

Action

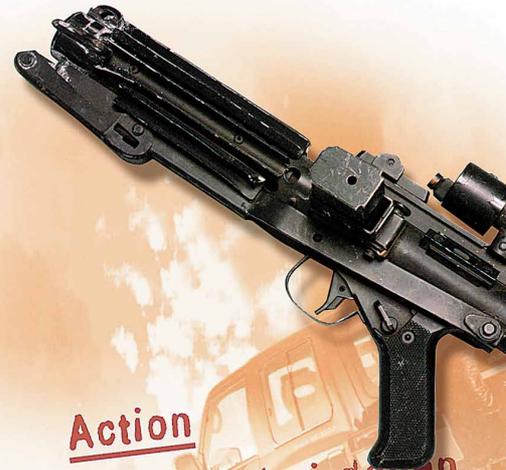
Peter Steinlechner



Einerlei in Sachen 3D-Grafik

Eine Ära geht zu Ende: Mit **Daikatana** erscheint diesen Monat der letzte Ego-Shooter auf Basis der altbewährten **Quake 2**-Engine von id Software. Viele schöne Spiele sind damit erschienen – am bekanntesten ist der Klassiker **Half-Life** –, jetzt wird es Zeit für Neues. Egal ob **The World is not Enough** oder **Star Trek: Voyager** – was die Entwickler auf der diesjährigen E3 an 3D-Actionspielen gezeigt haben, nutzt meistens die Grafik-Grundgerüste von **Quake 3** oder **Unreal Tournament**.

Einerseits ist das gut: Die aktuellen Engines sind robust, können was, und wir alle wissen schon vor Veröffentlichung des nächsten Ego-Shooters, wie gut das Ding ungefähr auf unserem Rechner laufen wird. Andererseits würde ich mir schon ein bisschen mehr Vielfalt wünschen. Gute Ideen wie vollständig kaputtbare Levels, **Red Faction** (siehe Spiele-News) wird sie bringen, haben es angesichts des Engine-Einerleis schwer, sich auch auf breiter Front durchzusetzen.



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	Unreal Tournament	3D-Action	9/99	88%
4	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	87%
5	Wheel of Time	3D-Action	1/00	87%
6	Rayman 2	Actionspiel	12/99	86%
7	Drakan	Actionspiel	10/99	84%
8	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	84%
9	Daikatana	3D-Action	NEU	83%
10	Driver	Action-Rennspiel	11/99	83%
11	Re-Volt	Action-Rennspiel	10/99	83%
12	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
13	Rogue Spear	3D-Action	11/99	81%
14	Descent 3	3D-Action	8/99	81%
15	Killer Loop	Action-Rennspiel	2/00	80%
16	SWAT 3	3D-Action	2/00	80%
17	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	12/99	79%
18	Soldier of Fortune	3D-Action	5/00	79%
19	Shadow Man	Actionspiel	10/99	79%
20	Delta Force 2	3D-Action	1/00	79%
21	Urban Chaos	Actionspiel	2/00	78%
22	Nocturne	Actionspiel	12/99	78%
23	Hidden & Dangerous	3D-Action	9/99	78%
24	Tarzan	Actionspiel	2/00	78%
25	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	7/99	77%

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

Inhalt

Tests

Daikatana.....	96
Daikatana Technik-Check.....	102
Die Rache der Sumpfhühner.....	103
MDK 2.....	104
Flying Heroes.....	105

Das Schwert der Zeit

Daikatana

Ein Kampf quer durch die Geschichte : Nach fast vier Jahren Entwicklungszeit ist das neueste Werk des Kult-Designers John Romero endlich fertig.



Das hatte John Romero sich anders vorgestellt. 1997 wollte der kultige Leveldesigner (*Doom*) zeigen, was wirklich in ihm steckt. Gerade hatte er id Software verlassen und die Entwicklerfirma Ion Storm mitgegründet. Und ord-

entlich auf die Pauke gehauen: In kürzester Zeit sollten unter Obhut der besten Spieledesigner, Grafiker und Programmierer die genialsten Spiele entstehen. Dummerweise ging dann einfach alles schief. Intrigen, Verrat, firmeninterne Eifersüchteleien; mitten in der Projektphase wurde Romero von seinem Team ver-

lassen – schlechtes Management oder einfach nur Pech? Und dann wollte sein erstes Projekt einfach nicht fertig werden – der erste Release-Termin hieß Weihnachten 97.

Doch jetzt ist es endlich soweit: Das 3D-Actionspiel *Daikatana* ist tatsächlich fertig. Aus der Ich-Perspektive erleben Sie in der Rolle des japanischen Kriegers Hiro Miyamoto spannende Abenteuer in vier völlig unterschiedlichen Zeitepochen, liefern sich heiße Kämpfe mit den örtlichen Monster-scharen – und finden das mächtigste Schwert der Welt sowie zwei neue Freunde.

Kampf durch die Geschichte

Hinter allem Bösen steckt ein alter Samurai – und sein Zau-



In einer 3D-Sequenz erzählt ein alter **Mönch** alles über die lokalen Machtverhältnisse.

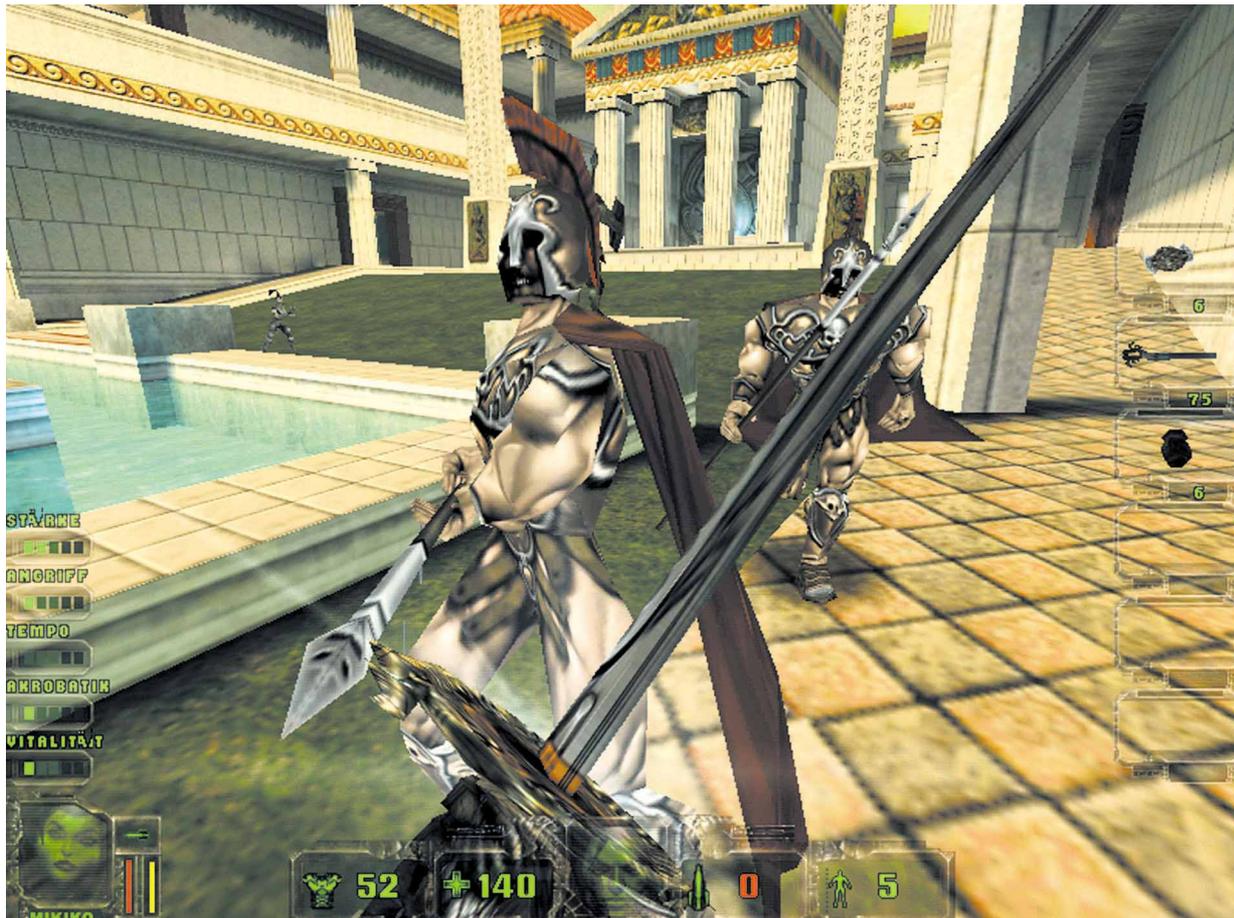
berschwert *Daikatana*, das Zeitreisen ermöglicht. Die sind schuld daran, dass Sie ein finsternes Gefängnis im Japan des 24. Jahrhunderts auskundschaften müssen, sich mit Wachrobotern, Sicherheitsoffizieren und stählernen Krokodilen anlegen. Sich durch Lagerhallen kämpfen, futuristische Laboratorien und Hochhäuser per Raketenwerfer von Bösewichtern befreien. Und dann schickt der Zauberer Sie kurzerhand ins alte Griechenland. In prächtigen Tempeln, riesigen Säulenhallen und der Akropolis kämpfen Sie gegen Minotauren, Skelettkrieger und sogar eine Göttin. Anschließend sausen Sie weiter durch die Zeit, und finden sich plötzlich frierend in einem schneebedeckten mittelalterlichen Dorf wieder. Zwischen Fachwerkhäusern

Facts

- 4 Episoden
- 2 KI-Kameraden
- 25 Waffen
- 21 Mehrspieler-Levels



Im **Japan der Zukunft** pfeifen Ihnen Energiestrahlen um die Ohren.



Dank Zeitreise-Schwert streifen Sie bald durch antike Tempel, in denen griechische Hopliten auf Sie losgehen.

attackieren Zombies, in finsternen Burgen mächtige Magier. Und weiter geht es durch die Historie – zum großen Finale im Hochsicherheitstrakt von Alcatraz, 2030. Dort herrscht Endzeitstimmung: Cyborg-Gefangene meutern, und nur durch geschickten Einsatz diverser Schießprügel können Sie Ihre Haut retten und die

Herrschaft des Samurai ein für alle Mal beenden.

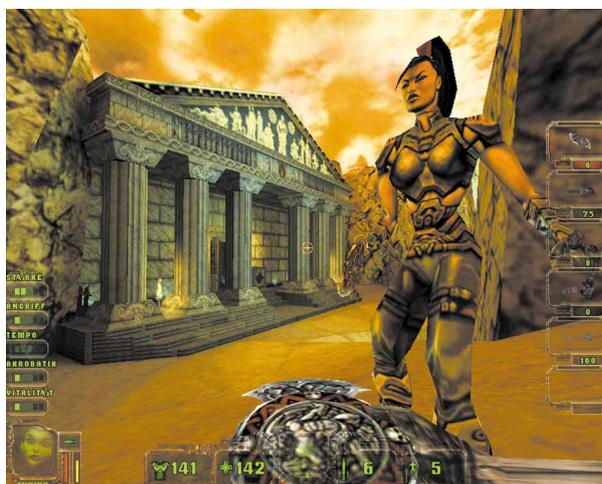
Abwechslung pur

Obwohl das Programm die inzwischen angestaubte **Quake 2**-Engine nutzt, ist es grafisch noch zeitgemäß. Nur der stellenweise verschwenderische Umgang mit Farbeffekten lässt die Levels manch-

mal arg künstlich aussehen. Meist marschieren Sie auf linearen Pfaden und können sich kaum verlaufen, nur an wenigen Stellen – etwa in dem mittelalterlichen Dorf – geht es komplexer zu. Abwechslung ist dabei Trumpf: Ständig werden Sie in andere Umgebungen geschickt, sind in prächtigen Tempeln unterwegs, fahren dann gewaltige Aufzugsschächte empor, krabbeln durch Lüftungsrohre oder erklimmen Burgtreppen. Ähnlich wie in **Half-Life** sind die Levels in Abschnitte unterteilt, die während des Spielens fast unmerklich nachgeladen werden.

Virtuelle Freunde

Einen Großteil des Spiels verbringen Sie in Gesellschaft von zwei computergesteuerten Kameraden. An Ihrer Seite kämpfen der Haudrauf Superfly Johnson und das



Die **Akropolis** ist nicht nur Dekoration, sondern steckt voller Monster.

Petra Schmitz



Sehen und staunen

Fantastische Architektur, denke ich und vergesse dabei fast, dass sich schon wieder ein ganzer Haufen wider-

liches Gekröse nähert, um mir das Licht auszupusten. Am liebsten würde ich Mikiko, meiner Kampfpartnerin, eine Kuss-Hand zuwerfen, weil sie mich abermals aus dem Gröbsten herausgerissen hat. War diesmal ganz schön knapp...

Was mich an der ersten Episode von Daikatana noch massiv aufgeregt hat, versetzt mich in späteren schlichtweg in reine Verückung: das Leveldesign und die Farbeffekte. Nicht selten bin ich im antiken Griechenland einfach durch die gigantischen Säulenhallen der Akropolis geschlufft – nur um zu schauen und zu staunen. Denn mir macht die Monsterhatz in architektonisch ansprechender Umgebung fast noch mehr Spaß als in Laborkolonien für anormale Materialien.



Die KI-Begleiter kämpfen mit – leider nicht immer sonderlich schlau.

Peter Steinlechner



Ungeheuer viel drin

Fans von spannenden Solo-Actionspielen greifen schon mal zum Langschwert: Daikatana erfüllt die Erwart-

ungen. Klar, das hätte es schon vor zwei Jahren tun können, aber ein klein wenig Verständnis habe ich mittlerweile für die lange Entwicklungszeit – denn in dem Programm steckt verdammt viel drin. Extrem abwechslungsreiche und teilweise atemberaubend schöne Umgebungen, effektvolles Kampfgerät, gelungene Rollenspiel-Anleihen, eine gute Handlung und – gelegentlich – sogar mal ein originelles Puzzle. Ein Kompliment haben die Entwickler sich auch für das Daikatana selbst verdient. Mir macht es einen Heidenspaß, damit funkensprühend durch Armeen von Bestien zu wirbeln.

Ärgerliche Details

Leider gibt's auch echte Ärgernisse. Vor allem die Speicherfunktion: Gerade weil die beiden KI-Kumpare nicht perfekt agieren, werde ich sauer, wenn ich wegen ihrer Fehler einen kompletten Level noch mal durchkämpfen muss. In der künstlichen Intelligenz steckt zwar sichtbar viel Arbeit drin. Aber um unbeschwert spielen zu können, müsste sie perfekt funktionieren. Ab der zweiten Episode habe ich die Begleiter irgendwo »geparkt«, alle Monster umgenietet und die beiden dann in den nächsten Level geführt.

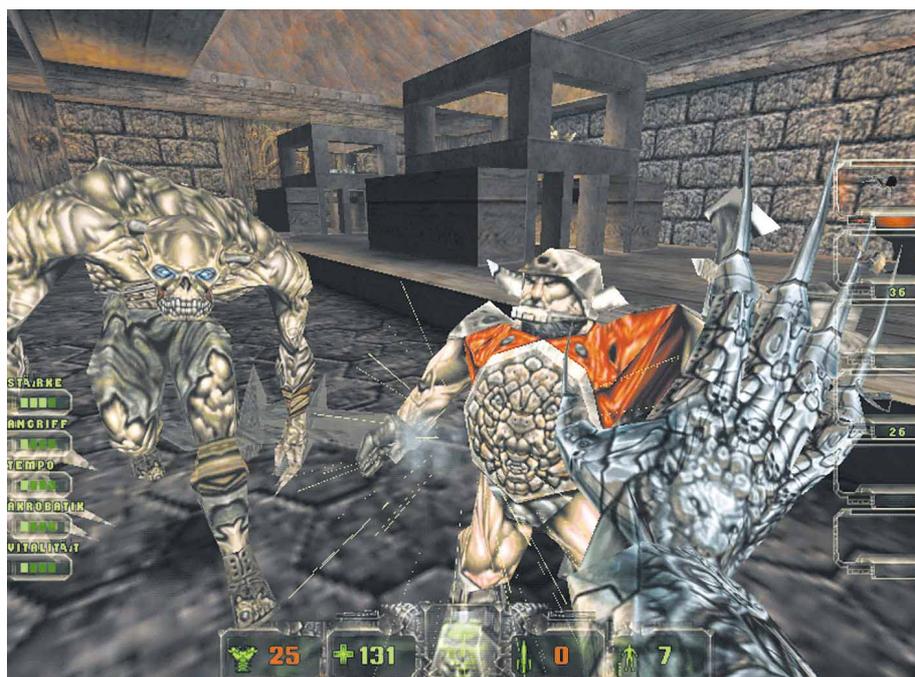
Obwohl es für diese Schwächen einen dicken Wertungsabzug bekommen hat: Letztlich ist Daikatana das beste Solo-3D-Actionspiel seit Half-Life.

Magische Fortbewegung

Die KI von Mikiko und Superfly macht einen durchwachsenen Eindruck. Schön: Die beiden folgen Ihnen auch in verwinkelten Gängen fast immer problemlos. Dass das Programm dabei trickst, stört nicht wirklich – etwa wenn Sie einen Lavasee mühevoll über Steinplattformen überqueren, und die Kompagnons einfach rüber-teleportieren. Schade: Mit einigen Waffen kommen die beiden nicht zurecht. In der griechischen Episode kämpft die Japanerin anfangs sehr effektiv an Ihrer Seite – bis Sie die Kobrazunge findet. Diese Waffe verschießt wild umherspringende, giftige Brocken, und damit befördert die junge Frau sich gerne mal selbst ins digitale Jenseits. Wirklich ärgerlich: An einigen Stellen mussten wir zum alten Spielstand greifen, weil ein Kollege mal wieder unter einem herunterkommenden Tor stehen blieb und sich in aller Ruhe zu Totem quetschen ließ.

Sturm des Schwertes

Es ist scharf, lang und tödlicher als jede andere Waffe im Spiel: das Daikatana. Hiro findet das Langschwert am Ende der ersten Episode. Solange Sie damit kämpfen, sammelt es Erfahrungspunkte für erledigte Gegner. Anfangs taugt es nicht mehr als jeder 08/15-Säbel, aber nach ein paar erfolgreich zerschmetterten Feinden gewinnt es an Kraft. Sie müssen dann nicht mehr allzu nah heran an mordlustige Monster, sondern wirbeln aus einer gewissen Distanz um die Feinde herum. Auch wenn das Schwert dabei nicht trifft, erledigt ein Funkenblitz aus seiner Spitze jeden Schurken. Wann der hervorschießt, hängt von der gesammelten Erfahrung und von der Gegnerstärke ab. Auch optisch verändert sich die Waffe: In fünf Stufen kommt erst ein edler Schimmer dazu, dann läuft ein blitzender Funke an der Schneide entlang, und schließlich wabern blaue Energieströme um die Klinge. Der Umgang



Zombie-Monster und schräge Rittersleut' sind Ihre Hauptgegner in der düsteren **Mittelalter-Episode**.

Kampf auf »The Rock«: **Cyborg-Gefangene** leisten in Alcatraz erbittert Widerstand.



mit dem Schwert klappt problemlos und macht – sobald es an Macht zugelegt hat – auch richtig Spaß.

Epochales Kampfgerät

Abgesehen vom Daikatana gibt's in jeder Epoche sechs unterschiedliche Schießprü-

gel. Im Japan der Zukunft kämpfen Sie unter anderem mit der Ionen-Kanone, per Energiestrahler oder Raketenwerfer. In Griechenland schleudern Sie Diskusscheiben auf Minotauren oder verschießen mit Poseidons Dreizack wasserblaue Blitze. Das Mittelalter füllt die Waffenkammer mit einer Armbrust sowie Zauberstäben. Und in Alcatraz machen Sie mit Pistolen oder einer Schrotflinte Jagd auf strafgefangene Cyborgs. Jede Waffe hat nur einen Schussmodus. Das Kampfgerät ist meist hübsch animiert und bietet einige originelle Effekte – etwa den magischen Geisterbeschwörer, der ein hilfreiches Monster herbeizaubert, das alle Gegner in unmittelbarer Nähe meuchelt.

Stark und kräftig

Wer auch mal mit anderen Waffen als dem Langschwert kämpft, darf regelmäßig seine Charakterwerte verbessern. Das hat richtig große Auswirkungen: Wer etwa gleich am Anfang seine Vitalität erhöht, hat fortan im gesamten Spiel

50 Prozent mehr Lebenspunkte. Eine hohe Sprungkraft ermöglicht Ihnen oft, an zusätzliche Rüstungen oder Munition zu gelangen. Gelegentlich finden Sie Extras, die einen der Werte für kurze Zeit aufs Maximum dopen.

In **Daikatana** können Sie den Spielstand nicht nach Belieben speichern. Das geht nur, wenn Sie orange leuchtende, eher seltene Speicherkristalle finden. Außerdem sichert das Programm den aktuellen Status bei jedem Wechsel der Karte; das ver-

führt dazu, nach heftigeren Kämpfen nochmals in einen früheren Level zu marschieren und dann gleich wieder zurückzukehren. Doch das kostet Zeit und Nerven – wie so nicht gleich eine ordentliche Save-Funktion?

Das Schwert im Netz

Multiplayer-Fans können **Daikatana** zu dritt durchspielen, indem jeder Teilnehmer eine Figur übernimmt. Sie können dann zwar gar nicht speichern und bekommen keine der 3D-Zwischensequenzen zu sehen, dürfen die einzelnen Episoden aber direkt anwählen. Für Deathmatch-Partien liefert Ion Storm 16, für Capture-the-flag vier gut gestaltete Levels und für die »Töte-alles«-Variante Deathtag eine Karte mit.

Hierzulande veröffentlicht Eidos eine komplett lokalisierte Version. Die deutschen Sprecher sind gut ausgewählt. Ein paar menschliche Figuren hat die Firma gegen Androiden ausgetauscht. Außerdem wurde jeder Tropfen Blut entfernt. Erledigte Gegner verschwinden entweder sofort oder bleiben einfach liegen, um nach ein paar Sekunden langsam unsichtbar zu werden. **PS**

→ www.daikatana.com



Der mittelalterliche Zauberstab malt erst ein **Pentagramm** auf den Bildschirm, dann erscheint ein **Hilfsmönster** und meuchelt alle Feinde in der Nähe.

Daikatana

Genre:	3D-Action	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Ion Storm
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 200 bis 800 MByte
Multiplayer:	16 (LAN, www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1	<input type="checkbox"/> Voodoo 2	<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3
	<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce	<input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400
		<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT	<input checked="" type="checkbox"/> Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233	Pentium II/300	Pentium III/500
32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut
Sound	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut
Bedienung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut
Spieltiefe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sehr gut
Multiplayer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Spannende Action in vier Zeitepochen.



Technik-Check

Daikatana

Das lange Warten hat auch was Gutes: Daikatana bietet dank Quake-2-Engine schöne Grafik bei moderaten Hardware-Anforderungen.

Mit Grafikschnittstellen sind die Programmierer bei **Daikatana** sehr sparsam umgegangen. Das Spiel läuft ausschließlich unter OpenGL, andere APIs werden nicht unterstützt. Die aufgebohrte **Quake 2**-Engine zeigt sich dabei von ihrer genügsamen Seite. Ab einem Pentium II/300 gibt's nur noch ein leichtes, wenn auch spürbares Ruckeln, der Spielspaß leidet darunter aber nicht. Erstaunliches Detail: **Daikatana** verwendet grundsätzlich die primäre Grafikkarte, eine zusätzlich eingebaute Voodoo 2 konnten wir weder im Setup noch durch Änderung irgendwelcher INI-Dateien aktivieren. Als Mindestausstattung empfehlen wir eine Grafikkarte mit TNT-Chip.

An Hauptspeicher sollten mindestens 64 MByte vorhanden sein. **Daikatana** läuft zwar auch mit 32 MByte RAM, allerdings sind die Ladezeiten



Kaum zu glauben, was John Romeros Team aus der angestaubten **Quake-2-Engine** noch herausgeholt hat.

unter Windows dann extrem lang, und der Spielfluss wird durch gelegentliche Stopper beim Nachladen im Level kurz gebremst. Die Palette der Auf-

lösungen reicht bis 1600 mal 1200, die Bildqualität wird dabei aber kaum besser. Den besten Kompromiss erreichten wir mit 1024 mal 768 auf

einem Pentium III/500 und einer Riva TNT 2. Für Nvidia-Karten sollten Sie einen Treiber ab Version 3.68 verwenden. **VR**

Die Performance-Tabelle

Legende

- nicht möglich
- stark ruckelnd, wenig Spielspaß
- mäßig ruckelnd, aber spielbar
- flüssiges Spielen möglich

	Voodoo 1	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2	Geforce 256	Matrox G400	Rage 128
P200 MMX 640x480	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
800x600	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
PII/300 / AMD K6-2/450 800x600	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
1024x768	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
PIII/500 / Athlon 500 800x600	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
1024x768	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
PIII/700 / Athlon 700 800x600	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
1024x786	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					

Die Rache der Sumpfhühner

Moorhuhn-Klon für Hardcore-Jäger.

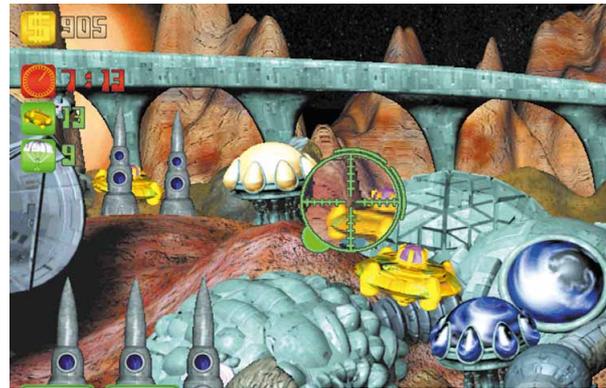
Zumindest haben sie schnell reagiert: Während in der Republik noch das Moorhuhn-Fieber grassierte, stöpselte Koch Media

in kürzester Zeit einen kommerziellen Klon des Simpel-Ballerspiels zusammen. **Die Rache der Sumpfhühner** führt das Spielprinzip in neue Höhen: Statt einer Landschaft gibt's fünf (etwa das Meer oder das All), statt einem Opfer gleich Dutzende, statt einer Waffe bis zu vier pro Karte. Zwar müssen Sie immer noch unter Zeitdruck Ziele treffen, dann gibt es aber noch zusätzliche Aufgaben; etwa, zehn bestimmte Vögel vom Himmel zu holen. Ab und zu düst ein bewaffnetes Sumpfhuhn über den Schirm und verkleistert Ihnen das Sichtfeld. **CS**

Christian Schmidt

Weniger ist mehr

Die Rache der Sumpfhühner zeigt sehr schön, wie sich die simple Moorhuhn-Jagd um zahlreiche Varianten erweitern lässt. Leider hat Koch vergessen, dass der Charme des Originals gerade durch dessen Einfachheit entsteht. Der Trittbrettfahrer nimmt sich selbst viel ernster, will mehr Spiel sein – und stößt dadurch an die Grenzen des Spielprinzips.



Wir jagen Aliens mit dem (wenig hilfreichen) Zielfernrohr.

Die Rache der Sumpfhühner

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Multiplayer: Nicht vorhanden
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT
 Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Preis: ca. 30 Mark
Hersteller: Koch Media
Festplatte: ca. 150 MByte
Spieler: Einer pro Original

Pentium 133: 16 MByte RAM, 4fach CD
Pentium 200 MMX: 32 MByte RAM, 6fach CD
Pentium II/266: 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Viele Varianten, artet aber in Arbeit aus.



Der zigarrenpaffende Terminator-Mischling Max setzt bis zu vier Wummen gleichzeitig ein.

Ein Hausmeister mit Scharfschützen-Ausrüstung, ein zerstreuter Wissenschaftler und ein kettenrauchender sechspfotiger Robo-Hund sind die letzte Hoffnung der Menschheit. Drei Jahre nach dem viel gehypten (und nur mittelpfichtig ver-

kauften) **MDK** vollendete Bioware die Fortsetzung zum launigen Effekt-Feuerwerk. Dabei gucken Sie von hinten auf Ihre jeweilige Spielfigur, was die zahlreichen Sprung- und Gleitmanöver erleichtert.

Rotationsprinzip

Im ersten Level sind Sie mit Kurt unterwegs, der in Paragliding-Manier schweben kann. Im Sniper-Modus zoomt er an entfernte Ziele heran, um sie aus Distanz auszuschalten. Auf diese Weise wird man auch mit dem Obergegner am Levelende fertig, doch Kurt gerät trotzdem in Gefangenschaft. In der zweiten Mission wird deshalb das Rettungskommando in Form von Max losgeschickt. Der Roboköter ist cooler als Rambo's Pudel und kann bis zu vier Waffen gleichzeitig einsetzen. Mit einem Raketenrucksack wird Max gar zum flugfähigen Kampfhund.

Nachdem auch das treue Tier die Invasion nicht stoppen kann, greift Dr. Hawkins im dritten Level selber ein. Mit dieser Spielfigur wird **MDK 2** zum Action-Adventure, denn der Doc sammelt bis zu 20 Gegenstände ein, aus denen

Schmunzelnd die Erde retten

MDK 2

Speziell für härtere Helden: die kunterbunte Action-Wundertüte.

er zum Weiterkommen wichtige Objekte basteln kann – Logikklassiker »Rohre plus Stromkabel gleich Leiter«. Seine bevorzugte Waffe ist der Atomtoaster, mit dem sich verschiedene Brotsorten als tödliche Projektile verschießen lassen.

Das Wechselspielchen geht bis zum abschließenden zehnten Level weiter, in dem Sie sich aussuchen dürfen, mit welchem Recken Sie den Endkampf bestreiten. Zwischensequenzen mit Augsburger-Puppenkiste-Charme und dubioser deutscher Synchronisation unterstützen den schrägen Comicstil. **HL**

Heinrich Lenhardt



Mächtig dicke Klöppe

MDK 2 ist wie ein toll aussehender Pullover, dessen Kratzigkeit ernsthaftes Wohlfühl verhindert. Lob-

preisung für geschmackvoll ausgeleuchtete Highspeed-Grafik und drolligen Slapstick-Charme. Aber auf jeden witzigen Einfall kommt eine bittere Pille: Ich kann oft nicht zurückgehen, um vorher übersehene Extras zu grapschen (was angesichts der Gegnermassen ein schweres Handicap ist). Häufig ist unklar, welche Aktion den Weg zum nächsten Abschnitt öffnet (der sich immer wieder mal als – pfui! – Labyrinth entpuppt). Die abstrusen Puzzle- und Präzisionshüpf-Levels mit Dr. Hawkins sind natürliche Feinde meines Geduldsfadens. Wer in dieser Region mit viel Hornhaut gesegnet ist, könnte an der ebenso ungewöhnlichen wie technisch kompetenten Action-Herausforderung Gefallen finden.



Dr. Hawkins kann Objekte aus beiden Inventar-Anzeigen kombinieren.

MDK 2

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Interplay
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 450 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	■ Voodoo 1 ■ Riva TNT2	■ Voodoo 2 ■ Geforce	■ Voodoo 3 ■ Matrox G400 ■ Riva TNT ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium/II 266	Pentium/II 450
32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	_____	Gut
Sound	_____	Gut
Bedienung	_____	Gut
Spieltiefe	_____	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Bunt und witzig, leider auch etwas abstrus.



Flying Heroes

Flügelahme Luftschiff-Kämpfe.



Zwei Rieseneier warten darauf, mit grüner Soße bekleckert zu werden.

Fliegende Drachen, fliegende Fässer, fliegende Teekannen – prima. Und die ballern alle aufeinander – noch besser. Mit Eiszapfenkanonen – herrlich. An Ideen mangelt

es **Flying Heroes** von Take 2 nun wirklich nicht. Beeindruckende Landschaften oder Unterwelt-Szenarios warten darauf, dass Sie sie per Fluggerät unsicher machen. Leider haben die Programmierer diese Vorteile an einen missglückten Zwitter aus Flugsimulation und Actionspiel verschwendet. Die Steuerung der fliegenden Untersätze ist reine Glückssache. Auch nicht prickelnd sind die riesigen Luftschiffe, die zwar über einen gigantischen Panzer und nette Wummen verfügen, dafür aber wie eingefrorene Enten in der Luft hängen. So kommen heiße Gefechte nur selten zustande. **PET**

Petra Schmitz

Arena oweh

Warum werden hier nur so herrliche Landschaften und witzige Ideen an den schlechten Versuch verschwendet, krampfhaft am Arenawahn teilzuhaben? In so einem Spiel erwarte ich keine dumpf im Raum hängenden Rieseneier, die ich aus einer trödeligen Kanone mit grünen Bröckchen bekleckere. Ich erwarte Tempo und Action. Ist das zuviel verlangt?

Flying Heroes

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 8 (LAN), 8 (www)
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Take 2
Festplatte: ca. 3 bis 500 MByte
Spieler: Einer pro Original

Pentium 166 MMX
 64 MByte RAM, 4fach CD
 3D-Karte

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

Pentium II/400
 128 MByte RAM, 24fach CD
 3D-Karte

Grafik	Sehr gut	
Sound	Gut	
Bedienung	Ausreichend	
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer	Befriedigend	

Lahme Ballerei in schöner Kulisse.

