

Action

Peter Steinlechner



Brüste statt Blut

»Keine Nippel!« Das hat David Perry, der Macher von **Messiah**, seinem Team immer wieder gesagt und damit allzu »unanständige« Figuren in dem Spiel verhindert – die amerikanische Öffentlichkeit reagiert auf freizügige Darstellungen wesentlich rabiater als wir Europäer. Schade nur, dass er nicht auch die völlig überzogenen Gewaltextesse verhindert hat. Ich finde das ärgerlich: Da wird die Technik immer perfekter und die Designer haben immer bessere Möglichkeiten, Spielwelten zu erschaffen, in denen man am liebsten wohnen möchte. Und dann fällt einigen Herrschaften nichts besseres ein, als ausge-

rechnet rote Körperflüssigkeiten immer realistischer auf dem Bildschirm darzustellen.

Ich will wirklich nicht, dass mir beim Daddeln ständig schlüpfrige Spielereien vorge-setzt werden. Trotzdem wäre es mir lieber gewesen, wenn David nicht gegen ein paar harmlose Nippel, sondern gegen das möglichst grausame Töten von Gegnern gewettert hätte.



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	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
9	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	84%
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

Messiah	78
Rollcage 2	80
Rogue Spear: Urban Operations	82
Big Brother – The Game	82

Engel im Sündenpfehl

Messiah

Ein Baby jagt die Sünder: Engelchen Bob räumt mit sehr irdischer Gewalt auf der verruchten Erde auf.

Schon im Januar dieses Jahres warfen wir in einem Vorabtest einen ersten Blick auf das Actionspiel **Messiah**; danach brauchte Entwickler Shiny noch mal gute vier Monate Zeit, um das Programm fertig zu stellen. Jetzt

konnten wir die deutsche Verkaufsversion gründlich unter die Lupe nehmen. Wir schlägt sich Engelchen Bob gegen die starke Action-Konkurrenz?

Ein Engel auf Erden

Irgendwie wird Bob das Gefühl nicht los, dass der Allmächtige die Erde schon aufgegeben hat. Warum sollte er sonst ihn allein gegen eine Übermacht an korrupten Sündern schicken? Zweifeln landet der kleine Cherub in der Stadt Faktor und macht sich auf, das Böse aus der Welt zu vertreiben. Sie schlüpfen



Weil sich Polizisten und Mutanten hassen, sieht Bob in Ruhe zu.

in die Haut des himmlischen Gesandten und kämpfen sich durch 15 Levels bis zum leibhaftigen Teufel auf Erden vor. Einziges Problem: Bob ist klein, schwach und unbewaffnet, kurz: praktisch wehrlos. Dafür besitzt er ein einzigartiges Talent – er kann mit einem beherzten Sprung in den Rücken jede Spielfigur übernehmen und dann all ihre Fähigkeiten einsetzen.

Wirtswechsel

Je nachdem, in welche Haut Sie schlüpfen, besitzen Sie andere Talente. Polizisten

sind zum Beispiel Meister an der Waffe und können dank eines mehrfachen Zooms als Scharfschützen eingesetzt werden. Dafür haben die Jungs von Technik keine Ahnung; um Maschinen zu bedienen, müssen Sie sich eines Handwerkers bemächtigen. Die meisten Rätsel im Spiel bauen auf diesem Personenwechsel auf. So gelangen Sie nur als VIP in einen exklusiven Nachtclub; der Promi lebt aber in einem gut bewachten Stadtviertel, das Sie wiederum nur als hochrangiger Soldat betreten dürfen. Ständiger

Christian Schmidt



Spannen- des Wechselspiel

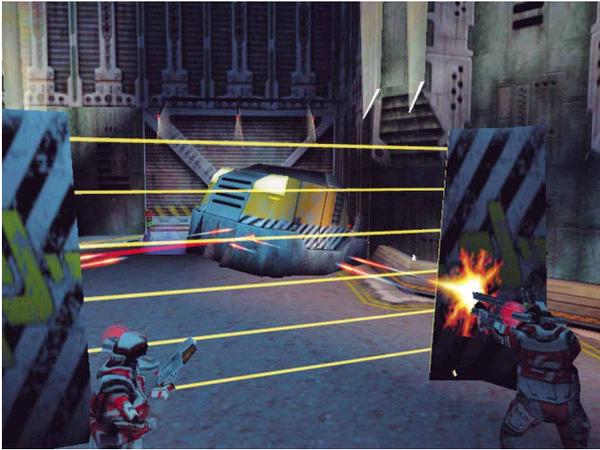
Das Action-Genre tritt gerade auf der Stelle – da könnte eine frische

Brise aus Messiah gut tun. Personen zu übernehmen und ihre Fähigkeiten zu nutzen ist schlichtweg genial; Shiny strickt dann auch sehr konsequent Rätsel um dieses Spielprinzip. Technisch ist das Programm ein Augenschmaus – sofern Sie einen schnellen Rechner besitzen. Die geschickt eingefärbten Levels mischen Zukunfts-Technologie und Industrial-Look perfekt, die Animationen der Figuren suchen im Moment ihresgleichen.

Actionfreunde erwartet aber ein dicker Wermutstropfen: Das Spiel ist viel zu kurz, Profis sind in einem Tag durch. Und das trotz des stellenweise recht happigen Schwierigkeitsgrads. Noch viel mehr wurmt mich, dass Shiny die fantastische Technologie fast ausschließlich dazu nutzt, möglichst grausame Tode darzustellen. Das hat Messiah weiß Gott nicht nötig – das originelle Spielprinzip wäre faszinierend genug. So drängt sich das Programm selbst in eine Nische: Als Erwachsenen-Unterhaltung für Hartgesottene.



Schießerei im Labor: Die weißen Streifen zeigen an, dass Bob gerade in den Körper geschlüpft ist.



Eine Zwischensequenz in der **Spielgrafik**: Bob flieht im Lastwagen.

Wirtswechsel ist nicht nur für das Lösen der Aufgaben notwendig, sondern auch zum bloßen Überleben – wenn Sie entdeckt werden, segnen die

Sie Flammenwerfer und Harpunen. Alle Spielfiguren haben verschiedene Trefferzonen; nach einem Schuss ins Knie fallen Wachen zu Boden. Ihre Gegner machen es Ihnen nicht leicht. Polizisten rücken bevorzugt in Gruppen an und verstecken sich hinter Hindernissen. Mutanten verlangsamen dagegen mit Gefriergeschossen kurzzeitig Ihre Bewegungen, um Sie leichter zu treffen.

Neue Technik

In **Messiah** feiert Shiny's innovative 3D-Engine Premiere. Die passt den Detailgrad aller Spielfiguren in Echtzeit der aktuellen Spielsituation an; wenn sich viele Objekte auf einmal auf dem Bildschirm tummeln, reduziert das Spiel automatisch die Anzahl der Polygone. So bleibt die Grafik theoretisch immer flüssig. In der Praxis klappt das auch ganz gut – allerdings nur auf schnellen Rechnern. Sie brauchen schon einen Pentium III, um die volle Detailpracht genießen zu können. Ältere Pentiums zwingt **Messiah** locker in die Knie, auch die polygonreduzierten Figuren sehen dann deutlich eckiger aus. Durch die ständige Anpassung des Polygonmodells scheinen außerdem die Umrisse der Figuren leicht zu wabern.



Origineller **Rollentausch**: Durch einen Kuss wechselt Bob vom Mädchen zum Soldaten.

von Ihnen besetzen Menschen im Kugelhagel schnell das Zeitliche. Dann löst sich Bob von selbst aus dem Opfer, damit Sie einen neuen Körper übernehmen können.

Nicht töten?

Vom sechsten Gebot scheint Bob nicht viel zu halten – seinen Gegnern rückt er mit Waffengewalt zu Leibe. Das Arsenal umfasst Schrotflinten, Maschinenpistolen und Granaten; außerdem finden

Keine Wertung, weil...

Die eigenwillige Atmosphäre in **Messiah** ist nicht jedermanns Sache: Der Engeshooter spart nicht an Gewaltdarstellung. Die Menschen rund um den pausbäckigen Bob scheiden auf drastische Weise aus dem Leben; makabere Todesszenen erlebt man auf Schritt und Tritt. **Messiah** ist ein Programm für Erwachsene, das mit seinen blutigen Szenen die Grenze zur Geschmacklosigkeit überschreitet. Ob Sie trotz zynischer Selbstzweck-Morde Spaß an einem Spiel haben, können Sie nur für sich selbst entscheiden. Wir verzichten aus diesem Grund auf eine Spielspaß-Wertung. **CS**

Martin Deppe



Ist mir zu widerlich

Was soll der Mist? Wieso bohrt Shiny ein originelles Spielkonzept mit widerlichen Ekeleien auf, die cool wirken

sollen, mich aber nur abstoßen? Und mir den Spielspaß somit gründlich verderben? Ich spiele begeistert Half-Life – **Messiah** werde ich nicht mehr anfassen.

Mich ärgert vor allem, dass das ganze Spiel auf Brutalität ausgelegt ist. Das Ableben der Pixelgegner wird ausgiebig ausgebreitet. Im Gegensatz zur Behauptung von Shiny-Boss Dave Perry kann man **Messiah** nicht ohne Gewalt lösen: Manche Rätsel sind nur zu knacken, indem man Gegner scharenweise tötet. Machwerke wie dieses sind es, die unser Hobby in Verruf bringen!



Nur **Mechaniker** können diese Schalter umlegen und so Türen öffnen.

Messiah

Genre: Actionspiel	Preis: ca. 80 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Hersteller: Shiny
Sprache: Deutsch	Festplatte: ca. 680 bis 800 MByte
Multiplayer: Nicht vorhanden	Spieler: Einer pro Original
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT	
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 128 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut		Sehr gut	Keine Wertung wegen starker Gewaltdarstellung.
Sound	Gut			
Bedienung	Gut			
Spieltiefe	Befriedigend			
Multiplayer	Nicht vorhanden			

Innovative Technik, aber übermäßig blutig.



Schießereien im Rennzirkus

Rollcage 2

In flachen Fludern sausen Sie über High-tech-Rennstrecken und legen mit großkalibrigem Kampfgerät die Mitstreiter lahm.

Peter Steinlechner



Schon viel besser

Na also – es geht doch! Rollcage 2 löst das Versprechen des Vorgängers ein: Endlich kann

ich überall fahren, wo auch nur ein bisschen Untergrund ist. Dank des stark vereinfachten Fahrverhaltens kommen jetzt auch Einsteiger gut mit den Rennfludern zurecht und haben aufgrund des atemberaubend hohen Tempogefühls von der ersten Sekunde an Spaß.

Schade allerdings, dass das Ganze arg nach kostenpflichtigem Upgrade schmeckt. Mal abgesehen von der Beseitigung alter Probleme und den neuen Strecken gibt's nicht so viel entscheidend Neues. An der jetzt erreichten Qualität ändert das aber freilich nichts – wer rasantes Geballer auf vier Rädern mag, sollte zugreifen.

leros warb: Die Vehikel ließen sich von Oben und Unten befahren, außerdem sollten spektakuläre Jagden an Wänden und gar Decken möglich sein. Sollten – denn in der Praxis drehen die flachen Flitzer sich dabei regelwidrig in die Gegenrichtung. In Rollcage 2 funktioniert dieses entscheidende Feature endlich richtig: Die Rennsemmeln kleben geradezu an Mauern, Tunnelwänden oder -decken und erlauben so auch waghalsige Überholmanöver.

Einstürzende Bauten

Und auf 60 Pisten liefern Sie sich heiße Rennen – allerdings stammt etwa die Hälfte davon aus dem Vorgänger. Unter anderem flitzen Sie über Mondlandschaften oder Vulkangelände, durch futuristische Stadtviertel und düstere Kanalisationsnetze. Auf den meisten Strecken warten allerlei Barrieren nur darauf, per Rammstoß oder Rakete zum Einsturz gebracht zu werden, damit sie dem Gegner mit etwas Glück vor die Stoßstange knallen. Es gibt eine Reihe unterschiedlicher Spielmodi: Mal müssen

Sie als Erster über die Ziellinie donnern, dann wieder durch Laserbeschuss die Feinde aus dem Rennen werfen.

In Sachen Grafik hat sich gegenüber Teil 1 nichts geändert.

Wieder klatschen Gegner funkensprühend in die Leitplanke, stürzen Gebäude flammend ein, und zischen Raketen mit hübschen Rauchfahnen durch die Luft. **PS**



Mit dem Elektroschocker brutzeln wir einen Gegner aus dem Weg.

Gerade mal ein Jahr ist es her, dass das Action-Rennspiel Rollcage mit einer ungewöhnlichen Idee um die Gunst bleifußverliebter Peda-



Schicke Explosionen sorgen für spektakuläre Rennen.

Rollcage 2

Genre: Action-Rennspiel Preis: ca. 80 Mark
 Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Hersteller: Take 2
 Sprache: Deutsch Festplatte: ca. 50 bis 200 MByte
 Multiplayer: 1 bis 4 (1 PC), bis 5 (LAN, www) Spieler: Fünf pro Original
 3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ 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	64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Gut
Sound	<div style="width: 75%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Befriedigend
Bedienung	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Gut
Spieltiefe	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Gut
Multiplayer	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Gut

Rasante Action in heißen Rennern.



Urban Operations

Viel zu kurzes Rogue-Spear-Addon.



In der Londoner U-Bahn treiben Terroristen ihr Unwesen.

Tom Clancys Anti-Terror-Einheit aus dem 3D-Taktikshooter **Rogue Spear** kehrt

auf Ihre Festplatte zurück. Allerdings bietet das Addon **Urban Operations** schlappe fünf Einsätze. Egal, ob Sie Geiseln auf einem türkischen Basar befreien oder ein Megahotel sichern, besonders knifflig sind die Missionen nie. An den Einsatzplan hält sich Ihr Team brav, und agiert dabei recht intelligent. Das konnte man von den tumben Wichteln im Vorgänger **Rainbow Six** nicht behaupten. Fünf der alten Einsätze dürfen Sie mit den hirnverstärkten Ballermannern aus **Urban Operations** absolvieren. **MIC**

Mick Schnelle

Magere Missionen

Für ein Addon bietet Urban Operations viel zu wenig. Magere fünf Missionen, die ich locker an einem Vormittag gelöst habe, grenzen schon arg an Beutelschneiderei. In diesem Zusammenhang riechen die Handvoll Zusatzeinsätze aus Rainbow Six stark nach schlechtem Gewissen. Vorschlag zur Güte: Als kostenloser Download wäre Urban Operations ein nettes Geschenk an die treuen Fans.

Urban Operations

Genre: 3D-Action-Addon
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 2 (ser.), 16 (LAN), 16 (www)
3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128
Preis: ca. 40 Mark
Hersteller: Redstorm Entertainment
Festplatte: ca. 200 MByte
Spieler: Einer pro Original

Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
---	--	--

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Cut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Cut

Mager ausgestattete Missions-CD.



Big Brother – The Game

Mieses Spiel zur kultigen TV-Serie.



Als einer der Kandidaten sammeln Sie Punkte im Garten-Labyrinth.

Es lohnt sich, lange im Container zu bleiben: Hinter den Maschendrahtzäunen sind die Kandidaten wenigstens vor **Big Brother – The Game** sicher. Das ist eine **Pac Man**-Variante, in der Sie mit Zlatko & Co im Container und dessen Garten umherspazieren und Lebensmittel einsammeln. Berührungen mit anderen Bewohnern gelten als Nominierung, drei bedeuten das Spiel-Ende. Wer stattdessen Kassetten findet, darf sich Videos mit TV-»Höhepunkten« angucken – leider bei miserabler Bildqualität. **PS**

Peter Steinlechner

Big Blamage

Geschickte Taktik, liebe Leute von RTL 2. Da wollt ihr mich vor dem PC zu Tode langweilen. Und erwartet, dass ich dann auch den debiliten Diskussionen auf den gelben Sofas fasziniert lausche. **Big Brother – The Game** ist schlicht Schrott. Dabei stört mich das altbackene Spielprinzip schon genug – aber wenigstens die Steuerung hätte man sauber hinkriegen müssen! Selbst echte Serienfans sollten von diesem üblen Machwerk Abstand halten, denn die Videos wurden arg lieblos auf die CD geklatscht.

Big Brother – The Game

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger
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: Infogrames
Festplatte: ca. 60 MByte
Spieler: Einer pro Original

Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 64 MByte RAM, 12fach CD	Pentium 200 64 MByte RAM, 32fach CD
---------------------------------------	--	--

Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

»Unterhaltung« jenseits der Debilitäts-Grenze.

