

Action

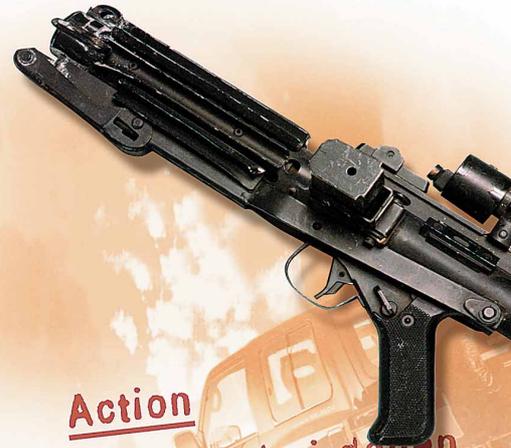
Peter Steinlechner



Mehr Vielfalt im Actionlager

Das wurde aber Zeit! Auf ein Programm wie **Expendable** warte ich schon seit langem. So sehr mir Ego-Shooter à la **Half-Life** am Spielerherz liegen: Endlich traut sich jemand und schafft mit einer zeitgemäßen Grafik mal kein 3D-Actionspiel, sondern etwas anderes. Nichts gegen id Software und Epic Games, aber bei den **Quake-** und **Unreal-**Machern schleicht sich immer mehr ein ermüdender Rhythmus ein: 3D-Engine entwickeln, neues Spiel produzieren, Engine lizenzieren. Verbesserte Version der 3D-Engine entwickeln, Nachfolger zum Spiel produzieren...

Man muß doch auch mal bereit sein, mit all der feinen Technik andere Spielideen zu verwirklichen. Liebe Hersteller, denkt einfach ganz egoistisch (nur Mut, das könnt ihr): Je vielfältigere Programme ihr schafft, desto mehr Leute interessieren sich für eure Werke – und gestandene Spieler profitieren vom abwechslungsreicheren Angebot erst recht.



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	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	85%
5	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
6	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
7	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
9	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
10	Shogo	3D-Action	12/98	83%
11	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
12	Expendable	Actionspiel	NEU	82%
13	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
14	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
15	Requiem	3D-Action	5/99	80%
16	Turok 2	3D-Action	2/99	80%
17	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
18	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
19	Aliens versus Predator	3D-Action	5/99	79%
20	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
21	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
22	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
23	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
24	Starsiege Tribes	3D-Action	3/99	77%
25	Micro Machines V3	Actionspiel	6/98	76%

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

Inhalt

Tests

Descent 3 – Sol Ascent ... 80
 Expendable 82
 Hell-Copter 84
 South Park 86

Vorabtest: Roboterhatz mit V3

Descent 3



Die OEM-Version »Sol Ascent« des langerwarteten Schweben-Actionspiels bietet originelle Levels und abgehobenes Ballervergnügen.

Die Instrumente sind gecheckt, die Triebwerke summen, der Raumgleiter vibriert. Also geht es los: Todesverachtend tapfer flitzen Sie mit einem Kampfsjäger durch die Höhlen und Tunnels des Actionspiels **Descent 3**. Sie legen sich mit feindlichen Robotern an, schweben durch enge Gänge und zeigen der versammelten Metallmann-Schar, wer schneller schießt. Unter dem Titel **Sol Ascent** erscheint zusammen mit den neuesten Grafikkarten von 3Dfx eine abgespeckte OEM-Version der

heiß erwarteten Ballerorgie. Diese Variante liegt allen Voodoo-3-Beschleunigerkarten bei und läuft ausschließlich mit diesem Chipsatz; selbst mit anderen 3Dfx-Karten lässt es sich nicht installieren.

Feuerlöscher und Freund

Descent 3 führt Sie erstmals in der Serie durch Außengebiete. In der OEM-Version dienen sie meist nur als Durchgangsstation zwischen Tunnels. Bei der Orientierung hilft eine 3D-Karte,

außerdem haben Sie wieder den Guidebot aus **Descent 2** mit an Bord. Der soll Sie eigentlich zum nächsten Missionsziel, zu Extras oder Munition bringen. In **Sol Ascent** funktioniert der Helfer allerdings nicht zuverlässig, sondern bleibt in Ecken stecken, schwirrt hilflos vor geschlossenen Türen oder hat schlicht keine Ahnung, welcher Weg der richtige ist. Stellenweise kann die Suche nach dem Auftragsziel deshalb in Frust ausarten – hoffentlich bringen die Entwick-



Am Ende mancher Levels warten riesige **Bobgegner** auf Sie.

ler dem Robo-Navigationssystem bis zur fertigen Version noch einiges bei. Dafür kennt er bereits den folgenden Trick: Wenn Sie brennen und ihm den Befehl »Lösch Feuer« erteilen, fährt der stählerne Freund einen Rüssel aus, versprüht Stickstoff und zwitschert anschließend ein fröhliches »Düddü«.

Seltene Mission

Statt wie früher Reaktoren in die Luft zu jagen und dann zu flüchten, geht es jetzt abwechslungsreicher zur Sache. Sie sammeln Virusproben ein, suchen Infos für einen Auftraggeber oder erkunden eine Forschungsstation. Pro Mission gibt es fünf bis acht Teilziele. Völlig aus dem Rahmen fällt die dritte Mission. Sie helfen mysteriösen Marsmännchen, die mit glühenden Augen durch den Level schleichen und Sie aus kleinen Raumschiffen mit Glaskuppeln beobachten. Dabei müssen Sie



Buntes Gefecht in steinernem Tempel: Rostige Roboterzombies bewachen wild entschlossen ein **Energietor**.



Sie fliegen auch durch **Außenwelten** – meist ist dort aber nicht allzuviel los.

nicht nur kämpfen, sondern unter Zeitdruck einen Geschicklichkeitskurs durchfliegen und in einem Irrgarten den richtigen Weg auswendig lernen – Denksport für 3D-Actionspieler. **Sol Ascent** umfaßt fünf lange Solo-einsätze, das fertige **Descent 3** wird gut 30 Levels enthalten.

Prügelnde Roboter

In **Sol Ascent** pusten Sie zehn Robotertypen über den Jordan. Die Metallkreaturen sehen vergleichsweise humanoid aus, haben Stahlarme und gelegentlich einen Kopf, der ein fieses Grinsen auf den Blechlippen trägt. Dank der aufwendigen KI-Routinen wirkt auch ihr Verhalten lebendiger denn je. Manche schweben gelassen durch die Lüfte, andere schwirren hektisch umher, wieder andere flüchten bei Ihrem Anblick. Einer der Stahlkrieger muß



Manche Roboter erinnern an **Quallen**.

ohne Waffen auskommen, dafür rückt er Ihnen hautnah auf den Raumschiffs-Pelz und schlägt kräftig mit geballter Metallfaust zu.



In ausgedehnten **Felsgrotten** finden Sie eine Forschungsstation.

Wie Wackelpudding

Die meisten Kampfgeräte kennt man bereits aus dem Vorgänger, sie reichen von Energie- und Laserkanonen über eine MP bis zum Flammenwerfer. Einen besonders originellen Grafikeffekt bietet die Mikrowellen-Knarre. Davon getroffene Roboter schlackern wie Wackelpudding und zerplatzen dann. Neu ist ein Scharfschützenmodus

für die MP, bei dem Sie sogar die Anzahl der in einem Feuerstoß abgeschossenen Projektile bestimmen.

Neue Technik

Gegenüber dem zweiten Teil legt die Grafik gewaltig zu. Nebel- und Lichteffekte sowie grellbunte Explosionen sorgen für Stimmung. **Descent 3** basiert auf einer frisch entwickelten 3D-Engine. Die schickt Sie ohne spürbaren Übergang durch enge Röhren hinaus in weite Ebenen. So fortgeschritten das Technik-Grundgerüst gegenüber der vorigen Version wirkt: Mit der aktuellen Grafikreferenz **Unreal** kann es nicht mithalten, insbesondere die Texturen wirken grob.

Außerdem kommt es selbst auf der Highend-Grafikarte Voodoo 3 3000 zu spürbaren Aussetzern, sobald frische Wandtapeten oder Gegnerpolygone in den Bildspeicher geladen werden. **PS**

Peter Steinlechner



Erfrischend anders

Auf den ersten Blick hat sich wenig geändert, auf den zweiten spielt es sich neu: **Descent 3 Sol Ascent** hat

mich überzeugt. Ein paar Kleinigkeiten wurden bei den Waffen geändert, endlich gibt's unterschiedliche Missionsarten – und schon habe ich das Gefühl, mit dem alten **Descent**-Raumgleiter durch ein frisch entwickeltes Spielkonzept zu schweben. Grafik und Spezialeffekte sind gelungen, aber nicht außergewöhnlich.

Ärgerliche Aussetzer

Peinlich, peinlich: **Sol Ascent** liegt einer 3D-Karte bei, mit der es nicht richtig läuft. Es ist mir unverständlich, wie eine OEM-Version selbst noch auf unseren Highend-Testsystemen mit der pfeilschnellen Voodoo 3 derart viele Aussetzer produzieren kann. Der Guidebot erledigt seine wichtigste Aufgabe, mich durch den Level zu führen, noch viel zu schlecht – in **Descent 2** war der besser. Ich bin mal gespannt, ob die Probleme im fertigen **Descent 3** behoben sind. Nächsten Monat wissen wir mehr.

Descent 3 – Sol Ascent

Genre: 3D-Action	Hersteller: Parallax
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene	System: Windows 95
Sprache: Englisch	Anleitung: Deutsche Readme-Datei
Preis: (nur als OEM-Version)	Festplatte: ca. 190 MByte
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)	
3D-Karten: <input type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition	

	Minimum	Standard	Optimum
	Pentium 200	Pentium II/266	Pentium II/450
	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	Voodoo-3-Karte	Voodoo-3-Karte	Voodoo-3-Karte
Grafik	Gut		Keine Wertung, da dem Vorabtest die abgespeckte OEM-Version zugrunde liegt.
Sound	Gut		
Bedienung	Gut		
Spieltiefe	Noch nicht endgültig bewertbar		
Multiplayer	Noch nicht endgültig bewertbar		

Spannende Fortsetzung eines 3D-Klassikers.

Ein Spiel wie Sprengstoff



Expendable

Krach, Bumm, Peng: Mit spektakulären Grafikeffekten und tempo-reicher Action sorgt ein kleiner Spacemarine für großen Spielspaß.



Auf Demo-CD:
spielbare Demo

Er ist blond, trägt ein albernes rotes T-Shirt und hält mehr Feuerkraft in seiner rechten Faust als die Enterprise in ihren gesamten Phaserbänken. Die Rede ist vom Helden des Actionspiels **Expendable**. Dessen Geschick bestimmen Sie, indem Sie ihn durch Hundertschaften von Außerirdischen scheuchen und dabei ballern, bis die Wumme glüht. Handlung, Dialoge oder gar fein-

fühliche Beziehungen zu anderen Spielfiguren – alles überflüssig. **Expendable** setzt ganz auf bombastische Explosionen. Ständig fliegt irgendetwas mit gewaltigem »Kawumm« in die Luft, sei es ein Alien, ein Roboter oder die halbe Umgebung.

Frei wie ein Vogel

Die Abenteuer Ihres Helden steuern Sie zur Abwechslung mal nicht aus der Ich-Perspektive, vielmehr sehen Sie den wackeren Weltraumsoldaten von schräg oben. Ihre Sicht auf die Landschaft ist fest vorgegeben, Sie selbst haben in den Levels völlige Bewegungsfreiheit. Gesteuert



Das **Endgegner**-Raumschiff reagiert nur auf eine spezielle Waffe.

wird per Tastatur, wahlweise kann sich ein Mitstreiter per Joystick mit einer zweiten Spielfigur in das Geschehen einklinken. Sie kämpfen nicht

nur gegen Feinde, sondern auch gegen ein Zeitlimit. Je nach Länge des Levels beträgt es zwischen drei und sechs Minuten. Weil das meist zu

Peter Steinlechner



Einfach und gut

Stellenweise habe ich den Eindruck, **Expendable** bestehe überhaupt nur aus Explosionen. Ständig fliegt

der halbe Level in die Luft, Horden von Aliens geben effektiv den außerirdischen Löffel ab, und mein anfangs schwacher Standard-Laser steigert sich allmählich zur aberwitzigen Wahnsinns- waffe.

Ballern für Sportler

Klar, wer bei Actionspielen so etwas wie eine spannende Story oder Komplexität erwartet, kommt – abgesehen von den Endgegnern – nicht auf seine Kosten. Aber dafür ist die bombastische Ballerei erfrischend unkompliziert und macht schlicht Spaß. Selbst wenn man sich die geniale Grafik wegdenkt, würde das Teil noch für Adrenalinschübe sorgen. Lediglich die knappen Zeitlimits können für Frust sorgen – aber wer das als sportliche Herausforderung nimmt, fühlt sich nach jedem geschafften Level doppelt gut.



Bei etwas größeren Gegnern wie dem **Mech** zeigt ein roter Balken (links unten), wieviel Energie noch bleibt.



Minen zeigen mit die schönsten Detonationen.

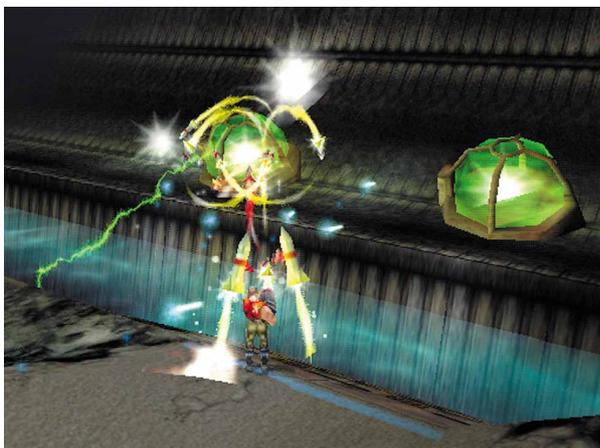


Gelegentlich sehen Sie **Blondie** von hinten.

knapp ist, läßt es sich durch ein Extra verlängern. Sobald die vorgegebene Zeit abgelaufen ist, explodiert der Held, und Sie machen an der gleichen Stelle mit zusätzlichen 60 Sekunden weiter.

Schlaue Endgegner

Die meisten Feinde sind nur Kanonenfutter. Da spielt es keine größere Rolle, ob es sich um Metallic-Aliens, außerirdische Kampfhunde oder Mini-Mechs handelt. Komplizierter sind die Kämpfe gegen Obermotze zum Levelende. Die sehen mal aus wie ein Raumschiff, mal wie große Insekten oder überdimensionale Kampfge-



Erst wenn die grüne **Energiesperre** kaputt ist, geht's im Level weiter.

räte. Gegen die Bosse ist dezentes Grübeln angesagt: Müssen erst die beiden großen Kanonen an den Seiten ausgeschaltet werden, funktioniert vielleicht lediglich eine Waffenart, oder ist am Ende nur der große rote Knopf empfindlich?

Dschungel und Tempel

»Feuer frei« heißt es in insgesamt 20 Levels. Für optische Vielfalt ist gesorgt: Sie flitzen durch düstere Straßenschluchten, kämpfen in Dschungellandschaften, in Alientempeln oder schummrigen Felshöhlen. Meist geht es linear voran, verlaufen können Sie sich nicht. Nur gelegentlich führt ein Seitenweg zu besonderen Waffensystemen oder einem Extraleben. Oft ist der Weg durch Eisentore oder Energieschilde versperrt. Dann suchen Sie Schlüsselkarten in nahegelegenen Kisten, drücken einen verborgenen Schalter oder zerstören eine Reihe von Energiesperren.

Bunter ballern

Die gut 20 Kampfgeräte schießen in allen Regenbogenfarben und Energieformen – die Palette reicht vom simplen Laser bis zu wild gezackten Blitzen. Es gibt mehrere Arten von Raketen. Be-



Ein harmloses Sandtal entpuppt sich schnell als gefährliche **Feuerfalle**.

sonders effektiv arbeiten ziel-suchende Projektile, die sich im Schwarm auf den Gegner stürzen. Außer dem bunten Potpourri an Schießprügeln finden Sie auch Granaten oder Bündel von Dynamitstangen. Die werfen Sie mit einer Extrataste. Je länger Sie diese gedrückt halten, desto weiter fliegt die tödliche Ladung. Wenn Ihr Held ins Gras beißt – und das kommt oft vor – macht er an der gleichen Stelle weiter, hält aber nur den Standardlaser in der Hand. Speichern dürfen Sie erst am Levelende, allerdings können Sie bis dahin drei Leben verbrauchen.

Mip und Bump

Grafikkarten freuen sich über **Expendable**: Endlich dürfen all die 3D-Chips mal zeigen, was in ihnen steckt. Von Mip-Mapping bis zu Echtzeit-Schatten unterstützt das Programm praktisch alles, was unter 3D-Fetischisten hip ist. Auch die vielgerühmten Bumpmaps gibt's endlich mal zu bewundern. Und siehe da: Am Rande winziger Vertiefungen im Boden werfen Explosionen oder Feuer Schatten – allerdings wirkt dieser Effekt im Vergleich zum tollen Rest von **Expendable** eher dürftig. **PS**

Expendable

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

Hersteller: Rage Software
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 300 MByte

Spieler: Einer bis zwei (am gleichen PC)
 3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

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

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Grafisch spektakuläres Ballerspiel.

Höllischer Tiefflug

Hell-Copter

Erleben Sie mit Ihrem Helikopter rasante Feuergefechte gegen Feinde ohne Ende.



Auf Demo-CD: spielbare Demo

Der Einsatz von Hubschraubern in Actionspielen klappt meist vorzüglich, wie GTs **Missing in Action** oder Electronic Arts' **Strike**-Reihe beweisen. Auch Ubisoft setzt mit **Hell-Copter** auf äußerst schwerbewaffnete

Drehflügler im Ballerambiente – und fliegt gut damit.

Triumph durch Technik

Als Elitepilot von Ubisofts Gnaden finden Sie sich in 20 frei erfundenen Krisenherden rund um den Globus wieder. Vor jedem Einsatz dürfen Sie aus einem Koptertrio, das sich durch Panzerung und Wendigkeit unterscheidet, Ihren Lieblingsheli wählen. Nachdem Sie den zackig vorgetragenen Befehlen gelauscht haben, steuern Sie Ihr Kampfgerät aus der klassischen »Schräg von hinten«-Perspektive über eine 3D-Landschaft. Nur allzubald rückt Ihnen der Gegner mit seinem vereinten Waffensortiment auf den Pelz. Doch zum Glück ist Ihr Kampfrotor mit jeder Menge High-tech-Schnickschnack aus den Waffenlabors dieser Welt bestückt. Autokanonen, lasergeleitete Clusterbomben und sogenannte Micromissiles, die gleich vier Gegner auf einmal ins Visier nehmen, halten Ihnen Angreifer vom Pelz. Zerstörte Feinde hinterlassen gelegentlich Waffennachschub oder Reparaturkits.

Freunde in der Not

Bei all dem Gegnerandrang dürfen Sie den jeweiligen Auftrag nicht aus den Augen verlieren. So bewachen Sie Transportflieger, machen abgestürzte Präsidentenmaschinen aus und schießen Ge-



Häufig kämpfen Sie gegen mehrere **Luft- und Bodenziele** gleichzeitig.

heimagenten den Fluchtweg frei. Gelegentlich warten Unterstützungsvehikel auf Ihr Kommando, um einen bestimmten Wegpunkt von Gegnern zu befreien. Neben den in großer Zahl angreifenden Panzern macht Ihnen auch das Handbuch zu schaf-

fen. In allen drei Sprachen (englisch, französisch und deutsch) verschweigt es, daß Sie »A« und »Y« drücken müssen, damit Ihr Hubschrauber auf- und absteigt. Doch nur so können Sie landen und einige der Aufträge erfolgreich beenden. **MIC**



Dank **zielsuchender Raketen** sind auch dicke Kampfkopter auf Dauer kein Problem.

Mick Schnelle



Heftig viel Action

Wenn Sie es wieder mal so richtig krachen lassen wollen, fliegen Sie mit **Hell-Copter** genau richtig. Tonnenweise

Gegner und schön animierte Waffeneffekte halten Sie neben dem gehobenen Schwierigkeitsgrad ganz schön auf Trab.

Die Steuerung ist sehr präzise, weshalb Sie heranfliegenden Geschossen geschickt ausweichen können. Allerdings sind einige wenige Einsätze völlig unfair, und teilweise nagen ultraknappe Zeitlimits am Nervenkostüm. Hier wäre mehr Feintuning nötig gewesen. Fortgeschrittene Piloten werden aber auch damit fertig. Mir hat die Action-Orgie mächtig Spaß gemacht – Helikopter-Fans dürfen zugreifen.

Hell-Copter

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 70 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Hersteller: Ubisoft
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 1 bis 400 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium II/233	Pentium III/300
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D	32 MByte RAM, 8fach CD Riva TNT

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

Rasige Heli-Action mit Designschnitzern.



Vorspiel der Skandal-Knirpse

South Park

Die Skandal-Zeichentrickserie aus USA läuft bald in Deutschland an; hoffentlich schaltet nach diesem Spiel überhaupt noch jemand ein.

Ein Mega-Überraschungshit in Sachen zynische Radikal-Cartoons gelang mit einer Serie über vier übellau-

nige Achtjährige, die im Provinznest South Park zu Hause sind. Nun zerbricht sich RTL den Kopf darüber, wie und wann die Serie dem deutschen Publikum zugemutet werden kann: Blasphemie, Flüche, Gewalt und Exkremente gehören zu den elementaren Bestandteilen jeder Folge. Der Humor in **South Park** schwankt zwischen peinlich und zynisch; die technische Qualität der Animationen ist gekonnt grotteschlecht. Allwöchentlicher Höhepunkt: Das brutale Ableben des kleinen Kenny (»Oh my god! They killed Kenny!«), der in der nächsten Episode putzmunter aufersteht.

MGs, Sniper-Hühner und Kuhkanonen passen ins **South Park**-Ambiente wie die Faust aufs Auge. In belieb-

Gespeichert werden darf nur nach dem Absolvieren eines Levels; die Grafikauflösung bietet nicht mehr als 640 mal



Zwei ahnungslose Deathmatch-Gegner laufen in den Schubbereich unseres schrumpelnden Warpo-Rays.



Die schlampig animierten Killerklone bekommen gleich unsere dicke Kuh-Kanone zu schmecken. Andere Gegner gibt's in diesem Level nicht.

Heinrich Lenhardt



Oh my god!

Acclaim hat nicht nur Kenny, sondern auch den Spielwitz gekillt. Trotz selbstloser Vorrecherche (Studium zahlreicher TV-Folgen)

läßt mich das Programm eiskalt. South Park übertrifft mit seiner ganzen Dahingeschludertheit alle Befürchtungen, die man gemeinhin mit Spielen zu Filmen oder Fernsehserien verbindet.

Angesichts des verwanzten Leveldesigns vergeht einem schnell das Lachen: In jedem Level werde ich von chaotischen Riesenrudeln hirnloser Kamikaze-Angreifer genervt. Das Vernichten der langlebigen Spielwelt-Endgegner dauert fast länger als eine TV-Episode; mittendrin speichern darf ich natürlich nicht. Die Technik spendet keinen Trost: Für seine nebelumwölkten Einfachst-3D-Welt braucht South Park peinlich viel Hardware-Power. Chaotisch, aber relativ unterhaltsam sind die wilden Deathmatches, die noch am ehesten dem Seriencharakter entsprechen.

Wahnwitz-Waffen

Acclaim investierte viel Geld und offensichtlich wenig Entwicklungszeit, um mit einem Spiel am **South Park**-Boom teilzuhaben. Der humoristische 3D-Shooter bietet fünf Welten mit je vier Levels. Unter dem Einfluß eines nahenden Kometen wird **South Park** von Killer-Truthähnen, randalierenden Robotern und anderen Merkwürdigkeiten heimgesucht. In jeder Welt bekommen Sie einen Gegnertyp immer und immer wieder vorgesetzt. Pro Waffe gibt es zwei Einsatzarten; der linke Mausknopf sorgt für den Standardschuß, der rechte für die Munitions-intensivere Powervariante. Prallbälle, Gummistöpsel, Stinkpuppen, Piranha-Strahler, Schwamm-

ger Menge stehen Schneebälle als Standard-Wurfgeschosse zur Verfügung.

Comic-Deathmatch

South Park ist offensichtlich eine Videospiel-Umsetzung:

480 Pixel. Am meisten Sorgfalt widerfuhr der PC-Umsetzung im Multiplayer-Bereich; bis zu acht Spieler hauen sich die Hucke voll. Das macht wenigstens etwas Spaß. **HL**

→ www.puk.de/southpark

South Park

Genre: 3D-Action
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Acclaim
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 100 MByte

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

Minimum	Standard	Optimum
P 200, 32 MByte RAM, 3D-Karte oder Pentium II/266, 32 MByte RAM	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach-CD 3D-Karte	Pentium II/300 48 MByte RAM, 16fach-CD 3Dfx-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Befriedigend



Misere zur Serie: schlampiger Comic-Shooter.