

Action

Peter Steinlechner



Es kann nur einen geben

So sehr ich mich auf **Quake 3 Arena**, **Team Fortress 2** und **Unreal Tournament** auch freue: Ich hoffe, daß die Hersteller nicht nur noch auf Netzwerk-Matches setzen. Klar, damit scheint sich auf den ersten Blick relativ einfach Geld verdienen zu lassen. Eine Handvoll Deathmatch-Levels ist in ein paar Wochen gebastelt. Mit der gleichen Masse an Singleplayer-Missionen ist man deutlich länger beschäftigt. Außerdem lassen sich die Ballerfreunde – so hofft wohl mancher Anbieter – irgendwann überreden, monatliche Beiträge für Premium-Online-Dienste zu überweisen.

Sieht man mal davon ab, daß sich die meisten Spieler spannende Solisten-Abenteuer wünschen, gibt's da aber ein Problem. Es kann im Wettstreit um die Gunst der Internet-Gemeinde nämlich nur wenige Sieger geben. Ein oder zwei Titel (einer vermutlich von id Software) setzen sich schnell durch, die anderen überwinden nie die kritische Masse an Teilnehmern – im Browser blinkt nur eine lange Liste mit leeren Servern.



Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.«
[Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

Action-Charts

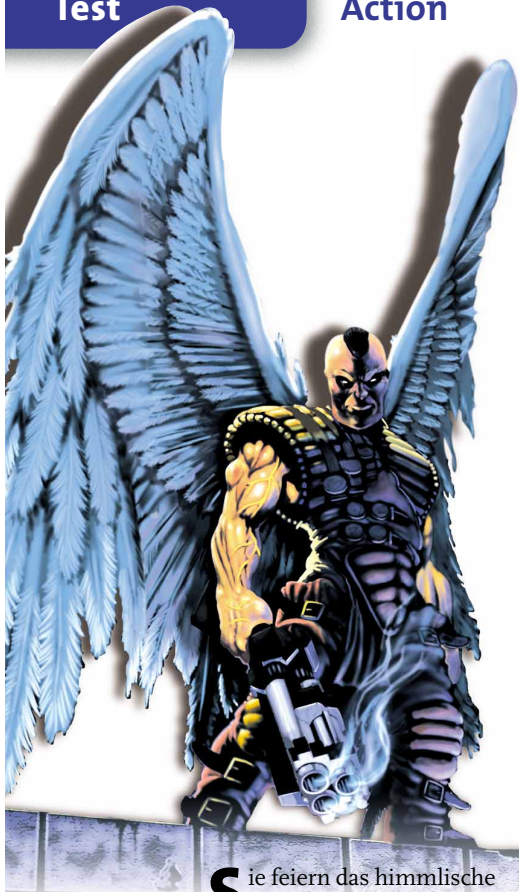
Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	–	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	85%
5	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
6	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
7	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	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	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
13	Turok 2	3D-Action	2/99	81%
14	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
15	Requiem	3D-Action	NEU	80%
16	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
17	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
18	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
19	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
20	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
21	Overboard	Actionspiel	12/97	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

Requiem	86
Requiem	
Technik-Check	90
Half-Life (deutsch) ...	92
Rollcage	94
Rainbow Six Addon ..	96
Starshot	96
Mick Monster	136
NFK	136



Ballern statt beten

Requiem

Avenging Angel

Ein kampfkraftiger Himmelsbote mit ungewöhnlichen Fähigkeiten landet auf der Erde, um die Menschheit vor der blinden Wut gefallener Engel zu retten.

Sie feiern das himmlische Fahrgefühl von Mittelklasseautos, preisen den paradiesischen Geschmack von Erfrischungsgetränken und flattern begeistert durch traumhafte Reklame-Wohnzimmer. Ob als Mannequin oder pausbäckiger Wonneproppen, ob mit aufwendig gefiederten Flügeln oder schnell aufgeklebter Goldpappe: Der moderne Engel arbeitet hauptsächlich im Auftrag der Werbewirtschaft.

Wesentlich wichtigere Aufgaben hat der Himmelsbote Malachi zu bewältigen. Der stämmige Cherub im 3D-Actionspiel

Requiem: Aven-

ging Angel muß einen Trupp Kollegen von schlimmen Taten abhalten. Die haben es Luzifer gleichgetan, dem Urahn alles Schlechten, und sind kurzerhand auf die Seite des ewig Bösen übergelaufen.

Weltall und Walhalla

In Sachen Szenario bietet **Requiem** mehr Abwechslung als andere 3D-Actionspiele. Als Malachi kämpfen Sie sich

in der Ich-Perspektive durch Himmel und Hölle, die Endzeit-Stadt New Damaskus sowie ein riesiges Raumschiff. Nicht allein durch den biblischen Hintergrund erinnert die Stimmung eher an einen Film wie **Sieben** als an blutrünstige Action-Hauer. Die Städte wirken mit ihren Details, wie den herumliegenden Betrunknen, glaubwürdig, wegen der grobklotzigen Architektur aber auch ein bißchen steril und wie aus einer anderen Dimension. Passanten beispielsweise sehen nicht aus wie die geschneigten Bürger anderer Science-fiction-Epen. Statt dessen bekamen sie einen ungewohnten Altgriechen-Look (große Augen, klassische Züge) verpaßt. Deutlich düsterer geht es im Jenseits zu. Im Spielverlauf begegnen Sie regelmäßig Lilith, der Anführerin der gefallenen Engel. Die furchterregende Dame versetzt Sie gelegentlich per Magie ins Reich der Toten. In reich verzierten Kapellen oder der finsternen Hölle treten Sie dann gegen mutierte Engel und fiese Teufel an. Vor allem diese Umgebungen sorgen mit liebevoll ge-

pixelten Wandtexturen für sakrale Stimmung.

Auch die Fans von biblischem Humor haben die Entwickler nicht vergessen. Beispielsweise wirbt ein Filmplakat für die vier apokalyptischen Reiter – die allerdings in wilder Rockermontur abgebildet sind. Oft gibt's Anspielungen auf den Poeten John Milton und dessen Werk **Paradise Lost**; die Story von **Requiem** hat einige Elemente des Literatur-Klassikers übernommen.

Klare Ziele

Wie sich im Spielverlauf herausstellt, steht die Menschheit vor dem nächsten Schritt in der Evolution. Die Erdlinge wollen ihren Lebensraum erweitern und schießen ein gewaltiges Kolonisten-Raumschiff in den Orbit. Nur wenige Stunden noch, dann zieht die mächtige Konstruktion endgültig in die Tiefen des Alls – aber statt hoffnungsvoller Siedler sind Ex-Engel mit finsternen Plänen an Bord. Die Handlung von **Requiem** ist vollständig linear aufgebaut, die Story wurde in kleine Häppchen zerlegt. Sie haben stets

ein klares Ziel vor Augen. Beispielsweise sollen Sie anfangs eine Rebellenkneipe in New Damaskus finden, dann eine entführte Partisanin befreien und der siechen Dame anschließend neuen Lebenssaft aus der örtlichen Blutbank besorgen. Per Tastendruck sprechen Sie Personen an, die Gespräche laufen dann automatisch ab. Manche Partner plaudern nur mit Ihnen, wenn Sie keine Waffe in der Hand halten. Gele-



Im Spielverlauf geraten bissige **Höllenhunde** bis in die Erdenkanalisation.



Massengefecht gegen einen Soldatentrupp.

Auf CD:
Video-Special

Facts

- 73 Level-Abschnitte
- 14 Gegnertypen
- 7 Waffen
- 21 Himmlische Kräfte
- 7 Mehrspieler-Levels

gentlich müssen Sie Puzzles lösen. Sei es, daß Sie einen entfernten Aufzug nur rechtzeitig erwischen, wenn Sie auf schnellstem Weg dorthin rennen, oder daß Sie Schalter in der richtigen Reihenfolge betätigen müssen, damit sich das nächste Tor öffnet.

Teuflische Gegner

In der ersten Hälfte von **Requiem** bekämpfen Sie auf Seiten einer Rebellentruppe dick gepanzerte Soldaten und schwere Elitekrieger. Später gesellen sich Höllenhunde und Zombies dazu. Gegen Ende machen Ihnen Roboter das Leben schwer. Besonders schlaue stellen sich die Feindesscharen nicht an, die KI ist der von Programmen wie **Unreal** oder **Half-Life** klar unterlegen. Keiner der Gegner sucht Deckung oder flüchtet, die meisten bewegen sich sogar kaum. Um trotzdem interessante Kämpfe zu bieten, haben die Entwickler tief in die Trickkiste vergangener 3D-Zeiten gegriffen. **Requiem** setzt auf Massenschlachten, in denen Sie es mit bis zu einem Dutzend Kontrahenten gleichzeitig zu tun haben. An bestimmten Stellen hetzt das Spiel sogar ständig neue Gegner auf Sie. Außerdem tauchen in gerade nicht einsehbaren Winkeln oft völlig unerwartet neue Feinde auf – was zwar für Überraschun-



In wunderschönen Höllenszenarios werden Sie immer wieder in gnadenlose Duelle mit animierten **Ex-Engeln** verwickelt.

gen sorgt, manchmal aber auch schlicht unfair ist.

Himmliche Kräfte

Um den gottlosen Feindescharen ordentlich Feuer unter dem Hintern zu machen, stattet der oberste Chef Sie mit magischen Fähigkeiten aus. Folgerichtig lernen Sie nach und nach 21 verschiedene Zauber und verschießen per Mausklick Blitz- oder Energiestrahlen aus der Engelsfaust. Besonders hartnäckige Gegner lassen Sie – ausreichend Mana vorausge-

setzt – zu Salz erstarren oder hetzen ihnen einen Insekten-schwarm auf den Hals. Andere schalten Sie mit einer gewaltigen Explosion aus. Sie verpassen sich himmlische Schutzschilde oder enteilen mit einem kräftigen Flügelschlag in die Höhe.

Ein paar ungewöhnliche Sprüche sorgen für taktische Tiefe. Beispielsweise verlangsamten Sie kurzfristig den Lauf der Zeit. Nur Sie selbst ticken im Normaltakt und bringen sich vor besonders großen Monstern fix in

Martin Deppe



Ich will Tanzbars!

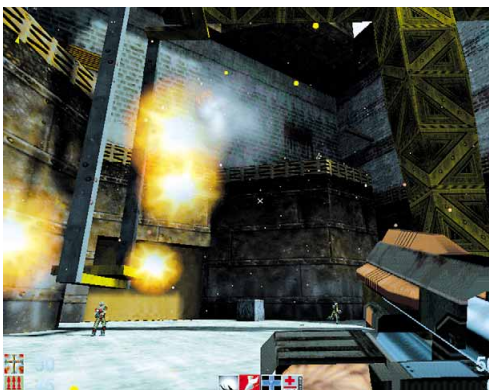
Und wenn Peter die Höllen-Levels noch so toll findet: Mir gefallen sie überhaupt nicht.

Ich will realistische

Schauplätze wie Kinos, Videotheken oder Tanzbars, und keine Klotzgrafik wie in **Requiem's** Endzeit-Städten. Genauso realistisch sollen die Gegner kämpfen – wer bleibt schon im Geschoßhagel stehen, wenn drei Schritte weiter die sichere Deckung wartet? Dabei kann ich nicht mal auf zünftige Multiplayer-Gefechte ausweichen, denn deren Levels – siehe oben.

Macht contra Magie

Natürlich haben es neue 3D-Actiontitel gegen die Hämmer **Half-Life** und **Unreal** schwer, und seit **Jedi Knights** Macht-Zaubereien sind magische Kämpfe ebenfalls kaum zu verbessern; **Requiem** bietet immerhin einige sehr ungewöhnliche Zauber à la zerbröselnden Salzsäulen. Für wilde Massenballereien reicht das Höllenspektakel allemal, und die tolle Story fährt viele Pluspunkte ein.



Der **Kran** trägt Sie nach oben auf den weiteren Weg.



In einer 3D-Zwischensequenz sehen Sie **Malachi**.

Peter Steinlechner



Viel Licht

Angehende Himmelsboten schnallen schon mal die Federn auf den Rücken: Mit Requiem liefert 3DO einen sehr ordentlichen Einstand

ins Action-Genre ab. Besonders gut gelungen sind den Entwicklern die Engelskräfte, die für deutlich mehr Abwechslung und Spieltiefe sorgen als manch ausgefeiltes Waffenarsenal. Kombiniert mit den aufwendigen Massenkämpfen (endlich mal wieder) geht in dem jenseitigen Ballerspektakel gut die Post ab. Ein dicker Pluspunkt ist die Story. Die kann sogar mit der aus Half-Life mithalten, wenn die Handlung dort auch viel cleverer erzählt wird.

...und etwas Schatten

Sehr gemischte Gefühle hinterläßt die Grafik. Stellenweise sieht Requiem großartig aus, besonders die Texturen in »jenseitigen« Umgebungen sind umwerfend. Dafür hätte ich einige Orte auf der Erde ohne Erklärung gar nicht erkannt – ein Krankenhaus besteht doch nicht nur aus farblosen Betonklötzen! Ähnlich zwiespältig wirken die Gegner. Die sind fein animiert, aber langfristig viel zu eintönig. Erstaunlich gut ist dagegen der Spagat zwischen Hölle und Erden-Stadt gelungen. Obwohl ich mehr unterschiedliche Örtlichkeiten durchstreife als beim abendlichen TV-Zapping, wirkt das Programm von vorne bis hinten wie aus einem Guß. Alles in allem: Requiem sorgt für frischen Wind im Genre und für eine Menge Spielspaß – ein echtes Highlight ist es nicht.



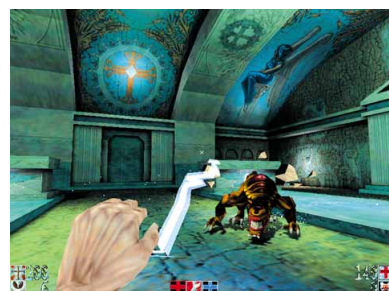
Salzsäule: Der Blechkrieger zerbröselst zu leckerer Speisewürste.

Sicherheit. Vor potentiellen Gefahrenstellen verlassen Sie vorübergehend Ihre Polygonhülle und spähen als unsichtbare Seele aus, ob hinter der nächsten Ecke Gegner lauern. Leider hält das konventionelle Waffenarsenal mit den himmlischen Fertigkeiten nicht mit. Die gerade mal sieben Schießprügel – von der Laserkanone über das Scharfschützen-Gewehr bis zum gewöhnlichen Raketenwerfer – verführen keinen abgebrühten Action-Haudegen zu Dankesgebeten.

Diesseitige Technik

Requiem basiert auf einer nagelneuen 3D-Engine direkt vom Hersteller 3DO. Das Programm läuft deutlich flotter als aktuelle Konkurrenz-

programme, zeigt allerdings weniger spektakuläre Spezialeffekte. Insbesondere die Lichtspiele überzeugen nicht recht. So klebt auf Straßenschildern nur eine fad gelbe Textur – kein Vergleich mit den hell strahlenden Lampen aus Unreal. Im Multiplayer-Modus wird wahlweise Deathmatch oder Team-Deathmatch gespielt. Dabei haben Sie die Wahl zwischen 20 verschiedenen Figuren mit sehr schönen Texturen. Wahlweise spielen Sie als Engel, Unhold oder böse Frau. Sieben ordentlich designte, aber arg trist angemalte Levels spendieren die Entwickler. Requiem hat keinen Leveleditor, allerdings will 3DO bald neue Karten per Internet nachschieben. Das Programm



Perfekte und aufwendige Texturen schmücken diese heiß umkämpfte alte Kapelle.



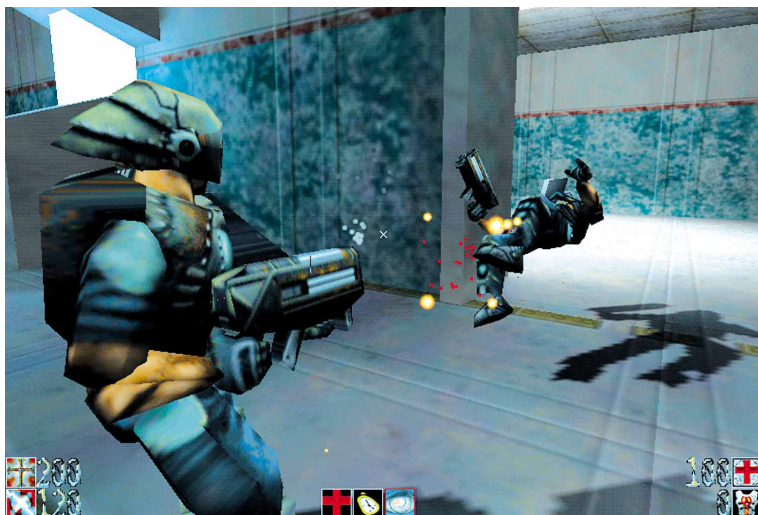
Per Raketenwerfer greifen Sie einen Metallkrieger auf der Raumstation an.



Das Magie-Menü: Ein Tastendruck ruft es auf, ein Mausklick wählt den gewünschten Spruch.

erscheint hierzulande in der unveränderten US-Version. Die Sprache ist gut verständlich, Untertitel lassen sich einblenden. Ein deutsches Handbuch liegt bei.

PS



Dank Überreden-Magie kämpft einer der Soldaten vorübergehend auf Ihrer Seite.

Requiem: Avenging Angel

Genre: 3D-Action Hersteller: 3DO
Anspruch: Fortgeschrittene System: Windows 95
Sprache: Englisch Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark Festplatte: ca. 400 MByte

Spieler: Einer bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	P200, 32 MByte, 4x CD, 3Dfx	Pentium II/266
32 MByte RAM, 4fach CD	oder	64 MByte RAM, 8fach CD
	P233, 32 MByte, 4x CD	3Dfx-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Ausreichend



3D-Action mit originellem Szenario.

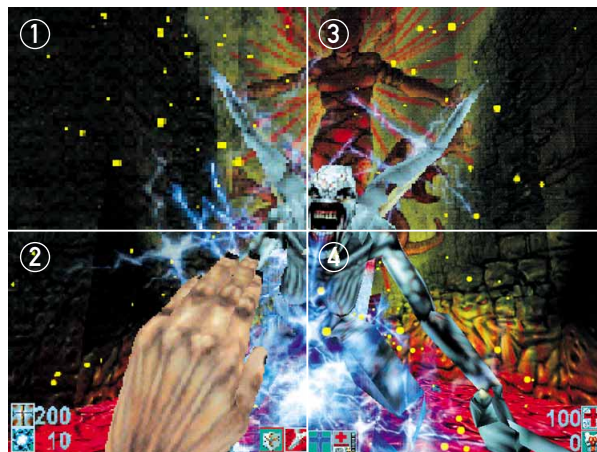
Technik-Check: Requiem

Die wichtigsten Fakten zu Hardware und Technik im Überblick.

Gegen die Technik von **Unreal** oder **Quake 2** ist **Requiem** nur dritter Sieger, muß sich aber nicht verstecken. Auf der Habenseite verbucht das Programm teils atemberaubend schöne Wandtexturen. Etwas mehr hätten wir uns bei den Lichteffekten gewünscht. Straßenlaternen etwa haben die Entwickler lediglich eine gelbe Textur auf-

gepappt – kein Vergleich zu den grellbunt strahlenden Lampen in **Unreal**.

Vorbildlich ist der Hardware-Support: Das Programm unterstützt Direct3D, die Glide-Schnittstelle sorgt für 3Dfx-Spielspaß, und auch im Software-Modus läßt sich der Himmel retten – dieser Modus lief in unserer Testversion allerdings noch nicht. **PS**



Grafik-Check: (1) Die niedrigste Auflösung 320 mal 240, (2) 512 mal 385, (3) 640 mal 480 und schließlich (4) 1024 mal 768.

Die Performance-Tabelle

Legende

- nicht möglich
- flüssig, aber quasi unspielbar, da Bildausschnitt nur Teil des Monitors füllt
- unspielbar langsam
- mit Einschränkungen spielbar
- gut spielbar
- nur im SLI-Modus möglich

	Rage Pro	Voodoo 1	PowerVR	Riva 128	Mat. G200	Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
P166 MMX; AMD K6/200 320x240	●	●	●	●	●	●	●	●
512x384	●	●	●	●	●	●	●	●
640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
P233 MMX; AMD K6/300 320x240	●	●	●	●	●	●	●	●
640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/233; Celeron 300; AMD K6-2/300 512x384	●	●	●	●	●	●	●	●
640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/400 800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Requiem unterstützt 3D-Karten per Direct3D, Voodoo-Chips laufen über Glide. Das Programm hat einen Software-Modus, der in unserer (sonst fertigen) Testversion allerdings noch nicht funktionierte.

LANDSCHAFT: Sie kämpfen überwiegend in engen Gängen und Tunnels, wirklich große Gebiete kennt das Programm nicht. Die Umgebung ist vollständig dreidimensional.

FIGUREN: Die Polygon-Gegner sind detailliert und gut animiert, allerdings fehlt es an Abwechslung. Einzelne Körperteile werden getrennt verwaltet, was aber nur selten eine Rolle spielt. Jede Figur wirft schön dargestellte Schatten, allerdings nicht dynamisch berechnet.

SOUND: Sprachausgabe in den Zwischensequenzen, gelegentlich spricht die Hauptfigur kurze Sätze; ordentliche Waffengeräusche; gute Hintergrundmusik.

TEXTUREN: In kleineren Räumen teilweise extrem detailliert und sehr aufwendig. Ansonsten etwas blaß.

SPEZIALEFFEKTE: Requiem bietet gute 3D-Explosionen. Die wirken eher schmutzig als grellbunt. Feuer oder Detonationen leuchten die Umgebung nur teilweise aus.

CUTSCENES: Sehr kurze, aber stimmungsvolle Zwischensequenzen in der 3D-Engine und als Video.

STEUERUNG: Frei konfigurierbar, folgt üblichen 3D-Actionstandards. Durchdachtes Menü für Spezialkräfte.

Freeman gegen Roboter

Half-Life

Deutsche Version

Das 3D-Actionspiel überzeugt mit toller Story und Atmosphäre – beides will die deutsche Version bewahren.



Den größten Kampf hat Gordon Freeman verloren: Die amerikanische Originalversion von **Half-Life** wurde Ende Dezember '98 auf den Index gesetzt. Publisher Sierra, auf diese Weise von rapide sinkenden Ver-

kaufszahlen des weltweiten Mega-Sellers bedroht, schiebt jetzt eine Version mit übersetzten Sprachsamples und optischen Änderungen bei den Gegnern nach. Die deutsche Synchronisation kann insgesamt überzeugen, besonders Wissenschaftler und Wachen klingen fast wie in der US-Variante. Lediglich die Frauenstimme im Intro mußte einem albern wirkenden Männer-Bariton weichen.

Klirrendes Blech

Im deutschen **Half-Life** tritt Antiheld Gordon Freeman nicht gegen Soldaten, sondern gegen Roboter an. Die haben optisch nichts mit menschlichen Vorbildern gemein. Statt einem Paar Augen glüht eine einsame Diode im verspiegelten Gesicht. An der ausgeklügelten KI der Metall-Marines hat sich natürlich nichts geändert. Die Jungs stellen sich insgesamt sehr geschickt an: Sie gehen in Deckung und brüllen sich mit klirrender Blecheimer-Stimme Befehle zu. Trotzdem wirkt die Handlung noch nachvollziehbar – Motto: Die Army schickt frisch entwickelte, besonders effektive Stahlkrieger-Prototypen.

Geknickte Wachen

Die restlichen Änderungen stecken vor allem in Details. Wissenschaftler oder Stati-



Emotionslos und kühl wirken die feindlichen **Blechsoldaten**.

onschwachen können nicht sterben, sondern gehen bei Beschuß in die Hocke und wackeln mitleidheischend mit dem Kopf. Gelegentlich macht Ihnen dieses Verhalten das Leben leichter, etwa wenn Selbstschußanlagen einen sitzenden Forscher un-

aufhörlich beharken und Sie den Apparat in aller Ruhe zerstören können.

Die deutsche Version von **Half-Life** funktioniert auch in internationalen Online-Partien problemlos; dort bekommen Sie dann ebenfalls Roboter vor die Flinte. **PS**

Peter Steinlechner



Gut übersetzt, aber...

Es gibt Momente, da möchte ich es am liebsten den Sicherheitsleuten im deutschen **Half-Life** gleichtun,

mich auf den Boden setzen und traurig den Kopf schütteln. Beispielsweise, wenn ich mir die Stimme im vermurksten Intro anhöre oder mich über das seltsame Verhalten angeschossener Wissenschaftler wundere.

Sieht man davon mal ab: Sierra liefert alles in allem saubere Übersetzungs-Arbeit. Ausrutscher bei der Sprachausgabe sind glücklicherweise die Ausnahme, und auch die Roboter kann ich gerade noch akzeptieren. Sie sind schick designt, und obwohl die Story durch die Metallsoldaten steriler wirkt, bleibt das Geschehen glaubwürdig. **Half-Life** ist ein unverwundlich geniales Spiel, das auch in der deutschen Version nichts von seinen Qualitäten einbüßt.

Half-Life (Deutsch)

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Valve
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 400 MByte
Spieler:	Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☒ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	P200, 32 MByte, 4x CD, 3Dfx oder P233, 32 MByte, 4x CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Sehr gut

Das immer noch genialste 3D-Actionspiel.



Ein Käfig voller Knarren

Rollcage



Schwerkraft? Egal. Hindernisse? Einfach durch.

Nur eines kann Ihren rotierenden Flitzer stoppen: die Rakete des Gegners.



Auf CD:
spielbare Demo

Das Rennspiel **Rollcage** will sich im dichten Feld der Action-Rasereien durch besonders abgefahrene Flitzer

von der Konkurrenz absetzen. Ob an Wänden, Tunneldecken oder in Steilkurven: Die Phantasievehikel von **Rollcage** trotzen der Schwerkraft und bahnen sich überall ihren Weg. Selbst wenn er auf dem Rücken liegt, können Sie Ihren Rennkäfig noch steuern. Hindernisse wie Bäume oder sogar Häuser räumen Sie einfach per Rammstoß aus der Bahn.

Schickes Feuerwerk

Sollte eine Barriere mal hartnäckig bleiben, können Sie eine der zahlreichen Extrawaffen einsetzen, die auf der Strecke verteilt sind. Natürlich lassen sich die Schießseisen auch prima gegen Konkurrenten verwenden, was besonders in Mehrspielerpartien Laune macht. So schicken Sie dem Führenden eine Cruise Missile auf den Hals, schützen Ihr Fahrzeug per Energieschild oder zünden einen Nitrobooster. Die grafischen Effekte sind dabei durchweg gelungen. Farbenfrohe Explosionen füllen oft den ganzen Bildschirm. Wenn Sie mal keine Waffe bereit haben, hilft auch ein beherzter Schlenker zur Seite, um einen Gegner aus der Bahn zu werfen. Die Computeropponenten fahren angenehm fair.

Geheimstrecken zum Sieg

In Sachen Spielmodi hat **Rollcage** zwar nichts Neues zu bieten, es finden sich aber

alle gängigen Optionen wie Zeitfahren, Einzelrennen oder Training. Kernstück des Spiels ist die Rennliga, in der Sie drei Serien mit jeweils drei oder vier Strecken durchfahren. Um aufzusteigen, müssen Sie in der Gesamtwertung den ersten Platz errei-

chen; wenn Sie jedes Rennen in der Poleposition abschließen, winken schnellere Autos oder Geheimkurse. Wer alle Ligen gewonnen hat, darf sich im (deutlich schwereren) Profi-Modus noch einmal an denselben Rennstrecken versuchen. **RS**



Während unser Käfig in einen **Schutzschild** gehüllt ist, fängt der Wagen vor uns eine Rakete.

Rüdiger Steidle



Tolle Idee nicht genutzt

Eigentlich eine prima Sache: Statt auf der Spur zu kleben, voll-

führt mein Rollkäfig die tollsten Kapriolen. Leider ist zum einen das Streckendesign zu konventionell, zum andern geraten die Rollcage-Wagen regelmäßig aus der Bahn. Wie ein Marmeladenbrot grundsätzlich mit der bestrichenen Seite auf den Boden fällt, kommen sie nach einem waghalsigen Manöver immer entgegengesetzt zur Fahrtrichtung auf. Wenn ich gewinnen will, darf ich also die spezielle Fähigkeit der Vehikel gar nicht ausnutzen.

Verstehen Sie mich nicht falsch: Rollcage ist ein gutes Actionrennspiel. Die Hatz nach der Poleposition macht dank des tollen Geschwindigkeitsgefühls und der Extrawaffen reichlich Spaß. Nur hätte Psygnosis aus der Idee mehr herausholen können.



Mit dem **Saugstrahler** beamen wir einen Konkurrenten auf den letzten Platz.

Rollcage

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 60 bis 180 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (1 PC), bis sechs (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 200 MMX	Pentium II/233
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 16fach CD
Direct3D-Karte	Direct3D-Karte	Direct3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Gut

Action-Rennspiel mit Überroll-Lizenz.

