht haben wir es nicht geschafft, die Knallkörper einmal daneben zu werfen. Jede Mission spielt sich völlig gleich. Flieger abballern, Bomben abwerfen und auf die Landung warten. Spannung kommt nie



Viel mehr sehen Sie von den Gegnern nie.

auf, weshalb **B-17 Gunner** selbst abgebrühten und leidensbereiten Fadenkreuzfans keinen Spaß machen dürfte. **MIC**

Genre: Actionspiel
Publisher: Infogrames, (01905) 105 50
Preis: ca. 90 Mark
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler: Einer
Sprache: Englisch
Minimum:
CPU mit 300 MHz
64 MB RAM, 3D-Karte

