

# Action

Peter Steinlechner



Ich bin ja mal gespannt, wie der Wirbel um Ion Storm ausgehen wird – mehr dazu in unserem Report auf S. 58. Zumindest ohne den Einfluß von Romero sähe die Welt der PC-Spiele anders aus: In den Action-Charts basieren fast die Hälfte der Spitzentitel auf dem von ihm mitgefundenen **Doom**-Prinzip. Meine Hoffnung: Romero und sein Team nehmen das Chaos zum Anlaß, ein paar richtige Entscheidungen zu treffen. Vielleicht hält **Daikatana** dann Einzug auf den vorderen Rängen.

Aufmerksamen GameStar-Lesern ist es bestimmt aufgefallen: Auf dem ersten Platz stand letzten Monat »Indiziertes Spiel«. Inzwischen ist die BPJS der Meinung, daß »das Computerspiel **Half-Life** (deutsche Fassung) weder ganz noch im wesentlichen inhaltsgleich [...] mit dem indizierten Computerspiel **Half-Life** (US-Version)« ist. Na also, wenigstens die Blechsoldaten dürfen wir auseinandernehmen!



## 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    | Sub Culture             | Actionspiel      | 12/97   | 82%     |
| 13    | Nuclear Strike          | Actionspiel      | 1/98    | 82%     |
| 14    | Turok 2                 | 3D-Action        | 2/99    | 81%     |
| 15    | Virtua Fighter 2        | Prügelspiel      | 11/97   | 81%     |
| 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        | NEU     | 77%     |
| 25    | Micro Machines V3       | Actionspiel      | 6/98    | 76%     |

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

## Inhalt

### Tests

Starsiege Tribes .....66  
 Extreme-G 2 .....70  
 Future Cop LAPD .....72  
 Dark Vengeance .....73  
 Thunder Brigade .....73  
 Ultra Fighters .....144

Heiße Schlachten im Internet

# Starsiege Tribes

Sierra erklärt den Online-Krieg und versetzt Sie als Infanterist mit kräftigen Waffen in eine riesige Internet-Welt.

Peter Steinlechner



## Online-Spaß für gut Organisierte

Es ist ein einzigartiges Erlebnis, in Starsiege Tribes mit Dutzenden von anderen Spielern über einem gewaltigen Bergmassiv zu kämpfen oder sich von Mitstreitern zum feindlichen Hauptquartier fliegen zu lassen. In Sachen Atmosphäre und Grafik überzeugt mich der Online-Ballerspaß – spannender schießen kann ich im Internet nirgends. Dafür aber genauer: Die Waffen bieten zwar schöne Effekte, schalten sich aber in den riesigen Levels zu spät auf den Gegner auf. Interessant ist das Programm für alle, die Freude am organisierten Vorgehen und an generalstabsmäßig geplanten Großoffensiven haben.

Schauplatz heftiger Auseinandersetzungen sind nicht nur die Internet-Modi bekannter Ego-Shooter, sondern seit kurzem auch das Mech-Universum von **Starsiege Tribes**. Im 3D-Actionspiel **Starsiege Tribes** legen Sie

sich in kargen Wüsten, eisigen Schneelandschaften und auf saftig grünen Wiesen mit feindlichen Blechsoldaten aus aller Welt an. Sie sind nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern können per Jetpack kurze Zeit fliegen. Außerdem schweben Sie mit stark gepanzerten Hovercrafts zum gegnerischen Hauptquartier. Neben Laserwümmen und Raketen gibt's für diese Hinterhalte auch Präzisionsgewehre mit Zielvisier.

### Durchgeplante Großkämpfe

Der interessanteste Spielmodus heißt »Defend & Destroy«. Dabei weist ein Kommandant seinen Truppen auf einer Karte bestimmte Ziele zu, damit die Mannen und Frauen organisiert angreifen können. Beispielsweise attackieren Recken in schwerer Panzerung das gegnerische Hauptgebäude mit Granaten, während beweglichere Kameraden den Begleitschutz übernehmen. Der Kommandant erteilt seine Befehle über ein umfangreiches Menü. Wer Lust auf eine unkompliziertere Partie hat, hopst ins Internet und tobt sich bei Capture-the-Flag- oder Deathmatch-Turnieren aus.



Auf schwer gepanzerten **Fliegern** bringen Piloten Sie ins gegnerische Hauptquartier.

### Flotter Datenfluß

Der Spielspaß hängt entscheidend von der Anbindung ans Internet ab. Die Schmerzgrenze, bei der Ruckler und Hänger für Ärger sorgen, liegt erst bei Pingzeiten von rund 400ms, darunter ist das

Programm perfekt spielbar. **Starsiege Tribes** läuft bei mäßigem Internet-Anschluß ein wenig flüssiger als 3D-Actionspiele wie **Unreal**. Ein 28.8er Modem reicht aus. Wichtiger ist, daß Ihr Provider für stetigen Datenfluß ohne Aussetzer sorgt. **PS**

Die **Soldaten** tragen phantasievoll designte, detaillierte Blechuniformen.



## Starsiege Tribes

**Genre:** 3D-Action  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Englisch  
**Preis:** ca. 100 Mark

**Hersteller:** Sierra  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch  
**Festplatte:** ca. 160 MByte

**Spieler:** Kein echter Solomodus, bis 128 (Internet, Netzwerk)  
 3D-Karten:  Direct 3D  3Dfx  Power VR  Rendition  Open GL

| Minimum                | Standard                | Optimum                 |
|------------------------|-------------------------|-------------------------|
| Pentium 200            | Pentium II/233          | Pentium II/266          |
| 32 MByte RAM, 8fach CD | 32 MByte RAM, 16fach CD | 64 MByte RAM, 32fach CD |
| 28.8er Modem           | 3D-Karte, 33.6-M-Modem  | 3D-Karte, ISDN          |

|             |              |
|-------------|--------------|
| Grafik      | Gut          |
| Sound       | Befriedigend |
| Bedienung   | Gut          |
| Spieltiefe  | Gut          |
| Multiplayer | Gut          |



3D-Multiplayer-Spiel mit guter Technik.

Mit Vollgas auf zwei Rädern

# Extreme-G 2

Jede Menge Waffen und bombastische Effekte, aber kaum ordentliches Fahrgefühl: Extreme-G 2 ist ein Rennspiel für Action-Puristen.



Treffer – eine Rakete schlägt mit viel Karacho bei Ihnen ein.

Der Boom bei Action-Rennspielen hält fröhlich an. Nach einigen sehr guten bis exzellenten Programmen verschiedener Hersteller schickt jetzt Acclaim sein **Extreme-G 2** an den Start. Der Titel steht für »besonders starke Beschleuni-

gungskräfte« (G-Kräfte), und genau darum geht es in dem farbenfrohen Flitzspektakel. Am Steuer von futuristischen Feuerstühlen samt umfangreicher Waffenzuladung fahren und kämpfen Sie entweder gegen computerkontrollierte Konkurrenten, blitzschnell herumballernde Drohnen oder den eigenen Rundenrekord.



Selbst die steilsten Strecken sind kein Problem.

## Loopings und Schanzen

Die zwölf Kurse sind recht verwinkelt angelegt. Immer wieder müssen Sie sich an Gabelungen beispielsweise für eine lange gerade oder eine kurze, aber kurvige Wegführung entscheiden. Einfach

geradeaus führt Sie die Jagd nur selten. Sie fahren durch enge Loopings, flitzen über gewaltige Steilhänge, brettern gleich danach fast senkrecht in die Tiefe oder springen über Schanzen. **PS**

## Peter Steinlechner



### Extrem mäßig

Nein, trotz der schicken Grafikeffekte und Explosionen kann mich Extreme-G 2 nicht in seinen Bann ziehen. Das

Programm erreicht das spielerisch verwandte Dethkarz nicht einmal annähernd. Größte Schwäche ist das kaum überzeugende Fahrgefühl. Die Loopings und Schanzen sind zwar aberwitzig angelegt, aber selbst beim tiefsten Gefälle bleibt meine Maschine fast wie festgeklebt auf dem Asphalt. Echte Slides in engen Kurven gelingen nur mit einer speziellen Taste – aber nicht aufgrund überzeugender Steuerung.

Richtig ärgerlich sind Benutzerführung und Interface. Wie gut die Werte für jedes Motorrad sind, erfahre ich nicht (wie sonst üblich) direkt auf dem Bildschirm, sondern nur im Handbuch. Und daß bei den Rennen die Strecke nicht eingeblendet wird, ist eine Todsünde. Für ein wenig Motivation sorgen nur die durchgestylten Waffensysteme und aufwendigen Spezialeffekte.

## Hightech-Kisten

In **Extreme-G 2** brettern Sie im Sattel von zehn unterschiedlichen Hightech-Motorrädern um die Wette; wer regelmäßig als Gewinner über die Ziellinie rast, bekommt drei versteckte Vehikel dazu. Die Maschinen unterscheiden sich deutlich. Mal bekommen Sie einen stärkeren Standard-Laser spendiert, müssen dafür aber mit lausigen Beschleunigungswerten oder einem mäßigen Schutzschild auskommen. Zum wirklich konkurrenzfähigen Schlitten mutiert Ihr Gefährt erst durch Powerups, die gut über die Strecken verteilt auf Sie warten. All die feinen Lenkraketen, Granaten, Zusatzschilder, Nachbrenner oder

## Extreme-G 2

**Genre:** Action-Rennspiel  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** Acclaim  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 25 MByte

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

| Minimum                               | Standard  | Optimum  |
|---------------------------------------|---|--|
| Pentium 166<br>16 MByte RAM, 8fach CD | Pentium II/233<br>32 MByte RAM, 16fach CD<br>3D-Karte | Pentium III/300<br>32 MByte RAM, 32fach CD<br>3D-Karte |

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

Laues Rennspiel mit vielen Kampfgeräten.



Tatort: Zukunft

# Future Cop LAPD

Als schwer bewaffneter Gesetzeshüter stapfen Sie mächtigen Schrittes durch eine verbrecherverseuchte Großstadt der nahen Zukunft.



Bei den aufwendigen **Explosionen** läßt sich die Kamera ans Geschehen heranzoomen.

## Peter Steinlechner



### Spannender als Schimanski

Nach ungewöhnlichen Ideen suchen Polizeikadetten in Future Cop

LAPD vergeben. Dafür bietet das Programm Missionsdesign vom Feinsten. So dramatisch inszenierte Aufträge sehen echte Gesetzeshüter höchstens mal im Kino. Ich darf in der schicken Umgebung fleißig Drogenbosse jagen, ganze Heerscharen feindlicher Panzer in die Luft jagen und mich über die Kommentare meiner unsichtbaren Kollegin freuen. Schade, daß es nur acht echte Einzelspieler-Einsätze gibt. An denen sitzt man zwar ein paar Tage, aber etwas mehr hätte es sein dürfen. Zu lieblos ist mir das ganze Drumherum. Auf die kurzen Videos kann ich gerne verzichten, langfristigen Anflügen von Suchtgefahr tritt die sterile Atmosphäre sicher entgegen.

Die Aufforderung »Harry, hol schon mal den Wagen« hat bei der Polizeieinheit **Future Cop LAPD** eine ganz andere Bedeutung als in Münchner Amtsstuben. Die futuristisch ausgerüstete Gendarmerie im Actionspiel von Electronic Arts kurvt nicht in grün-weißen Nobelkarossen zum Einsatzort, sondern marschiert in hochgerüsteten Stahlkolossen durch das Revier. Einem der robusten Krieger blicken Sie über die Schulter und sorgen in detailierten Städten voller Denkmäler oder lauschiger Parkanlagen für Recht und Gesetz. Mit heutiger Bewaffnung würden Sie in **Future Cop LAPD** nicht sehr weit kommen. Die Spitzbuben sind dick gepanzert oder in schwer bewaffneten Schwerebegleitern unterwegs, die Gefechte laufen vor allem mit

schwerkalibrigen Bomben, dem Flammenwerfer oder verschiedenen Raketen ab.

### Mafia und Kidnapper

Highlight in **Future Cop LAPD** sind die acht umfangreichen Einzelspieler-Missionen. Was meist als schlichte Ballerei anfängt, entpuppt sich fast immer als aufwendige Verbrecherjagd. Eine Kollegin in der Zentrale dirigiert Sie per Funk durch die Straßen. Mal sollen Sie die entführte Tochter Ihres Bürgermeisters finden und den Kidnappern wegschnappen, mal am malerischen **Baywatch-Strand** von Venice Beach eine Friedenskonferenz zwischen der Mafia und Ihrer Behörde bewachen. In beiden Fällen kommt es zu überraschenden Wendungen.

Der versammelten Ganovenschar geht es in zwei Spielmodi an den Kragen. Wahlweise prügeln Sie sich als Einzelkämpfer durch acht sehr große Stadtviertel, oder Sie scheuchen im sogenannten Revierkampf Ihre Unter-



Wenn die **Kampfmaschine** zerstört wird, katapultieren Sie sich hinaus und bekommen einen neuen Mech.

gebenen auf die Feindverbände. Dann spielt sich **Future Cop LAPD** ähnlich wie Capture-the-Flag: Sobald Sie eine schlagkräftige Truppe aufgebaut haben, greifen Sie die Basis des Gegners an. **PS**

## Future Cop LAPD

|   |   |
|---|---|
| <b>Genre:</b> Actionspiel   | <b>Hersteller:</b> Electronic Arts      |
| <b>Anspruch:</b> Fortgeschrittene   | <b>System:</b> Windows 95               |
| <b>Sprache:</b> Deutsch   | <b>Anleitung:</b> Deutsch               |
| <b>Preis:</b> ca. 90 Mark   | <b>Festplatte:</b> ca. 22 bis 480 MByte |
| <b>Spieler:</b> Einer bis zwei (Internet, Netzwerk, an einem PC)  |   |
| <b>3D-Karten:</b> <input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition <input type="radio"/> Open GL |   |

| Minimum                | Standard                         | Optimum                          |
|------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| Pentium 150            | Pentium 200                      | Pentium 233                      |
| 16 MByte RAM, 8fach CD | 32 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte | 32 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte |

|             |                          |                          |                          |                 |
|-------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-----------------|
| Grafik      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Gut             |
| Sound       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Gut             |
| Bedienung   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Befriedigend    |
| Spieltiefe  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Befriedigend    |
| Multiplayer | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Nicht vorhanden |

Spannendes, aber etwas steriles Actionspiel.



# Dark Vengeance

Action um finstere Fantasyhorden.



So gut wie hier sind vor allem **kleinere Gegner** nur selten zu sehen.

**G**arstige Kobolde marschieren auf dem Planeten Amagar ein und wollen diese einst friedliche Welt er-

obern. Ihre Aufgabe im Actionspiel **Dark Vengeance** ist es, die Feindeshorden rechtzeitig zu stoppen. Steuerung und Kameraführung erinnern entfernt an **Tomb Raider**, allerdings ist beides deutlich weniger gelungen. Per Tastendruck markieren Sie jeweils einen Gegner, den Ihr Held dann mit Äxten oder magischen Sprüchen traktiert. Vor Spielstart entscheiden Sie sich für eine Karriere als Zauberer, tumber Haudrauf oder elegante Schwertkriegerin. In jeder Rolle kämpfen Sie sich auf der Suche nach Schlüsseln und grimmigen Feinden durch ausgedehnte Fantasy-Labyrinth. **PS**

# Thunder Brigade

Im Hovortank gegen das Imperium.



Feindliche Hovortanks attackieren die **Basis** mit Minen und Raketen.

**D**er aufopfernde Kampf einer Rebellentruppe gegen das ach-so-böse Imperium muß einmal mehr als Hintergrund für ein Actionspiel erhalten. Das heißt in diesem Fall **Thunder Brigade** und setzt Sie als Piloten in einen futuristischen Hoverpanzer, mit dem Sie über Fraktallandschaften düsen und zu meist Gegner gleicher Bauart ausschalten. Die Palette der 30 Missionen reicht dabei vom Hau-drauf-Angriff über schweißtreibende Eskorteinsätze bis hin zu kniffligen Aufklärungsflügen. Auch die Missionen selbst bieten zu meist mehrere Spielvarianten an. So können Sie entweder

zur Feindbasis vordringen, indem Sie Radartürme lahmlegen, oder aber diese weiträumig umfliegen. **RS**

## Peter Steinlechner

### Wildes Wirrwar

Drei Helden mit unterschiedlicher Spielweise, halbwegs schmucke Grafik und stimmungsvolle Fantasy-Dungeons: Aus **Dark Vengeance** hätte mehr werden können. Mir macht es aber keinen Spaß, wegen der verunglückten Kameraführung ständig nicht sichtbare Gegner zu verkloppen oder im Wirrwar der Polygone meinen verschollene Helden zu suchen—stehe ich noch in der Wand oder schon im nächsten Raum?

## Rüdiger Steidle

### Terror-Technik

**Thunder Brigade** erinnert mich ein wenig an die alte Heli-Simulation **Comanche**. Hüben wie drüben gleite ich durch schroffe Gebirge und liefere mir spannende Zweikämpfe. Das Schleichen durch die engen Schluchten macht auch in **Thunder Brigade** für kurze Zeit durchaus Laune. Spätestens nach dem fünften Einsatz habe ich mir aber die Augen an den ätzenden Farben der Fraktalgrafik verdorben und bin ob der müden Text-Briefings gelangweilt eingeschlafen.

## Dark Vengeance

**Genre:** Actionspiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** GT Interactive  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 50 bis 250 MByte

**Spieler:** Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)

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

|                                       |  |   |
|---------------------------------------|--|---|
| Pentium 166<br>16 MByte RAM, 8fach CD | Pentium 200<br>32 MByte RAM, 16fach CD<br>3D-Karte | Pentium II/233<br>32 MByte RAM, 32fach CD<br>3D-Karte |
|---------------------------------------|--|---|

|             |                 |
|-------------|-----------------|
| Grafik      | Befriedigend    |
| Sound       | Befriedigend    |
| Bedienung   | Mangelhaft      |
| Spieltiefe  | Ausreichend     |
| Multiplayer | Nicht vorhanden |

Actionspiel mit schlechter Kameraführung.

42%

SPIELSPASS

## Thunder Brigade

**Genre:** Actionspiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Englisch  
**Preis:** ca. 80 Mark  
**Hersteller:** Interactive Magic  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 110 bis 170 MByte

**Spieler:** Einer bis 16 (Netzwerk, Internet)

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

|                                       |   |  |
|---------------------------------------|---|--|
| Pentium 166<br>32 MByte RAM, 2fach CD | Pentium 233 MMX<br>32 MByte RAM, 8fach CD | Pentium II/300<br>64 MByte RAM, 8fach CD |
|---------------------------------------|---|--|

|             |              |
|-------------|--------------|
| Grafik      | Ausreichend  |
| Sound       | Befriedigend |
| Bedienung   | Gut          |
| Spieltiefe  | Befriedigend |
| Multiplayer | Befriedigend |

Dröge Präsentation verdirbt den Ballerspaß.

58%

SPIELSPASS