

Action

Peter Steinlechner



Spiele statt Sangria. Wenn ich an Spanien denke, fällt mir ganz sicher nicht das Wort Actionspiel ein – trotzdem kommt mit **Severance** diesen Monat ein grafisch beeindruckendes Programm von der iberischen Halbinsel. Mich freut es ja diebisch, dass auch unbekannte Teams aus Europa den großen US-Entwicklern mal zeigen, was in Sachen Licht- und Spezialeffekte noch so alles machbar ist. Konkurrenz belebt das Geschäft: In Dallas oder Seattle wird sich angesichts der 3D-Pracht mancher Hersteller verwundert die Augen reiben. Gut so!

Voll fette Gerüchte. Die 3D-Action-Gerüchteküche brodeln derzeit wilder als das Pommee-Öl im Burger-Schuppen um die Ecke: Kommt **Star Wars: Jedi Knight 2**? Werkelt da schon jemand an Teil 2 von **Star Trek: Voyager**? Ist **Half-Life 2** schon so gut wie fertig, dauert es noch ein paar Jahre bis zum Erscheinen von **Duke Nukem Forever**? An was für Spielen bastelt Electronic Arts mit seiner Mehrfach-Lizenz der **Quake 3-Engine**? Derzeit traut sich keiner der Hersteller so richtig aus der Deckung. Jeder hat Angst, die Konkurrenz könnte ihm gute Ideen wegschnappen. Spannend wird es im Mai: Da steigt in Los Angeles mit der E3 wieder die weltgrößte Spielemesse.

Action-Charts

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

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Typische Vertreter sind 3D-Shooter, Action-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-and-runs.

Action-Inhalt

Tests

Severance	74
Undying	78
Tread Marks	80
Die Jagd auf den Roten Baron	80
World Quest:	
Magical Racing Tour	82
Buzz Lightyear	82



Klingenschwingen mit Köpfchen

Severance

Waffengeklirr hat seine ganz eigene Faszination. Kombiniert mit einem stimmigen Kampfsystem in traumhaften Szenarien wird daraus ein grandioses Actionspektakel.



Auf Video-CD:
Video-Special



Im Tipps-Teil:
Taktiken

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Schwerter können Sie per Katalog bestellen. Die sind aber selten scharf, noch seltener magisch und absolut untauglich, das Böse zu besiegen. Ganz anders das Schwert im Actionspiel **Severance: Blade of Darkness**. Nur diese Klinge kann Ragnar, den Fürsten der Finsternis in seine Schranken weisen. Blöderweise gibt es aber keinen Kurierdienst, der das kostbare Stück mal schnell aus dem Grab seines Vorbesitzers holen könnte. Wer macht sich auf den gefährvollen Weg? Sie!

Kämpfen und Erkunden

Im Kampf für das Gute steuern Sie Ihren Recken wie in **Rune** per Maus und Tastatur mit Blick über seine Schulter. Dabei unterscheidet **Severance** zwischen dem Erkundungs- und Kampfmodus. In letzteren können Sie umschalten, sobald Ihnen ein Icon in der oberen Bildschirmmitte zeigt, dass ein Gegner in Reichweite ist. Der Schurke ist dann als Ziel markiert, Sie können ihn seitwärtslaufend umkreisen und be-

wegen sich wesentlich wendiger. Diese Art der Steuerung ist durchaus gewöhnungsbedürftig, lässt Sie aber auch kontrollierter zuschlagen und zurückweichen. Manchmal ist die Kamera im Getümmel etwas zu träge und präsentiert Ihnen lieber eine konfuse Seitenansicht des Geschehens. Wenn Ihnen mehrere Fieslinge zugleich gegenüberstehen, lassen die sich durchschalten. Ihnen steht also frei, welchen Schurken Sie zuerst aufs Korn nehmen. Im Erkundungsmodus laufen Sie

mit auf den Rücken geschallten Kampfutensilien schneller und springen weiter – empfehlenswert bei seltenen Hüpfpassagen. Dabei bleibt Ihnen aber das aus verwandten Spielen gewohnte Seitwärtslaufen verwehrt.

Prügelfinessen

Im Gegensatz zu den reflexbetonten Klappereien in **Rune** müssen Sie bei **Severance** auch taktische Finesse beweisen. Andernfalls besiegt Sie die clevere KI und die Masse an Orks, Trollen und untoten Krieger. Ein-

Facts

- 4 Charaktere
- 100 Waffen
- 18 Levels
- 25 Monstertypen
- Multiplayer-Modus

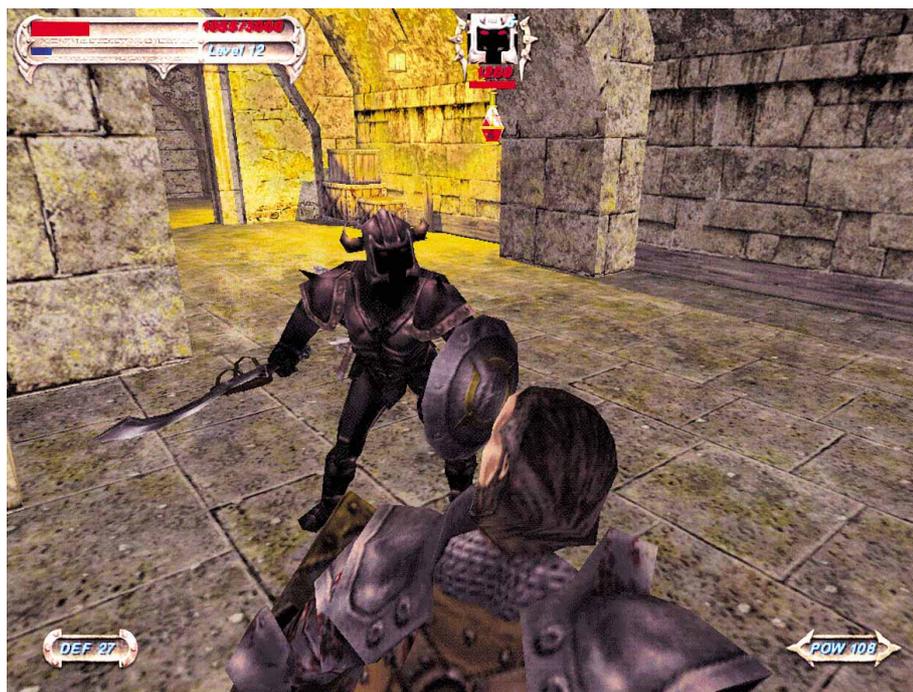
Zwischengegner wie dieser **Minotaurus** sind besonders harte Brocken und haben wesentlich mehr Kraft und Gesundheitspunkte als unser Ritter.



faches Dauerprügeln hilft keinen Deut weiter. Eine gute Balance zwischen Zuschlagen und Abwehren bildet dabei erst den Anfang. Ebenso wichtig ist eine sinnvolle Waffenwahl, denn alle Keulen, Schwerter und Bögen wirken sich unterschiedlich auf die Werte Ihres Kämpfers aus. So hebt eine Streitaxt zwar die Angriffsstärke um ein Vielfaches, jagt aber den Verteidigungswert in den Keller. Skelettgegner zerlegen Sie am besten mit stumpfen Waffen; gegen gut im Saft stehende Fleischberge wie Trolle helfen eher zweischneidige Werkzeuge. Auch die realistische Physikengine sollten Sie beachten. Bei Fernkampfaffen reicht schlichtes Draufhalten nämlich nicht. Pfeile und Speere folgen einer echten, bogenförmigen Flugbahn.

Gut beleuchtet

Nie zuvor gab es in einem Spiel so exakt berechnete und beeindruckende Schattenspiele. Wenn eine Figur an einer Lichtquelle vorbeischiebt, können Sie in seinem Schatten deutlich sogar kleinste Details wie Haarsträhnen erkennen. Ein Zweikampf vor Feuerschein wird durch stimmige Musikuntermalung zu einem echten Gänsehaut-Erlebnis. Aber nicht nur die Lichteffekte



Unholde tragen oft wertvolle Dinge spazieren. Dieser **Zombie-Ritter** hat einen der begehrten Heiltränke dabei.

sind beeindruckend. Abwechslungsreiche Texturen gaukeln Ihnen durch Detailverliebtheit und reale Farbgebung stets eine echte Welt vor. Die besteht vornehmlich aus antik anmutenden Tempelanlagen, finsternen Burgen, Höhlensystemen und riesigen Freiluftarealen. Da kann es durchaus passieren, dass Sie vor lauter spannendem Sightseeing Ihre eigentliche Aufgabe vergessen. Die Levels sind trotz

der oft gigantischen Abmessungen nicht unübersichtlich. Lange Märsche durch bekanntes Gebiet bleiben erspart: Türen, die anfangs versperrt waren, lassen sich durch gefundene Schlüssel oder Hebel ganz einfach auf der anderen Seite öffnen.

Helden in der Warteschlange

Bevor Sie auf die Jagd nach dem sagenumwobenen Schwert ge-

hen, müssen Sie sich für Ihren Helden entscheiden. Zur Auswahl stehen vier Charaktere: Der Zwerg lockt mit Stärke und Resistenz, ist aber aufgrund seiner kurzen Beine langsam. Die leichtfüßige Amazone glänzt durch Schnelligkeit und akrobatischen Einlagen. Wenn Sie hingegen ein Faible für möglichst langes und schweres Schlagwerkzeug haben, fällt Ihre Wahl bestimmt auf den Barbaren.



Die **Amazone** im Kampf. Bevorzugte Waffen der wendigen Dame: Kampfstäbe und Bögen.



Die **Spielgrafik-Cutscenes** sehen famos aus.

Technik-Check

Codemasters beweist, dass ein grafisch anspruchsvolles 3D-Spiel kein Hardware-Monster sein muss. Denn Severance läuft auch bei weniger starken PCs der 500-MHz-Klasse mit fast allen aktuellen Grafikkarten bei 1.024 mal 768 Bildpunkten flüssig; einzige Ausnahme ist die Matrox G400, deren Grafikspeicher nicht ausreicht. Einzige Voraussetzung ist ein installiertes DirectX 8.0.

RAM/Festplatte

Severance benötigt 789 MByte freien Festplattenplatz. Ihr PC sollte mindestens 64 MByte RAM besitzen, 128 MByte sind optimal. Damit verkürzen Sie Programmstart und Ladezeiten merklich.

Tuning-Tipps

Zur Optimierung des Spielflusses bietet Severance (neben Reduzierung der Grafikauflösung) drei Auswahlmöglichkeiten:

TIPP 1: Bei Schwierigkeiten sind die Reduzierung der Bildschirmauflösung und der Farbtiefe die erste und einfachste Wahl.

TIPP 2: Läuft Severance nicht flüssig, ist die Verringerung der Texturqualität ein weiteres wirksames Mittel. Dabei stehen Ihnen drei Stufen (Hoch, Mittel und Niedrig) zur Auswahl.

TIPP 3: Schalten Sie Schatten der Charaktere nur dann aus, wenn die ersten beiden Tipps keine Verbesserung bewirken. Denn ohne Schatten geht ein großer Teil der Atmosphäre verloren.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT 1	Matrox G400	Voodoo3	TNT 2	Geforce	Voodoo 5	Radeon	Geforce 2
P II/300	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
AMD K6-2/450	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/500	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 500	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/700	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 700	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/933	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 900	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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

Der hantiert vorzugsweise beidhändig mit übergroßen Schwertern und Äxten. Zu guter Letzt steht noch der Ritter in der Warteschlange um Ihre Gunst. Mit Schild und Schwert ist er am gefährlichsten. Alle vier Welten-

retter beginnen das Abenteuer an anderen Orten und unter anderen Voraussetzungen.

Bodybuilding für Heroen

Severance belohnt Monstermeucheln mit Aufstiegen der Charakterklasse – ähnlich wie **Diablo 2**. Zu Spielbeginn hat Ihr Held eher Pudingärmchen. Aber mit den Bergen besiegter Gegner wächst auch seine Stärke. Der Sprung in die nächstbessere Klasse wird durch das kurzzeitige Aufleuchten

einer bunten Aura symbolisiert. Danach hat Ihr Kämpfe eine größere Abwehrfähigkeit, ist stärker, kann mächtigere Waffen benutzen und beherrscht eine imposante Schlagkombo mehr. Bei letzterer wird sogar der Energieverbrauch mitberechnet. Dargestellt durch einen grünen Balken am unteren Bildschirmrand, sinkt der Energievorrat schon bei normalen Schlägen. Wenn Sie Ihren Helden dann noch mit Spezial-Attacken überfordern, steht er plötzlich völlig bewegungs- und wehrlos in der Ecke. Denn auch zum Weglaufen braucht Ihr Heroe genügend Puste.

Futter im Fass

Die meisten Prügelnstrumente mopsen Sie dahingeschiedenen Widersachern, andere finden Sie auf Ihrem Weg. Bis zu vier Waffen können Sie im Inventar verstauen. Daneben ist noch Platz für drei Schilde und nützliche Gegenstände wie Schlüssel, Heil- und Zaubersäfte. Sollten Sie einmal wider Erwarten ohne Meuchelgerät in der Botanik stehen, können Sie immer noch mit Ihren Fäusten sowie Stühlen und Schemeln zuschlagen.

In fast jedem Raum stehen Truhen, Kisten oder Fässer. Darin verbergen sich kleine Leckereien wie Käse oder Fleisch, die Ihre Gesundheit anheben. Jenseits der direkten Pfade zum Levelende finden Sie auch mal besonders wertvolle Gegenstän-



Die **Schatten** sind exakt berechnet und stellen die kleinsten Details korrekt dar.

de – etwa magische Kronen oder mächtige Superschwerter. Oft enthüllt sich die Bedeutung einer Kostbarkeit erst viel später – als Türöffner.

In der Arena

Severance ist im Gegensatz zu **Fakk 2** oder **Star Trek Voyager** ein richtig langes Spiel. Wenn Sie wollen, können Sie sich zusätzlich in der Multiplayer-Arena mit sieben mutigen Mitstreitern Äxte um die Ohren hauen. Für einen langfristig motivierenden Multiplayer-Modus à la **Counterstrike** bietet das Arena-Getümmel aber zu wenig Abwechslung. Doch für den kleinen Deathmatch-Happen zwischendurch ist es allemal gut.

Eine kleine Warnung: In **Severance** können Sie zwischen drei Gewaltstufen wählen, wovon die höchste nicht für Kinderhände geeignet ist. Das Spiel installiert sich in der deutschen Version aber schon auf der niedrigsten, die Sie durch ein Passwort schützen können. **PET**



Der **Zwerg** ist klein und dadurch langsam.

Als Barbar ziehen Sie meist mit mächtigen **Bihändern** in die Schlacht.



Gunnar Lott



Stimmung pur

Hossa! Mein kurzer Irrglauben, dass die Kämpfe in **Severance** simple Schwert-Prügeleien seien, war schnell beendet – die anspruchsvollen Duelle

ähneln mit ihren zahlreichen Moves eher einem Prügelspiel. Die ungewöhnliche Steuerung ist zwar anfangs nervig, aber im Grunde sehr logisch. Und was das Spiel mit seinen geschickt eingesetzten Licht- und Schatteneffekten an Atmosphäre auf den Schirm zaubert, ist enorm. Dazu kommen noch die stimmungsvolle Musik und die schönen Gegneranimationen. Ein Genuss für Leute, denen **Fakk 2** zu comichaft und **Rune** zu einfach war.

Petra Schmitz



Herzstillstand-Garant

Mit einer Fackel in der Hand schleicht mein Ritter um eine Biegung in eine Höhle. Aus einer Ecke schält sich langsam der riesige Schatten

eines Monsters. Ist es ein kleiner Kobold mit einem riesigen Schatten – oder der kleine Schatten eines gewaltigen Orks? Nie zuvor hat ein Spiel mit derartigen Lichteffekten geprotzt.

Schwer aber fair

Die Kämpfe sind auf erfrischende Art anspruchsvoll, bleiben dabei aber immer fair. Sie müssen nur weg von dem Gedanken, alles einfach klein-hauen zu können. Nach gelungener Schwertakrobatik ist die Belohnung durch einen Charakteraufstieg gleich nochmal soviel wert. An die etwas »andere« Steuerung gewöhnt man sich auch fix. Nur die teilweise dämlichen Kameraschwenks nerven ein wenig.

Severance: Blade of Darkness

Genre: Actionspiel Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Deutsch
 Entwickler: Rebel Act Publisher: Codemasters, (089) 23 03 51 88 Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER
 Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 2 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION
 Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
530 MByte Installationsgröße	530 MByte Installationsgröße	750 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN
Rune (85%, GS 12/00) **Fakk 2** (84%, GS 10/00)
 Stimmungsvolle Schwertprügeleien mit schöner Grafik, aber weniger Kampffinesse und Spieltiefe. Viel zu kurzer, aber grafisch prachtvoller Actionspaß mit Schwertern und Feuerwaffen.

WERTUNG

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

Anspruchsvolle Schwertkämpfe mit atemberaubender Grafik.



Das Haus des Horrors

Undying

Nichts mit Dinnerparty und gemütlichen Kaminabenden: Ein altes Anwesen in Irland entpuppt sich als Hort böser Geister.



Mit einer Geisterfalle räumen Sie den untoten Butler beiseite und den Weg zum Magie-Artefakt frei.



Auf Video-CD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Ohma verschusselt wieder mal ihr Gebiss, Papa will Fußball gucken und Sohne-mann mehr Taschengeld. Während der Alltag in den meisten Familien die Nerven nur leicht flattern lässt, ist das beim irischen Stamm der Covenants anders. Der haut dem Nächsten die Rübe ab, legt ihn in Ketten oder lebendig ins Grab. Der letzte Vertreter der Bande heißt Jeremiah, und der fürchtet angesichts der mörderischen Sippschaft um sein Leben. Da trifft es sich gut, dass ihm sein ehemaliger Kampfgefährte Patrick Galloway zur Seite steht. Das 3D-

Actionspiel **Undying**, unter Mitwirkung des Horror-Autors Clive Barker entstanden, versetzt Sie ins Jahr 1920 und in die Haut des Geisterjägers Galloway. Mit Revolver und Zauberkraften machen Sie sich aus der Ich-Perspektive daran, erst Untote und dann den großen Obermotz ins Jenseits zurückzubefördern.

Teuflische Teller

Schöne Fassade, Horror dahinter: Im Gemäuer der Covenants spukt es gewaltig. Im Küchen-trakt schwirren Ihnen vom Bösen besessene Teller und Gabeln entgegen, eine harmlose

Tür entpuppt sich als Direktverbindung zur Unterwelt. Über die imposante Holztreppe in der Eingangshalle hoppeln keine eleganten Damen, sondern eklige Dämonen. Und im Garten erwartet Sie statt einer Grillparty eine mysteriöse Sekte.

In dem Prachtbau verbringen Sie den größten Teil des Spiels. Vom Dienstbotenzimmer bis zu schicken Essräumen und der Bibliothek enthält er – dank der Grafik-Engine von **Unreal Tournament** edel dargestellt – alles, was der Geldadel schätzt. Allerdings: Das Gefühl, ein echtes Gebäude zu erkunden, stellt

sich nicht ein. Das liegt daran, dass das Haus nicht am Stück zugänglich ist, sondern das Programm alle paar Zimmer neue Daten in den Speicher schaufelt. Außerdem haben Sie meist nur Zutritt zu den Gängen und Gemächern, die Sie zum nächsten Einsatzort bringen. Angesichts einer fehlenden Übersichtskarte müssen Sie ständig gegen Türen laufen und ausprobieren, ob sie verschlossen sind oder weiterführen.

Die anderen Umgebungen sind weniger verschachtelt als das Haupthaus – aber auch nicht so spannend. Da scheucht



Den buckligen Henker und Vetter Ihres Auftraggebers machen Sie mit dem Totenkopf-Zauber-Raketenwerfer den Garas.



Gemeinsam mit einem hilfreichen **untoten Mönch** räumen Sie im Kloster auf.

das Programm Sie durch dunkle Kellergrüfte, Piratenhöhlen oder Klöster, die sich nur wenig von den Levels anderer Ego-Shooter unterscheiden.

Kurz und knallig

Hinter jeder Tür und Biegung lauern Monster, die Ihnen an den Geisterjäger-Kragen wollen. Meist haben Sie es mit Mini-Diablos zu tun, die mit großen Sprüngen auf Sie hechten und kräftig zuschlagen. Außerdem begegnen Ihnen Skeletten, Anhänger einer seltsamen Sekte sowie Bizarr-Bestien, die sich aus dem Boden hervorbohren. Die KI ist gut, spielt aber keine größere Rolle; sobald es zum Kampf kommt, knallt es meist

kurz und heftig. Normalerweise haben Sie es mit einer festen Anzahl höllischer Kreaturen zu tun. Nur an besonders dramatischen Stellen (etwa dem Übergang in ein neues Gebiet) gibt's auch mal unbegrenzten Monsternachschub.

Vor allem ab der zweiten Hälfte treffen Sie auf Zwischengegner, die sich nicht so einfach über den Haufen schießen lassen. Einer Vampir-Lady etwa schaden normale Treffer nur kurzzeitig – um sie dauerhaft auszuschalten, müssen Sie ihr schon den Kopf abhacken.

Untote Helfer

Als Geisterjäger Galloway erlernen Sie im Spielverlauf acht

Zaubersprüche. So können Sie der Brut per Energiestrahler oder Blitzschlag eins überbraten, oder Sie erwecken bereits erledigte Gegner mit Magie wieder zu untotem Leben – als Zombies kämpfen sie dann für kurze Zeit an Ihrer Seite. Grafisch besonders schick ist der Totenkopf-Zauber: Je nach Ausbaustufe rufen Sie bei dieser Variante des Raketenwerfers maximal drei Schädel herbei, die bis zum Abschuss und feurigen Einschlag immer ungeduldiger kreischen und kichern. Eher für Rätsel geeignet ist der »Enthülle«-Spruch, mit dem Sie Gegner oder Gegenstände sehen, die Sie sonst nicht erkennen. Durch versteckte Artefakte verstärken Sie Dauer und Stärke der Zauber langfristig.

Das konventionelle Kampfgerät ist weniger spektakulär. Die Auswahl reicht vom Revolver über die Schrotflinte bis zum tibetanischen Drachenkopf, der Ihr Gegenüber mit Eis beharkt.

Spiel für Erwachsene

Eine deutsche Version ist nicht geplant, die hier zu Lande veröffentlichte Fassung entspricht dem US-Original. Ein Horror-Shooter geht naturgemäß nicht gerade zimperlich zur Sache. Im Spielverlauf finden Sie etwa eine Sense, mit der Sie Feinde einen Kopf kürzer machen können. Phosphor-Patronen in der

Schrotflinte setzen Monster in Brand. Immerhin hat Electronic Arts darauf geachtet, derartige Schockeffekte nicht allzu brutal darzustellen. Trotzdem: Das Programm ist keinesfalls für Kinderhände geeignet. **PS**

Peter Steinlechner

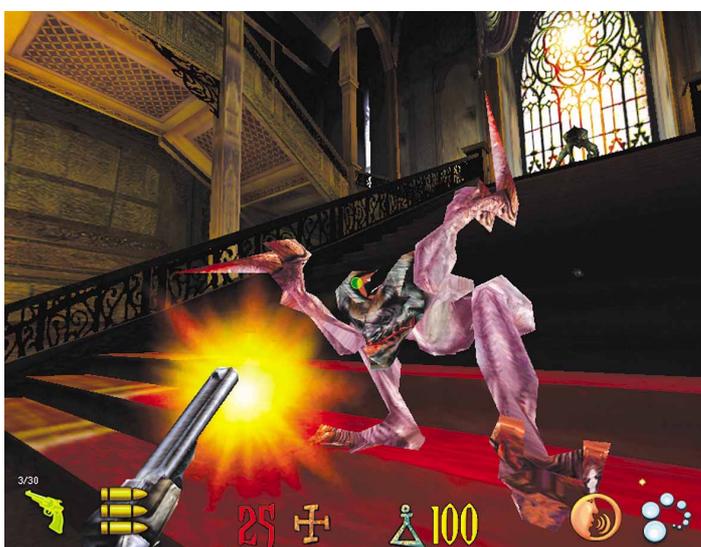


Gut gruselig

Wen ab Mitternacht jeder Schatten an den Rand des Herzinfarkts treibt, sollte von Undying besser die Finger lassen. Das Ding schafft es immer wieder, mit raffinierten Schockeffekten für wohlige Gänsehaut zu sorgen. Wenn sich selbst Teller und Bestecke auf mich stürzen oder in der scheinbar friedlichen Hauskapelle Mönche plötzlich eine Prügelei anfangen, dürfen sich auch abgebrühte Action-Veteranen mal erschrecken. Spielerisch ist Undying ein solider Ego-Shooter mit einem halbwegs originellen Waffen- und Magiesystem, ordentlicher Gegner-KI und motivierender Handlung.

Wirr oder öde

Etwas seltsam fine ich, was sich die Designer in Sachen Levels geleistet haben. Da marschiere ich durch packend gestaltete Grusel-Gebiete, muss mich jedoch ärgern, weil sie konfus aufgebaut sind. Auch die Ladezeiten nerven – das gilt fast immer im Spukhaus. Oder es geht offensichtlich immer geradeaus, während spielerisch und grafisch nur Mittelmaß geboten wird – die Piratenhöhle etwa ist nur wenig spannender als ein Münchner U-Bahn-Tunnel. Insgesamt hat mir das Programm Spaß gemacht. Zugreifen sollten Sie nur, wenn Sie sicher sind, dass Story und Atmosphäre Sie die ein oder andere misslungene Stelle überstehen lassen.



In der Haupthalle mit der prächtigen Holzterrasse und den edlen Glasfenstern greift einer der bisswütigen **Standard-Dämonen** an – der Revolver ist hier die beste Waffe.

Undying

Genre: 3D-Action Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Englisch
Entwickler: Dreamworks Interact. Publisher: Electronic Arts, (0190) 77 66 33 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

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

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
780 MByte Installationsgröße	780 MByte Installationsgröße	780 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Wheel of Time (87%, GS 1/00)

Ähnlich stimmungsvolles Szenario, hat aber ein besseres Level-Design und innovativere Zauber.

Kiss: Psycho Circus (78%, GS 9/00)

Unkomplizierter, aber spaßiger Horror-Shooter mit mäßigen Waffen und schlechteren Grafiken.

WERTUNG

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



Horror-Shooter mit Level-Schwächen.

Tread Marks

Rasende Panzer mit Steuerungsdefiziten.



Gleißende **Lichteffekte** sind ein Markenzeichen des Spiels.

Rasende Panzer sind an sich schon erheiternd. Wenn sie dabei aber noch wild um sich schießen, wird's interessant. Zu Beginn wählen Sie einen von 20 mehr oder weniger realen Ket-

tenrasslern. Mit diesem sollen Sie den maximal 99 Computergefahrern oder menschlichen Gegnern einheizen. Zusätzlich gilt es auch noch, das Rennen zu gewinnen, indem Checkpoints abgefahren werden. Die Effekte der aufsammelbaren Waffen sehen exzellent aus. Ganz anders die detailarme Landschaft, die Sie mit den entsprechenden Böllern zerklüften können.

Dazu gibt's noch krachende Soundeffekte und unauffällige Musik. Jedoch ist die Steuerung via Maus und Tastatur wegen der Trägheit der Panzer nicht einfach zu beherrschen – deswegen haben wir für Sie einen Patch auf unsere CD gepackt, der diesen Malus etwas abschwächt. Die Wertung bezieht sich daher auf die modifizierte Version. **PK**



Auf Demo-CD: spielbare Demo, Patch

Paul Kautz

Glitschige Ketten

Gute Grafik mit fetten Lichteffekten, schön viele witzige Kanonen und ein netter Karrieremodus finde ich schon motivierend. Aber der Teufel steckt diesmal in der Steuerung: Diese trägen Panzer schlittern merkwürdigerweise schlimmer durch die Landschaft als ein Eiswürfel auf einem Spiegel. Sobald Sie die Kisten aber einigermaßen unter Kontrolle haben, macht Tread Marks trotz des skurrilen Szenarios Spaß – wenn Sie Shooter auf Rädern mögen und vor allem einige menschliche Gegner zur Hand haben.

Tread Marks

Genre: Action Anspruch: Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
 Entwickler: LDA Publisher: Kellas, (0044) 20 85 91 11 25 Preis: ca. 60 Mark

MULTIPLAYER
 Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (32 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture the Flag

HARDWARE-KONFIGURATION
 Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz	CPU mit 350 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
250 MB Installationsgröße	250 MB Installationsgröße	250 MB Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

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

Unterhaltsame, schwierig zu steuernde Panzerschlachten.



Die Jagd auf den Roten Baron

Luftkampf auf die unspielbare Art.

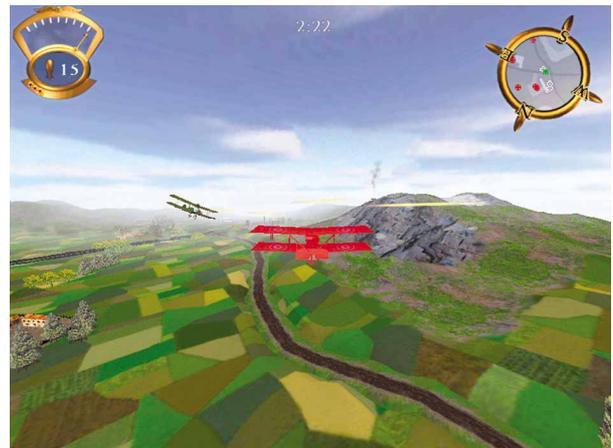
Mit dem Aufdruck »100% Fun« möchte Sie Fiendish Games auf **Die Jagd nach dem Roten Baron** locken. Wie der Titel vermuten lässt, steuern Sie einen Doppeldecker – nur Spaß werden Sie dabei nicht haben. Aus der Außenperspektive nehmen Sie in 25 Levels den Kampf gegen herannahende Gegnerscharen auf. Manchmal hat Ihr Flieger ein paar Bomben an Bord, mit denen man Bodenziele plätten kann. Das alles ist in eine recht hübsche Grafik gebettet, die jedoch stark unter der mangelnden Sichtweite leidet. Besonders groß sind die Fluggebiete auch nicht; kommen Sie dem Rand zu nahe, prallt Ihr Flugzeug unsanft von unsichtbaren

»Luftmauern« ab. Hat sich ein Gegner mal ans Heck geheftet, haben Sie so gut wie keine Chance mehr, die nächsten 30 Sekunden zu überleben. **MIC**

Mick Schnelle

Frust pur

Was hätte man aus der Jagd nach dem Roten Baron nicht alles machen können. Die Grafik ist recht nett, und das Szenario gibt einiges her. Doch die miese Steuerung verdirbt den Spaß an der unkomplizierten Ballerei. Wenn ich zum x-ten Mal von vorn beginnen muss, weil sich mal wieder ein Gegner unabscüttelbar ans Heck geklebt hat, kommt Frust auf. Die nervigen Gebietsgrenzen geben dem unfairen Baron den Rest.



Die optisch recht nett gestalteten **Fluggebiete** sind viel zu klein geraten.

Die Jagd auf den Roten Baron

Genre: Actionspiel Anspruch: Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
 Entwickler: Fiendish Games Publisher: Fiendish Games, (0201) 83 44 50 Preis: ca. 30 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	STANDARD	OPTIMUM
CPU 233	CPU 300	CPU 400
32 MByte RAM	64 MByte RAM	64 MByte RAM
20 MByte Installationsgröße	20 MByte Installationsgröße	20 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Gamepad

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend
Bedienung:	Mangelhaft
Spieltiefe:	Mangelhaft
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Doppeldecker-Shooter mit schwabbeliger Steuerung.



World Quest: Magical Racing Tour

In 13 Etappen durch Disneyworld.

Derzeit vergeht kaum ein Monat, ohne dass Disney Interactive nicht mit mindestens einem Spiel im Action-Bereich vertreten ist. Diesmal er-

wartet Sie in **World Quest: Magical Racing Tour** eine flotte Raserrei. Auf 13 Strecken müssen Sie sich gegen eine siebenköpfige Konkurrenz durchsetzen und den ersten Platz belegen. Dadurch schalten Sie einen neuen Kurs frei. So flitzen Sie über halbsbrecherische Strecken durch Magic Mountain, die Dschungelwelt oder ein Geisterhaus, die allesamt echten Disneyworld-Attraktionen nachempfunden sind. Unterwegs finden sich jede Menge Extras, die man prima gegen die Kontrahenten einsetzen kann. Mit Nüssen schießen Sie gegnerische Vehikel vom Kurs, oder Sie verwandeln einen in Front liegenden Konkurrenten in rotierende Tassen. **MIC**

Mick Schnelle

Flotter Pausenfüller

Disneys Racing Tour ist ein gemütliches Rennspiel, das keine großen Ansprüche an die fahrerischen Qualitäten stellt. Trotzdem macht die Heizerei ein Weilchen Spaß. Das liegt zu einem Großteil am fantasiereichen Streckendesign mit seinen versteckten Abzweigungen.

Danach fällt die Motivation deutlich ab, denn die Konkurrenten sind keine echten Gegner. Zudem sieht man der Grafik trotz schöner Texturen die Verwandtschaft zur alten Playstation deutlich an.



Mit Vollgas brettert Chap durch die verschneite Eislandschaft.

World Quest: Magical Racing Tour

Genre: Actionspiel **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Disney Interactive **Publisher:** Disney Int., (0190) 510 550 **Preis:** ca. 90 Mark

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

HARDWARE-KONFIGURATION
 ■ Voodoo 2 ■ TNT ■ G400 ■ Voodoo 3 ■ TNT 2 ■ Geforce ■ Voodoo 5 ■ Radeon ■ Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	64 MByte RAM
220 MByte Installationsgröße	220 MByte Installationsgröße	220 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

Grafik:	_____	Befriedigend
Sound:	_____	Gut
Bedienung:	_____	Gut
Spieltiefe:	_____	Befriedigend
Multplayer:	Nicht vorhanden	

Witziges Disney-Rennen mit simpler Grafik.



Buzz Lightyear

Frohgemutes Action-Leichtgewicht.



Buzz ballert sich den Weg auf linearen Parcours frei.

Er ist stark, er ist aus Plastik und seit dem Render-Filmerfolg **Toy Story** ein Star: Buzz Lightyear, der Space-Cowboy aus dem Spielzeugladen. Im gleichnamigen Actionspiel mit dem Untertitel **Star Command** retten Sie mit ihm die Welt vor seinem Erzfeind, dem batteriebetriebenen Bösewicht Zurg. Sie steuern den Kunststoffhelden aus der Rückansicht durch sieben Strecken, die eher an geradlinige Parcours aus Rennspielen als an Actionkost erinnern. Unter anderen sind Sie unterwegs zwischen saftigen Wiesen, auf einer Eiswelt oder auf einem Lavamond. Dabei umrennen Sie unter Zeitdruck Roboter, Flugpanzer und andere Hindernisse – oder ballern sie gleich aus dem Weg. Beim Ziel müssen

Sie stets Obermotz-Plastik ansengen. Zwischen den Missionen sehen Sie Videosequenzen, die teils gerendert sind, meist aber aus einer **Toy Story**-Comicserie stammen. **PS**

Peter Steinlechner

Bunt und lustig

Schlechte Laune? Dann nichts wie Buzz Lightyear gestartet, ein paar Minuten in den knallbunten Umgebungen zu fußwipp-anregender Musik gespielt, und das Leben ist wieder lebenswerter. Allerdings: Das Programm hat zwar keine großen Schwächen, aber viele kleine. Die Steuerung hakt ein wenig, die Levels sind solide statt originell. Grafiken und 3D-Objekte wirken oft ein bisschen lieblos, und die Comic-Zwischensequenzen sind hübsch, aber weniger schön als das Render-Vorbild.

Buzz Lightyear

Genre: Actionspiel **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Disney Interactive **Publisher:** Disney Int., (0190) 510 550 **Preis:** ca. 80 Mark

MULTIPLAYER
 Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC
 Einer Spieler pro Original **Multplayer-Modi:** nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION
 ■ Voodoo 2 ■ TNT ■ G400 ■ Voodoo 3 ■ TNT 2 ■ Geforce ■ Voodoo 5 ■ Radeon ■ Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 266 MHz	CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	64 MByte RAM
140 MByte Installationsgröße	140 MByte Installationsgröße	140 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Gamepad

WERTUNG

Grafik:	_____	Ausreichend
Sound:	_____	Gut
Bedienung:	_____	Befriedigend
Spieltiefe:	_____	Befriedigend
Multplayer:	Nicht vorhanden	

Lustiges Actionspiel auf Film-Basis.

