

Action

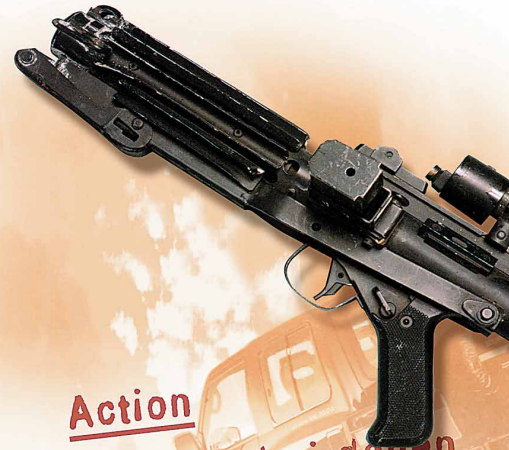
Peter Steinlechner



Ciao Virtua Fighter – hallo, Rayman!

Wir verabschieden uns von einem alten Bekannten: Das selige **Virtua Fighter 2** war seit der GameStar-Gründerzeit in den Action-Charts. Auch wenn jetzt kein Prügelspiel mehr in den Top 25 vertreten ist – inzwischen wirkt das Ding so veraltet, daß es aktuelleren Titeln weichen muß. Und davon gibt's derzeit jede Menge. Wertungs-Spitzenreiter ist diesen Monat **Rayman 2**, das sich ebenso originell wie spaßig spielt und mich nächtelang an den Monitor gefesselt hat.

Das genaue Gegenteil zum putzigen **Rayman 2** stellt **Nocturne** dar. Wer auf ultra-deftiges Zombiemetzeln steht, findet hier Horden von Untoten. Und **Grand Theft Auto 2** gehört zu den Spielen, die alles anders machen, und gerade deshalb enorm viel Suchtpotential aufbauen können. Sie sehen also: Der Abgang des letzten Prügelspiels heißt nicht, daß es in Sachen Action weniger vielfältig zugeht – das Gegenteil ist der Fall.



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	5/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Unreal Tournament	3D-Action	9/99	88%
5	Rayman 2	Actionspiel	NEU	86%
6	Drakan	Actionspiel	10/99	84%
7	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
8	Aliens versus Predator	3D-Action	9/99	84%
9	Driver	Action-Rennspiel	11/99	83%
10	Re-Volt	Action-Rennspiel	10/99	83%
11	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
12	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
13	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
14	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
15	Rogue Spear	3D-Action	11/99	81%
16	Descent 3	3D-Action	8/99	81%
17	Requiem	3D-Action	5/99	80%
18	Turok 2	3D-Action	2/99	80%
19	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	NEU	79%
20	Shadow Man	Actionspiel	10/99	79%
21	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
22	Nocturne	Actionspiel	NEU	78%
23	Hidden & Dangerous	3D-Action	9/99	78%
24	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	7/99	77%
25	Starsiege Tribes	3D-Action	3/99	77%

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

Inhalt

Tests

Grand Theft Auto 2	82
Rayman 2	86
Nocturne	90
Gulf War	92
Pong	94
Operation Eagle	95
Space Invaders	168
ACM 1918	168

Das Böse siegt

Grand Theft Auto 2

Von wegen halber Tacho Abstand zum Vordermann: Nur wer auf sämtliche Fahrschulweisheiten pfeift, überlebt in der gasolinen Gangsterwelt.



Auf Demo-CD:
spielbare Demo

Facts

- 3 Levels
- 50 Autos
- 10 Waffen
- 80 Missionen

Der Sportwagen durchbricht eine Polizeisperre und hält direkt auf ein Stahltor zu. Ein Polizeiwagen setzt mit heulender Sirene zum Überholen an – da öffnet sich plötzlich das Garagentor und der Flitzer schießt hindurch. Sekunden später kommt er wieder zum Vorschein, und zwar mit neuen Nummernschildern. Herzlichen Glückwunsch! Sie haben mal wieder einen Auftrag in **Grand Theft Auto 2** überstanden.

Verbrechen zahlt sich aus

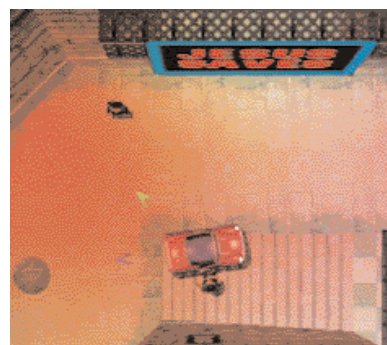
Mit **GTA 2** präsentiert DMA-Design das Sequel zum Ende 1997 erschienenen Action-

spiel. Das hatte zwar mit diversen Schwächen zu kämpfen, entwickelte sich aber zum Verkaufserfolg. Das simple Spielprinzip hat sich nicht geändert: Um in den nächsten der drei riesigen Stadtteile zu gelangen, müssen Sie jeweils eine Million Dollar verdienen. Das ist leichter gesagt als getan, denn Knete gibt's nur für Verbrechen. Und leider ist da jemand, der etwas dagegen hat, daß Sie Autos mopsen: die Polente.

Autoklau leicht gemacht

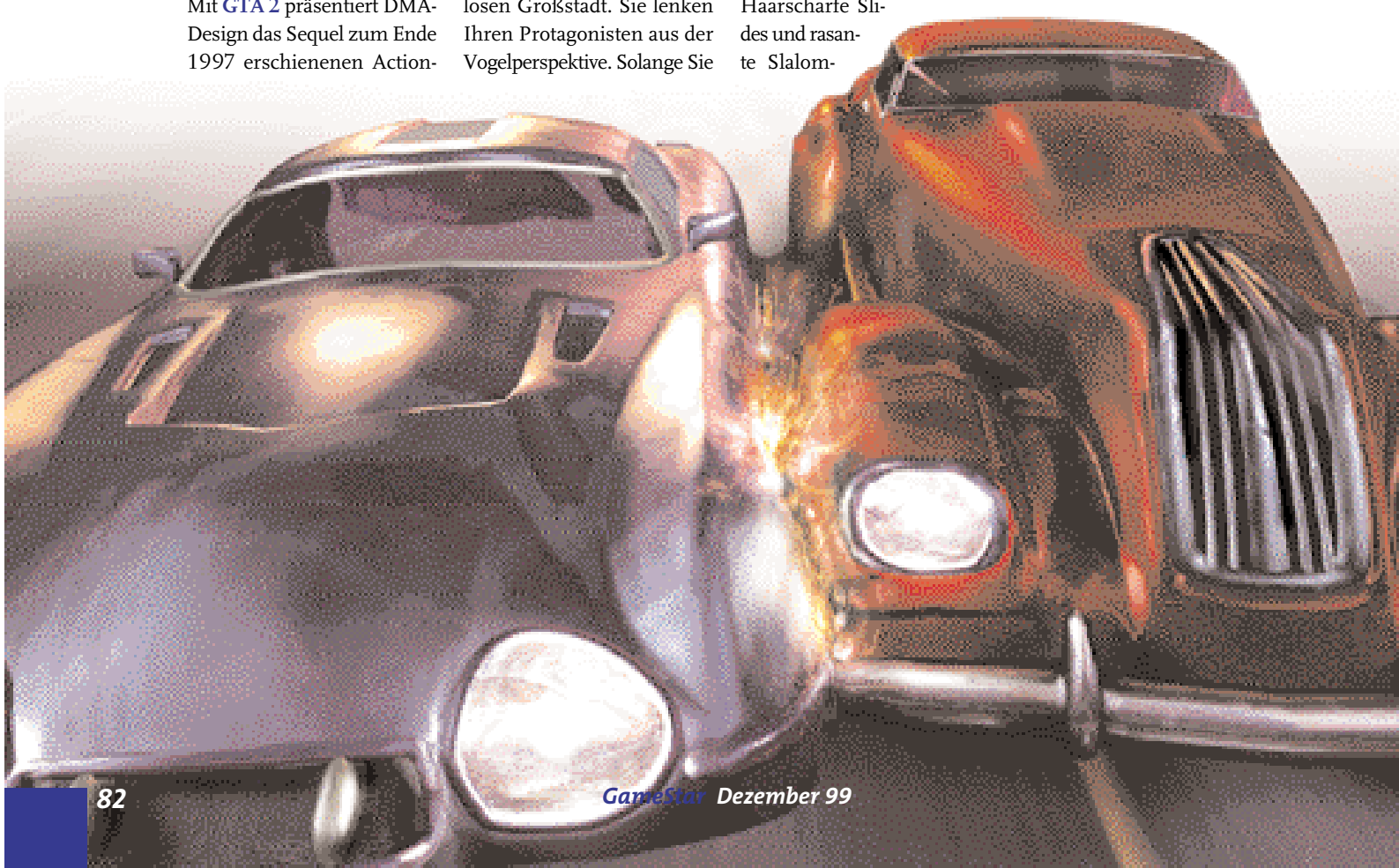
GTA 2 spielt in einer namenlosen Großstadt. Sie lenken Ihren Protagonisten aus der Vogelperspektive. Solange Sie

zu Fuß unterwegs sind, klebt die Kamera nahe an der Pixel-Figur. Wenn Sie in einem Vehikel sitzen, zoomt die Ansicht weiter heraus, je schneller Sie fahren. Dadurch bekommen Sie mehr Übersicht und können Hindernisse früher erkennen. Die Freeways bevölkern Hundertschaften von Fahrzeugen und Passanten, die sich unabhängig von Ihnen durch die Straßen bewegen. Autoklau ist kein Problem: Ein Tastendruck, und Ihr Antiheld zerrt den Fahrer aus seinem Gefährt – ab geht die Post. Die Fahrerei ist zwar simpel, aber glaubwürdig. Haarscharfe Slides und rasanten Slalom-



Neu und wichtig: In **Kirchen** können Sie gegen einen Obolus Ihren Spielstand sichern.

fahrten sind möglich, die etwa 50 Vehikel unterscheiden sich in Handling und Robustheit. Flache Italo-Karosserien flutschen zwar wie ein geölter



Blitz, halten aber kaum Karambolagen aus. Dagegen sind Lkws ungefähr so wenig wie eine Bleiente, aber auch fast unkaputtbar.

Gangsta-City

Sobald Sie einen fahrbaren Untersatz gefunden haben, kann Ihre Verbrecherkarriere beginnen. In jeder der drei Städte lungern drei Banden, insgesamt gibt es sieben: Yakuza, Zaibatsu, Rednecks, Loonies, die Russen-Mafia, die Krishnas und eine Truppe krimineller Wissenschaftler. Von ihnen erhalten Sie allerlei Aufträge, die Ihre Kasse füllen – vorausgesetzt, Sie haben genügend Ansehen bei ihnen. Den Respekt können Sie sich nur verdienen, indem Sie möglichst viele Rivalen dieser Gang beseitigen. Um beispielsweise bei den Yakuza an Anerkennung zu gewinnen, müssen Sie sich gegen die Zaibatsu wenden – was diese



Wenn die **Polizisten** Sie aus Ihrem Wagen zerren, haben Sie meistens schon verloren.

natürlich gar nicht gerne sehen. Je nachdem, wie beliebt Sie sind, dürfen Sie sich mehr oder weniger lukrative Jobs an Telefonzellen abholen. Wenn Sie ganz oben in der Buddy-Liste stehen, helfen Ihnen die Gangster sogar gegen Polizisten. Steht das Gefühlsthermometer dagegen auf Feindschaft, pfeifen Ihnen die Kugeln um die Ohren. Dauerhaft beeinflussen können Sie die Kräfteverhältnisse nicht – nach einigen



Sekunden im Jenseits stehen die bösen Buben wieder auf.

Bankraub für Fortgeschrittene

Ein typischer Auftrag läuft etwa so ab: Nach dem Briefing brettern Sie anhand eines Richtungspfeils zum Einsatzort. In diesem Fall sollen Sie einen Geldtransporter mopsen, um so eine Bank auszurauben. Sobald Sie das Gefährt gekapert haben, bekommen Sie per Texteinblendung

weitere Anweisungen. Mit zwei Bandenmitgliedern fahren Sie zur Verladerampe der Bank, die dem Panzerwagen brav die Pforten öffnet. Jetzt wird's kritisch: Sobald Sie das Geld eingesackt haben, heulen die Sirenen. Draußen werden Sie von zwei Polizeiautos in Empfang genommen, die Ihnen von nun an an den Fersen kleben. Bei der Verfolgungsjagd versuchen die Gesetzeshüter, den Wagen zu stoppen. Falls Sie ein-

gekeilt werden, müssen Sie sich den Weg freischießen. Denn sobald Ihnen ein Polizist zu nahe kommt, werden Sie eingelocht, und der Job ist verloren. Wenn Sie das Gefecht überstanden haben, können Sie entweder in eine Lackierwerkstatt flüchten, wo Sie Ihrem Wagen ein neues Outfit verpassen und so die Verfolger loswerden. Oder Sie versuchen, das Geld direkt im Zaibatsu-Camp abzuliefern. Denn erst da gibt es die Kohle für den Einsatz.

Freischaffender Totschläger

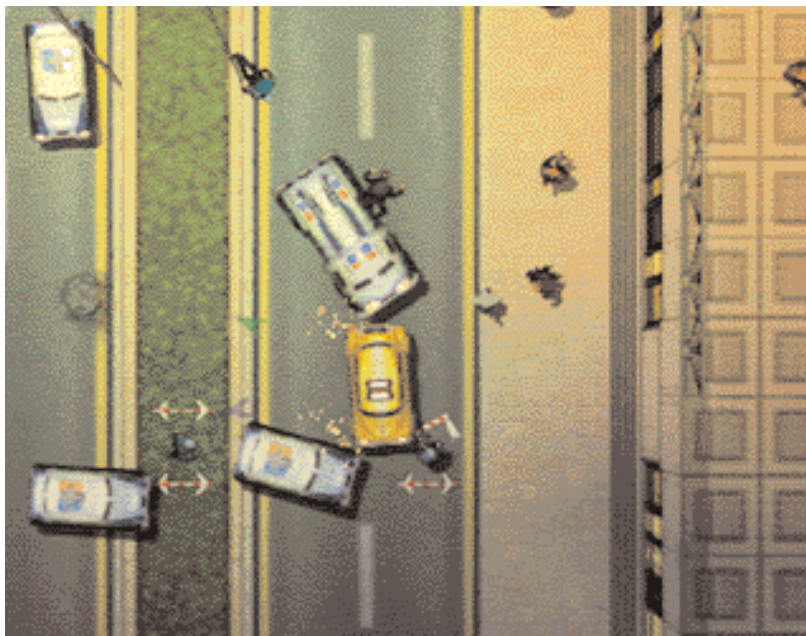
Sie verdienen Ihren Unterhalt nicht nur mit Missionen: Jedes

Verbrechen bringt Geld. Moneten gibt's unter anderem für Autodiebstahl, Karrensprengen und auch, wenn Sie Fußgänger überfahren oder erschießen. Je spektakulärer Ihre Aktionen ausfallen, desto mehr Moneten trudeln auf Ihrem Konto ein. Mit manchen Punkteboni, die Sie unterwegs einsammeln können, hagelt es gleich kilowise Kapital. Dann müssen Sie zum Beispiel unter Zeitdruck 15 Flitzer per Flammenwerfer in Brand stecken. Pistolen oder MPs finden Sie fast an jeder Ecke; schlagkräftiges Kriegsgewehr wie Bazookas oder Elektroschocker sind gut versteckt. Sogar Ihren fahrbaren Unter-



Der **Panzer** ist gut versteckt. In dem **Stahlsarg** walzen Sie nicht nur andere Autos einfach platt, sondern sind auch fast unverwundbar. (Glide, 640x480)

Indem Sie Autos nahe beieinander **parken**, können Sie sie alle auf einmal in die Luft jagen und sahnen so mächtig viele Punkte ab.



Mit dem geklauten Taxi haben wir uns aber mächtig die Finger verbrannt – jetzt versuchen **Polizei, SWAT** und **FBI** gemeinsam, uns den Garas zu machen. (Direct 3D, 1024x768)

Rüdiger Steidle

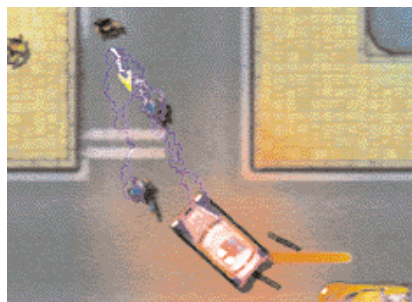


Ich geb' Gas, ich hab' Spaß

Hemmungslos über den Freeway bretteln, die Polizei in halsbrecherischen Verfolgungsjagden austricksen, sich Feuergefechte mit den Gesetzeshütern liefern, nach Extras jagen und unter ultraknappen Zeitlimits schwitzen – das ist GTA 2. Wer sich von der Fortsetzung mehr erwartet hat, wird allerdings enttäuscht. Die Handlungsfreiheit garantiert zwar Langzeitspielspaß, trotzdem hätte ich mir Zwischensequenzen oder eine echte Story gewünscht – das Gangster-Szenario hätte doch wirklich genug Möglichkeiten geboten.

Endlich speichern

Ganz so viele Verbesserungen wie ursprünglich geplant (eigene Gangs!) haben die Programmierer zwar nicht eingebaut, trotzdem spiele ich GTA 2 lieber als den Vorgänger. Schon allein wegen der Speicherfunktion, die mir mehr als eine nervige Wiederholung der Einsätze erspart hat. Einige Schwachpunkte des Vorgängers hat DMA Design leider nicht ausgebügelt. So habe ich mich im Eifer des Gefechts viel zu oft verfahren, weil die Straßen sich gleichen wie ein Ei dem anderen. Wenn Sie Teil 1 mochten, werden Sie GTA 2 lieben. Alle anderen sollten erst mal die Demo spielen.



Der **Elektroschocker** trifft viele Ziele zugleich.

satz können Sie gegen Knete mit MGs, Ölwerfern oder Zeitbomben ausrüsten. Zusätzlich finden Sie Medipacks oder mal ein Extraleben. Auch die aus dem ersten Teil bekannten Panzer sind wieder mit von der Partie. Genau das ist einer der größten Spaßfaktoren: Jede Gasse nach versteckten Extras abklappern, Abkürzungen ausspähen oder neue Wege für den großen Coup finden. Allerdings setzt das Auge des Gesetzes mehr und mehr Verfolger auf Sie an, je wilder Sie wüten. Neu im Programm: SWAT-Teams, knallharte FBI-Agenten und, als letztes Mittel, die Armee. Solange nur ein einzelner Cop hinter Ihnen her ist, müssen Sie sich lediglich eine Weile verstecken. Sind es



Mission geschafft: Wir liefern Verräter bei der **Schrottpresse** ab.

aber zwei oder mehr, hilft nur noch die Werkstatt.

Du da im Radio

Eine klasse Leistung hat die Audio-Abteilung von DMA Design hingelegt.

Je nachdem, welchen Wagen Sie entern, bekommen Sie einen anderen Radiosender auf die Ohren. Normalbürger stehen auf Rockstar Radio, das mit seinen aberwitzigen Call-

In-Shows (samt Anruf der Mutti des Moderators) und Stücken wie »Taxi drivers must die« noch vergleichsweise harmlos ist. Einige Gangs leisten sich ihre eigene Funk-

station. Kapern Sie beispielsweise ein Loonie-Mobil, plappert Ihnen fortan ein Disk-Jockey die Gehörgänge voll, der den Rand des Wahnsinns schon lange überschritten hat. Das Yakuza-Programm Funami FM bevorzugt Japano-Gekreische. Die Palette der Songs reicht von Poserock bis hin zu treibendem Drum 'n' Bass. Gute Englischkenntnisse sind von Vorteil – die Shows bleiben auch in der deutschen Version im O-Ton.

Optisch hat sich im Vergleich zum ersten Teil zu wenig getan. Zwar gibt es dank (zwingend nötiger) 3D-Karte farbige Lichteffekte und mächtige Explosionen. Allerdings sind die Städte viel zu eintönig; man braucht lange, bis man sich zurechtfindet. **RS**

Grand Theft Auto 2

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: DMA Design
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 130 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)
 3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium II/266	Pentium II/400
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend	Sehr gut
Sound		
Bedienung	Gut	
Spieltiefe	Gut	
Multiplayer	Gut	



Simplex Spielprinzip, langer Spielspaß.

Knuddelheld rettet Welt

Rayman 2

Schräge Ideen mit viel Schwung: Als unbeschwerter Springinsfeld retten Sie eine dunkle Phantasiewelt vor grimmigen Roboterpiraten.



Auf Demo-CD:
spielbare Demo
& Video-Special

Die Welt ist so schön. Freundlich grüßen Blumen und Bäume die aufgehende Sonne, friedlich flattert ein Zitronenfalter durch die

frische Luft. Dann macht es »Rumms«, und ein schwerer Fuß aus Eisen trampelt über die Flora, der dazugehörige Stahlmann schlägt die Fauna in die Flucht. Im Actionspiel **Rayman 2** sind schlecht gelaunte Roboterpiraten dabei, die Macht an sich zu reißen. Nur einer kann noch Rettung bringen: Rayman. Der freche Kobold mit der Knubbelnase und den frei schwebenden Gliedmaßen schmort zu Spielbeginn im Kerker – aber nach einer waghalsigen Flucht erfährt er: Wenn er vier mysteriöse Masken findet, können die Freibeuter sich selbst in die Schrottpresse legen.

In **Rayman 2** abenteuer Sie sich durch eine prächtig animierte, voll zugängliche 3D-Märchenwelt. Den blonden Strahlemann lenken Sie aus der **Tomb Raider**-Perspektive durch geheimnisvolle Wälder, marschieren mit ihm durch düstere Sümpfe, tauchen auf den Grund von Flüssen und Seen, rutschen im Weltall über gewaltige Plattformen und überleben sogar eine Sprungpartie durchs Totenreich.

Heidelbeer-Rodeo

In einem Punkt unterscheidet sich **Rayman 2** gewaltig von der Konkurrenz: Auf so

nebensächliche Dinge wie Glaubwürdigkeit mußten die Entwickler nicht achten. Sei es, daß Sie mit dem Blondschof auf einer Heidelbeere durch Lavaströme schwimmen oder sich unter Wasser mit ausgestoßener Wal-Luft am Leben erhalten – erlaubt ist, was gefällt, und wenn's noch so abgedreht ist. Auch kleinere Rätsel sind ab und zu zu lösen – daß Sie auf besagter Frucht überhaupt reiten können, müssen Sie erst herausfinden. In einem anderen Abschnitt sollen Sie einen befreiten Freund sicher durch den gefährlichen Level geleiten und sich von ihm die

Peter Steinlechner



Kleiner Held, großer Spaß

Der Sprung in die dritte Dimension ist **Rayman 2** einfach großartig gelungen. Geniale Grafiken und vor allem die phantastischen Texturen gefallen dem Auge, die originellen Levels und die perfekte Steuerung dem Spielerherzen. Klar, gestandene Action-Haudegen können mit der kindgerechten Aufmachung auf den ersten Blick nicht viel anfangen. Sobald man sich aber eingespielt und die ersten Levels geschafft hat, kommt unweigerlich die Neugierde – was mögen die Entwickler sich wohl noch so alles an abgedrehten Ideen überlegt haben?

Hart, aber gerecht

Der Schwierigkeitsgrad ist hoch, Einsteiger werden gelegentlich überfordert. Andererseits bleibt **Rayman 2** immer fair. Eher enttäuscht hat mich die schwache Hintergrundgeschichte, da wäre gerade in Sachen Zwischensequenzen mehr drin gewesen. Ebenfalls nicht ganz nachvollziehen kann ich die Entscheidung zur arg konsoligen Aufmachung, etwa in den Menüs – ich hoffe sehr, daß sich dadurch nicht zuviele PC-Freaks abschrecken lassen. Davon abgesehen ist **Rayman 2** für mich ein kleines Meisterwerk, das im Actionbereich derzeit zu den besten Programmen überhaupt gehört.



Rayman im Kampf – schlauer und geschickter als ein Roboterpirat ist der Blondschof aber allemal.



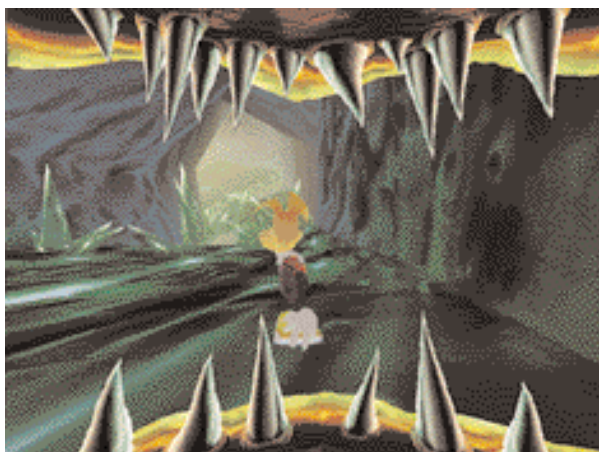
Mit einer gezähnten, feuerspuckenden Rakete flitzen Sie im Eiltempo durch die prächtige **Dschungelwelt**.

verschlossenen Türen mit einem lustig animierten Ententanz öffnen lassen.

In der Mitte zwischen den Levels befindet sich das »Haus der Türen«. Diese Ebene dient



Unter Wasser muß Rayman regelmäßig Luftblasen sammeln.



Auf der Flucht vor einer Bestie rasen Sie durch **Diamantminen**.

Stahlkrieger plätten

Kämpfe mit Roboterpiraten und den anderen Bösewichten sind eher selten und auch nicht besonders schwierig. In Duellen dreht ein Tastendruck Rayman in Richtung des Gegners, dann kann er feindlichen Geschossen leicht ausweichen. Zu Beginn ballert er selbst nur einfache Energiekugeln, im Spielverlauf werden die leicht ausgebaut. Und in den späten Levels wirft er seine Faust wie ein Jojo als mächtigen Schwinger. Außerdem kann er nicht nur hüpfen und rennen, sondern auch langsam zu Boden gleiten – dank seiner abbremsenden Helikopter-Multifunktions-Frisur.

Extrem flüssig

Beeindruckenderweise läuft das Programm trotz der imposanten Grafiken selbst auf langsamen Systemen ohne Ruckeln. Pro Partie dürfen Sie nur einen einzigen Spielstand anlegen, und auch nur an bestimmten Stellen. Spielerisch schafft das keine Probleme, weil Sie unbegrenzte Leben haben und das Programm selbst nach dem (seltenen) Ableben des kleinen Freundes erledigte Aufgaben als geschafft betrachtet. **PS**

als Zentrale, von der aus Sie in alle anderen Bereiche gelangen. Insgesamt ist das knuddelige Hüpfspiel zwar weitgehend linear aufgebaut, Sie können in bereits besuchte Abschnitte aber zurückkehren und erneut nach versteckten Extras suchen. Wenn Sie in den regulären Levels leuchtende Punkte einsammeln und gefangene Lebewesen aus Stahlkäfigen befreien, gelangen Sie sogar in Extra-Bereiche und können dort Raymans lila Bäuchlein mit Gesundheitspunkten richtig vollstopfen.

Rayman 2

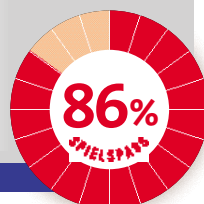
Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: Ubi Soft
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 340 MByte

Spieler: Einer
 3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium II/266	Pentium II/450
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Joypad	64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte, Joypad

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



Rasantes Actionspiel für Jung und Alt.

Nachts, wenn der Werwolf kommt

Nocturne

Lange keinen guten Horror-Streifen mehr gesehen? Spielen Sie doch einfach am eigenen Monitor selbst den Monsterjäger.

Aus einem völlig abgedunkelten Raum dringen Schreie, Schüsse und die deutsche Stimme von Bruce Willis. Was wird hier gespielt? Nichts anderes als eine Partie **Nocturne**, denn bei dem Horror-Schocker von Take 2 sind geschlossene

Rolläden Pflicht. In dem 3D-Action-Adventure verkörpern Sie einen hartgesottenen Geisterjäger im Dienste der Geheimorganisation Spookhouse, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, übernatürliche Umtriebe zu bekämpfen. Das hat nichts mit den subtilen Methoden eines Fox Mulder zu tun – bei Spookhouse geht's Zombies, Vampiren und Werwölfen mit schierer Waffengewalt an den Kragen.

Ärger mit Svetlana

Schon beim ersten Auftrag gibt es Ärger: Man hat unserem Helden die Halbvampirin Svetlana als Partnerin zur Seite gestellt. Den Spieler freut's, denn die Langzahn-

Dame ist gutgebaut und schlagkräftig. Unser Held hingegen, von seinen Freunden nur »Stranger« genannt, nährt in seinem Herzen finsternen Haß gegen alles Übernatürliche und möchte am liebsten allein auf die Jagd. Da die Vorgesetzten keinen Widerspruch dulden, findet sich das Paar bald darauf im Schwarzwald wieder, wo Werwölfe gesichtet wurden. Sie steuern Stranger durch vorgeordnete Bildschirme, wobei die festeingestellte Kameraperspektive wechselt, sobald Sie aus dem Bild zu laufen drohen. Menschen, Monster und manipulierbare Objekte wie Truhen oder Türen werden mit Polygonen dargestellt,



Mit Zielhilfe richtet der Stranger seine Waffen **automatisch** auf den nächsten Feind.



Auch ohne 3D-Hardware stellt die Nocturne-Engine sehr schöne **Schatteneffekte** dar.

Gunnar Lott

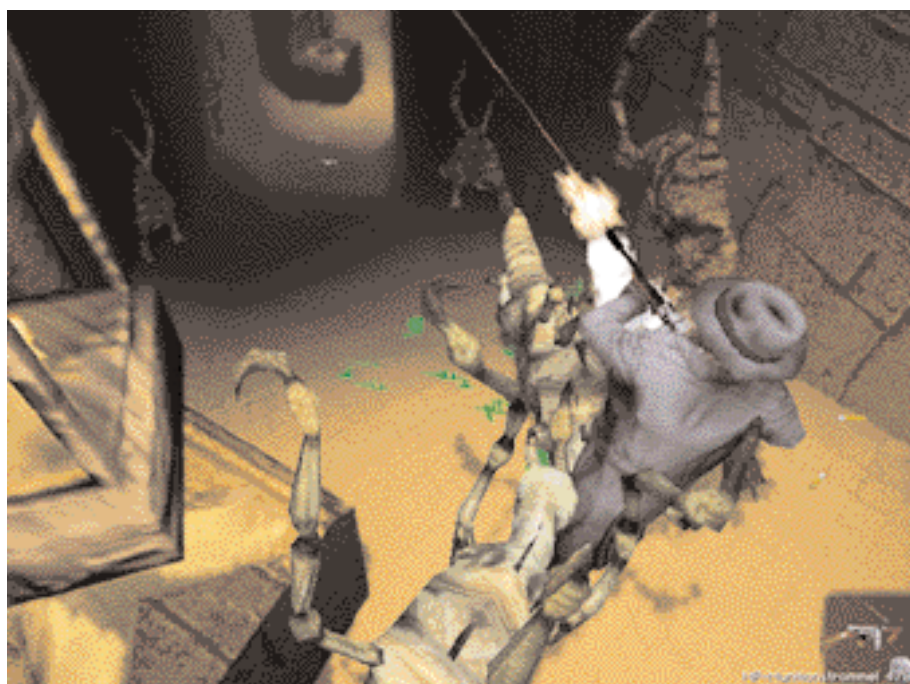


Carpe noctem!

Das Zitat in der Überschrift bedeutet frei »Nutze die Nacht!« – und genau das sollten Sie bei Nocturne tun.

Spielen Sie in einem stillen, dunklen Raum, damit die Atmosphäre ihre volle Wirkung entfaltet. Diese Unterstützung ist nötig, denn da der Schwerpunkt von Nocturne ganz auf Action liegt, ist das Spiel nicht immer so stimmungsvoll, wie es sein könnte. Es ist nun mal weniger romantisch, durch Zombie-Leichen zu waten, als mit dem Pflock in der Hand durch Draculas Gruft zu schleichen. Nichtsdestotrotz kommt dank schöner Grafik und gelungenem Soundtrack der Horror gut rüber.

Ein weiterer Kritikpunkt ist die umständliche Steuerung, die für ein Actionspiel etwas zu ungenau ist. Auch eine weitere Geschwindigkeitsoptimierung hätte Nocturne sicher gutgetan. Aufwendige Grafik hin oder her, auf einem 64-MByte-Rechner darf es nicht zwei Minuten dauern, einen Spielstand zu laden. Wer allerdings eine Höllenmaschine von einem PC zu Hause stehen hat und sich für amerikanischen Holzhammer-Horror erwärmen kann, bekommt mit Nocturne ein gutes und spannendes Spiel, das für einige Wochen kurzweilige Abendunterhaltung bietet.



Gegen diese **Insektenmonster** helfen Silberkugeln nichts – da muß schon die MGP herhalten. (Direct 3D, 800x600)

fügen sich aber ordentlich in die Umgebung ein. Begleiter laufen dem Protagonisten folgsam hinterher und greifen selbständig in Kämpfe ein. Praktischerweise gibt es kein »friendly fire«, Strangers Kollegen sind gegen seine Kugeln gefeit.

Die Steuerung ähnelt der von **Grim Fandango** und ist gewöhnungsbedürftig: Vor-



Die Figuren sind sehr schön texturiert.

gesehen sind zwei Tasten zum Drehen, zwei zum Laufen und zwei, um die Waffen zu heben oder zu senken. Damit zurechtzukommen, kann in der Hitze eines Gefechts gegen mehrere Gegner schon mal schwierig werden. Obendrein ist die Tastaturabfrage zu ungenau für Präzisionsangriffen. Immerhin dürfen Sie ein Gamepad als Tastatursersatz und die Maus als Ergänzung einsetzen. Etwas Erleichterung bringt die automatische Zielhilfe, mit der Stranger nahende Feinde selbständig aufs Korn nimmt. So regeln Sie auch den Schwierigkeitsgrad: Je mehr Zielhilfe, desto leichter.

Hollywood-Horror

Die typische Horror-Story wird mit zahlreichen Zwischensequenzen in der Spiel-Engine gekonnt erzählt. Auch wenn

Sie in einigen Passagen schon mal größere Gebiete durchsuchen müssen, geht die Geschichte ziemlich geradlinig voran und spart nicht mit geschickt eingestreuten Handlungselementen. Rätsel beschränken sich in der Regel aufs Schlüssel-Suchen. Ihr

Held kämpft sich durch fünf verschiedene Schauplätze (Deutschland, Texas, Chicago, Frankreich, Nevada) mit sehr unterschiedlichen Grafiken und Monstern; zwischen den Missionen gibt es kleine Labesprechungen im Spookhouse-Hauptquartier. **GUN**

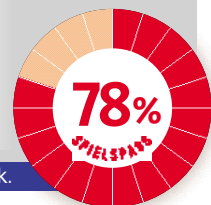
Nocturne

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Hersteller: Take 2
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 500 bis 1.500 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/450 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

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



Actionlastiges Horrorspiel mit schöner Grafik.

Volles Rohr

Gulf War

Es gibt mal wieder Trouble am Golf – dank Super-Panzer und präziser Steuerung erleben Sie dort mächtig viel Baller-Action.

Mit dem Actionspiel **Gulf War** schickt 3DO Sie neun Jahre nach dem Golfkrieg in die Wüste. Der obligatorische verrückte Diktator bedroht mal wieder den Mitt-

leren Osten – der Weltfrieden ist in Gefahr. Nur Sie und Ihr Panzer-Prototyp »Hammer« können ihn und seine Schergen mit Maus und flinkem Ballerfinger stoppen.

Simpel-Shooter

Glauben Sie kein einziges Wort von den markigen Werbesprüchen auf der Packung! **Gulf War** ist weder ultrarealistisch, noch sind die Missionen einzigartig. Dafür erwartet Sie ein unkompliziertes, actionreiches Ballerspiel mit schicken Explosionen. Nach 3D-Shooter-Art steuern Sie den Kampfpanzer mit der bewährten Kombination aus Maus und Tastatur. So bretern Sie durch relativ kleine Einsatzgebiete in Richtung der sich gelegentlich ändernden Missionsziele, die auf einer Karte eingblendet werden. Wenn sich ein gegnerischer Panzer, ein MG-Jeep oder ein Hubschrauber nähert, vernichten Sie ihn mittels begrenzter, aber durchschlagskräftiger Spezialmunition. Oder Sie beharken ihn kräftig mit dem unbegrenzt einsetzbaren MG.

Hilfe von oben

Die Missionsziele sind variantenreich. So fangen Sie Lkw-Konvoys ab, heben Chemiefabriken aus oder zerstören ganze Hubschrauberstaffeln. Gelegentlich müssen Sie auch ein zweites Begleitfahrzeug, das mit Journalisten vollge-



Mit Unterstützung der **Artillerie** säubern Sie auch größere Gebiete.

stopft ist, sicher durch ein von Feinden wimmelndes Gebiet geleiten. Falls Sie der teilweise recht großen Gegnerschar nicht Herr werden, können Sie Unterstützung von der verbündeten Artillerie anfordern, die großflächig Bereiche unter Feuer nimmt. Gelegent-

lich kommen Ihnen auch Hubschrauber oder Jagdbomber zu Hilfe. Manche Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben Munition und Reparatursätze. Bis zu acht willige Panzerfahrer dürfen via Netzwerk oder Internet ein Deathmatch in Angriff nehmen. **MIC**



Hügel und Berge erinnern stark an **Uprising 2**.

Mick Schnelle



Leichtes Ballervergnügen

Anders als das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete **Armored**

Fist 3 ist **Gulf War** keine Simulation, sondern ein reinrassiges Actionspiel. Mittels der ebenso intuitiven wie präzisen Steuerung rasseln Sie durch sehr schön texturierte Landschaften, deren Verwandtschaft zu **Uprising 2** freilich überdeutlich ist.

Ein bißchen mehr Abwechslung hätte **Gulf War** gut getan. Spätestens nach Mission 9 haben Sie alles gesehen, Überraschungen sind Mangelware. Spaß macht das unkomplizierte und optisch nett verpackte Panzer-Plättchen aber trotzdem. Profis werden sich wegen des niedrigen Schwierigkeitsgrades zwar unterfordert fühlen. Doch für eine flotte Ballerpartie zwischendurch krame ich **Gulf War** jederzeit gerne raus.

Gulf War

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: 3DO
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 150 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium II/233	Pentium III/300
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

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

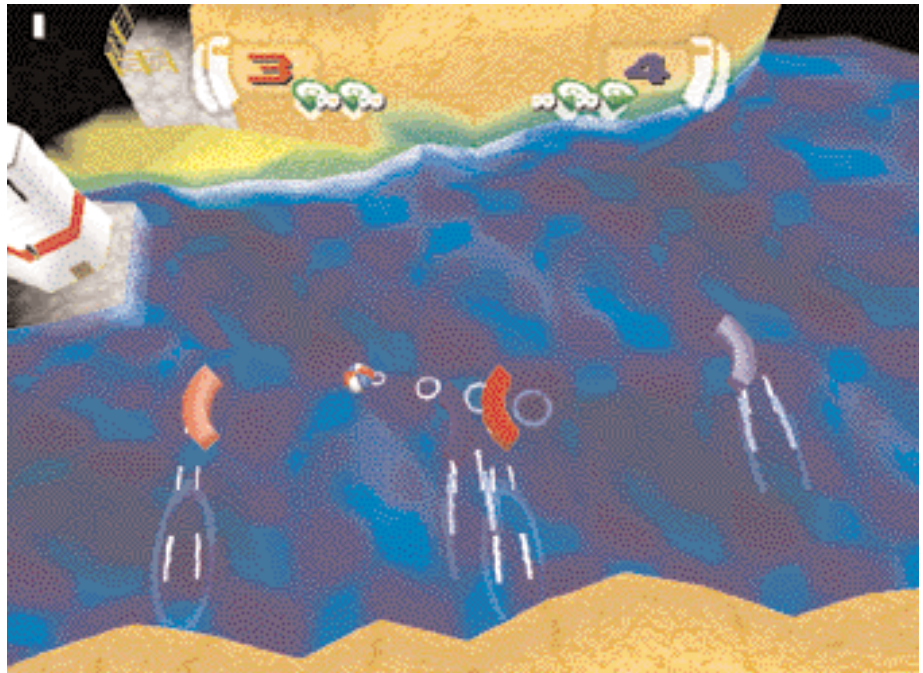
Flotter Panzer-Shooter ohne Tiefgang.



Schlag auf Schlag

Pong

Wiederbelebung des Videospielle-Klassikers schlechthin: Mit schöner 3D-Grafik und raffinierten Extras soll Pong nach 27 Jahren erneut die Spielerherzen erobern.



Schicke Effekte wie Wasserglitzern veredeln das prinzipiell simple Spielkonzept.

Kennen Sie Syzygy? Keine Panik, hier hat nicht die Rechtschreibkontrolle versagt: Dieser Zungenbrecher war der ursprüngliche Name der legendären Videospiel- und Computerschmiede Atari. 1972 gab Firmengründer Nolan Bushnell seinem einzigen

Ingenieur Al Alcorn den Auftrag, als Fingerübung für ein größeres Projekt ein simples Tennisspiel zu entwickeln. Heraus kam **Pong**, bei dem zwei Spieler mit einem weißen Balken einen klotzigen »Tennisball« hin- und herschickten. Das Einfachstpiel begeisterte zuerst die Besucher von Bushnells Stammkneipe und dann die halbe Welt. Hasbro hat nun den alten Klassiker bunt verpackt und ihm mit witzigen Features neues Leben eingehaucht.

wandern. Einmal in Reichweite, sammeln Sie ihn ein und haben ab dann die Möglichkeit, Ihrem Gegner das Leben besonders schwer zu machen. So aktivieren Sie Bo-

denrollen, die den Ball zum Gegenüber zurückschicken, oder kippen gar das ganze Spielfeld für kurze Zeit.

Neuer Glanz

Fast ebenso gut, wie sich das spielt, sieht es auch aus. Auf jeden Level werden Sie durch witzige Animationen eingestimmt, Wasser funkelt, Spielfelder rotieren. Jeder der 20 Levels hat ein anderes Thema, so daß Sie auf Eisflächen wie auch auf Fußballfeldern Ihr Können unter Beweis stellen müssen. **MIC**

Mick Schnelle

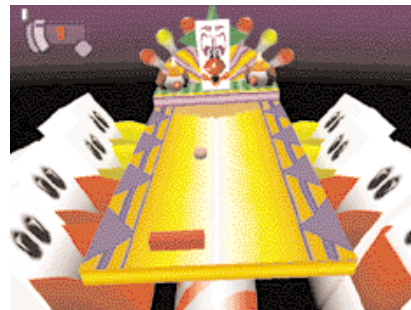


Klasse Comeback

Kaum zu glauben, was Hasbro aus dem ollen Pong-Prinzip noch herausgeholt hat. Jeder Level spielt sich

anders: Mal machen Ihnen die unregelmäßig verteilten spitzen und stumpfen Winkel am Spielfeldrand zu schaffen, dann fordern rotierende Pinguine Ihre ganze Aufmerksamkeit. Das Ganze sieht auch noch schick aus – was will man mehr?

Naja, vielleicht ein paar zusätzliche Levels, denn trotz des gehobenen Schwierigkeitsgrades haben Sie Pong solo an wenigen Tagen durchgespielt. Und der Mehrspieler-Modus reizt deutlich weniger. Pong ist ein gelungenes Revival, das jetzt schon Lust auf die bereits fest geplante Reanimierung anderer prominenter Videospielklassiker wie zum Beispiel Pac Man macht.



Im Bonuslevel kippen Sie die ganze Spielfläche.

Trickreiche Extras

Das Konzept von **Pong** ist gleichgeblieben: Jeder Spieler versucht mit einem klötzchenförmigen Schläger einen Ball so zurückzuschlagen, daß ihn der Gegner nicht mehr erwischt. Doch diesmal bereichern Extras die Spielfläche. So fallen Kreisel, Eisbären oder Pinguine auf das Feld. Treffen Sie einen davon, beginnt er in Ihre Richtung zu

Pong

Genre: Action
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: Hasbro
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 50 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, Netzwerk)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

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

Hübsches Pong-Revival mit witzigen Ideen.

