

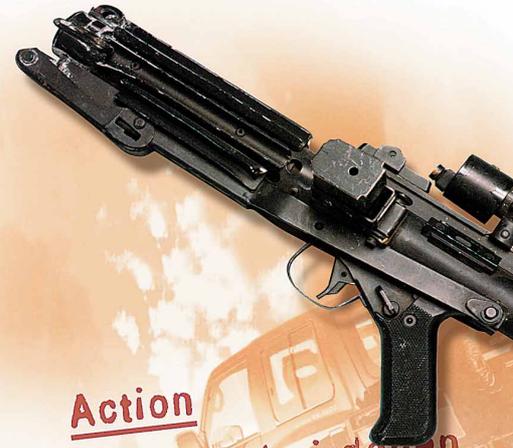
Action

Peter Steinlechner



Erschöpft, aber sonst ganz zufrieden mit der Welt hänge ich über der Tastatur: So viele erstklassige 3D-Actionspiele sind noch nie innerhalb so kurzer Zeit erschienen. Erst **Half-Life**, jetzt **Sin** und **Heretic 2** – alles echte Knüller, an denen man lange Spaß hat und die sich dank vorbildlicher Multiplayer-Modi praktisch unbegrenzt zocken lassen.

Damit sind jetzt fast alle Programme erhältlich, die vor gut einem Jahr angetreten waren, scharfe Schießereien mit interaktiven Levels, glaubwürdiger Gegner-KI und spannender Handlung zu verbinden. Nur ein Nachzügler ist noch in der Mache: John Romeros **Daikatana**. Ich wäre ja zu gerne dabei, wenn der Altmeister des 3D-Genres beispielsweise **Half-Life** probespielt – fällt dem ehemaligen id-Designer dabei vor Schreck der Unterkiefer runter, oder hat er noch ein paar Trümpfe im Ärmel?



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	3D-Action	12/98	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Sin	3D-Action	NEU	85%
5	Heretic 2	Actionspiel	NEU	84%
6	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
7	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
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	Uprising	Actionspiel	1/98	83%
12	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
13	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
14	Sub Culture	Actionspiel	12/97	82%
15	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
16	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
17	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
18	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
19	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
20	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
21	Wargasm	Actionspiel	NEU	79%
22	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
23	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
24	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
25	Last Bronx	Prügelspiel	3/98	77%

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

Inhalt

Tests

Sin – der Test	100
Technik-Check	104
Trespasser	106
Heretic 2	110
Wargasm	114
Global Domination	116
Glover	116
Powerslide	118
Crime Killer	119
Centipide	120
Asteroids	121

Ein unmoralisches Angebot

Sin

Per Raketenwerfer und Schrotflinte vereiteln Sie die üblen Pläne einer verbrecherischen Schönheit.

Facts

- 37 Levels
- 10 Waffen
- 20 Gegnertypen
- 14 Mehrspieler-Levels

Schandtat oder Leidenschaft – im Wörtchen »Sünde« steckt vieles, was verboten ist und gerade deshalb Spaß macht. Kein Wunder, daß sich das Entwickler-



team Ritual für sein erstes Großprojekt den Titel **Sin** ausgesucht hat. Der klingt schick und sagt einiges über Hintergrundgeschichte und Hauptfiguren aus. Schändli-

che Oberschurkin in dem 3D-Actionspiel ist die steinreiche Schönheit Elexis Sinclair. Die Dame läuft nicht nur dekorativ durch Zwischensequenzen, sondern

will mit Ihrer Privatarmee aus Söldnern und Mutanten die Welt unterjochen. Leidenschaftlich für das Gute kämpft John R. Blade, in dessen Rolle Sie schlüpfen. Der Chef einer privaten Sicherheitsfirma schießt sich aber nicht allein durch das 3D-Actionspiel **Sin**. Als Mann im



Gegen die **maskierten** Ober-Gangster kämpfen Sie vor allem in den letzten Levels.

Ohr steht ihm der Hacker JC zur Seite. Der coole Jungspund hilft seinem Chef in brenzlichen Situationen per Funk mit Ratschlägen und öffnet über das Internet verschlossene Türen.

Verfallene Welt

Zu Beginn wissen Sie noch nichts von den Gefahren, die auf Sie zukommen. Bei einem Routine-Auftrag befreien Sie Geiseln in einer Bank und verfolgen die Gangster durch eingestürzte Häuser und heruntergekommene U-Bahnschächte. Im weiteren Verlauf rücken Sie der Drahtzieherin Elexis immer dichter auf die Fersen und kämpfen sich durch Laboratorien, ein Wasserwerk oder eine riesige Ölplattform. Die Einsatzgebiete wirken überwiegend realistisch und ziemlich düster, wirklichkeitsfremde Hochglanz-Räumlichkeiten sind die Ausnahme.

Optisch präsentiert sich **Sin** sehr abwechslungsreich – im Guten wie (gelegentlich) im Schlechten. Das Ambiente ändert sich ständig, von hochmodernen Räumen bis

Von dem großen **Außenlevel** führt ein Aufzug in ein ausgedehntes Tunnelsystem.



zu verkommenen Kanälen marschieren Sie fortlaufend durch andere Szenarien. Während die meisten Levels gekonnt texturiert und ausgeleuchtet sind, überzeugen die Wandverkleidungen und Raumproportionen manchmal nicht ganz (Negativbeispiele sind die U-Bahn oder das Biolabor). Sie kämpfen zwar überwiegend in geschlossenen Bunkern oder Fabrikhallen, gehen Elexis'



Die **Killer-Cyborgs** wirken zwar abgemagert und schwach, gehören aber zu den gefährlichsten Monstern.



Im Dschungel entdecken Sie bizarr verstümmelte **Mutanten**.

Schergen aber auch in Außenlevels an den Kragen.

Lineare Pfade

Sin lässt sich grob in sechs Kapitel unterteilen. Insgesamt gibt's 37 sehr große Einzellevels. Durch die meisten abenteuer Sie sich auf linearen Pfaden. Dabei stehen reine Schießorgien nicht immer im Vordergrund. Beispiel Labor: Sie können sich

mit Waffengewalt durch das Gebäude arbeiten, wahlweise versetzen Sie aber der Empfangsdame einen Kinnhaken und schleichen auf Zehenspitzen durch die Gänge. Wenn Sie nicht vorsichtig sind, flitzt einer der Wissenschaftler zum Alarmknopf, und wenig später wimmelt es von Sicherheitsleuten. In derart spannend inszenierte Situationen versetzt Sie das

Programm oft. Sie bekommen martialische Zwischengegner vorgesetzt, deaktivieren unter Zeitdruck einen Nuklearsprengkopf, erkunden neugierig Elexis' fallenverseuchte Villa oder durchqueren ein Gebiet mit versteckten Scharfschützen. Gelegentlich müssen Sie sich in herumstehende Computerterminals einloggen, in Adventure-Manier Türen öffnen oder Selbstschußanlagen deaktivieren.

Gewissenlose Gegnerschar

Bei Ihren Erlebnissen bekommen Sie es mit niederträchtigen Söldnern, aber auch mit Mutanten und Cyborgs zu tun. In **Sin** sind die Körperteile Kopf, Rumpf und Beine bei allen Feinden unterschiedlich empfindlich. Je nachdem, wo Sie ein Monster treffen, ist es mehr oder



Erst fährt Sie ein Boot rund um die **Ölplattform**, dann schalten Sie per Zielfernrohr die Sicherheitsleute aus und können das Gebäude stürmen.



Peter Steinlechner



Mehr Liebe als Sünde

Sin spielt sich wie der böse Bruder von **Half-Life**. Weniger perfekt und im Ambiente schmutziger, aber ähnlich abwechslungsreich und spannend.

Innerhalb weniger Levels schleiche ich mich versteckt in Labors, kämpfe mich im nächsten durch Raketensilos, stehe urplötzlich in völliger Dunkelheit und rette dann die Menschheit vor einer geklauten Atombombe: So muß ein modernes 3D-Actionspiel aussehen. Die Story tut ein übriges, mich auf der Jagd nach Elexis zu motivieren. Zwar ist das realistisch-düstere Szenario sicher nicht jedermanns Sache, ich persönlich bin aber ganz froh, mal nicht durch Alien-Welten zu stolpern.

Häßliche Mutanten

Daß **Sin** nicht die Klasse eines Jedi Knight oder **Half-Life** erreicht, liegt neben der Präsentation an unnötigen Hängern. Außer manchmal arg mittelpfächtigen Levelgrafiken ist das vor allem die deftige Kampfkraft einiger Zwischengegner, die nur echte Profis bei der ersten Begegnung erledigen. Auch die Figuren hätten besser dargestellt sein können, der Standard-Mutant wirkt nicht gerade prickelnd.

Elexis' Schergen entführen **Blade** in einer der 3D-Zwischensequenzen.



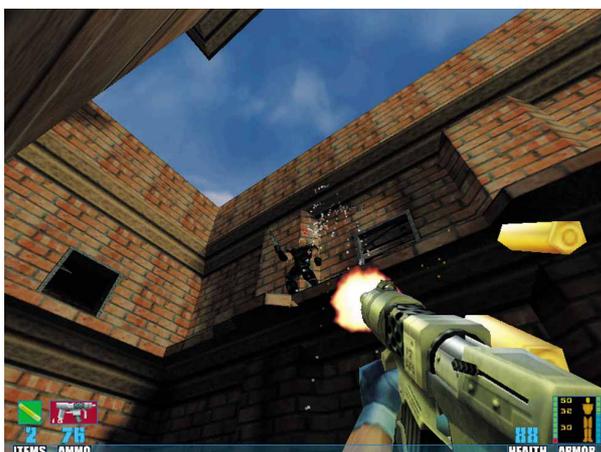
weniger fix erledigt. Das gilt umgekehrt auch für ihre Helden: Ohne Helm ist er sein Bildschirmleben schnell los. Die Gegner wirken grobschlächtiger als in **Unreal** oder **Half-Life** und bewegen sich längst nicht mit der Ele-

ganz ihrer 3D-Kollegen. Dafür ist die KI ähnlich gut; die meisten Unholde nutzen geschickt jede verfügbare Deckung. Bei Verletzungen laufen Opponenten oft zu Verbündeten, um mit Verstärkung zurückzuschlagen.



Gelegentlich haben Sie es mit deftig schweren **Obermotzen** wie diesem zu tun.

Kampf in heruntergekommenen Häusern: Die **Gangster** verstecken sich überall.



Weniger schlau: Im Nahkampf greifen fast alle Feinde nicht mit Waffen an, sondern verprügeln Sie mit Fäusten und Füßen.

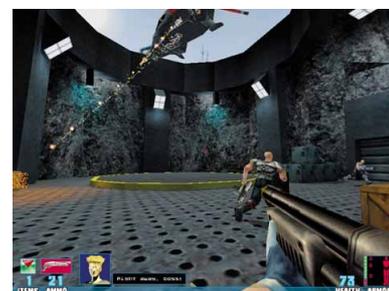
Hierzulande erscheint **Sin** angepaßt an die Gesetzeslage. Neben allem Pixelblut hat Activision auch die »Damage Textures« entfernt, die im amerikanischen Original den gegnerischen Verletzungsgrad auf makabre Weise verdeutlichen. Außerdem sehen Sie in einer Mutantenfabrik nur rote Kästen mit dem Aufdruck »Censored« auf den Fließbändern.

Blades Ballermänner

Je nach Level starten Sie mit anderer Waffenausstattung. Selbst Kampfgeräte, die Sie bereits eingesackt haben, werden nicht immer übernommen. Insgesamt gibt's zehn Kriegswerkzeuge, von der Pistole über die Schrotflinte bis zum Raketenwerfer. Einige der Waffen beherrschen einen alternativen Schußmodus; die MP wandelt sich zum Granatwerfer, der Energiestrahler zum Elektroschocker. Das Programm zeigt schöne Explosionseffekte, insbesondere Raketen detonieren in einem imposanten Feuerball.

Lasterhafte Netzwerkspiele

Sin basiert wie **Half-Life** auf der **Quake 2**-Grafikenigne. Der Programmcode wurde leicht erweitert, sichtbar wird dies vor allem in Sachen Farbtiefe. Das Programm nutzt die Netzwerk-Features der id-Engine. Insgesamt bekommen Sie 14 sehr gut designte Multiplayer-Level geboten. Unter anderem kämpfen Sie in einem fahrenden Zug oder legen sich in Bücherregalen und Schubla-



In letzter Sekunden entkommt Elexis per **Helikopter** dem heranjagenden **Blade**.

den als winziger Däumling mit menschlichen Mitstreitern an. Wahlweise spielen Sie als **Blade**, **Elexis** oder jugendlicher **JC**. Während die beiden männlichen Recken sich für Jeans- oder Metallhäute entscheiden, darf Fräulein **Sinclair** auch im **Bikini** durch die Netzwelt toben. **PS**

Sin

Genre: 3D-Action
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Ritual
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 90 bis 600 MByte
Spieler: Einer, bis 32 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

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

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



Düsteres, spannendes Actionspektakel.

Technik-Check: Sin

So spielen Sie schneller: Alle Fakten zur Hardware und nützliche Tips.

Die grundlegende Technik hinter dem spannenden 3D-Actionspiel **Sin** ist bekannt und bewährt: Die **Quake 2-Engine**. **Sin** bietet

neben aufwendigen Partikel-Effekten teilweise sehr große Levels. Bei Rechnern mit wenig RAM oder einer langsamen Festplatte führt das aber

zu verhältnismäßig langen Ladezeiten. **Sin** läuft zwar auch auf mittleren Pentium-Rechnern ohne 3D-Karte, allerdings nur in der niedrig-

sten Auflösung schnell genug. Auf einem flotten Pentium II mit Highend-Grafikchip liegt die Auflösungsgrenze ganz weit oben. **PS**

Die Performance-Tabelle

	Software	Rage Pro	Voodoo 1	Power VR	Riva 128	Mat G200	Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
P133									
320x240	●	●	●	●	●	●	●	●	●
512x384	●	●	●	●	●	●	●	●	●
640x480	●	●	●	●	●	●	●	●	●
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 300, Celeron 333, AMD K6-2/350									
640x480	●	●	●	●	●	●	●	●	●
800x600	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●	●

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

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Außer dem Software-Modus ausschließlich OpenGL. Direct 3D wird nicht unterstützt.

LANDSCHAFT: Die meisten Räume sind geschlossen, aber ziemlich groß; gelegentlich gibt's auch offene Flächen.

FIGUREN: Die Polygon-Figuren wirken nicht sehr detailliert, sind aber gut animiert. Kopf, Torso und Beine werden vom Programm getrennt verwaltet, was allerdings nur bei Schußwechseln eine Rolle spielt.

SICHTWEITE: Es gibt Beschränkungen in der Sichtweite, allerdings stören die in Sin nicht und lassen sich auch ganz deaktivieren; die Hintergrund-Bitmaps sind nur wenig detailliert.

SOUND: Hauptfigur und (nicht sichtbarer) Nebendarsteller plaudern ausgiebig per Funk (Englisch); gute Waffengeräusche; musikalisch untermalen je nach Level düstere Atmosphären-Klänge oder schriller Metal das Geschehen.

TEXTUREN: Unauffällig, aber gut an Wände und Böden angepasst; gelegentlich optisch unpassend; Schüsse und Explosionen färben die Wände kurze Zeit schwarz ein.

SPEZIALEFFEKTE: Sin bietet aufwendige 3D-Explosionen; bei Schüssen an Wände prallen die Kugeln mit Partikel-Effekten ab.

CUTSCENES: Jedem längeren Abschnitt folgt eine Zwischensequenz direkt in der 3D-Engine.

Tuning-Tips

TIP 1: Damit die Ladezeiten etwas weniger nerven, öffnen Sie vor Spielstart im Hauptmenü die Konsole (»^«-Taste links neben der »1«) und geben dort

»developer 1« und »set flushmap 0« ein.

TIP 2: Um beim Starten des Programms die Videos zu überspringen, rufen Sie das Programm mit der Eingabezeile

»sin.exe +menu_main« auf. Falls Sie nicht den vorgegebenen Namen benutzen, fügen Sie noch »+set player« und Ihren Kampf-Nick dazu.

Rückkehr zum Jurassic Park

Trespasser

Seit Jurassic Park 2 ist die Schwesterinsel des Dino-Eilands verlassen – zumindest von Menschen. Zu dumm, daß Sie als Heldin wider Willen just dort abstürzen.



Die späteren Levels sind zerklüftet und bieten



Auf CD:
spielbare
Demo

Nach jahrzehntelanger Forschungsarbeit gelingt es John Hammond, die Dinosaurier wiederzuerschaffen, um auf einer abgelegenen Insel einen Mega-Vergnügungspark zu errichten. Doch wer nicht zufällig den größten Kinohit des Jahres 1994 verpaßt hat, weiß: **Jurassic Park** ist nicht von Dauer. Schon nach zwei-einhalb Filmstunden haben die Dinosaurier die Insel überrannt, alle Bösen gefressen und die Frisuren der

Guten zerzaust. Im Nachfolger **Vergessene Welt** erkundeten die Helden aus Teil 1 den Ort, an dem die eigentliche Dinozucht stattfand. Doch wieder siegten die Echsen. Steven Spielbergs Spielfirma Dreamworks Interactive schickt Sie nun auf eben dieses Eiland. **Trespasser** spielt 20 Jahre nach den unschönen Ereignissen des zweiten Kinofilms.

Heldin wider Willen

Im Gegensatz zu den tumben Film-Protagonisten (»Och, laß uns doch das süße T-Rex-

Baby streicheln...«) kann Heldin Anne nichts für ihr Abenteuer – auf dem Weg in einen Kurzurlaub ist ihr Flugzeug abgestürzt. Die verdächtige Häufung von International-Genetics-Firmenschildern sowie die aus dem Off ertönende Tagebuch-Stimme des rauschebärtigen Jurassic-Opas (alias Lord Richard Attenborough) beunruhigen sie zu Recht. Bald darauf trifft sie auf zwei der gigantischen Brontosaurier, die allerdings nur friedlich Blätter abzupfen. Die wirklich gefährlichen Dinos sind kleiner,

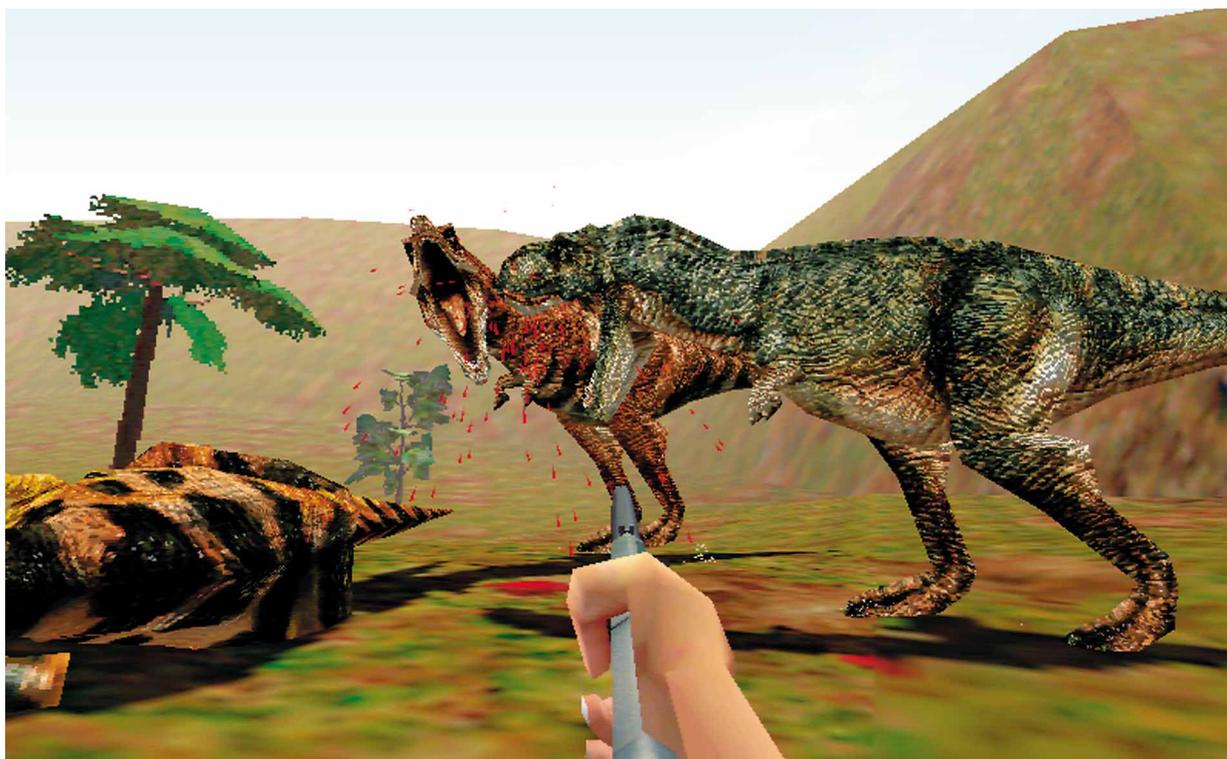
schneller – und viel aggressiver. **Trespasser** ist ein waschechtes Actionspiel, die enthaltenen Puzzle-Elemente fallen nicht sonderlich ins Gewicht. Meist müssen Sie Höhenunterschiede mit Hilfe von Kisten überwinden oder Codekarten finden.

Dino-Dia-Show

Während Anne noch darüber nachsinnt, wo sie wohl gelandet ist, wundern Sie sich vielleicht darüber, weshalb das Spiel als Dia-Show programmiert wurde. Aber weit gefehlt, wahrscheinlich haben

Facts

- 7 Dinotypen
- 8 große Levels
- 16 Waffentypen



Zwei mächtige **Tyrannosaurier** ringen erbittert um ihre Beute (den toten Dino links).



große Höhenunterschiede.



In der Forschungsstation versteckt sich das Geheimnis der Dinouzucht.

Sie einfach nur einen »schwachen« Rechner – einen Pentium II/266 oder darunter. Denn nur eines ist hungriger als ein T-Rex zur Osterzeit: die Grafik- und Welt-Engine von **Trespasser**. Im Gegensatz zu vielen anderen aktuellen 3D-Actionspielen stellt Dreamworks' Laborzucht große Außenwelten dar. Keine künstliche Begrenzung der Sicht hilft den Grafikroutinen, Ihr Blick

schweift in weite Ferne. Jedem beweglichen Objekt ist eine bestimmtes Gewicht und ein Geräusch zugewiesen. Wenn Sie etwa einen Stein schleudern, kann dieser eine Flasche umwerfen – es ertönt der Soundeffekt »Stein gegen Glas«. Die Flasche kulvert dann ein paar Meter und schubst vielleicht noch eine instabil gelagerte Tonne den Hang hinunter, von blecheren Schlägen begleitet.



Die beiden Ausschnitte zeigen typische Grafikmodi für akzeptable Performance auf schwächeren Systemen. Oben 320x400, Softwaremodus, viele Details – unten 640x480, Voodoo 1, mittlere Details.

Acht Riesenlevels

Anne will die völlig menschenleere Insel schleunigst wieder verlassen. Auf der Suche nach einem Funkgerät dringt sie immer weiter in das Innere des Dschungels vor, besucht die Villa von John Hammond und erklettert schließlich den höchsten Berg. Rauchstimmige Kommentare der Heldin und die vorgelesenen Tagebucheinträge ziehen Sie immer weiter in die Handlung hinein. Das Geschehen unterteilt sich in acht Levels; jeden müssen Sie mit leeren Händen angehen. Die Regionen sind enorm groß und für lange Erkundungsmärsche gut. Wenn Sie nicht den Überresten einer Monorail-Bahn folgen wollen, findet sich meist auch ein anderer Weg. Sie streifen an Büschen, Bäumen und allerlei kaputten Gebäuden vorbei. Die überall herumliegenden Waffen entsprechen angeblich genau ihren Vorlagen, was Schußfrequenz, Rückstoß et cetera angeht. Nachladen können Sie die Kanonen nicht, deshalb muß auch mal ein Baseballschläger oder Stuhl zur Selbstverteidigung herhalten.

Fordernde Technik

Die Grafikgüte hängt extrem von der Prozessor- und Grafikkarten-Power Ihres Systems

Christian Schmidt



Gewagtes Experiment

Trespasser sorgt zu Beginn für offene Münder. Polternd zu Boden krachende Kistenstapel und realistische

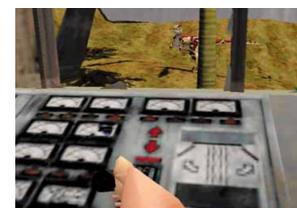
Wellenmuster im Wasser gab es in dieser Detailverliebtheit noch nie zu bewundern. Um all diese Effekte auch flüssig zu sehen, muß ich die an sich hübsche Grafik auf schwächeren Computern allerdings auf miese Qualität herunterregeln.

Krampf im Arm

Neben horrenden Hardware-Anforderungen sorgt auch die verquere Steuerung für Haareraufen. Meine Protagonistin hebt zwar sperrige Kisten mühelos mit einem Arm, aber selbst winzige Kiesel fallen ihr beim Kontakt mit einem Hindernis aus der Hand. Nicht selten stellen Sie nach dem Sprungmarathon über eine Kistenreihe fest, daß Ihre Waffe auf der anderen Seite zurückgeblieben ist. Solche Kinderkrankheiten gleicht Trespasser aber durch Atmosphäre wieder aus. Denn für geduldige Spieler mit flottem PC gibt's auf der verlorenen Insel jede Menge zu entdecken.

ab. Wir haben **Trespasser** überwiegend auf einem Pentium II mit 300 MHz, 128 MByte RAM und Voodoo-2-Karte getestet. Trotzdem ruckelte das Spiel bei normaler Texturqualität und 640er Auflösung, sobald einige Dinos herumstampften. Richtig schön wirkt's erst bei maximaler Auflösung, Texturqualität und Detailfülle. In allen Varianten störend ist das späte »Aufklappen« der hochauflösenden Texturen.

Alle Gebäude lassen sich betreten, ohne daß die Engine umschaltet. So können Sie aus



Während wir einen Hebel umlegen, beobachtet uns ein Raptor durchs Fenster.

Jörg Langer



Wo bitte ist der Realismus?

Trespasser hat eine aufwendige Physik-Engine. Aber keine realistische! Die Dinos erheben sich ab und an zu ulkigen Luftsprüngen. Meine Kugeln schlagen ebenso schnell im fernen Hang ein wie vor meinen Füßen. Eine geschleuderte Pistole wird von einer Kiste wie von einem Trampolin zurückgeworfen. Kaputtmachen kann ich fast nix; Kisten oder Bäume bleiben immer ganz. Explosionen oder Feuer gibt's auch nicht. Trotzdem, es wirkt toll, wenn Dinos sich überschlagend zu Tale kullern. Nur, wieso kauern sich sämtliche Viecher nach dem Ableben wie ein Vierbeiner zusammen, der keine Lust auf »Gassi im Regen« hat? Richtig begeistert hat mich nur die Landschaftsdarstellung.

Weltuntergang mit Ausblick

Trespasser lebt von seiner Weltuntergangs-Stimmung, einigen prächtigen Szenarien sowie den eingestreuten Kommentaren. Die Dinos geben spannende und teils furchteinflößende Gegner ab. Der vollbewegliche Arm freilich ist ein Spiel Spaß-Killer. Zwei Kisten übereinanderzusetzen gerät zur Sisyphusarbeit, zum Öffnen der Zahlenschlösser brauchte ich trotz bekanntem Code mehrere Minuten. Enttäuscht bin ich vom Abspann – da kämpft man sich bis auf den höchsten Berg der Insel vor und bekommt gerade mal ein Minütchen lustloser Render-Reste zu sehen. Die Dreamworks-Grafiker mußten wohl alle am Trickfilm »Antz« mitarbeiten... Unbestritten: Trespasser ist eine Bereicherung in Sachen intelligente 3D-Action. Während der Testphase habe ich mehrere begeisternde Szenen erlebt. Aber bei Bedienung und Spieldesign wurde zu sehr geschludert – ein Fall für Innovationsfreunde mit Highend-Hardware.

dem Fenster im ersten Stock eines Hauses, über die umliegenden Straßen und die Stadtmauer hinweg, bis zum bewaldeten Hügel in der Ferne schauen. Oder Sie blicken von einer Paßstraße zurück auf einen weiter unten liegenden Staudamm, hinter dem sich

ein Tal erstreckt, durch das sie einige Zeit zuvor noch gewandert sind.

Dinos mit Eigensinn

Die aus virtuellen Skeletten bestehenden Dinos zeigen deutliches Eigenleben – jedoch immer erst dann, wenn Sie die Szene auch sehen können. Da gehen etwa zwei hungrige Velociraptoren auf einen gehörnten Triceratops los, oder ein T-Rex verspeist einen friedliebenden Parasaurolophus. Die sieben Dintypen haben bestimmte Kennzeichen wie Schnelligkeit, Aggressivität oder Jagdverhalten. Und während Sie einen der häufig nervenden

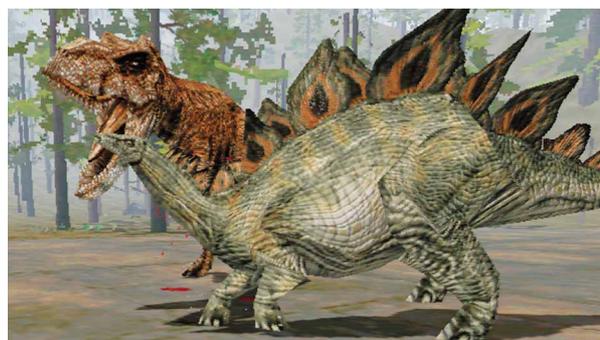


Ihre Schüsse bringen per Domino-Effekt mehrere modrige Steinplatten zu Fall.

Albertosaurier mit ein, zwei Gewehrkugeln ausschalten können, hält ein Tyrannosaurus Rex sekundenlangen Beschuß mit einem fest installierten Jeep-MG aus. Viele Saurier wollen nichts von Ihnen, solange Sie ihnen nicht zu nahe kommen oder sie beim Fressen stören. Die Velociraptoren hingegen sind fast immer auf der Jagd. Wie im Film legt man gerne auf einen lauernden Raptoren an, während sich von hinten sein Kollege anschleicht.

Verlorene Pistolen

In Sachen Inventar gibt sich Trespasser spartanisch. Sie dürfen immer nur einen Gegenstand einstecken und einen in der Hand tragen. Ihr biege- und drehbarer Arm er-



Blutiger Ernst: Ein T-Rex attackiert einen friedliebenden Stegosaurus.

laubt es, Objekte beliebig zu neigen oder zu rotieren. Waffen müssen Sie von Hand ausrichten, so daß Kimme und Korn übereinanderliegen. Leider beschneidet dieser versuchte Realismus den Spielspaß. Oft gehen Sie durch eine Tür, während Sie Ihre MP leicht horizontal halten. Prompt stößt sie gegen den Rahmen und fällt zu Boden. Physikalisch mag das korrekt sein. Aber jeder normale Mensch würde einfach instinktiv die Waffe anders halten. Auch alle anderen Interaktionen im Spiel laufen so ab. Um etwa eine Taste zu drücken, müssen

Sie sie durch Ausfahren, Ausrichten und gezieltes Zustoßen des ganzen Arms erwischen. Trespasser versetzt sie praktisch in die Rolle eines Neugeborenen. LA



Über lange Holztreppen erklettern wir einen Staudamm, schauen von seiner Spitze herab und betrachten ihn etwas später von einem weit oberhalb gelegenen Gebirgspfad.

Trespasser

Genre: 3D-Action Hersteller: Dreamworks
 Anspruch: Fortgeschrittene, Profis System: Windows 95
 Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
 Preis: ca. 100 Mark Festplatte: ca. 120, 195 oder 375 MByte
 Spieler: Einer
 3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte, 8fach CD Riva-TNT-Karte

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

Hardwarehungrige Dinos mit Jurassic-Lizenz.



Im Mittelpunkt des Kampfes

Heretic 2

Düster ist out, Tempo ist in: Raven setzt auf leichtgängige Action und aufwendige Grafikeffekte.



Auf CD:
spielbare Demo



Per **Powerup** verschießt der Kampfstock Blitze.

Sobald auf dem PC scharf geschossen wird, gilt die Ich-Perspektive als ehernes Gesetz. Kaum einem Spieler von **Unreal** oder **Half-Life** kommt es ernsthaft in den Sinn, Figuren wie Gordon Freeman über die Schulter

gucken zu wollen – von anderen Blickwinkeln mal ganz zu schweigen. Zum einen vermittelt die Ich-Perspektive das Gefühl, mitten in der Action zu stehen. Zum anderen läßt sich aus ihr am genauesten zielen. Trotzdem bricht Raven Software in **Heretic 2** mutig die Regel und setzt Ihnen die Hauptfigur sprichwörtlich vor die Nase. In **Heretic 2** dreht sich alles um den Elfen Corvus. Der kehrt nach langen Jahren in einer anderen Dimension zurück in seine Heimat Parthoris. Doch oh Schreck: Statt alten Bekannten begegnet Corvus im Hafen nur einem blutrünstigen Zombie. Bald



Nur an Wänden **zoomt** die Kamera so heran, daß man die Gegner erkennt.

stolpert er über die Gebeine ehemaliger Mitbürger, die noch lebende Bevölkerung liegt entweder krank darnieder oder ist zu Bestien mu-



Mit Pfeil und Bogen entsteht ein **Säuregewitter**.

tiert. Corvus bleibt keine Wahl, er muß der Sache auf den Grund gehen.

Kunterbunte Levels

Besorgt kämpft sich der wackere Elf durch das mittelalterliche Silverspring und dessen Palast. Dort bekommt er in einer der zahlreichen, direkt in der 3D-Engine ablaufenden Zwischensequenzen erste Hinweise auf den Verursacher der Seuche, einen mysteriösen Magier. Die linearen 23 Levels bieten nicht nur liebevoll gestaltete Texturen, sondern auch viel Abwechslung. Durch die engen Gassen von Silverspring prügeln Sie sich vor allem im Nahkampf, später müssen Sie vorsichtig über Steinfelsen durch Sümpfe hüpfen und sich in bunt ausgeleuchteten Katakomben durch Käferhorden kämpfen. Zwischendurch gibt's sogar ei-

Vor dem Palast von Silverstone greifen Sumpfwesen mit grellgelben Giftzaubern an.



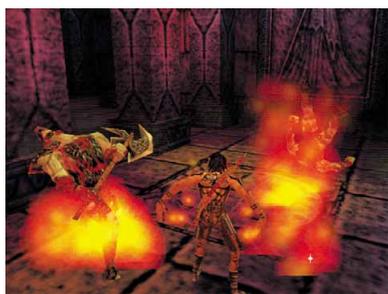


Gut geschützt mit magischem **Schild** greift Corvus einen Zwischengegner an.



Zwischensequenzen erzählen die Handlung direkt in der 3D-Engine.

nen längeren Abschnitt, in dem Sie sich gegnerlos durch dunkle Dungeons voller tödlicher Fallen arbeiten. Zum großen Finale schließlich



Gegen die makabren **Henker** der späteren Levels hilft ein Feuerzauber am besten.

führt Ihr Weg durch Minen, bevor Sie sich dem Endgegner in dessen Burg stellen.

Bombastische Magie

Einen echten Vorteil bietet der genre-unübliche Blickwinkel in Sachen Waffengewalt. Corvus erschafft magische Säuregewitter über den

Gegnern, haut feindlichen Zombies glühendes Mana um die untoten Ohren oder läßt mit großen Gesten gewaltige Feuerbälle entstehen. Insgesamt hat er neun Waffen, allen gemein sind farbenfrohe bis knallbunte Spezialeffekte. Per Powerup beherrscht jedes Kampfgerät außerdem vorübergehend einen zweiten Schußmodus. Ein grüner Energiestrahler läßt dann etwa gewaltige Kugeln durch den Level hupfen. Weitere Extras erlauben Ihnen den Einsatz von Defensivzaubern. So stößt ein blau glühender Energiekreis selbst größere Gegnergruppen zurück und verschafft so Zeit zum Waffenwechsel. Mit einem Sonderobjekt können Sie sich aus heißen Schlachten an den Levelanfang retten, ein anderes verwandelt den Gegner in ein harmloses Huhn.

Beschädigter Held

Corvus beherrscht wie Lara Croft verschiedene Schrittgeschwindigkeiten, kann in jede Richtung springen und sich elegant auf Häuserdächer oder Felsklippen hochziehen. Die Animationen wirken steifer als in **Tomb Raider**, dafür ist das Bewegungsrepertoire Ihres drahtigen Helden ein wenig umfangreicher. Sogenannte »Damage Textures« sorgen dafür, daß Sie Corvus' Gesundheitszustand direkt an seiner Figur erkennen. Nach heftigen Auseinandersetzungen ist sein Äußeres von Wunden übersät. Im Spielverlauf wird auch Corvus von der Seuche angesteckt, der anfangs makellose Held wandelt sich zur kränkelnden Figur mit grauer Haut und schütterten Haaren.

Heretic 2 bietet – dank der verwendeten **Quake 2**-Engine – einen umfangreichen Mehrspieler-Modus mit fünf gut gestalteten Karten. Sie spielen nicht nur als die Hauptfigur, sondern wahlweise auch als weiblicher Elf oder als eines der Monster. Im Internet oder per LAN können Sie gegen bis zu 32 Mitstreiter antreten. Eine kostenlose Schnupperversion

Peter Steinlechner



Schnell und schön

Eingefleischte Fans der bisherigen Raven-Ausflüge nach Parthoris wird Heretic 2 sicher verschrecken. Habe ich

mich bisher durch eher düstere Levels gekämpft, fegt Corvus diesmal wie ein Wirbelwind durch ein vergleichsweise buntes, grafisch opulentes und leicht zugängliches Actionfest. An Stelle der komplexen Levelanordnung jage ich auf schnurgeradem Weg durch eine spannend inszenierte Handlung. Nur stellenweise greifen die Designer zu tief in den Farbtropf, und angebliche Fantasy-Insekten erinnern eher an Außerirdische.

Gute Kameraführung

Die Schulter-Perspektive ist technisch gut gelöst. Anders als in Tomb Raider habe ich den Gegner sogar in engen Gängen immer fest im Blick. Einen Nachteil hat der Blickwinkel aber: So schön animiert Corvus auch ist, an seinen Bewegungen habe ich mich schnell sattgesehen. Und es ist doppelt schade, daß ich die Gegner nie in ihrer vollen Pracht bewundern kann. Die stürzen sich auf die Hauptfigur, statt mal aus nächster Nähe in die Kamera zu blinzeln.

von **Gamespy**, das halbautomatisch nach geeigneten Internet-Servern sucht und Ihnen viel lästige Konfigurationsarbeit abnimmt, liegt dem Programm bei. **PS**

Heretic 2

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Raven Software
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in V.)
Festplatte: ca. 280 MByte
Spieler: Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

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

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



Gelungenes Actionspiel mit viel Tempo.

Ballern, bis die Rohre glühen

Wargasm

DID bringt Atmosphäre auf das Schlachtfeld. Mit realistischer 3D-Grafik und rasanter Action kämpfen Sie um die virtuelle Weltherrschaft.

Plagen Sie Welteroberungsgelüste, doch es mangelt Ihnen am nötigen Kleingeld für das militärische Equipment? Dann sind Sie ein potentieller Nutzer des (frei erfundenen) World Wide War Web. Denn die Staatsoberhäupter werden laut Hintergrundstory von **Wargasm** in Zukunft keine echten Streitkräfte mehr mobilisieren, sondern virtuelle Krieger in einer Netzwerkumgebung antreten lassen. Im Internet der Zukunft können Sie die

ganze Erde unter Ihre Kontrolle bringen. Alles was Sie dazu benötigen, sind ein PC und natürlich **Wargasm** – ein rassiges Actionspiel mit Strategie-Anleihen.

Atmosphäre satt

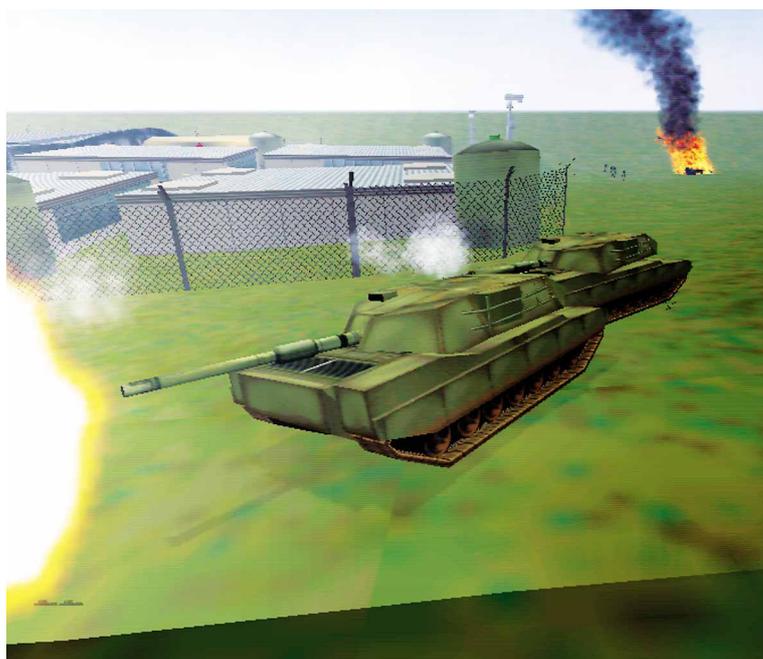
Wer sich heute gegen die Konkurrenz im Echtzeit-3D-Action-Bereich behaupten will, muß sich schon etwas besonderes einfallen lassen. DID hat deshalb die schicke 3D-Grafik-Engine entwickelt, um in **Wargasm** die



Gefechte stilvoll in Szene zu setzen. Wuchtige Explosionen vor zerklüftetem Terrain und Regenschauer in Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Pixeln sind nur ein erster Schritt dahin. Doch damit längst nicht genug, rennen auf den Schlachtfeldern der Zukunft realistisch animierte Soldaten um ihr Leben, die von massigen Panzern gejagt

Von Kontinent zu Kontinent

Ihren erdballumspannenden Feldzug beginnen Sie mit einem begrenzten Kontingent an Fußsoldaten, Abrams- und Schützenpanzern, sowie einer Handvoll Transporthubschrauber. Damit wagen Sie sich in technologisch unterentwickelte Zonen wie



Flammen schlagen aus dem Rohr, während der Panzer die **Chemieanlage** verteidigt.



Der **Infanterist** muß aufpassen, nicht überrollt zu werden.

werden. Deren Hauptsorge, neben den Geschossen der Artillerie, sind die Kampfhubschrauber, die den Tanks aus der Deckung heraus mit Raketen zusetzen. Jede einzelne Einheit in diesen Massenschlachten dürfen Sie selbst steuern und befehlen – entweder direkt mit dem Joystick in 3D, oder per Maus von einer 2D-Landkarte aus.

Afrika oder Südamerika, bevor Sie Hightech-Länder wie die USA oder China attackieren. Auf jedem Kontinent erwarten Sie sechs Einzelschlachten, die Sie alle für sich entscheiden müssen. Als Belohnung winken kraftvollere Waffensysteme wie dicke T-80-Panzer, Flugabwehrgeschütze oder ein paar Kampfhubschrauber.



Fast wie ein **Schlachten-gemälde** wirkt die **opulente Grafik** von Wargasm.

gen Kombination von Maus- und Tastaturbefehlen. Besonders umständlich gestalten sich Zooms (Maus und STRG-Taste) oder Gruppenbefehle (Maus plus SHIFT-Taste). Die Steuerung der Panzer, Hubschrauber und Soldaten in 3D erweist sich als komfortabler. Gerade hier wäre eine Maussteuerung für den Rundumblick wünschenswert gewesen, aber auch mit einem 4-Button-Joystick be-



Nach Eroberung der **Heli-Technologie** dürfen Sie selbst abheben.

Mit Mann und Maus

Jedes Schlachtfeld konfrontiert Sie mit sehr ähnlich klingenden Aufgaben wie »Erobern Sie das Munitionsdepot« oder »Verteidigen Sie Ihre Basis«. Auf einer Übersichtskarte platzieren Sie Ihre Streitmacht und kommandieren sie aus einer fummeli-

kommen Sie die Streitkräfte in den Griff. Schon nach kurzer Zeit geben Sie Gas und drehen nebenher lässig die Panzerkanone. Keine Panik brauchen Sie vor den normalerweise schwer steuerbaren Hubschraubern zu haben: In **Wargasm** fahren Sie die Dinge quasi wie ein Auto durch die Luft.



Eigens angeforderte **Transporthubschrauber** bringen Kisten mit Hightech-Waffen.

Selbst ist der Soldat

Sie werden sehr schnell feststellen, daß Sie selbst Ihr bester Mann sind. Während die CPU-Kameraden gerade mal zwei gegnerische Einheiten mit einem Panzer zerstören, schaffen Sie mindestens zehn. Das ist aber auch bitter nötig, um die teilweise sehr schweren Szenarien zu bewältigen. Am besten teilen Sie sich ein paar Geleitschutzpanzer zu und fahren in Richtung Feind.

Von Explosionen sollten Sie sich jedoch so weit wie möglich entfernt aufhalten, sonst bleiben von Ihrem Recken nur ein paar traurige Polygondreiecke übrig. Weil Sie zu keiner Zeit neue Einheiten nachbauen können, wiegt jeder Verlust doppelt schwer. Vor allem, da Sie Verluste auch nur nach dem vollständigen Sieg über einen Kontinent durch neue Einheiten-typen aufstocken können. Besonderer Wert kommt den jederzeit anforderbaren Transporthubschraubern zu. Damit werden Bonuskisten ins Einsatzgebiet befördert, die praktische Dinge wie Hellfire-Raketen oder einen Panzerbonus enthalten. Doch Vorsicht, Kisten mit Fragezeichen (und unbekanntem

Mick Schnelle



Klasse Action – verkorkste Strategie

Wow, das Schlachtengetümmel haben die

Grafiker von DID klasse in Szene gesetzt. Alles ist in Bewegung, Panzer feuern ihre Kanonen ab, und Regen behindert die Sicht. Satte zwei Klassen schlechter ist der Kommando-Modus von der 2D-Karte aus. Mit einer ordentlichen Maussteuerung kann so ziemlich jeder C&C-Klon aufwarten. Wieso versagt ausgerechnet Wargasm in diesem Punkt? Vor allem in hektischen Phasen bricht durch Fehlclicks leicht das große Chaos aus.

Spaß ohne Strategie

Am besten verzichten Sie weitgehend auf die Alibi-Strategie. Stellen Sie sich einen kleinen, überschaubaren Trupp zusammen und steuern Sie ein Fahrzeug davon selbst. So gelingen die meisten Einsätze und machen richtig Spaß. Wenn Sie intelligente Action mit einem Hauch Simulation mögen, kämpfen Sie in Wargasm richtig.

Inhalt) können Ihre Jungs auch verletzen.

Im Multiplayermodus dürfen Sie getrost alle Anflüge von Strategie vergessen. Denn dann gilt es, bis zu 15 menschlichen Gegnern mit einem Vehikel Ihrer Wahl den Garaus zu machen. **MIC**

Wargasm

Genre: 3D-Action
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: DID
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 215 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium II/266	Pentium II/300
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD Direct3D-Karte	32 MByte RAM, 6fach CD Direct3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Schicke Actionballerei ohne taktischen Tiefgang.

Glover

Ein Handschuh bleibt am Ball.



Nach der Attacke des Säbels trägt Ihr Gummiball ein Pflaster.

Ausgeflippte Jump-and-Run-Figuren wie Echse Gex oder den luftigen Rayman gibt's genügend – der hüpfende Handschuh aus

Glover paßt prächtig in diese Clique. Der vierfingerige Protagonist muß einen bunten Ball unbeschadet ins Ziel bugsieren. Auf Tastendruck dribbelt, schlägt oder wirft er die Kugel. Ihren rollenden Schützling verwandeln Sie per Zauberspruch in eine von fünf Formen. Mit dem Gummiball hüpfen Sie so auf höhere Ebenen, wogegen sich die Bowlingkugel vorzüglich zum Plätten von Monstern eignet. Sie können den Ball jederzeit liegen lassen, um den Weg auszukundschaften; das ist auch bitter nötig, denn Monster, Fallen und Abgründe lauern bei **Glover** an jeder einzelnen Ecke. **CS**

Christian Schmidt

Runde Sache

Ach, wie niedlich: Der drollige Handschuh, die farbenfrohen Welten und die fröhliche Musik wirken auf den ersten Blick äußerst kindgerecht. Weit gefehlt: Glovers komplexe Levels sind gespickt mit knallharten Schikanen, aber auch vollgestopft mit Überraschungen. Die Steuerung des Ballakrobaten und der Kameraführung wollen erst mühsam erlernt werden; dann macht Ballspielen aber mal wieder richtig Spaß.

Global Domination

Wie ich lernte, die Bombe zu lieben.



Mit Jägern und Raketen beschießen wir einen feindlichen Bomber.

Für das Actionspiel **Global Domination** recycelt Psygnosis das alte **Missile Command**: Anders als beim Spielhallen-Klassiker wehren Sie nicht nur Raketen ab, sondern greifen auch selber mit Atombomben an. Außerdem verstärken in den 21 Missionen Kreuzer, U-Boote, Bomber, Abfangjäger und Killer-Satelliten Ihr Arsenal. Damit beharken Sie sich auf einem frei zoom- und drehbaren 3D-Globus mit Nachbarstaaten. Dabei müssen Sie Ihr Missionsziel im Auge behalten, das sich im Verlauf eines Einsatzes mehrmals ändert. Beispielsweise beginnen Sie mit Ra-

keten-Abwehr, müssen dann ein U-Boot aufspüren und später einen Flugplatz zerstören. Als Belohnung gibt's nette Videosequenzen. **RS**

Rüdiger Steidle

Rasante Raketenhatz

Global Domination holt aus dem altbackenen Spielprinzip eine Menge Spielspaß heraus. Einfache Bedienung, spannende Missionen, (mega-)tonnenweise Action und sogar Videosequenzen. Leider sind mir die Briefings während der Einsätze viel zu ungenau – ich mußte jeden Level entnervend oft spielen, bis ich wußte, was zu tun war.

Glover

Genre: Actionspiel
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Hasbro Interactive
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 50 MByte

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

Pentium 166 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte
---------------------------------------	---------------------------------------	---

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Kniffliges Actionspiel mit Hand (und Fuß).

Global Domination

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Psygnosis
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 1 MByte

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

Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 24fach CD Direct3D-Karte
--------------------------------------	---	--

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Gelücktes Revival von Missile Command.

Schlüpfriges Action-Rennspiel

Powerslide

In der verstrahlten Zukunft sind alle Menschen durchgeknallt und liefern sich beinharte Autorennen.

Sie würden gerne in Ihr Auto klettern und ein Wettrennen fahren, aber vor lauter radioaktivem Matsch auf der Straße schlingern Sie

gefährlicher Typen den widrigen Umweltbedingungen und driftet mit aufgemotzten Schlitten über halsbrecherische Rundkurse.

Ihr Auto steuern Sie wahlweise auch aus der Ich-Perspektive.



hilflos von Hauswand zu Hauswand. Was tun? In Powerslide trotz eine Horde ab-

Gruselkabinett

Ein Sammelsurium ausgeflippter Fahrer bestreitet die Autorennen der Zukunft. Ob zum laufenden Kaktus mutierter Wissenschaftler oder Kettenraucher mit implantiertem Frischluft-Föhn, Powerslide stellt Ihnen jeden Konkurrenten mit Bild und Biographie vor. Bis zu elf der skurrilen Fahrer tummeln sich gleichzeitig mit Ihnen auf den acht Rundkursen. Anfangs sind nur drei Strecken zugänglich; wenn Sie eine von drei Meisterschaften mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad gewinnen, werden weitere Kurse, Fahrer und Autos freigeschaltet.

Kontrolliertes Rutschen

Auf den staubigen Straßen ist das Fahren nicht einfach;



Die Fahrer in Powerslide zweckentfremden eine Staumauer als Rennstrecke.

die Flitzer rutschen noch extremer zu den Seiten als Rallyewagen. Bis Sie die eigenwilligen Fahrzeuge in perfekte Drifts zwingen, ist einige Übung notwendig. Kurvenreiche Strecken machen Ihnen den Rennsieg nicht leichter; Hügel, Röhren und Sprungschancen sind nur einige der Schikanen. Die postnuklearen Tracks sind zwar etwas düster geraten, sehen dafür aber auf leistungsfähigen Rechnern sehr gut aus. Während der Rennen durch verfallene Städte, Minen oder Schneewüsten werden Sie allerdings kein Auge für die Details haben: Die extrem starken Computergegner ziehen beim kleinsten Fahrfehler gnadenlos an Ihnen vorbei.



CS Zwei der skurrilen Rennfahrer.

Christian Schmidt



Schick und schwer

Stilvoll gleite ich durch eine Haarnadelkurve und beschleunige aus dem Drift heraus an einem gegnerischen

Auto vorbei – der stundenlange Kampf mit der Steuerung hat sich gelohnt. Wenn ich dann aber in der nächsten Kehre durch einen winzigen Patzer die Platzierung gleich wieder einbüße, möchte ich am liebsten ins Keyboard beißen.

Bei Powerslide bekommen Sie nichts geschenkt: Kurse und Gegner sind hammerhart. Ehrgeizige Piloten werden für einen Meisterschaftssieg durch neue Strecken und Wagen ansprechend entlohnt.

Powerslide

Genre: Actionspiel	Hersteller: GT Interactive
Anspruch: Profis	System: Windows 95
Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark	Festplatte: ca. 90 oder 260 MByte
Spieler: Einer bis zwölf (Netzwerk)	
3D-Karten: <input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition	

Minimum	Standard	Optimum
P 233, 32 MB, 4x CD	Pentium 166	Pentium 233 MMX
oder	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
P133, 32 MB, 4x CD, 3D-Karte	3Dfx-Karte	Riva TNT-Karte

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

Griffiges Rennspiel mit rutschenden Autos.



Crime Killer

Das Verbrechen steckt auch in Ihrem PC.



Der gar schreckliche **Polygonklotz** ist unser nächster Gegner.

Die Welt der Zukunft wird vom Bösen beherrscht. Auch die einfallslos texturierten Straßen und Gebäude Ih-

rer Heimatstadt sind nicht mehr sicher. Doch als **Crime Killer** sorgen Sie für Recht und Ordnung. Mit Ihrem schwerbewaffneten Streifenwagen nehmen Sie böse Buben in klotzigen Gangstermobilen aufs Korn. Einem längeren Beschuß aus Ihrer Bordkanone haben die nur wenig entgegensetzen. Gelegentlich zerbröseln Sie auch mal militante Falschparker oder betäuben Minderkriminelle mit Hypnostrahlen. Nach einigen Levels steigen Sie auf ein Hightech-Motorrad um und düsen schließlich noch mit einem Schwebegleiter durch die Straßenschluchten der häßliche Stadt. **MIC**

Mick Schnelle

Spaß Killer

Crime Killer erinnert mich an die ersten Playstation-Konvertierungen auf den PC: Konsequentes Ignorieren aller 3D-Karten-Features läßt an den Fähigkeiten der Grafiker zweifeln. Und durch die unpräzise Steuerung zerstören Sie bei Kollisionen mehr brave Bürgerautos als Gegner. Die zuckeln allerdings dumpf und einfallslos auf immer denselben Wegen dahin und stellen keine Herausforderung dar. Kurz und schlecht: Finger weg von Crime Killer.

Crime Killer

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: 80 Mark
Hersteller: Interplay
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 50 bis 260MByte

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

Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 200 MMX
32 MByte RAM, 6fach CD
Direct3D-Karte

Pentium II/233
32 MByte RAM, 6fach CD
Direct3D-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden



Öde, primitive und häßliche Autoballerei.

Moderne Schädlingsbekämpfung

Centipede

In diesen Bytes pocht die Seele einer Action-Legende; das Tausendfüßler-Comeback bietet Charme und Frust.

Heinrich Lenhardt



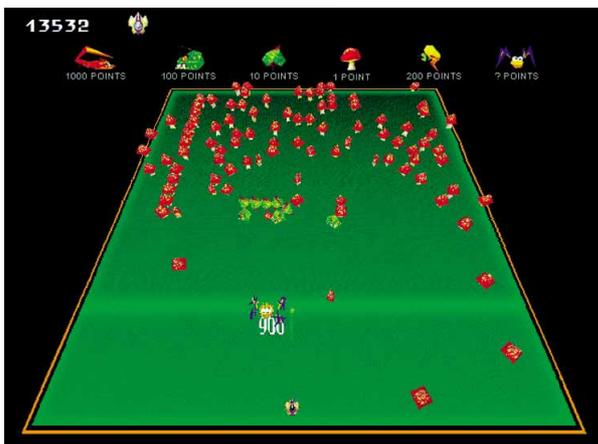
Tausend Tode

Den Tausendfüßler habe ich bis auf zwei Segmente vernichtet, die Pilze-wegputzende Spinne lasse ich noch

ein bißchen rumhüpfen. Genug Zeit, um schnell einen Wee zu retten und dieses eine Extra aufzusammeln – aber oha! Eine zweite Spinne von hinten? Und im selben Moment ein Libellen-Luftangriff? Schnell die Extrawaffe wechs... Bumm!

Die Kombination »Kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad, keine Speicher-Möglichkeit mittendrin« geht mir in Verbindung mit der hibbeligen Hektik dezent an die Nerven. Ab fünf Gegnern zugleich hört der Spaß auf. Leidenschaftliche Centipede-Kenner, bei denen die Reflexe auch im hohen Alter noch frisch sind, werden diese Neuauflage trotzdem zu schätzen wissen. Sie mischt geschickt Spieldesign-Grundlagen des alten Automaten mit 3D-Freiheiten und liebevollen Erweiterungen.

Im schlichten Arcade-Modus ballern wir um einen Platz in der High-Score-Liste.



Man trifft sich immer zweimal im Leben – diese Binsenweisheit aus dem Berufsalltag bestätigt sich auch in der Spieleszene. Spätestens seit letztes Jahr Hasbros **Frogger** durch die Verkaufscharts hüpfte, sind Remakes der letzte Schrei. Jetzt gibt es ein Wiedersehen mit dem Insekten-Sammelsurium von **Centipede**. In Ataris historischem Arcade-Spiel wurde vor 17 Jahren auf so ziemlich alles geballert, was man in einem gemischten Salat tunlichst nicht finden möchte: Tausendfüßler, Flöhe und Spinnen.

Krabbelkiller

Im Arcade-Modus der Neuauflage werden Sie mit dem schnörkellosen Spielprinzip von vorgestern konfrontiert; statt der original Steinzeit-Optik gibt es ein perspektivisch dargestelltes Spielfeld



Der nächste Centipede-Schwarm nähert sich der Wee-Wohnsiedlung.

mit verschönerten Viecherln. Gehaltvoller geht es im neuen Adventure-Modus zu. Hier bewegen Sie sich mit einem Schwebefahrzeug frei durch fünf 3D-Spielwelten. Pro Abschnitt erwarten Sie sechs Einsätze. Nach wie vor steht der Abschluß der nahenden Mikromonster im Mittelpunkt. Zusätzlich können Sie Extrawaffen hamstern, nach versteckten Bonusleben suchen und niedliche Wee-Männchen retten.

3D-Füßler

Drei Kameraperspektiven stehen zur Wahl, aber nur mit der eher unspektakulären Fernsicht haben Sie Überlebenschancen. Beim

coolen Blickwinkel à la 3D-Shooter knallt Ihnen schnell ein Gegner ungesehen von hinten rein. Für den rudimentären Radarschirm bleibt in der Hitze des Gefechts kaum ein Blick. Das Ballern erfordert volle Konzentration und ist gar nicht doof. So lohnt es sich, manch tödlichen Gegner nicht gleich abzuschießen: Spinnen fressen die lästigen Pilze weg, Flöhe plazieren zwar neue Pilzplagen, hinterlassen aber auch flackernde Extrawaffen-Spender. Insgesamt 18 Bonusgegenstände erwarten Sie im Spielverlauf; das Gegnerarsenal wird mit bizarren Exemplaren wie wandelnden Killerpilzen aufgestockt. **HL**

Centipede

Genre: Actionspiel **Hersteller:** Hasbro Interactive
Anspruch: Profis **System:** Windows 95
Sprache: Deutsch **Anleitung:** Deutsch
Preis: ca. 90 Mark **Festplatte:** ca. 45, 145 oder 260 MByte
Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte, 4fach-CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach-CD 3Dfx-Karte	Pentium II 266 32 MByte, 8fach-CD 3Dfx-Karte

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



Mitunter zu hektisches Oldie-Remake.

Asteroids

Der galaktische Klumpen-Killer.



Die **glühende Sonne** spuckt gelegentlich neue Asteroiden aus.

Lang ist's her, daß die Spieler verzückt vor der kruhen Strichgrafik der ersten Spielhallenautomaten standen. Activision hievt mit

Asteroids einen der Arcade-Veteranen, in zeitgemäßes 3D gekleidet, in die Gegenwart. Trotz Polygon-Asteroiden und -schiffen bleibt das Spielprinzip zweidimensional: Sie gleiten in einem kleinen Raumschiff über das Spielfeld und zerlegen mit gezielten Schüssen herum-schwirrende Asteroiden in immer kleinere Bruchstücke. Neben wild feuern den Ufos schweben von Zeit zu Zeit schlagkräftige Extrawaffen über den Schirm. In fünf Ebenen zu je 15 Levels warten vom saugfreudigen schwarzen Loch bis hin zu zielsuchenden Alien-Würmern allerlei Überraschungen. **CS**

Christian Schmidt

Kurzer Spaß

Unzählige Shareware-Klone haben das Ur-Asteroids schön aufbereitet, Activision versucht es jetzt zur Abwechslung mal mit 3D-Grafik. Die ist recht schick, und die Levels sind ideenreich, aber im Grunde taugt das Spielprinzip halt nicht zu mehr als ein paar schweißtreibenden Minuten am Automaten. Nach einer nicht allzu langen Weile wird Asteroids schlichtweg langweilig.

Asteroids

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 60 Mark
Hersteller: Activision
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 100 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC)

3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Pentium 120
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 166
24 MByte RAM, 6fach CD

Pentium 166
32 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte

Grafik	<div style="width: 80%;"></div>	Befriedigend
Sound	<div style="width: 60%;"></div>	Ausreichend
Bedienung	<div style="width: 90%;"></div>	Gut
Spieltiefe	<div style="width: 80%;"></div>	Befriedigend
Multiplayer	<div style="width: 60%;"></div>	Ausreichend



Aufpolierter Klassiker mit Kurzzeit-Spielspaß.