

Action

Peter Steinlechner



Abgestimmte Attacke

Wie sähe Ihr Traumspiel aus? So unterschiedlich die Antworten auf diese Frage wohl ausfallen: Daß jemand es programmiert, wird immer wahrscheinlicher. Bislang wurde die Phantasie der Designer von der verfügbaren Technik gebremst, nicht alles war möglich. Gerade jetzt findet aber eine echte 3D-Technikrevolution statt – schauen Sie sich beispielsweise mal unsere Titelstory samt Video-Special zum potentiellen Actionhit **Halo** von Bungie an.

Wo es neue Möglichkeiten in Sachen 3D-Weltenschöpfung gibt, sind aber auch die Designer gefragt. Zum einen, indem sie sich gute, neue Spielideen ausdenken. Meiner Meinung nach wird es langsam aber auch höchste Zeit, daß sich mal wieder jemand um die Benutzerführung kümmert. So, wie sich mit Beginn der 3D-Shooter-Ära ganz plötzlich das Umsehen per Maus (»Freelook«) durchgesetzt hat, sollte sich jetzt beispielsweise eine brauchbare Lösung finden, um Team-Aktionen einfacher und schneller koordinieren zu können.



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 | 9/99 | 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 | NEU | 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

| | |
|--------------------------|----|
| Soldier of Fortune | 86 |
| Devil Inside | 88 |
| Evolva | 90 |

Kampf dem Terror

Soldier of Fortune

Die deutsche Version im Test: Als schwerbewaffneter Söldner sollen Sie in allen Teilen der Welt nach Atombomben suchen.

Die letzten Monate waren hart für 3D-Actionfans ohne Dauerleitung ins Internet. Die beiden wichtigsten Entwickler veröffentlichten mit **Quake 3** und **Unreal Tournament** reinrassige Multiplayer-Titel. So spannend deren Solomodus mit Kämpfen gegen Bots auch ist – auf Dauer fehlen Abwechslung und Langzeitmotivation. Mit **Soldier of Fortune** kommt nun wieder ein typischer Solo-Shooter in die Regale. Das Spiel basiert technisch auf der **Quake 2**-Engine und schmückt sich

mit der Lizenz einer umstrittenen Zeitschrift aus USA.

Wir testeten eine gegenüber dem US-Originalspiel stark entschärfte Version – die einzige, die hierzulande angeboten wird. Selbst wer Polygon-Terroristen per Plastiksprengstoff ausschaltet, sieht weder Blut noch abgetrennte Körperteile. Bei Schüssen zeigen blaue Funken an, wo der Gegner ungefähr erwischt wurde.

Globaler Kampf

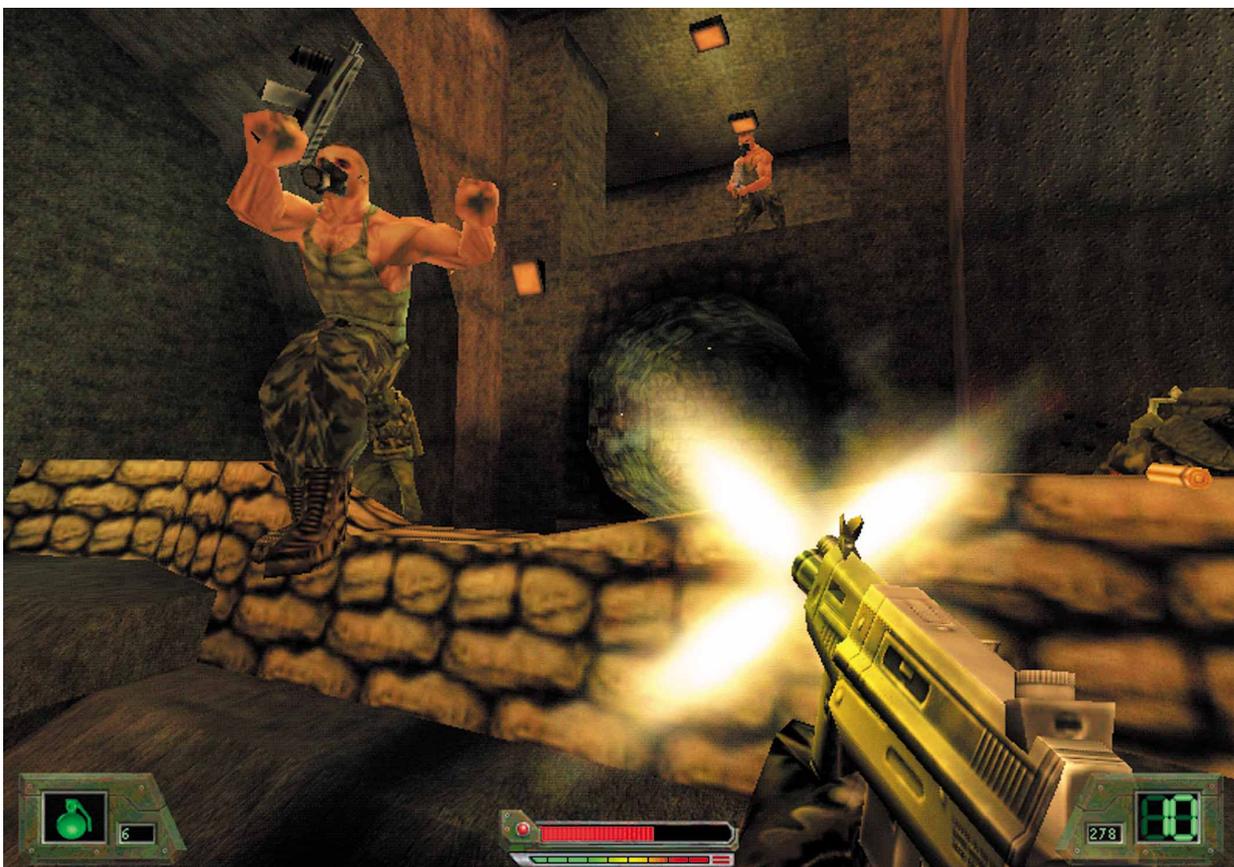
Eigentlich soll der Söldner John Mullins in U-Bahn-

schächten Geiseln befreien. Aber dann kommt alles anders, und der Schnauzbarträger, dessen Schicksal Sie aus der Ich-Perspektive steuern, muß quer über den Globus reisen. Denn eine Terrorgruppe hat Nuklearsprengköpfe geklaut, und Sie sollen die Bomben wiederbeschaffen. **Soldier of Fortune** ist in längere Abschnitte unterteilt. Die spielen mal auf einem Zug in Afrika, mal in arabischen Dörfern, in sibirischen Bunkern oder in einem Schloß in Deutschland. In einigen Ein-



In letzter Sekunde rettet sich John Mullins aus einem sibirischen **Atomlabor**.

sätzen müssen Sie Geiseln befreien und Verbündete schonen. Wenn zu viele davon ins Gras beißen, fackelt das Programm nicht lange – »Game over«, Sie haben verloren.



In diesem **Kanalisationsnetz** greifen die Russen mit allen Mitteln an.



Nur selten kämpfen Sie mal unter **offenem Himmel** wie gegen diese gut gepanzerten Terroristen.

Filmreife Feinde

Russen, Araber oder Japaner – **Soldier of Fortune** fährt alles an Gegnern auf, was typischen Kino-Vorurteilen nach so richtig gruselig auf Amerikaner wirkt. Sie feuern überwiegend auf Terroristen, nur selten rennt mal ein Rottweiler auf Sie zu. Für das Spiel wurde ein System programmiert, mit dem Sie einzelne Körperteile gezielt unter Beschuß nehmen oder den Opponenten die Wumme aus der Faust schießen können. In der Praxis spielt das kaum eine Rolle – wenn ein bewaffneter Trupp angegrannt kommt, bleibt für ge-

naues Zielen schlicht keine Zeit. Ähnlich wirkungslos ist das »Geräusch-o-Meter – denn was Ihnen dieses auf einer Skala zeigt, hören Sie sowieso.

Besonders clever verhalten sich die Widersacher nicht. Wenn Sie einen per Scharfschützengewehr ausschalten, merkt dessen unmittelbarer Nachbar zwar, daß da jemand angreift, doch seinen Kollegen zehn Meter weiter bringt das schon nicht mehr aus der Ruhe. Zu spannenden Schießereien kommt es hauptsächlich dann, wenn die Feinde so plaziert wurden, daß sie beispielsweise hinter einer plötzlich aufbrechenden Mauer heraus attackieren.



Ohne Pixelblut: Nur ein blauer Funken zeigt an, daß Sie **getroffen** haben.

Dreckiges Dutzend

Ohne umfangreiches Waffenarsenal zieht kein Söldner in den Kampf. Es gibt zwölf unterschiedliche Schießprügel. Ob nun Raketenwerfer oder Schrotflinte, das Kampfgerät sieht realistisch aus, funktioniert letztlich aber wie in **Half-Life**: Laden, Zielen, abdrücken. In Verbindung mit dem effektiven Scharfschützengewehr kommt Ihnen zu gute, daß Sie sich zur Seite lehnen und Gegner um Ecken herum fast gefahrlos ausschalten können. Das Programm

Peter Steinlechner



Unkompliziert

Soldier of Fortune ist ein simpel gestrickter, aber spaßiger Ego-Shooter. Hier ist Ballern pur angesagt, auf

Feinheiten wie die Körperzonen achtet man spätestens nach dem dritten Widersacher nicht mehr. Sondern schaut kurz: »Freund oder Feind?«, und schießt auf letzteren. Mir gefallen vor allem die Szenarios gut. So unrealistisch Echtwelt-Umgebungen wie arabische Märkte oder sibirische Atomlabors halt immer noch aussehen – das exotische Flair kommt rüber, und abwechslungsreich wirkt es auch.

Immergleiche Feinde

Auf Dauer ist mir das Programm aber doch zu eintönig. Die Feinde sind im Spielverlauf zwar immer besser ausgerüstet, aber im Kern unterscheidet sich der erste kaum vom letzten Gegner. Und in Sachen Levels hätte ich mir mehr Freiheiten gewünscht. Ich mag lineare Missionen, aber hier werde ich durch die Gegend bugsiert wie eine Gondel durch die Geisterbahn.

enthält einen umfangreichen Multiplayer-Modus. Leider ließ der sich auf unserem Netzwerk nicht starten – ein übertriebener Kopierschutz bei unserer (ansonsten praktisch fertigen) Testversion vereitelte dies gekonnt. **PS**

Soldier of Fortune

| | | | | | | | | | | | |
|---------------------|--|--------------------|--------------------|------------|------------|-------------|-----------|---------------|------------|--|--|
| Genre: | 3D-Action | Preis: | ca. 80 Mark | | | | | | | | |
| Anspruch: | Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis | Hersteller: | Activision | | | | | | | | |
| Sprache: | Deutsch | Festplatte: | ca. 600 MByte | | | | | | | | |
| Multiplayer: | 16 (LAN, www) | Spieler: | Einer pro Original | | | | | | | | |
| 3D-Karten: | <table border="0"> <tr> <td>■ Voodoo 1</td> <td>■ Voodoo 2</td> <td>■ Voodoo 3</td> <td>■ Riva TNT</td> </tr> <tr> <td>■ Riva TNT2</td> <td>■ Geforce</td> <td>■ Matrox G400</td> <td>■ Rage 128</td> </tr> </table> | ■ Voodoo 1 | ■ Voodoo 2 | ■ Voodoo 3 | ■ Riva TNT | ■ Riva TNT2 | ■ Geforce | ■ Matrox G400 | ■ Rage 128 | | |
| ■ 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 II/400 |
| 32 MByte RAM, 8fach CD | 64 MByte RAM, 12fach CD | 128 MByte RAM, 16fach CD |
| 3D-Karte | 3D-Karte | 3D-Karte |

| | | |
|-------------|---------------|--------------|
| Grafik | | Gut |
| Sound | | Gut |
| Bedienung | | Sehr gut |
| Spieltiefe | | Befriedigend |
| Multiplayer | Nicht testbar | |



Ballerspiel ohne allzuviel Tiefgang.

Dave und die Dämonin

Devil Inside

Sie sind der Held in einer Fernsehshow – und der Einsatz ist Ihr Leben.

Gunnar Lott



Save me!

Irgendwo in einem geheimen Lehrbuch für Spieldesigner steht offenbar, es sei nicht notwendig, daß der Spieler überall spei-

chern kann. Liebe Designer, das ist falsch! Reiß Sie die böse Seite raus! Ich will wirklich nicht (wie am Ende der ersten Episode) nacheinander gegen zwei Zwischengegner antreten müssen, ohne zwischendurch sichern zu dürfen.

Abgesehen von diesem Designmanko und der nicht ganz idealen Steuerung macht Devil Inside aber fast alles richtig: originelle Grundidee, solide Story, schöne Grafik und genügend Monster. Insgesamt ein kurzweiliges Zombie-Gemetzel in nettem Ambiente.

Die Show mit den allerhöchsten Einschaltquoten heißt **Devil Inside**, und die Hauptperson, der Ex-Polizist Dave, hat tatsächlich den Teufel im Leib: An magischen Orten darf er sich in die sexy Dämonin Deva verwandeln. Deren übermenschliche Fähigkeiten kann er auch brauchen, denn in der Show jagt er untote Unholde, was ja bekanntlich nicht ungefährlich ist. Da-



Zwischendurch wird der Showmaster eingeblendet.

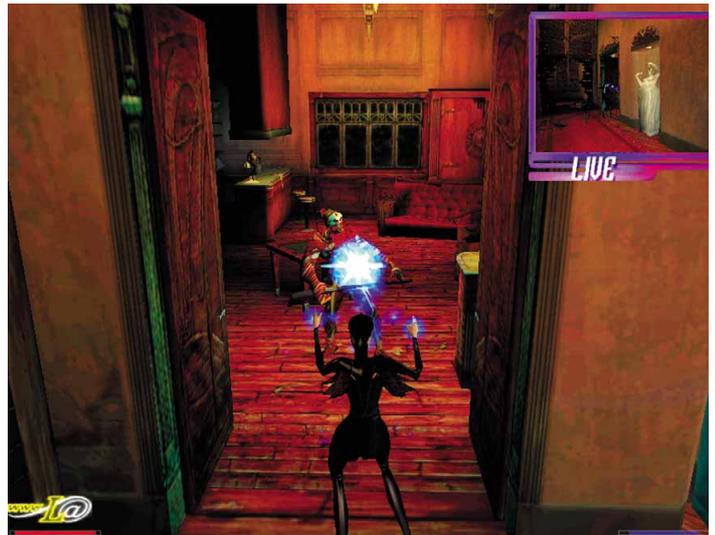
ve wird begleitet von einem Kameramann und angefeuert von einem frenetischen Publikum. Diesmal muß er in ein Haus eindringen, in dem üble Kreaturen ihr Unwesen treiben. Doch dahinter steckt noch sehr viel mehr...

Omas greifen an

Das originelle Show-Ambiente setzt **Devil Inside** nur als Kulisse ein, spielerisch ändert sich dadurch im Vergleich zu anderen 3D-Action-Adventures wie etwa **Resident Evil** nichts: Sie sehen Ihren Helden von hinten und metzeln mit variablem Waffenarsenal bis zu 40 verschiedene Monster vom schlurfenden Zombie bis zur stockschwingenden Horror-Oma nieder. Hin und wieder gerät Ihnen der lästige Kameramann in die Quere, an dramatischen Stellen werden Kommentare des Moderators eingespielt. Wenn Sie sich in Deva verwandeln, folgt ein rhythmischer »De-va! De-va!«-Sprechchor des Publikums. Neben den üblichen »Bodenplatte öffnet Geheimtür«-Rätseln finden Sie einige kniffligere Klobeleien, die auch aus einem klassischen Adventure stammen könnten.

Dave springt nicht

Zusätzlich zu der typischen Perspektive, bei der Sie Dave je nach Situation über die Schulter oder ganz von hinten sehen, können Sie auch noch durch das Objektiv des Kameramanns oder durch eine Übersichtskamera schau-



Deva gegen Dämon – rechts oben sehen Sie die Perspektive des Kameramanns.

en, was als Gag nett ist, aber spielerisch nichts bringt. Zusätzlich dürfen Sie die Kamerabilder einblenden.

Sie steuern Ihren Helden per Maus und Tastatur, wobei der gute Dave leider nicht so gelenkig ist wie beispielsweise Kollegin Lara: Er kann im Laufen keine Waffe ziehen und nicht springen oder

klettern, was manchmal zu grotesken Situationen führt, wenn ein hüfthoher Zaun als unüberwindliches Hindernis dasteht. Dafür kann Deva fliegen, wenn Platz ist.

Obwohl auf dem PC entwickelt, hat **Devil Inside** eine typische Konsolenunart: Sie dürfen nur an bestimmten Punkten speichern. **GUN**

Devil Inside

| | | | |
|---------------------|-----------------------------|-------------------------|---|
| Genre: | Actionspiel | Preis: | ca. 80 Mark |
| Anspruch: | Fortgeschrittene | Hersteller: | Cryo Interactive |
| Sprache: | Englisch (Deutsch in Vorb.) | Festplatte: | ca. 120 MByte |
| Multiplayer: | Einer | 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 II/266 | Pentium II/333 | Pentium III/450 |
| 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte | 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte | 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte |

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



Solide Action mit originellem Setting.

Aliens im Formenrausch

Evolva

Mit vier mutierenden Soldaten aus dem Genlabor sollen Sie eine fremdartige Welt sicher machen.



Ihre vier Genohunter kämpfen gegen ganze Horden von Krabbel-Aliens.

Peter Steinlechner



Seltam abgehoben

So schräg Evolva auf den ersten Blick wirkt: Echte Macken hat das Programm nicht. Die ungewöhnlichen Elemente, insbesondere die Steuerung von vier Einheiten gleichzeitig und das merkwürdige Rollenspiel-Gentechnik-System, funktionieren sogar ganz gut. Nach ein paar Minuten ist man drin, freut sich über die innovativen Ideen, die sauber programmierte KI und größtenteils spannende Einsätze.

Schade nur, daß der fremde Planet aussieht wie eine Portion Mageninhalt unterm Mikroskop. Da mag die Technik noch so gut sein – ich fühle mich einfach nicht zu Hause.

Bissige Außerirdische und säurehaltige Monster sind alles andere als angenehme Gegner. Fragt sich nur: Warum bekämpfen in den meisten Spielen und Filmen Menschen die Aliens? Im Actionspiel **Evolva** handeln die Erdlinge vorsichtiger und schicken lieber einen Trupp gentechnisch manipulierter Reagenzglas-Geschöpfe auf einen fremden, kunterbunten Planeten. Der droht demnächst zu explodieren und seine unheilvolle Brut in alle Richtungen zu schleudern. Mit vier Genohuntern unter Ihrer Regie liefern Sie sich heiße Schlachten mit allerlei bizarren Bestien, um das Unglück zu verhindern.



Im Gen-Menü verändern Sie die Eigenschaften der vier Krieger.

Interstellare Wildnis

Lila Brücken über grünen Tümpeln, eierförmige Gesteinsformationen in den unterschiedlichsten Farben – es ist eine seltsame Welt, durch die Sie sich in **Evolva** ballern. Häuser oder ähnliche gewohnte Strukturen gibt's nicht, lediglich Täler und Höhlen geben Ihnen den Pfad vor. Das Programm ist in Missionen mit festen Aufgaben unterteilt. Mal sollen Sie eine bestimmte Felsformation sprengen, mal ein Rudel herumtollender Wildtiere vor den Killeraliens beschützen. Per Tastendruck bestimmen Sie, welches Mitglied Ihres Trupps Sie in **Tomb Raider**-Manier steuern. Die anderen tapsen selbständig hinterher und

stürzen sich auf alle Feinde in Reichweite. Im Spielverlauf wird das Quartett immer stärker. Sobald Sie das erste Exemplar einer neuen Feindgattung erlegt haben, können Sie deren Hauptfähigkeit – etwa Feuerangriff oder Panzerung – den eigenen Leuten verleihen und diese Eigenschaften immer weiter ausbauen sowie Ihrer individuellen Spielweise anpassen.

Evolva ist das erste Spiel, dessen Programmcode für 3D-Karten mit Geforce-Chipsatz optimiert wurde; es läuft darauf in höheren Auflösungen deutlich schneller. Allerdings können Sie – bei stark heruntergeschalteten Details – auch mit allen anderen 3D-Karten per Direct 3D spielen. **PS**

Evolva

Genre: Actionspiel **Preis:** ca. 80 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene **Hersteller:** Virgin
Sprache: Englisch **Festplatte:** ca. 420 MByte
Multiplayer: 8 (LAN) **Spieler:** Acht 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 | 128 MByte RAM, 16fach CD Geforce-Karte |

| | | |
|-------------|---------------------------------|--------------|
| Grafik | <div style="width: 40%;"></div> | Gut |
| Sound | <div style="width: 60%;"></div> | Befriedigend |
| Bedienung | <div style="width: 40%;"></div> | Gut |
| Spieltiefe | <div style="width: 40%;"></div> | Gut |
| Multiplayer | <div style="width: 60%;"></div> | Befriedigend |



Gut gemachtes, aber schräges Actionspiel.