

Action

Peter Steinlechner



Bin ich schon durch? Mit dieser Frage saßen Kollegin Petra und ich beim Testen vor dem Monitor. Denn in gleich zwei mit Spannung erwarteten Titeln standen wir früher als erwartet vor dem Endgegner. Zum einen in *Star Trek: Voyager*, vor allem aber im viel zu kurzen *Fakk 2*. Beide basieren auf der teuren *Quake 3*-Engine und einer kostspieligen Filmlicenz – da ist es offenbar ziemlich wichtig für die Hersteller, so schnell wie möglich wieder an Finanzmittel zu kommen. Leider ist das der falsche Weg: Wir haben beiden Spielen wegen ihrer Kürze Wertungspunkte abgezogen.

Spielepaß statt schieere Masse. Klar, auch mir ist ein kurzes Spiel allemal lieber als ein schlechtes – und in Sachen Spielepaß sind *Voyager* wie *Fakk 2* Gewinner. Trotzdem: Wenn ich mir heutzutage ein PC-Spiel kaufe, erwarte ich einfach, für mein Geld eine gewisse Mindestzeit unterhalten zu werden. Die Programme sind immer noch weit außerhalb jedes »auf die paar Mark kommt es jetzt auch nicht so an«-Rahmens angesiedelt, da sollte für meinen Begriff ein Minimum von 30 Stunden Daddelvergnügen schon drin sein. Noch mehr ist natürlich immer besser – der Endgegner kann ruhig ein bisschen warten.

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	Action-Rollenspiel	8/00	88%
4	Unreal Tournament	3D-Action	9/99	88%
5	Star Trek: Voyager	3D-Action	NEU	87%
6	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	87%
7	Wheel of Time	3D-Action	1/00	87%
8	Rayman 2	Actionspiel	12/99	86%
9	Fakk 2	Actionspiel	NEU	84%
10	Drakan	Actionspiel	10/99	84%
11	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	84%
12	Daikatana	3D-Action	7/00	83%
13	Driver	Action-Rennspiel	11/99	83%
14	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
15	Rogue Spear	3D-Action	11/99	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	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	79%
20	Delta Force 2	3D-Action	1/00	79%
21	Kiss: Psycho Circus	3D-Action	9/00	78%
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%

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

Titelstory: Star Trek Voyager

Der Megatest	74
Galaktische Gegner	82

Tests

Fakk 2	84
Road Wars	89
Ka'roo	89
Deep Fighter	90
Moorhuhn 2	92
Bang! Gunship Elite	93
Sumpfhuhn Addon	93

Das schöne Biest



Fakk 2

Schwert, Schild und Uzi: Mit Julie haben die Action-Schwestern Lara und Rynn ernstzunehmende Konkurrenz bekommen.



Im Tipps-Teil:
Taktiken

Facts

- 10 Schauplätze
- 25 Levels
- 20 Waffen
- 40 Monster
- 5 Outfits

Frauen waren schon immer Packspezialisten. Was die so alles in einen Koffer bekommen – kaum zu glauben. Und dann gibt es da noch diese ziemlich bekannte Archäologin, die mehr als eine Wagenladung Waffen in einem kleinen Rucksack verstauen kann. Aber selbst das wird jetzt übertroffen: Julie, die schlagkräftige Amazone aus dem 3D-Actionspiel **Fakk 2** von Ritual, bringt drei Schwerter, zwei Uzis, eine Streitaxt und noch mehr in ihrem Stringtanga unter – ohne dass der ausbeult. Die Frage ist nur: Hat es sich gelohnt, Julie

mit solch wundersamen Fähigkeiten auszustatten?

Eitel Sonnenschein

Fakk 2 startet extrem beschaulich: Die wohlgeformte Heldin hüpfert Heidi-gleich durch ihre knallbunte Welt und plaudert mit den Einwohnern der Stadt Eden. Sie können keinen Einfluss auf die Dialoge nehmen, erfahren jedoch eine Menge über Julies Vergangenheit. Dann wird die Idylle jäh zerstört. Gigantische, grüne Meteoriten schlagen durch den Schild, der Julies Heimatplaneten vor Eindringlingen schützen soll. Kil-

ler-Fliegen fallen über wehrlose Kühe her, und kuschelige Pseudohasen mutieren zu Mini-monstern. Über allem liegt plötzlich der Hauch des Verderbens. Und schon bald geben sich die Erzscherger des Oberschurken Gith die Ehre.

Der Fiesling aus einer fernen Galaxie hat es auf die Seelen der Bewohner und das magische Wasser des Planeten abgesehen. Denn das Nass spendet den Bewohnern ewiges Leben. Aber Julie wäre keine kampferprobte Amazone, wenn sie sich jetzt hinter einem Rockzipfel verbergen würde. Sie schnappt



Mutanten machen Eden zu einem unwirtschaftlichen Platz. Julie zückt gleichzeitig **Pistole und Schild**, um den Angreifern Paroli zu bieten.

Julies Fummelparade

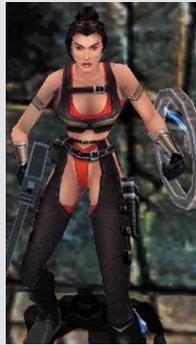
Julie wechselt im Spielverlauf sage und schreibe fünf Mal ihr Outfit. Wir haben daraus eine kleine Modenschau zusammengestellt, die Ihnen bereits jetzt detaillierte Ansichten auf kommende Amazonen-Trends gewährt.



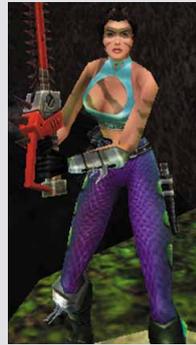
Zu Anfang ist die Heldin noch brav in ein **Cat Suit** gequetscht, der aber gut erahnen lässt, was kommt...



Nach dem ersten großen Kampf steht Julie nur noch in **Fetzen** da. Das kann natürlich nicht so bleiben!



Im Sumpf ist es höllisch warm, und Julie zollt diesem Umstand mit **freizügiger Kleidung** Tribut.



Weil ständig Kleinvieh um ihre Beine streift, hat sich Julie hier für **lange Hosen** entschieden.



Um die finalen Gegner ordentlich abzulenken, greift Julie zum knappen **Domi-na-Kampf-Outfit**.

sich stattdessen ihr Schwert, und zieht los, um das sagenumwobene »Heart of We« zu besorgen – die einzige Waffe, die jetzt noch Rettung verspricht. Und die liegt dummerweise in einer gigantischen Tempelanlage, in der hinter jeder Tür tausend Gefahren lauern.

Bunt und butterweich

Nach einem mäßig spannenden Intro mit schlechter Grafik landen Sie überraschenderweise in einem atemberaubenden Szenario: Die Kamera gleitet butterweich durch eine faszinierende Landschaft, bis sie schließlich kurz vor Julies beeindruckenden Rundungen

Halt macht. Und wenige Augenblicke später wissen Sie, dass Sie es nicht mit einer gerenderten Zwischensequenz zu tun hatten, sondern mit der Grafikpracht, die sich durch das gesamte Programm erstrecken wird. Die Julie, die zu Anfang verträumt über die Landschaft schaut, ist die selbe, die Sie später in **Tomb Raider**-Perspektive durch die kunterbunten Levels scheuchen dürfen.

Die modifizierte **Quake 3**-Engine zeigt hier, dass sie nicht nur düstere und räumlich sehr begrenzte Katakomben darstellen kann. Julies Heimatstadt ist ungeheuer farbenprächtig und detailreich gestaltet. Die darun-

ter liegenden Schildgenerator-Katakomben beeindruckten mit riesigen Maschinen-Ungetümen. Über die muss Julie in manchmal schwindelerregender Höhe entlanghüpfen. Dabei erspäht sie Abschnitte in weiter Ferne, in denen sie bereits vor geraumer Zeit unterwegs war. Diese Sichtweiten sind geradezu atemberaubend. Lediglich in **Unreal** war der Blick über große Distanzen ähnlich ungetrübt. Das alles macht Julies Heimat realistischer als die meisten anderen Spielwelten.

Schön aber kurz

Leider lümmelt die Heldin zu Anfang länger als nötig im idyllischen Eden rum, und die folgenden Levels sind zu knapp bemessen. **Fakk 2** ist mit zirka zwölf Spielstunden für Könner viel zu kurz geraten, was wir dem Programm im Bereich Spieltiefe negativ anrechnen. Und noch einen kleinen faden Beigeschmack hat die Wunderwelt. Nicht alle Levels sind Feuerwerke der Grafikpracht. Beispielsweise hätten die Klippen um Eden etwas mehr Aufmerksamkeit verdient. Ebenso verhält es sich mit den Nebencharakteren in **Fakk 2**: Weil die Entwickler viel Arbeit in Julies erstklassige Aufmachung steckten, treten die Kanten in Gesichtern und Körpern ihrer Feinde umso deutlicher zu Tage.

Doppelter Wummenwahn

Julies besondere Fähigkeit ist der gleichzeitige Gebrauch von zwei Kampfgeräten. Sie kann ohne weiteres ein Schwert und eine Uzi führen. Oder das Schwert mit einem Schild kombinieren, der jeden Angriff erfolgreich blockt. Dabei wird dann das Schwert mit der rechten, der Schild mit der linken Maustaste angesprochen. Die Kombination Schwert plus Schusswaffe macht aber kaum Sinn, da Situationen, in denen Sie sowohl Nah- als auch Fernkampfwehre brauchen, äußerst selten sind oder sich einfach vermeiden lassen. Die Verbindung von einer Waffe mit dem Schild hat jedoch Vorteile, obwohl Julie erstere nicht benutzen darf, wenn sie sich hinter dem Schild verbirgt. Das schwere Gerät hindert sie aber nicht beim Klettern oder Hangeln.

Für acht der Fernwaffen benötigt die Amazone beide Hände. Die kommen jedoch meist nur über große Distanzen zum Einsatz. Die Fernwaffen steuern Sie, mit Ausnahme der Schleudern, über Fadenkreuze. Dabei kann man zwischen zwei Typen unterscheiden: Die Handfeuerwaffen funktionieren fast nach **Tomb Raider**-Prinzip: Julie muss nur ungefähr in Gegner-Richtung zielen und trifft. Die größeren Kaliber wie Raketenwerfer verlangen Ihnen mehr



Unter den **Kuhställen** bekämpfen wir den ersten Bossgegner mit wuchtigen Granaten.

Mick Schnelle



Fair mit Flair

Grafik hin, 3D-Engine her, mir gefällt die oft sinnlose Verteilung der Bonusgegenstände nicht. Manche Mauern haben die Designer nur eingebaut, damit oben drauf zwei Wasser-Amphoren platziert werden können. Das wirkt nie natürlich und stört den realistischen Gesamteindruck.

Ansonsten ist das Spiel schön fair, obwohl es nur über einen Schwierigkeitsgrad verfügt. Und die Zwischensequenzen passen gut zur Stimmung. Alles in allem reicht's nicht ganz zum Oberkracher. Für ein paar Stunden gepflegter Ballerei ist mir Julie aber allemal gut.



Riesenhafte Tempelanlagen warten mit spektakulärer Grafik auf. Selbst über große Distanzen sind viele Details der Welt von Fakk 2 noch gut zu erkennen.

ab, die Zielmarkierung muss exakt platziert werden. Besonders spannend ist das immer dann, wenn Sie sich ein Fern-

duell mit einem schusskräftigen Fiesling liefern. In **Fakk 2** kommt es zu Situationen, in denen Sie Ihre Raketen über riesi-

ge Distanzen lenken müssen – und zwar so, dass Ihre Geschosse und die des Widersachers nicht aufeinander prallen.

Bergeweise Waffen

Gegen Ende des Spiels türmen sich in Ihrem Waffenarsenal Berge von Schießprügeln, Hieb- und Stichwaffen, Schleudern sowie Plasmakanonen. Doch von dem ganzen Plunder brauchen Sie nur rund ein Drittel: Zum einen fällt die Wahl zwischen einer lahmen Plasmakanone und zwei blitzschnell feuernenden Uzis nicht gerade schwer. Zum anderen ist das Waffenmenü unübersichtlich und umständlich. Wenn Sie schnell zwischen Schwert und

Technik-Check

Fakk 2 stellt trotz seiner Grafikpracht keine ausgesprochen hohen Anforderungen an Ihren Computer. Sie brauchen lediglich eine Open-GL-fähige 3D-Karte, die in einem Pentium II mit 300 MHz steckt. Achten Sie dabei auf eine aktuelle Treiber-Ausstattung Ihrer Grafikkarte, und der Spaß kann losgehen.

Festplatte/RAM

64 MByte RAM sollte Ihr Rechner schon unter der Haube haben, um mit Julie fertig zu werden. Am Anfang ruckelt sie dann ein bisschen, bis alle notwendigen Infos in der Auslagerungsdatei abgelegt sind. Dennoch sind 96 oder gar 128 MByte nicht zwingend

erforderlich. Ihre Festplatte braucht zwischen 130 und 400 MByte, um alle notwendigen Dateien zu speichern.

Tuning-Tipps

Julies Abenteuer macht auch noch in niedrigen Auflösungen Spaß. Nur wenn Sie über einen Rechenflitzer mit Geforce-Karte verfügen, machen 32 Bit Farbtiefe Sinn. Für bereits etwas angestaubte Maschinen empfehlen wir die Hardware-Option. Alle anderen sind gut mit 16 Bit Farbtiefe beraten. Die Echtzeitschatten in Fakk 2 sind schön anzusehen, schlucken aber mächtig Kapazität. Die sollten Sie als erstes deaktivieren, wenn das Spiel ruckelt.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo2	Riva TNT	Riva TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640 x 480	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	800 x 600	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PII/300, K6-2/450	800 x 600	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>						
	1024 x 768	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
PIII/500, Athlon 500	800 x 600	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>						
	1024 x 768	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
PIII/700, Athlon 700	800 x 600	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>						
	1024 x 768	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

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



Am Horizont wartet der Feind. Über solch riesige Entfernungen hilft nur der **Raketenwerfer**.

Petra Schmitz



Kunterbunt und kugelrund

Momentan gibt es für mich in Sachen Grafik, Animation und Farbenpracht einfach nichts vergleichbares zu Julies Abenteuer. Allein die

Fernsicht und die akribisch ausgearbeiteten Tempelanlagen geben mir das Gefühl, mich wirklich durch eine fremde Welt zu bewegen. Da stört es auch nicht, dass Fakk 2 eindeutig Comicfilm-Charakter hat. Im Gegenteil: So mancher Manga-Reißer transportiert mehr Stimmung als ein Realfilm. Fakk 2 gehört eindeutig in diese Kategorie. Das hilft mir auch ein wenig, die Schlampigkeit in punkto Waffenmenü und Steuerung zu verschmerzen.

Gourmet-Fastfood

Fakk 2 ist wie ein Essen in einem exklusiven Feinschmecker-Restaurant. Die Portionen sind zu klein, und wenn der Appetit erst richtig entfacht ist, hat man die Nachspeise schon längst verputzt. Selbst Gelegenheitsspieler brauchen nur zwei Tage zum Durchspielen – viel zu wenig. Dennoch bietet das Programm in der knapp bemessenen Zeit mehr Spaß als so manches Mammut-Spiel. Ich werde mich mehr als gerne an das Wochenende mit Julie erinnern.

Kanone wechseln wollen, müssen Sie sich erst durch einige Menüfenster wühlen. Im Eifer des Gefechts erwischt man gerne mal die falsche Waffe, und die Prozedur muss von vorne beginnen. Das kostet dann schon mal genau die Sekunden, die das Überleben ausmachen.

Filmreif



Die wunderschönen und filmreifen Zwischensequenzen laufen direkt in der Spielgrafik ab.

Dennoch bringen die vielen Waffen auch einen gehörigen Spaß, wenn Sie gerne experimentieren. Manchmal wird Ihnen eine schlechte Waffe dadurch aufgezwungen, dass Munition in den Levels im Verhältnis zur Gegnerzahl rar gesät ist.

Lara turnt besser

Sie steuern das Wunderwerk Julie genreüblich mit Maus und Tastatur. Die Bewegungen sind deshalb schnell erlernt. Das Feintuning erhalten Sie in einem umfangreichen Trainingslevel, der Ihnen eine Menge über Julies Spezialfähigkeiten verrät. So saugt sie sich an besonders schmalen Simsen förmlich an die Wand, um an ihr Ziel zu rutschen. Dahinter verbirgt sich nichts anderes als eine alternative Methode zum Hangeln. Denn anders als Lara kann Julie nicht um Ecken greifen, wenn sie an den Händen über einem Abgrund baumelt. Sprungtechnisch ist Julie mehr im Mittelfeld anzusiedeln. Sie beherrscht weder die Seitwärts-sprünge noch die Rückwärts-salti der berühmten Archäologin. Aber das ist auch nicht nötig, da solch abstruse Sprungkombinationen wie in **Tomb Raider** nicht vorkommen.

Dennoch können die Jump-and-run-Sequenzen, die sich zu Anfang häufen, aufgrund des Schwierigkeitsgrads an den Nerven zerran. Sie werden mehr als einmal fluchen, denn Julie neigt dazu, nach einer erfolgreichen Sprungeinlage doch noch genau das Fitzelchen zur Seite zu rutschen, um in die Tiefe zu stürzen. Da das Spiel linear aufgebaut ist, müssen Sie zumindest keinen Weg zweimal absolvieren. Und wenn Sie den richtigen Pfad nicht sofort erkennen, gibt es Abhilfe: In Fälen drohenden Kopfzerbrechens haben die Designer einfach einen Hinweis in einer Zwischensequenz eingebaut.

Monster und Mutanten

Gegnerhorden warten hinter fast jeder Tür. Mal sind es nur lustig anzuschauende Watschelkrea-



Julies **Waffenmenü**: Im übelsten Fall müssen Sie sich durch sechs Fenster bis zur richtigen Wumme schalten. Das kann schon mal zu haarigen Situationen führen.

turen, die keinen großen Schaden anrichten, oder fleischfressende Pflanzen, die Sie mit Kleinvieh füttern müssen. Unangenehmer sind krallenbewehrte Monster oder teilskelettierte Mutanten, die Julie mit Feuer und Raketen beharken. Aber selbst relativ harmlose Vögel können ihren Tod bedeuten: Die Gute steht auf einem kleinen Plateau, schnappt sich einige Extras und ruft dadurch das Federvieh auf den Plan. Eine Sekunde später können Sie Julies markerschütternden Schrei hören, mit dem sie in die Tiefe stürzt – die Vögel haben sie einfach runter geschubst!

Die Masse an Gegnern und Julies ungenaue Steuerung zwingen selbst erfahrene Spieler zum

Dauerspeichern. Einige der größeren Widerlinge können Sie nur mit Tricks besiegen: Wenn Ihnen die Munition ausgeht, sollten Sie Ihre Umgebung genau beobachten. Diverse Felsen, Rohre oder Dampfdufen warten nur darauf, von Ihnen eingesetzt zu werden. **PET**



Eden ist zwar wunderschön, aber das Spiel vergeudet zu viel Zeit in der beschaulichen Umgebung.

Fakk 2

Genre: 3D-Action	Preis: ca. 90 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Hersteller: Ritual Entertainment
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)	Festplatte: ca. 130 bis 400 MByte
Multiplayer: nicht vorhanden	Spieler: Einer pro Original
3D-Karten: <input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input checked="" 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	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium II/400	Pentium III/500
64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

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

Grafisch prächtiges Actionspiel, das aber zu kurz ist.



Road Wars

Krieg der Autos, schnell und brutal.



Unser Wagen hat einen **Volltreffer** vom Raketenturm abbekommen.

Die coole Electra würde mit ihrem Sportwagen gerne als erste über die Ziellinie rauschen, dummerweise ist aber Sarges Offroader noch vor ihr. No problema: Mit einer geziel-

ten Rakete sprengt sie ihn von der Straße. Zwölf Fahrer düsen in **Road Wars** über ein Dutzend Strecken, vom Stadtkurs bis zur Wüstenpiste. Auf dem Asphalt geht's wenig zimperlich zu. Sie bomben die Konkurrenz mit etlichen Gewehren, Raketen oder Minen weg. Zu allem Überfluss stehen am Streckenrand auch noch Geschütztürme, die mitten in den Pulk feuern.

Jeder der zwölf Charaktere besitzt eine eigene Spezialfähigkeit; etwa Immunität gegen bestimmte Waffen oder einen Rabatt beim Einkaufen. In der Meisterschaft erhalten Sie für gute Platzierungen Preisgelder, die Sie in bessere Ausrüstung investieren können: Etwa stärkere Antriebe, griffige Reifen oder mehr Panzerung. **CS**

Ka'roo

Hoppelspiel für die Mittagspause.

Wir wissen nicht, warum das Känguruh Joe auf wackligen Steinplattformen über endlos tiefen Abgründen gestrandet ist. Fest steht, dass der süße Hüpferei aus **Ka'roo** nur dann in den nächsten Level entkommt, wenn er eine vorgegebene Anzahl Kristalle einsammelt. Mit den Pfeiltasten lassen Sie Joe ein Feld vor- oder zurück springen und drehen ihn um 90 Grad. Seitlich hüpfen hat Joe nicht drauf, dafür darf er Bomben legen. Die sprengen Hindernisse aus dem Weg und vernichten Gegner. Berührungen mit den Feinden sollte Joe vermeiden.

Neben den Verfolgern sorgt in jedem Level ein unerbittliches Zeitlimit für dezente Hektik. Alle paar Missionen werden neue Schikanen eingeführt: Aufzüge oder Klebefelder, brüchige Platten oder Kanonen.



Känguruh Joe darf nicht **runterfallen**.

Die Hüpferei ist weder sonderlich hübsch noch anspruchsvoll, aber eine ordentliche Unterhaltung für Zwischendurch. **CS**

Genre: Jump-and-run

Preis: ca. 50 Mark

Hersteller: Swing

Anspruch: Einsteiger

Spieler: Einer

Sprache: Deutsch

Minimum:

P200 MMX

32 MByte RAM



Christian Schmidt

Unfaire Schikanen

Die Entwickler haben ihr Spiel nicht besonders gründlich ausbalanciert. Der größte Schnitzer: Die Autos drehen sich bei Kollisionen zu leicht – in einem Action-Rennspiel voller Gerempel ist diese Empfindlichkeit fehl am Platz; noch dazu enthalten die Strecken zu viele fiese Kanten. Die Geschütztürme sind pure Schikane, weil unter Dauer-Bombardement auch fahrerisches Können nicht mehr hilft. Schade, denn Fahrphysik und Meisterschafts-Modus sind okay.

Road Wars

Genre: Action-Rennspiel

Anspruch: Fortgeschrittene

Sprache: Deutsch

Multiplayer: 2 (ser.), 6 (LAN), 6 (www)

3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Pentium 166 MMX

32 MByte RAM, 4fach CD
3D-Karte

Pentium II/266

64 MByte RAM, 4fach CD
3D-Karte

Pentium II/400

64 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Unfairen Design schränkt den Spielspaß stark ein.



Auf Tauchstation

Deep Fighter

Die Tiefsee verbirgt viele Rätsel – Ubisoft lüftet ein paar davon. Allerdings ist die Entwicklung unterwegs etwas aus dem Ruder gelaufen.

Als ob die gegnerischen U-Boote nicht schon genug wären, greift auch noch ein Schwarm schlecht gelaunter, mutierter Killerbarsche an.



von Geröll befreien, Bojen abschleppen und Unterwasserhöhlen erkunden. Schon bald stoßen Sie auf die ersten Feinde, die Ihnen hartnäckig auf den Fersen bleiben, bis sie via Laser oder Torpedo zerbröseln sind. Doch während Sie sich nach und nach ans Missionsdesign gewöhnen, kippt die Spielmechanik völlig um.

Dramatischer Konzeptwechsel

Alles beginnt mit einem Funkspruch Ihrer Basis, der Sie auf anrückende Feinde aufmerksam macht. Urplötzlich finden Sie sich im Innern einer Kanoine wieder, von wo aus Sie per Fadenkreuz herabstürzende Felsbrocken zerstören müssen. Kaum ist diese Aufgabe gelöst, werden Sie in die tiefsten Tiefen herabgeschickt, wo Sie in typischer Descent-Manier verwindelt aufgebaute Höhlenkomplexe erforschen. Sogar der automatische Wegfinder wurde aus dem Original übernommen. In Gestalt einer bläulichen Lebensform fliegt er Ihnen immer ein Stückchen voraus. Dadurch werden Sie sich nie verirren.

Bereits vor rund drei Jahren starteten die Criterion Studios ihren ersten Unterwasserausflug. **Sub Culture** sah dank

brandneuer 3Dfx-Grafik schick aus, nur verkauft hat sich die Mischung aus U-Boot-Simulation und Handelsspiel nicht. Ihr Neuling **Deep Fighter** schlägt einen etwas anderen Weg ein und verbindet 3D-Shooterelemente mit Adventure und ein bisschen Tiefsee-Simulation.

hinab, die noch keines Spielers Auge zuvor gesehen hat.

Auf Tauchfahrt

Die ersten Aufträge führen Sie im Cockpit eines leicht bewaffneten Dieseltauchers durch die heimischen Gewässer, wo Sie verschüttete Schiffe per Laser

Beben-Alarm

Die Welt kann ganz schön böse sein. Kaum haben Sie sich zur mobilen U-Boot-Einsatztruppe gemeldet, wird die Heimatbasis auch schon von einem wüsten Erdbeben stark beschädigt. Zu allem Überfluss machen finstere Halunken und ätzende Schleimfische die Gewässer unsicher. Doch mit Ihrem Mini-U-Boot brechen Sie auf, ein Problem nach dem anderen zu lösen. Ihr Weg führt Sie dabei aus den sicheren Gewässern der Basis-Umgebung bis in Tiefen



Diese **Riesemoräne** kann nur durch Schüsse ins Maul ausgeschaltet werden.

Mick Schnelle

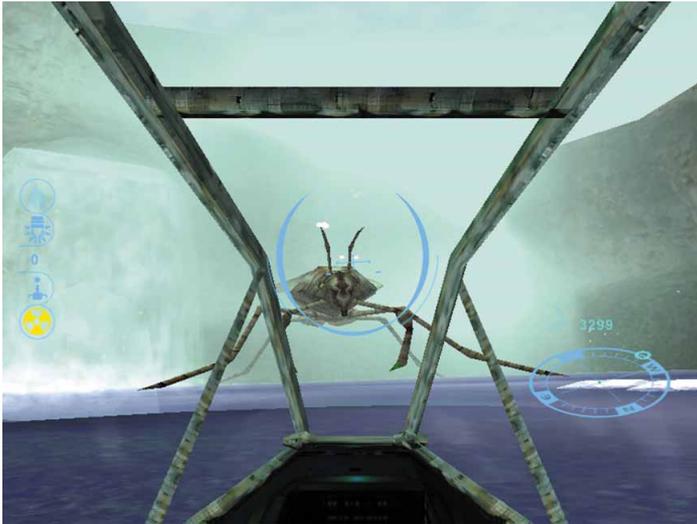


Tiefsee-Spaß mit Turbulenzen

Die ersten Einsätze von Deep Fighter haben mir trotz der mittelpränkigen Grafik einigen Spaß gemacht. Doch gerade als ich mich so schön

eingewöhnt hatte und der kniffligen Gegner endlich Herr wurde, wechselte unversehens das Spielprinzip. Von da an leidet die Spielqualität ganz erheblich. Die Fadenkreuz-Ballereien sind öde, die Action-Adventure-Einlagen nicht sonderlich fordernd. Dazwischen gibt's immer wieder mal versöhnlich stimmende, reine U-Bootmissionen.

Wenn Sie sich die Mühe machen und die (oft elend langen) Erkundungspassagen erdulden, werden Sie mit spannenden Unterwasser-aufträgen belohnt. Weniger geduldige Geister warten lieber auf das vielversprechende Aqua.



Einige wenige Kämpfe (wie gegen diese **Küchenschabe**) finden auch auf dem Wasser statt.

Wilder Mix

Wenn Sie sich aus dem Labyrinth herausgearbeitet haben, geht es eigentlich erst richtig los. Denn dann erwartet Sie ein verlassen scheinendes U-Boot, das Sie erkunden müssen. Wie in einem Egoshoooter fliegen Sie mit Ihrem Mini-Boot durch die

Gänge, bewegen Schalter mit Hilfe eines eingebauten Magneten und lösen kleine Rätsel. Zwischendurch tauchen immer wieder mal größere Zwischengegner aus die Sie in reiner Baller-Manier durch gezielte Schüsse auf verwundbare Stellen recht leicht besiegen können. Das kann man von den gelegentlich in größeren Scharen anrückenden Standardgegnern nicht gerade behaupten. Optisch ist **Deep Fighter** ziemlich eckig geraten. Höhleneingänge zeigen deutliche Kanten, der Meeresboden wirkt kaum organisch. Abgemildert wird das durch eine reichhaltige Flora und Fauna. Fischschwärme ziehen Ihre Bahnen, Pflanzen wuchern am Boden. Auch die Lichteffekte sind gelungen und sehr stimmig. **MIG**



Die schauspielerischen Leistungen in den **Video-Briefings** sind genauso mies, wie es hier aussieht.

Deep Fighter

Genre: Actionspiel	Preis: ca. 90 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Hersteller: Ubisoft
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)	Festplatte: ca. 500 MByte
Multiplayer: 2 (ser.), 8 (LAN), 8 (www)	Spieler: Zwei pro Original
3D-Karten:	
<input type="checkbox"/> Voodoo 1	<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 2
<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce
<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3	<input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400
<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT	<input checked="" type="checkbox"/> Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233	Pentium II/400	Pentium III/450
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	<div style="width: 80%;"></div>	Befriedigend
Sound	<div style="width: 70%;"></div>	Gut
Bedienung	<div style="width: 70%;"></div>	Gut
Spieltiefe	<div style="width: 50%;"></div>	Ausreichend
Multiplayer	<div style="width: 80%;"></div>	Befriedigend

Actionmix mit gelegentlichen Durchhängern.



Der Kult geht weiter

Moorhuhn 2

Deutschlands Chefs fürchten wieder um die Produktivität ihrer Mitarbeiter: Das Moorhuhn ist gelandet. Mit kleinen Verbesserungen, etwa beim Gackern.

Damit hatte niemand gerechnet: Das simple Werbespielchen **Moorhuhn Jagd** legte dank kostenlosem Download, niedrigen Hardwareanforderungen und einfachstem Spielprinzip über Monate Büros in ganz Deutschland lahm. Logisch, dass die Entwickler flugs einen Nachfolger programmierten.

Angeblieh ging der Schaden für die deutsche Wirtschaft durch die mit dem ersten Moorhuhn vergeudete Arbeitszeit in die Milliarden. Damit Sie der Chef nicht beim Zocken erwischt, haben die Programmierer in den zweiten Teil eine Boss-Taste integriert. Wenn der

Vorgesetzte Sie beim Spielen erappt, genügt ein Druck auf die »B«-Taste, um das Bild einer unverfänglichen Textverarbeitung auf den Bildschirm zu holen.

Im Fadenkreuz

Wie schon im ersten Teil gehen Sie beim Actionspiel **Moorhuhn 2** mit einem Fadenkreuz auf die Jagd nach den putzigen Moorhühnern. Sie scrollen mit Maus oder Pfeiltasten durch eine liebeliche, etwa vier Bildschirme breite Landschaft, immer auf der Suche nach einem gackernden Ziel. Acht Schüsse können Sie auf die umherflatternden Federviecher abfeuern, bevor Sie per rechter Maustaste nachladen müssen. Je weiter Ihr Opfer entfernt ist, desto mehr Punkte bringt es Ihnen. Wenn Sie es schaffen, diverse Trickschüsse auszuführen, werden Sie sogar mit stärkerer Munition belohnt. Mit diesen durchschlagenden Stahlmantelgeschossen legen Sie dann Teile der Hintergrundgrafik in Schutt und Asche. Das simple Ziel der Ballerei: In 90 Sekunden möglichst viele Punkte zu scheffeln – und auf der Highscoreliste zu landen.

Bonusjagd

Die Entwickler haben Wort gehalten und das schmerzhaft schlichte Spielprinzip mit zahlreichen Extras gelinde aufgepeppt. Gut gezielte Schüsse auf kleine Details in der Landschaft werden mit Punkt- oder Zeitboni belohnt. So liefert zum Beispiel der Abschluss einer unscheinbaren Blume zehn Punkte. Wenn Sie auf verbotene Ziele wie Zeppeline oder Flugzeuge schießen, gibt's hingegen Abzüge von Ihrem Punktekonto.



Auch die **Riesenhühner** aus dem ersten Teil sind wieder mit von der Partie.



Irgendwo in den Luftballons ist ein **Bonus** versteckt.

Technisch hat sich seit dem Vorgänger kaum etwas getan. Zwar sind die Hühner jetzt etwas besser animiert, die Landschaft wirkt detaillierter. 3D-Effekte oder Ähnliches gibt es aber nicht. Nur die Soundeffekte wurden merklich verbessert. Das Programm unterstützt jetzt 3D-Sound, damit Sie das Federvieh besser orten können.

Wenn Sie jetzt von links ein lautes Gackern hören, wartet in dieser Richtung garantiert fette Beute auf Sie. Leider haben die Programmierer darauf verzichtet, mehr als einen Level und eine Waffe einzubauen. Außerdem gucken Windows-NT-Benutzer in die Röhre: **Moorhuhn 2** läuft nur mit DirectX. Einige weitere Bugs fallen nicht auf. **MS**

Markus Schwerdtel



Kurzer Hühnerspaß

Das Phänomen Moorhuhn objektiv zu betrachten ist nicht ganz leicht. Fadenkreuz-Shooter gehören eigentlich in die unterste

Schublade der Actionspiele, besonders wenn es wie hier nur einen Level und eine Waffe gibt. Trotzdem macht das Spiel Spaß. Zwischen den Kollegen läuft sofort der Kampf um den ersten Platz in der Highscore-Liste. Die Jagd nach Boni und Geheimnissen motiviert ungemein – leider nur für ein paar kurze Stunden.

Moorhuhn 2

Genre: Actionspiel	Preis: kostenloser Download
Anspruch: Einsteiger	Hersteller: Phenomedia
Sprache: Deutsch	Festplatte: ca. 16 MByte
Multiplayer: nicht vorhanden	Spieler: einer
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	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 266 32 MByte RAM	Pentium II/350 64 MByte RAM	Pentium III/450 128 MByte RAM

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

Nichts Neues im Hühnerstall, kurzfristig spaßig.



Bang! Gunship Elite

Per Fadenkreuz durch die Galaxis.



Die schicke Grafik kann das lahme Spielkonzept nicht ausgleichen.

Für ihr neues Actionspiel hat Redstorm Entertainment den Namensgenerator heißlaufen lassen. »Bang!« beschreibt das simple Spielprinzip, »Gunship« und »Elite« tauchen im Namen von **Bang! Gunship Elite** nur auf, weil es interessanter klingt. Verpackt in schöne und flotte 3D-Grafik ballern Sie sich

mit Ihrem Raumschiff durch 19 Levels. Die sind mit Gegnern nur so gespickt und lassen Ihnen beim Zielen mit Maus und Fadenkreuz kaum Zeit zum Nachdenken, während Sie gleichzeitig heranziehenden Geschossen ausweichen. Selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad werden Sie deshalb die erste Viertelstunde im ersten Spielabschnitt verbringen, bevor Sie sich mühsam in die nächsten Abschnitte vorarbeiten. Dann wird die Auswahl an aufsammelbaren Extrawaffen größer, wodurch die Wahrscheinlichkeit steigt, der Gegnerschar Herr zu werden. Und wer mag, darf sich mit bis zu 15 Freunden vor der opulenten Kulisse Energiegeschosse um die Ohren hauen. **MIG**

Sumpfhuhn Addon

Noch mehr überflüssige Schießplätze.

Trotz Minimal-Spielinhalt und mäßiger Technik erklimm das Ballerspiel **Die Rache der Sumpfhühner** die Spitze der Verkaufscharts – offenbar Nachwehen des **Moorhuhn**-Fiebers. Den Goldesel will Koch mit dem offiziellen Addon noch ein bisschen länger melken. Neben vier neuen Karten (Gespensterdorf, Geisterschloss, Wüste und Jahrmarkt) samt diverser Opfer und Waffen gibt es nun einen Mehrspielermodus, in dem bis zu vier Jäger gleichzeitig auf das Viehzeug ballern dürfen. Der Einsatz der richtigen Waffe ist wichtiger geworden, viele Ziele lassen sich sonst nicht vom Himmel holen. Den Schwierigkeitsgrad hat Koch ordentlich angehoben; das lästige Sumpfhuhn, das Ihnen nach und nach den Bildschirm verkleistert, taucht nun im Sekundentakt auf. Konzentriertes Schießen ist



Im Geisterdorf sind Ihre Waffen **Zauberstäbe**.

durch diese Plage fast unmöglich, statt Pausenspaß ist Stress angesagt. Finger weg, bevor Sie sich unnötig aufregen. **CS**

Genre: Actionspiel

Preis: ca. 20 Mark

Hersteller: Koch Media

Anspruch: Profis

Spieler: 4 (LAN), 4 (www)

Sprache: Deutsch

Minimum:

P200 MMX

32 MByte RAM



Mick Schnelle

Stumpfes Peng-peng

Im Kampf gegen nimmermüde in Scharen anrückende Gegner hat mich die nette Optik länger vor dem Monitor gehalten, als das laue Spielprinzip. Die Levels sind viel zu gleich, um mich längerfristig zum Weiterspielen zu motivieren. Dazu kommt der gepfefferte Schwierigkeitsgrad. Ein klarer Fall für Profis.

Bang! Gunship Elite

Genre: Actionspiel

Anspruch: Profis

Sprache: Englisch

Multiplayer: Einer bis 16 (LAN, www)

3D-Karten: **Voodoo 1** **Voodoo 2** **Voodoo 3** **Riva TNT**
Riva TNT2 **Geforce** **Matrox G400** **Rage 128**

Pentium 233 MMX
32 MByte RAM, 4fach CD
3D-Karte

Pentium II/300
64 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte

Pentium II/400
64 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Ausreichend
Multiplayer		Ausreichend

Bunte, aber langweilige Ballerschlachten.

