

Action

Peter Steinlechner



Das Schöne am Redakteursleben ist, daß jeder Spieletest seine eigenen Besonderheiten bietet. Einige Beispiele gefällig? **Dethkarz**: Nach tage- und nächtelangen Wettrennen gelingt es mir endlich, unseren Autonarren Michael Galuschka auf der schwierigsten Strecke zu überholen. Jetzt kann ich in Frieden den Test schreiben. **Sonic R**: Kollege Rüdiger Steidle schiebt die Sega-CD ins Laufwerk, knappe 50 Minuten später dann die Frage »Nanu, ich bin durch, oder habe ich was falsch gemacht?«. **Half-Life**: Ein winziger Bug in

unserer Testversion veranlaßt mich, die Installation genau unter die Lupe zu nehmen – und siehe da, im Gewirr der Verzeichnisse versteckt sich tatsächlich die deutsche Version. Weil nicht mal Sierra was davon wußte, ist es schon ein besonderer Moment, als erster lebender Europäer die Roboterwachen (siehe große Figur auf Seite 106) zu erblicken.



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	NEU	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	87%
5	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
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	NEU	83%
10	Shogo	3D-Action		83%
11	Uprising	Actionspiel	NEU	83%
12	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
13	Dethkarz	Action-Rennspiel	NEU	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	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
22	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
23	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
24	Last Bronx	Prügelspiel	3/98	77%
25	Micro Machines V3	Actionspiel	6/98	76%

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

Inhalt

Tests

Half-Life: Der Test	100
Technik-Check	110
Shogo	114
Delta Force	118
Dethkarz	122
Lode Runner 2	126
Deer Hunter 2	126
Sonic R	127
Return Fire 2	128
Schwert des Schicksals	130
Survival	130
African Safari	131

Test

Action



Alarm im Forschungslabor

Half-Life

Ein neuer Stern am Spielhimmel:

Mit aberwitzigen Einfällen, dramatischer Handlung
und packenden 3D-Kämpfen stoßen die Newcomer
von Valve den Konkurrenten Unreal vom Action-Thron.

Facts

- 101 Level-Abschnitte
- 15 Waffen
- 15 Gegnertypen
- 6 Mehrspieler-Levels
- Leveleditor

Vergessen Sie alles, was Sie über 3D-Actionspiele wissen: **Half-Life** ist da! Denken Sie nicht mehr daran, daß es so etwas wie Levels gibt, daß die Hauptfigur immer direkt aus dem Free-weights-Kraftraum kommt, oder daß stabile Metalltunnels ein verhältnismäßig sicheres Plätzchen sind.

Mit **Half-Life** erscheint jetzt ein Programm, das seit der ersten Ankündigung für Aufregung sorgte. Kein Wunder: Das Entwicklerteam Valve tauchte quasi aus dem Nichts auf, warb von anderen Spielefirmen die erfahrensten Designer gleich im Dutzend ab und ließ die Leute dann monatelang an einer ausgefeilten 3D-Welt werkeln. Von id Software lizenzierte Valve die **Quake 2**-Grafikengine, strickte das Programm aber weitgehend um und versah es mit neuen Animationstechniken und KI-Routinen. Statt selbst



Kampf in der **Kaserne**: Wütend tobt Ihnen außerirdischer Widerstand in den Militäranlagen von Black Mesa entgegen.



Auf CD:
Video-Special

eine 08/15-Story zu basteln, heuerte man kurzerhand einen erfahrenen Sciencefiction-Autoren an. Fast schon nebenbei angelten sich die Newcomer mit Sierra auch noch einen der weltweit wichtigsten Publisher.

Aliens im Anmarsch

Schon beim Start geht **Half-Life** ungewöhnliche Wege. In vielen anderen Programmen erwachen Sie unvermittelt in einem kleinen Kämmerlein – nur nicht anfangs zuviel zeigen, schließlich soll der Spieler mit neuen Landschaften

überrascht werden. **Half-Life** macht's genau andersherum. Sie gondeln in einem Hängezug immer tiefer in die Black-Mesa-Forschungsstation. Gleich zu Beginn offenbart sich so ein Großteil des Gebietes, durch das Sie sich später kämpfen. Gemütlich schweben Sie hinein in enge Canyons, passieren den schwer bewachten Eingang, fahren vorbei an ausgedehnten Laborkomplexen mit fleißigen Wissenschaftlern und an unterirdischen Seen mit strahlendem Giftmüll. Dann marschieren Sie zu Fuß durch Experimentierstätten und erfahren von den Kollegen die Hintergrundstory.

Sie sind Gordon Freeman, Assistent in der Abteilung für anormale Stoffe. Sie sind zu spät dran und haben nicht den aufregendsten Beruf der Welt, weil Sie letztlich nur Materialproben durch die Gegend schieben. Dummerweise kommt es bei einem Experiment zur Katastrophe: Mit

Aufwendig inszenierte Script-Sequenzen sorgen für Dramatik pur; diesem **Tentakel-Monster** zahlen Sie es später zurück.

Peter Steinlechner



Unglaublich viel drin

Gegen **Half-Life** sieht so manch teurer Actionfilm richtig alt

aus. Da krabbe ich einen ruhigen Schacht empor und stehe unvermutet auf einem feindlichen Truppenübungsplatz. Ich mache im Labor dunkel-schräge Entdeckungen und kommandiere kurz darauf eigenhändig Luftangriffe. Aus dem Programm hätte man fast zwei Top-Spiele machen können: Einmal ein packendes Action-Adventure mit gut aufgebauten Sprungeinlagen und Puzzles, zum anderen einen erstklassigen 3D-Shooter mit teils dramatischen Kämpfen. Wirklich geärgert hat mich nur eines: Daß ich in den späteren Levels ständig auf die gleichen drei Arten von Aliens treffe – warum verpaßten die Designer den Biestern nicht variable Texturen?

Anders als Unreal

Abgesehen vom Genre »3D-Action« haben Unreal und Half-Life wenig gemein und richten sich an unterschiedliche Zielgruppen. Unreal sieht besser aus, bietet noch aufregendere Kämpfe sowie eine leicht überlegene KI. Half-Life verbucht dafür die originelleren Ideen, eine spannendere Story und perfekteres Leveldesign. Ganz ehrlich: Auf neue Abenteuer als Gordon Freeman freue ich mich mehr.





Diesen außerirdischen Obermottz können Sie nur über das Lösen von **Puzzles** besiegen.

laudem Knall öffnet sich ein Dimensionstor, böse Aliens purzeln in die zerstörte Station. Bald mischt sich zu allem Unglück auch noch die US-Army ein, und später landen Sie sogar auf dem fremden Planeten Xen. Die Außerirdischen legen sich mit den Militärs an, die Soldaten attackieren die Aliens, und beide Parteien machen fröhlich Jagd auf Sie: Antiheld Gordon Freeman mutiert zum Retter der Menschheit.

Jörg Langer



Geniale Spielwelt

An die arg künstlich aussehenden Wissenschaftler (Stichwort: Playmobil) mußte ich mich erst gewöhnen –

aber dann hat mich Half-Life vollständig in seinen Bann gezogen. Es ist einfach ungeheuerlich, was in dem Programm alles an liebevollen Details steckt. Vor allem die witzig inszenierten »Abenteuer« anderer Spielfiguren haben es mir angetan.

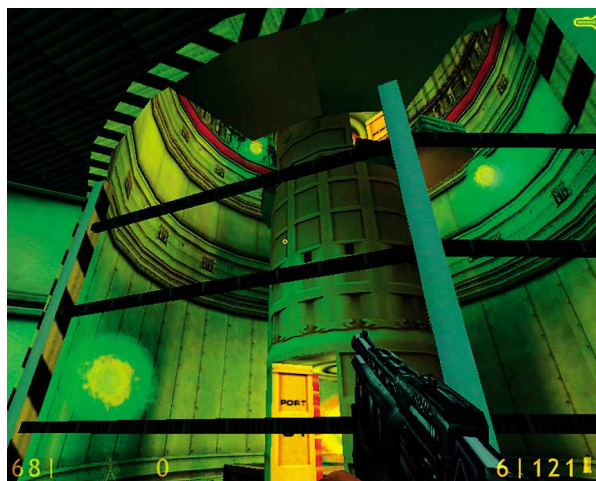
So glaubwürdig wie die Black-Mesa-Station wirken sonst nur wenige 3D-Welten. Da seien sich urplötzlich Marines an einem eh' schon gefährlichen Helikopter ab, ich kämpfe mich auf einem Mini-Zug durch dunkle Schächte und brette dramatisch durch Absperrungen – wo um alles in der Welt haben die Designer all diese Ideen her? Wer auch nur ein wenig Sinn für harte Kämpfe hat, sollte sofort zugreifen.



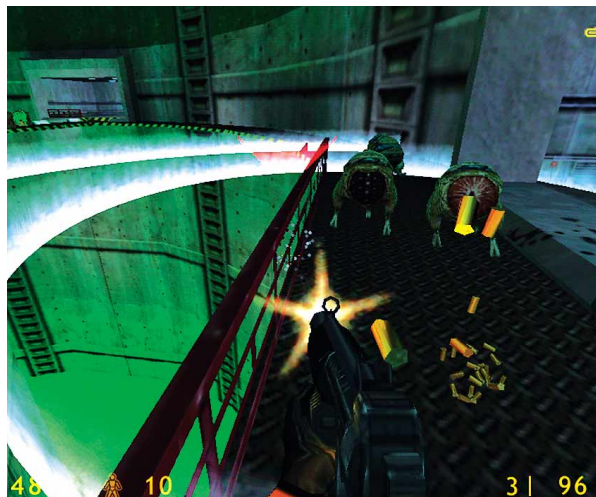
Auf der fremden Welt **Xen** lernen Sie eine Fabrikhalle mit Fließbändern und fleißigen Alien-Arbeitern kennen.

Comic-Tätlichkeiten

Half-Life lebt in erster Linie von den unzähligen schrägen Ideen, die die Designer in ihre Levels eingebaut haben. Fast schon haufenweise fallen Forscher auf makaber-organelle Weise den bösen Aliens zum Opfer; im Spiel wirkt das dank des betont unrealistischen Comic-Stils sehr schräg und erinnert ein bißchen an **Tom & Jerry**. Die armen Wissenschaftler werden hinterrücks in dunkle Ecken gezogen, in Abgründe gestupst oder von besonders großen Biestern einfach niedergetrampelt. Auch Ihnen droht derartiges Unbill. Es kann passieren, daß Sie gemütlich durch einen Lüftungsschacht krabbeln, und plötzlich öffnet jemand einen Deckel, schiebt in aller Ruhe eine Bombe in die Röhre und verzieht sich dann wieder – jetzt heißt es einen kühlen Kopf bewahren und ganz schnell eine Lösung finden. Derartigen Situationen sind Sie am laufenden Band ausgesetzt, nur selten läßt Ihnen das Spiel



Eines der Rätsel: Finden Sie den Weg durch ein **Teleporter-Labyrinth**.



Hier greifen außerirdische Kampfhunde mit **Energiewellen** an.

mal eine Verschnaufpause. Ein paar Anspielungen auf andere Programme oder berühmte Kino-Klassiker gibt's auch. Welchen Film die Entwickler etwa mit einer gewaltigen Müllpresse zitieren, wissen Sternenkrieger bestimmt sofort.

Kurzweil fürs Auge

Die Grafik präsentiert sich äußerst variantenreich. Teilweise ändert sich die Umgebung alle paar Meter. Sie durchstreifen etwa innerhalb weniger Minuten kühl beleuchtete Forschungslaboratorien, ein felsiges Tal und hupen dann in einen grauen Betonbunker. Obwohl Sie sich größtenteils durch Innenräume baln, geht es auch oft in Außengebieten zur Sache – dort ruckelt das Bild auf langsamen Rechnern allerdings kräftig. Mit aufwendigen Waffeneffekten hält sich das Programm dafür zurück. Detonationen werden als schön animierte, aber flache Bitmaps in das Bild kopiert. Nur wenige Projektile ziehen überhaupt eine Spur nach, nur ein einziger Gegnertyp schießt mit wirklich beeindruckenden Blitzen.

Geschmeidige Gegnerscharen

Ob Elitekämpfer oder Außerirdischer: Alle Figuren sind perfekt animiert. Manche Aliens watscheln drollig durch die Gänge, nur um Sekunden später einen kräftig brutzelnden Energiestrahle auf Sie zu schicken. Soldaten feuern aus allen Kanonenrohren, knien dann, schieben schnell neue Munition ins Magazin und sprinten weiter. Außer



Dieser Abschnitt hat keinen Boden, sondern spielt auf schmalen Wegen einer senkrechten **Steilwand**.

den Standardgegnern treffen Sie in regelmäßigen Abständen auf Obermotive. Das sind nicht nur besonders große Kreaturen vom fremden Stern, sondern manchmal auch Panzer oder Artilleriewagen, die den Weg blockieren und deshalb eben-

falls beseitigt werden müssen. Sowohl Sie selbst als auch Ihre Gegner stecken nur wenige Treffer ein, gute Deckung ist meist unverzichtbar. Die Kämpfe wirken deshalb im Vergleich zu den meisten anderen 3D-Actionspielen deutlich dramatischer.

Virtuelle Kriegskünstler

Die angekündigten Fortschritte bei der KI sind nur teilweise sichtbar. Armeean-



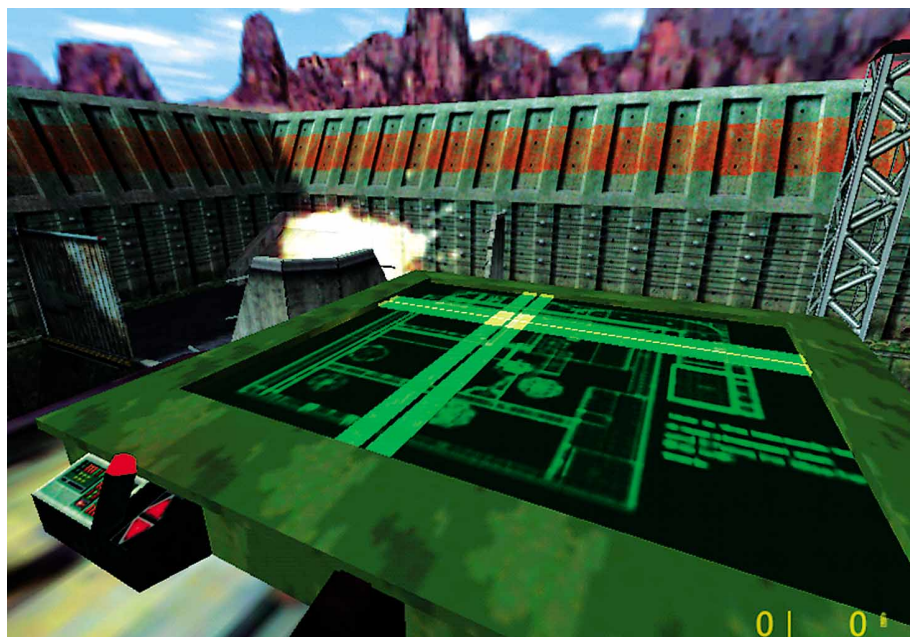
Ein Großaufgebot fremder Kreaturen sammelt Energie für die nächste **Strahlenattacke**.



Mit schußbereiter Knarre wollte sich dieser Soldat an uns **heranschleichen**. Doch wir haben gut aufgepaßt...

gehörige suchen geschickt Schutz und werfen zielsicher mit Handgranaten nach Ihnen. Aliens wie Militärs flüchten bei Verletzungen; manchmal nehmen beide schon Reißaus, wenn Sie nur zu einer kräftigeren Waffe greifen. Gelegentlich stellen sich die Gegner aber ziemlich dämlich an. Wenn beispielsweise ein Sprengkörper vor die Füße eines Feindes kullert, springt der nur manchmal weg – meist aber duckt er sich und merkt zu spät, daß das keine sonderlich weise Entscheidung war. Der Schwierigkeitsgrad hält sich auch in der mittleren Einstellung in Grenzen; nur an wenigen Stellen wehren sich Oberbosse so heftig, daß Einsteigern und Fortgeschrittenen ernste Gefahr droht.

In der deutschen Version bleiben alle friedlichen oder



Auf einer Militär-Karte wählen Sie Koordinaten für einen **Luftangriff**.

verbündeten Figuren unverändert, feindliche Soldaten oder mutierte Wissenschaftler werden gegen Roboter ausgetauscht. Sierra stellt erst die amerikanische Fassung in die Läden, die an die hiesige Gesetzeslage angepaßte Fassung folgt später nach.

Ständig neue Gefahren

In **Half-Life** spielt sich kein Abschnitt wie der andere. Mal ist Action pur angesagt, und Sie ballern sich auf offener Fläche durch Horden außerirdischer Monster. Mal müssen Sie auf Zehenspitzen durch eine gewaltige Lagerhalle voller Kisten schleichen, um einzeln kämpfenden Ninja-Kriegern (angeheuert von der Army) nicht vor das Nachtsichtgerät zu laufen, sondern in den Rücken zu fallen. Dann wieder kommen Abschnitte, in denen Gordon seine Denkmuskeln anwerfen und Puzzles lösen muß. Ein gigantisches Tentakelwesen kann er beispielsweise nur mit dem



Im Spielverlauf finden Sie einen mächtigen **Energiestrahler-Werfer**, der zuverlässig auch mit größeren Feindlingen fertig wird.

Flammenrückstoß eines stillgelegten Triebwerks ausschalten – zu dumm, daß die Maschine stillsteht und erst über versteckte Schalter angeworfen sein will. Später beamen Sie sich in futuristischen Forschungsbüros durch verschachtelte Teleporterräume. Trotz der Rätseleinlagen liegt der Schwerpunkt klar auf zünftiger Action. Ohne geschickten Umgang mit Pistole und MP erliegen Sie rasch der gegnerischen Streitmacht. Das Programm nutzt kein Missionssystem wie etwa **Jedi Knight**, sondern schickt Sie auf einen durchgehenden, sehr linearen Lö-

sungsweg. Zwischendurch werden – teilweise sogar während Sie bei Sprüngen in Richtung Boden sausen – neue Daten in den Speicher geschaufelt. Das dauert meist nur wenige Sekunden, weil die insgesamt 101 Levelabschnitte zwar zahlreich, aber auch recht klein sind.

Waffen für Profis

Sie haben die Wahl zwischen 15 Kampfgeräten. Anfangs finden Sie nur irdische Schießprügel und ballern sich mit MP, Pumpgun oder einem silbern glänzenden Colt durch. Die Waffen müssen Sie regelmäßig per



Der schicke Metallkrieger ist die **deutsche Version** des Marines.

Waffenwechsel
und Nachla-
depausen sind
aufwendig
animiert.



Knopfdruck nachladen. Die meisten verfügen über einen zweiten Schußmodus. Den Raketenwerfer etwa können Sie mit pfeilgerade davonflitzenden Projektilen abfeuern, alternativ läßt sich deren Flugbahn anschließend noch

beeinflussen. Ihre Armbrust zoomt sich durch einen rechten Mausklick näher an das Ziel heran. Außerdem finden Sie Granaten oder können Bomben legen und per Funk detonieren lassen. Später stolpern Sie über außerirdisches Kriegsgerät, das meiste davon sind bunt schillernde Energiewummen, die allerdings nicht effektiver arbeiten als Ihre restlichen Waffen. Vor allem im Multiplayer-Modus witzig sind putzige Mini-Aliens, die Sie wie bewegliche Minen abwerfen. Die Biester stürzen sich wild beißend auf das nächstbeste Opfer; in Ermangelung von Gegnern können das freilich auch Sie selbst sein.

Multiplayer zum Selberbasteln

Der Mehrspieler-Modus gibt Kennern der **Quake 2**-Engine wenig neues: Sie können per Internet oder lokalem Netzwerk gegen menschliche Mitstreiter antreten. Im id-Pro-

gramm lassen sich nur über Umwege mehr als 15 Opponenten einladen, der Valve-Titel läßt hingegen offiziell bis zu 32 Teilnehmer zu; dann benötigen Sie allerdings einen superflotten Host-Rechner. Sechs gut designte Mehrspieler-Arenen werden mitgeliefert, weitere können Sie entweder aus dem Internet laden oder mit

Eine typische Szene: Im dunklen Schacht durchlöchern plötzlich Kugeln das Metall, Sie knallen in die Tiefe und stehen in einer Werkstatt der **Army** gegenüber.

dem beiliegenden, komplizierten Leveleditor Worldcraft basteln. Noch diesen Winter soll von Valve ein Addon erscheinen, das für **Half-Life** den unter Freaks beliebten Multiplayer-Modus »Team Fortress« bietet. **PS**

Gunnar Lott



Voll Leben

Endlich. Ein Egoshooter, dessen Story die »Mächtig böses Wesen will das Universum erobern«-Masche mit richtig vielen interes-

santen Einzelheiten erzählt. Mehr noch als bei Unreal habe ich das Gefühl, durch eine lebende, atmende Welt zu laufen. Besonders der Anfang in den klaustrophobischen Gängen des Mesa-Komplexes hat es mir angetan – selten bin ich in eine Spielwelt so versunken wie in diese. Kleine, raffiniert eingestreute Gags lassen ständig die Spannung weiterbrodeln, und die coole Musik trägt ihren Teil bei. Da macht's kaum noch was aus, daß die Gegner-KI für meinen Geschmack etwas zu schwach geraten ist.

Half-Life

Genre: 3D-Action
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer, bis 32 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☒ 3Dfx ☒ Power VR ☐ Rendition
Hersteller: Valve
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 400 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	P200, 32 MB, 4x CD, 3Dfx oder PII/233, 32 MB, 4x CD	Pentium II 300 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

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

Exzellente 3D-Action mit originellen Ideen.



Technik-Check: *Half-Life*

Half-Life unter der Lupe: Lesen Sie alle Facts zu Hardware und Technik.

Aus der nebenstehenden Szene von *Half-Life* haben wir zwei Bildausschnitte vergrößert, um die Bildqualität verschiedener Grafik-Konfigurationen zu vergleichen. Die linke Reihe stellt den Software-Modus dar, die mittlere Reihe zeigt die Bildqualität einer Riva 128 (stellvertretend für die anderen

aufgeführten Chips), und in der rechten Spalte sehen Sie Screenshots vom Riva TNT. Achtung: Diese Ausschnitte sagen lediglich etwas über die Bildqualität aus. Was die Geschwindigkeit der 3D-Grafik auf Ihrem Rechner angeht, sollten Sie einen Blick in die Performance-Tabelle auf der rechten Seite werfen. **RS**



Software-Modus

Alle Karten ohne OpenGL-Treiber (ATI Rage/Rage II, alle Matrox-Chips außer dem G200, S3 Virge, Tseng ET6000, PowerVR PCX1 und Cirrus Logic Laguna)

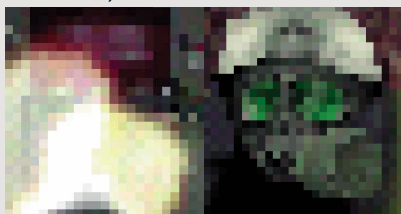
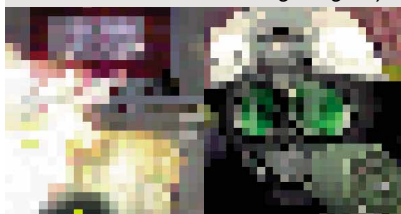
Die Mittelklasse

Voodoo 1, Riva 128 und vergleichbare Chips (Vérité 2100/2200, Number 9 Ticket 2 Ride, ATI Rage Pro, PowerVR PCX, Permedia 2)

Die Highend-Klasse

Riva TNT, Voodoo 2, Banshee, Intel i740, Matrox G200, S3 Savage und Number 9 Ticket 2 Ride IV

320x240



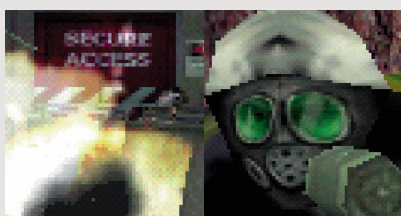
Mit Voodoo 1 kein Vollbild möglich.

Mit Voodoo 2/Banshee kein Vollbild möglich.

640x480

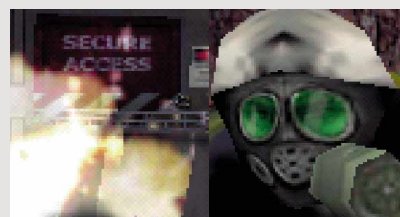


800x600



Mit Voodoo 1 nicht möglich.

1024x6768



Bei manchen Karten nur mit 8 MByte RAM möglich.

Bei Voodoo 2 nur im SLI-Modus möglich.

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	●	●	●	●	●	●	●	●	●
PII 400									
800x600	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1280x960	●	●	●	●	●	●	●	●	●

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: Neben dem Software-Modus ausschließlich OpenGL, eventuell wird ein Direct3D-Patch nachgeliefert.

LANDSCHAFT: Vollständig 3D; die meisten Räume sind geschlossen und klein, gelegentlich gibt's auch offene Flächen.

FIGUREN: Die Polygon-Charaktere basieren auf neuer Skeletal-Animation-Technik und bewegen sich dadurch sehr geschmeidig. Sehr detailliert gestaltete, animierte Gesichter.

SOUND: Unterstützt 3D-Sound (A3D); die Figuren reden direkt in der 3D-Welt, die Klangquelle lässt sich räumlich sehr gut zuordnen; erstklassige Waffengeräusche; die CD-Audio-Musik (relativ kurze Tracks) ist leicht Techno-angehaucht.

SICHTWEITE: Es gibt keine Beschränkungen in der Sichtweite, dafür sind die Hintergrund-Bitmaps nur wenig detailliert.

TEXTUREN: Die Texturen sind insgesamt grau und unauffällig, aber perfekt an Wände und Böden angepaßt; Schüsse und Explosionen färben die Texturen dauerhaft schwarz ein.

SPEZIALEFFEKTE: Einige Waffen ziehen Rauchfäden oder zeigen Lichteffekte, ansonsten hält sich Half-Life zurück. Das Programm bietet Bitmap-Explosionen statt Polygon-Detonationen.

CUTSCENES: Es gibt keine echten Zwischensequenzen, aber direkt im Spiel selbst laufen immer wieder witzig-makabre, als feste Skripts angelegte Szenen ab.

Tuning-Tips

TIP 1: Deaktivieren Sie im Half-Life-Konfigurationsmenü »Audio« sowohl die Option »High quality sound« als auch »Enable A3D Hardware support«.

TIP 2: Wenn Half-Life in der Auflösung 640 mal 480 nicht flüssig läuft, wechseln Sie im Konfigurationsmenü »Video modes« auf 512 mal 384 – das sieht fast genauso gut aus, ruckelt aber deutlich weniger.

TIP 3: Half-Life legt eine große Auslagerungsdatei auf der Festplatte an, die Sie

am besten permanent einrichten. Wechseln Sie zu diesem Zweck in die Systemsteuerung, klicken Sie auf System, dann auf »Leistungsmerkmale«, schließlich auf »Virtueller Arbeitsspeicher«, und aktivieren Sie »Es gelten benutzerdefinierte Einstellungen für den virtuellen Speicher«. Tragen Sie als nächstes im Feld »Minimum« 150 MByte ein. Unter »Maximum« sollten Sie ebenfalls mindestens 150, besser 200 bis 250 MByte eintragen.

TIP 4: Falls Sie eine 3Dfx-Karte besitzen, sollten Sie deren Einstellungen optimieren. Rufen Sie mit einem Rechtsklick auf den Windows-Desktop die Anzeige-Optionen auf, und klicken Sie auf den Schieber für Ihre Voodoo-Karte. Dort aktivieren Sie unter den »Advanced Options« bei »Glide« die Option »Don't sync buffer swaps to monitor refresh rate«. Half-Life läuft nun schneller, allerdings läßt die Bildqualität ein wenig nach.

Im Blechkleid durch Nippon

Shogo

Sowohl in gewaltigen Stahlrüstungen als auch zu Fuß kämpfen Sie gegen durchgeknallte Sektenjünger.

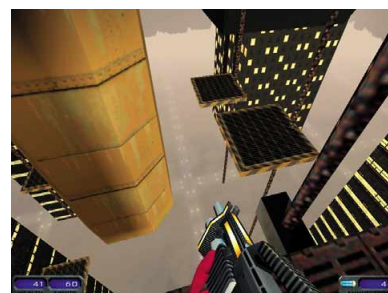
Mitten in revolutionäre Ereignisse auf einem fernen Kolonieplaneten versetzt Sie das 3D-Aktionspiel **Shogo**. Als junger Nachwuchssoldat Sanjuro Makabe

kämpfen Sie in der Eliteeinheit UMA gegen eine unheimliche Sekte. Deren Anführer Gabriel sucht nach einer Art Super-Uran, mit dessen Unterstützung der Bösewicht die Macht an sich reißen will – was Sie natürlich zu verhindern wissen. Das Programm orientiert sich in Sachen Optik an japanischen Manga-Comics. Überall stehen Plakatwände mit typischen Schriftzeichen, die Figuren wirken dank der großen Kulleräuglein wie frisch aus Nippon-Zeichentrickfilmen übernommen.

In **Shogo** wechseln sich zwei Spielmodi ab. Zum einen läßt Sie das Programm in gewaltigen Stahlanzügen durch düstere Städte oder verlassene Sandtäler stampfen. Zum anderen spazieren Sie zu Fuß in handelsüblicher 3D-Actionmanier durch Bürogebäude, Kanalsysteme oder Wohnhäuser.

Krieg und Liebe

Die Hintergrundstory von **Shogo** ist stärker als in vergleichbaren Spielen in das 3D-Geschehen integriert. Alle paar Minuten bekommen Sie



Eine Sprungsequenz hoch über der Stadt.

per Funk Informationen, welcher von verschiedenen Wegen der Richtige ist, oder was Sie als nächstes tun sollen. Nebenbei halten die Gesprächspartner Sie über das teils dramatische Schicksal an-

Peter Steinlechner



Atemberaubende Action

So unverbraucht und frisch wie Shogo kommt längst nicht

jedes 3D-Aktionspiel daher. Abwechslung ist Trumpf: Der Wechsel zwischen Kampfrobooter-Einsätzen und »klassischen« 3D-Balleraufträgen sorgt für Kurzweil. Aber auch die Missionen selbst sind spannend inszeniert und bieten eine gelungene Mischung aus Feuergefechten und ausgefallenen Spezialaufgaben. Besonders gut gefällt mir, wie ganz nebenbei direkt im Spiel eine interessante Geschichte erzählt wird – wieso hat das auf derartige Weise noch niemand vorher gemacht?

Künstliche Un-Intelligenz

Daß Shogo nicht an Referenztitel wie Half-Life oder Unreal heranreicht, liegt vor allem an der stellenweise superdürftigen Gegner-KI. Sie können aus einer gewissen Mindestdistanz in aller Ruhe vor Feinden stehenbleiben, zum Scharfschützen-Modus wechseln und den Blechkameraden mit wenigen Schüssen wegpusten. Außerdem sind mir die Leveltexturen viel zu langweilig. Meist kleben nur einfarbige Tapeten ohne Details an den Wänden. Trotzdem: Freunde unbeschwerter 3D-Action mit Story-Tiefgang kommen voll auf ihre Kosten.



In düsteren Manga-Metropolen prügeln Sie sich unter anderem mit riesigen Stahlspinnen.

derer Soldaten auf dem laufenden, dabei wird sogar eine ausgewachsene Liebesgeschichte erzählt. Gelegentlich nimmt Ihnen das Programm die Kontrolle vollständig aus der Hand, und Sie sehen den Protagonisten in kurzen Zwi-

seitigt sind, können Sie gemütlich über Dächer springen, auf geparkte Autos treten (die dann explodieren) oder auf den Gleisen der Hochbahn jonglieren. Per Tastendruck verwandeln Sie Ihre Mobile Combat Armor in ein



Gewaltige **Explosionen** pusten in den engen Straßen locker größere Gegnermassen weg.

schensequenzen. Ein paarmal können Sie Ihre Waffen auch ganz vergessen und gemütlich durch das Hauptquartier der UMA marschieren. **Shogo** bietet sogar die erste interaktive Traumsequenz in einem 3D-Actionspiel: In einer unruhigen Nacht bummelt Sanjuro als 12-jähriger Junge durch seine alte Schule.

Stahlharte Metallrecken

Mit welchem Stahlroboter Sie die bösen Sektenmitglieder jagen, bestimmen Sie vor den meisten Missionen selbst. Vier unterschiedliche Modelle sind im Angebot. Die Palette reicht vom leicht gepanzerten, aber beweglichen Akuma über den schweren und langsamen Predator bis zu einem Allrounder. Die Blechhüllen sind rund 20 Meter hoch, entsprechend wirken die Gebäude wie niedliche Puppenhäuschen. Sobald alle feindlichen Metallkrieger be-

schnelles, aber unbewaffnetes Fahrzeug, mit dem Sie in den großen Levels fixer vorwärtskommen. Jede MCA verfügt über zehn eingebaute Kriegsgewehre. Die meisten davon sind Raketen, die mit spektakulären Detonationen sogar mehrere Gegner gleichzeitig mit wenigen Schüssen verschrotten. Zusätzlich gibt's noch einen Standardlaser sowie für Scharfschützen ein Präzisionsgewehr.

Heldenhaft per pedes

Während Sie als Eisenmann in den Städten meist selbst Ihr Zielgebiet finden müssen, sind die »zu Fuß«-Levels überwiegend linear aufgebaut. Abzweigungen stellen die Ausnahme dar, außerdem hilft Ihnen ja Ihr Mann im Ohr per Funk weiter. Sie kämpfen sich mit wiederum zehn Waffen (etwa Schrotflinte oder MP) durch die Geg-



Vor den **Roboter-Missionen** wählen Sie Ihre stählerne Arbeitskluft.

nerhorden. Eine originelle Besonderheit ist die futuristische Skalla-Knarre, die einen wild hüpfenden Energieball ausspuckt und diesen erst bei Feindkontakt detonieren lässt.

Gelegentlich sind Sie mit anderen Soldaten im Team unterwegs. Meist dienen die Kameraden einzig Ihrem Geleitschutz; nur manchmal müssen Sie eine der Figuren sicher ans Ziel bringen.

grammen, recht grobpixelig. Solange keine Prozessorzeit-fressenden Explosionen zu sehen sind, läuft das Programm auf kleineren Rechnern mit Voodoo-1-Karte noch sehr flüssig. Wenn dagegen viele Detonationen zu sehen sind, geht sogar ein Pentium II leicht in die Knie; spielbar bleibt **Shogo** auf starken Rechnern aber immer. **PS**

Aufwendige Spezialeffekte

Shogo unterstützt alle aktuellen Spezialeffekte, von durchsichtigen Texturen über farbige Lichteffekte bis zu realistischen Schatten. Das Spiel läuft auch im Softwaremodus, allerdings wirkt dieser, verglichen mit anderen Pro-



Den verbündeten Herrn rechts sollen Sie sicher durch das feindliche **Quartier** bringen.

Shogo

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Monolith
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 150 bis 390 MByte
Spieler:	Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition		

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

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Befriedigend

Kurzweiliger 3D-Ballerspaß, trotz Schwächen.



Im Zeichen des Deltas

Delta Force

Statt per Panzer oder Hubschrauber schickt Sie Novalogic diesmal zu Fuß durch Voxel-Landschaften in den Einsatz.



Auf CD:
spielbare Demo

Wenn Ihnen an einem entlegenen Punkt der Erde urplötzlich ein Trupp von Männern in Tarnanzügen und mit Schlapphut über den Weg läuft, sind das sehr wahrscheinlich keine Survival-Touristen, sondern die Jungs von der **Delta Force**. Seit 1979 springen sie rund

um den Globus immer dann ein, wenn ein braver US-Bürger in Not geraten ist. Novalogic hat die Elitesoldaten Voxel-space-tauglich gemacht. In bewährter 3D-Action-Manier steuern Sie einen der wackeligen Recken als Ein-Mann-Team durch fünf Krisengebiete mit Nahkampfgarantie.

Auf Messers Schneide

Der beste Gegner ist ein ahnungsloser Gegner – Unsichtbarkeit ist Trumpf. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie Geiseln befreien, Fahrzeugkolonnen ins Visier nehmen oder SAM-Stellungen für die Artillerie anlasern. Der Schlüssel zum Erfolg in den rund 40 Einsätzen liegt stets darin, sich nur auf das eigentliche Hauptziel zu beschränken. Deshalb bewegen Sie sich vorwiegend geduckt fort und benutzen die vorgegebenen Wegmarken nur als Anhaltspunkte. Nach dieser Maxime wählen Sie auch die mitgeführten Waffen aus. Ein Messer sollte stets dabei sein, bewährt es sich doch bestens beim Ausschalten ein-

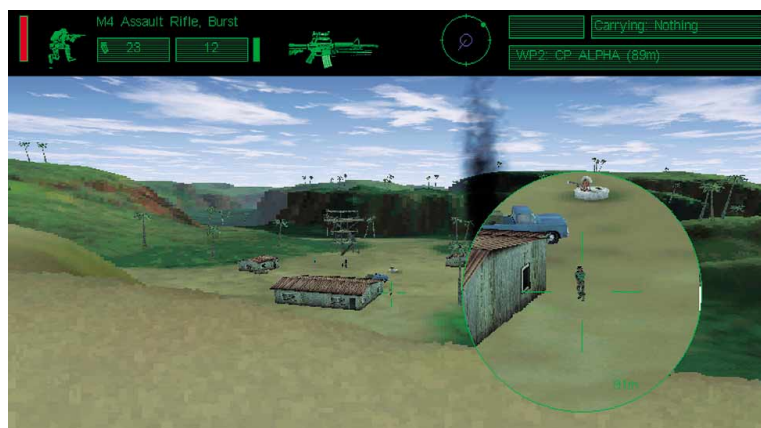


Bei **Nacht** stürmen Sie mit NPC-Soldaten die gegnerische Basis.

zeln stehender Gegner. Ob Sie lieber eine schallgedämpfte Flinte oder das etwas lautere, aber bis auf einen Kilometer Entfernung zielgenaue Scharfschützengewehr mitnehmen, hängt weitgehend von Ihren eigenen Vorlieben ab. Wer mag, postiert sich auf einem sicheren Berg und erledigt die Gegner in aller Ruhe aus sicherer Distanz. Dann muß er aber damit rechnen, daß geleerte Wachtürme bis zu seinem Eintreffen schon längst wieder besetzt sind.

Filmreife Action

Richtig spannend wird es, wenn Sie gut einsehbare Flächen überqueren müssen. So wird in Kampagne 1 eine Brücke von zwei Soldaten bewacht. Nur mit dem Messer in der Hand kriechen Sie an den Feind heran und eliminieren ihn, während sich sein Kollege gerade abgewendet hat. Dann gilt es schnell aufzuspringen und den ande-



Mit dem **Fernrohr** behalten Sie weit entfernte Gegner im Auge.

Gebäude dienen Ihnen als Deckung, während Sie die Feinde ins Visier nehmen.





Schwerbewaffnet sorgen Sie für Ordnung in den **Voxelspace**-Krisengebieten.



Dieser finstere **Drogensöldner** wird kein Unheil mehr anrichten.

ren Soldaten auszuschalten, bevor er von der Sache Wind bekommt. In einigen Missionen werden Sie von unabhängig operierenden Teams unterstützt. Ausgelöst durch das Passieren bestimmter Wegpunkte sorgen sie mit Ablenkungsangriffen auf gut gesicherte gegnerische Stellungen dafür, daß Sie bei Ihrem Eintreffen oftmals erheblich weniger Feinden gegenüberstehen. Dabei verhalten sich die Jungs recht clever und nutzen eigenständig vorhandene Deckungsmöglichkeiten aus. Leider hören diese tapferen Digi-Soldaten nur auf die CPU: Befehle erteilen können Sie ihnen nicht. Dafür eilen sie nach erledigtem Auftrag stets wieder zum vorher festgelegten Sammelpunkt zurück.

Auch **Frauen** stehen in der Delta Force ihren Mann.

Edeloptik für Eliterechner

Simulationsfreunden kommt die Landschaftsgrafik sicherlich bekannt vor. Wie schon in den Spielen der **Comanche**-Reihe wird auch in **Delta Force** das Voxelspace-System zur Landschaftsdarstellung benutzt, erstmals sogar in Highcolor. Die Engine stellt Hügel, Täler und deckungsbegabende Mulden sehr realistisch und gut strukturiert dar. Häuser und andere Objekte bestehen, wie von **Comanche 3** gewohnt, aus Polygonen. Der Vorteil der schönen Gegend wird durch eine vor allem in niedrigeren Auflösungsstufen unschöne Aufpixelung erkauft. Sollten Sie mit weniger als 640 mal 480 Bildschirmpunkten auf Feindesjagd gehen wollen, werden Sie

schnell Freund und Feind nicht mehr von den Bäumen unterscheiden können. Die höheren Auflösungen verlangen allerdings gehörige Rechenpower. Ohne MMX-Technologie verwehrt **Delta Force** konsequent die Mitarbeit. Für eine flüssige Darstellung ist zumindest ein Pentium 200 MMX vonnöten. Wollen Sie gar mit 800 mal 600 Pixeln spielen, kommen Sie um einen Pentium II nicht herum. Da die Voxel-engine nur eingeschränkt mit Polygonen arbeitet, entfällt die Zusammenarbeit mit Beschleunigerkarten.

Wie von Novalogic gewohnt, bietet auch **Delta Force** wieder diverse Multiplay-ermodi. Sie können die normalen Einsätze im Team mit bis zu sieben Freunden über das Netzwerk absolvieren. Außerdem sind neben den

Mick Schnelle



Spaß mit Elitekämpfern

Mit Delta Force hat Novalogic den richtigen Weg eingeschla-

gen. Statt noch einen Comanche-Aufgub aus der Voxel-Engine herauszuholen, präsentieren uns die Kalifornier endlich mal etwas Neues. Ganz im Gegensatz zu Rainbow Six funktioniert bei Delta Force die Spielmechanik. Die Missionen sind so aufgebaut, daß man sie mit blindem Drauflosballern niemals schaffen kann. Der ansprechende Wechsel zwischen adrenalinförderndem Anschleichen an feindliche Stellungen und den actionreichen Feuergefechten ist wirklich gut gelungen.

Hardware-Hunger

Schade nur, daß lediglich Besitzer von Highend-Rechnern in den Genuß von Delta Force kommen. Außerdem wirken manche Bewegungsabläufe trotz Motion-Capturing merkwürdig. Trotzdem, im Subgenre der Militäraktion werden Sie derzeit kein besseres und spaßigeres Spiel finden. Vom den lahmen Kämpfen in Rainbow Six sind Novalogics ansprechende Voxelsoldaten mehrere Dienstgrade weit entfernt.

obligatorischen Deathmatches auch Capture-the-Flag-Partien oder Rangeleien um ein bestimmtes Gebiet möglich. Über Novaworld dürfen daran sogar rund 30 Elitesoldaten teilnehmen. **MIC**

Delta Force

Genre: Action
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Novalogic
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch i. V.)
Festplatte: ca. 320 MByte
Spieler: Einer bis zwei Modem, bis acht (Netzwerk) bis 30 (Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II 266 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II 300 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	_____	Gut
Sound	_____	Gut
Bedienung	_____	Gut
Spieltiefe	_____	Gut
Multiplayer	_____	Gut

Intelligent-spannendes Soldatenspektakel.



Feuergefechte im Rennzirkus

Dethkarz

Gefühlvolle Lenkmanöver sind zuwenig –
künftig gilt bei Action-Rasern das Gesetz
von Raketenwerfer und Laserfeuer.

Michael Galuschka



Volltreffer!

Nur noch zwei Kurven, und der Führende ist sogar für meine Driftkünste zu weit vorgehen. Doch glücklicherweise liegt das Rake-

ten-Power-up an der richtigen Stelle, ein gezielter Schuß – und der Pokal gehört mir.

Dethkarz bringt frischen Wind ins Genre und überzeugt mich als alten Wipeout-Fan mit ähnlichen Tugenden. Die geglückte Kombination aus anspruchsvollen Strecken und gezieltem Waffeneinsatz sorgt für gepflegte Hektik höchster Motivationsstufe. Damit legt Beam-Software die Latte für die boomenden Action-Rasereien ziemlich hoch.

Pistenprotzen geht's derzeit prächtig. Gleich eine ganze Reihe hochwertiger Programme bedient Raser und – siehe **Nice 2** – sogar ballerfreudige Piloten. **Dethkarz** setzt da noch einen drauf. In der Mischung aus **Pod** und **Wipeout** können sich PC-Pedaleros auf grafisch opulenten Rennstrecken nach Herzenslust austoben. Mit Realismus hat das Programm wenig am Hut – statt über US-Highways oder ländliche Dorfstraßen brettern Sie durch funkelnde Zukunftsmetropolen, statt echter Autos gibt's futuristische Highend-Vehikel mit martia-

lischer Sonderausstattung.

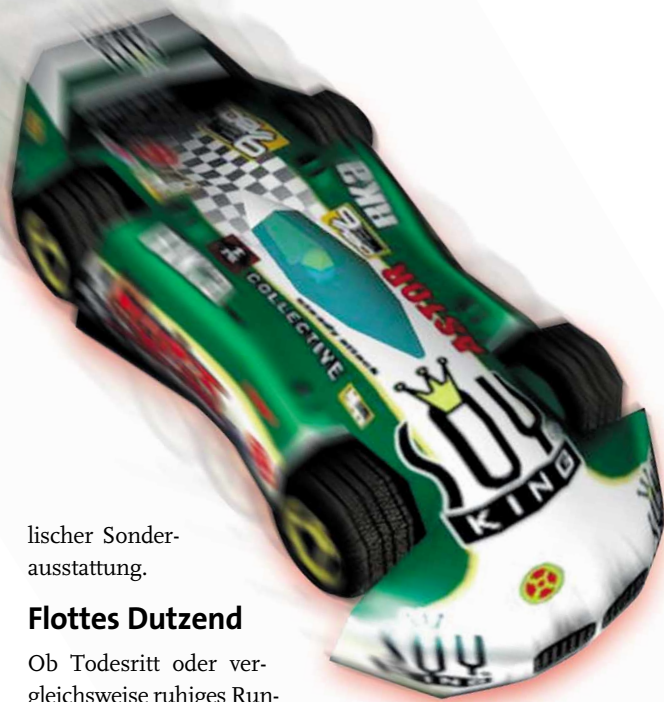
Flottes Dutzend

Ob Todesritt oder vergleichsweise ruhiges Rundendreien: diese Entscheidung treffen Sie mit der Wahl des Autos. Die zwölf heißen Öfen sind in vier Klassen aufgeteilt. Jede bietet mehr Power, dazu eine robustere sowie größere Karosserie. Mit den Blitz-Wagen gondeln Sie eher gemütlich über die Piste, haben dafür aber starke Schilde und Waffen. Ganz anders die Anassi-Klasse, die zusätzlich noch schnell ist, sich aber wie ein nervöser Hengst nur

von Profis bändigen läßt. Für Einsteiger eignen sich die flachen Astor-Renner. Die bieten zwar weder in Sachen Geschwindigkeit noch Kriegsgewalt echte Topleistung, liegen aber wie ein Brett auf der Straße. In jeder Klasse gibt's drei unterschiedliche Vehikel, die schnelleren werden erst nach erfolgreich absolvierten Rennserien im Championship-Modus freigeschaltet.

Kräftige Bordwaffen

Sogar Schumi wäre chancenlos – wer »nur« flott über die Fahrbahn flitzt und ein bißchen rempelt, hat in **Dethkarz** langfristig das Nachsehen. Neben einem schwachbrüstigen Standardlaser dürfen Sie auch größere Kaliber montieren. Drei Raketentypen (zwei davon mit automatischer Zielaufschaltung) werfen gut gepanzerte Gegner mit einer gewaltigen Explosion aus dem Rennen. Weitere Extras beharken den Gegner mit Energieblitzen, sorgen für besseren Reifen-Grip oder Nachbrenner-Schub. Dieses Zubehör sacken Sie in Form von leuchtenden Metallrauten auf der Fahrbahn ein,



Auf CD:
Spielbare
Demo

Pfeile weisen den Weg: Damit Sie rechtzeitig schlittern, zeigt das Programm viele Kurven von weitem.



Weg ist er – mit **gezielten Schüssen** schicken Sie einen Kontrahenten aus dem Rennen.

aufsparen können Sie die Objekte allerdings nicht.

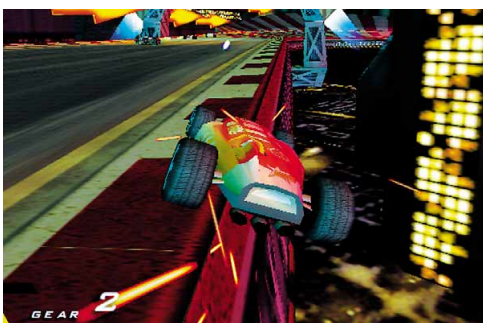
Feuern im Team

In **Dethkarz** fahren Sie entweder im Arcade-Modus gegen 19 andere Piloten um den Sieg in Einzelrennen, oder Sie flitzen in der langen Championship-Serie um den Gesamtsieg. Gerade letztere verlangt nach flinken Ballerfingern. Um in die nächste Rennserie aufsteigen, müssen Sie gemeinsam mit vier anderen Chauffeuren Ihres Teams eine Mindestpunktzahl ein-

fahren. Damit die Kollegen zum Gesamtergebnis beitragen, sollten Sie in den späteren Rennen möglichst viele Konkurrenten von der Strecke pusten; so lässt sich das Teilnehmerfeld nach und nach kräftig reduzieren. Wahlweise schalten Sie den Kampfmodus im Optionenmenü auch ab – aber dann macht **Dethkarz** nur noch halb soviel Spaß. Eher zum Optimieren der Fahrkünste ist der Zeitmodus gedacht, in dem Sie gegen sich selbst oder einen aus dem Internet gesaugten Ghost antreten.



Mit dem passenden Extra springen **Energieblitze** über.



Funkensprühend rutschen Sie über die **Bande**, doch mit Geschick gelangen Sie zurück auf die Fahrbahn.

Abgefahrene Strecken

Die Kurse unterscheiden sich deutlich von denen in **Nice 2** oder **Need for Speed 3**. Meist flitzen Sie über frei aufgehängte Betonpisten; Leitplanken oder Tunnelwände halten Sie nur selten vom ungewollten Verlassen des Kurses ab. Entsprechend oft landen Sie im Nirvana neben der Rennstrecke, werden aber mit minimalem Zeitverlust wieder zurückgesetzt. Was anfangs für Frust sorgt, bringt lang-

fristig viel Spannung ins Spiel. Mit etwas Übung setzen Sie zu gewagten Überholmanövern auf zwei Rädern direkt am Streckenrand an oder springen in engen Kurven über den leeren Raum vor die anderen Piloten, die die reguläre Route nehmen.

Fahrt ins Dunkle

Ihre Künste am Lenkrad beweisen Sie auf insgesamt einem Dutzend Strecken, die auf vier Basis-Rennbahnen beruhen. Die befahren Sie jeweils in drei Längen mit deutlich anderer Wegführung. So zeigt sich der Stadtkurs in der kürzesten Version ohne Schikanen, während Sie in der längsten Variante mit gewaltigen Gefällen und verdrehter Piste klarkommen müssen. Die Strandstrecke präsentiert sich in jeder Ausführung sogar mit unterschiedlichen Tageszeiten: Je länger, desto dunkler stehen die Wolken über dem Meer. Außerdem gibt's noch eine Eis- sowie eine Marslandschaft.

Das Programm kommt auch ohne 3D-Grafikkarte aus, allerdings werden dann fast alle Landschaftsdetails ausgeblendet, und Sie fahren quasi »bei Nacht«. Chips von 3Dfx unterstützt **Dethkarz** direkt, alle anderen Beschleuniger

Peter Steinlechner



Rasante Raserei

Unglaublich, wie flott sich Dethkarz spielt. Praktisch das ganze Programm ist auf Adrenalin pur ge-

trimmt. Fast gleichzeitig jage ich dem Fahrer vor mir eine Rakete ins Heck, sammle ein Extra ein und treibe meinen Flitzer um eine enge Biegung. Das Programm setzt neben imposanter Grafik ganz auf Action ohne überflüssige Schnörkel: Ein ausge-reiftes Waffensystem, das anfangs eher schlicht wirkt, aber mit der Zeit taktische Tiefe aufkommen lässt. Und eine Fahrphysik, die zwar nichts mit der Realität zu tun hat, aber so manch waghalsiges Kunststück ermöglicht.

Rennkurse für Könner

Besonders haben es mir die Pisten angetan. Ob Berg und Tal oder Haarnadelkurve: Bei jeder sind andere Manöver am Lenkrad gefragt. Allerdings hätte ich mir mehr Abwechslung gewünscht, an den gerade mal vier verschiedenen Streckentypen hat man sich schnell sattgesehen. Neben der etwas monotonen Hintergrundmusik stört mich ansonsten nur eines: Warum haben die Entwickler dem Standardlaser kein Dauerfeuer spendiert?

laufen über Direct 3D. Musikalisch untermalen runde 50 Minuten leicht monotones Tekkno-Gedudel per CD-Audio das Geschehen. **PS**

Dethkarz

Genre: Action-Rennspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis acht (Modem, Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Hersteller: Beam Software
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 150 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 200	Pentium II 233
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MB, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut



Flottes Baller-Rennspiel für Actionfans.

Lode Runner 2

Klassiker hüpft in neue Dimensionen.



Die Explosion der Megabombe reißt ein Loch in die Marmorkacheln.

Eigentlich ist **Lode Runner 2** schon das dritte PC-Stelldichein des 15 Jahre alten Klassikers, diesmal um isometrische Levels aufgewertet. In ansehnlichen Klötz-

chen-Komplexen muß Runner Jake alle herumliegenden Goldstücke einsammeln. Mit einem Laser kann er einzelne Gesteinsquader auflösen, um tiefere Ebenen zu erreichen. Außerdem hält er sich mit den so geschaffenen Gruben Mönche vom Leib, die ihm an den Kragen wollen. Eine Unmenge von Schaltern, Bomben und Extras dienen zur Lösung der knackig schweren Levels. Die Puzzles nutzen die dritte Dimension konsequent aus, so daß Sie häufig »über Eck« buddeln müssen. Zeit zum Knobeln bleibt Ihnen allerdings kaum, da die tödlichen Mönche ständig an Jakes Fersen kleben. **CS**

Christian Schmidt

Nervenaufreibend

Nach einer Stunde und unzähligen Versuchen trennt mich nur noch ein Goldbarren vom Levelende, als ich beim Ausmanövrieren der Mönche aus Versehen die Selbsterstörungstaste drücke. Trotz verquerer Steuerung, schweißtreibender Hektik und frustrenden Sackgassen steckt in der Action-Knobelei noch immer viel Abwechslung und ein ganz eigener Motivations-Funke.

Lode Runner 2

Genre: Actionspiel
Anspruch: Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: GT Interactive
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 45 MByte

Spieler: Einer bis acht (im Netzwerk)

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

Pentium 100 16 MByte RAM, 2fach CD
Pentium 166 24 MByte RAM, 4fach CD
Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

Geduldspiel für fingerfertige Knobler.



Deer Hunter 2

Der Nachfolger des Massen-Jagdspiels.



Auch ein schöner Hirschrücken kann entzücken – im Armbrust-Visier.

Da knabbert man friedlich äsend an einer delikaten Birkenrinde und – Bumm! – hängt man im Trophäenraum eines schmerzbäuchigen Mischwald-Rambos.

Der Auslöser der in den USA grassierenden Jagdsimulations-Welle meldet sich verbessert zurück: **Deer Hunter 2** setzt auf echte 3D-Grafik. Das ist nichts, weswegen man sein **Unreal** wegwerfen würde, aber ansehnlicher als die Pixeleintopf-Auen von Interplays **Deer Stalker**. Das Bambi-Beschießen in vier Szenarien fällt nicht weiter schwer; die wahre Herausforderung besteht im Aufstöbern, Anlocken und Anschlei-

chen. Zu den Gimmicks gehören ausklappbarer Hochsitz, Köder und Provokationsgeweihe, das die Neugier brünstiger Böcke weckt. **HL**

Heinrich Lenhardt

Totes Reh in 3D

Neben einer zumindest unpeinlichen Grafik bietet Deer Hunter 2 viel Ausrüstungs-Schnickschnack. Dank Fernglas, gut erkennbarer Spuren und relevanter Soundkulisse macht das Stöbern im 3D-Jagdgrund kurzzeitig Laune. Doch auf Dauer ist auch »Rotwildmörder Teil 2« grausam eintönig. Außerdem kommt mir das Abknallen wehrloser Kuscheltiere moralisch verwerflicher vor als viele 3D-Shooter.

Deer Hunter 2

Genre: 3D-Action
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Englisch
Preis: ca. 40 Mark
Hersteller: Wizard Works
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 40 oder 150 MByte

Spieler: Einer

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

Pentium 133 16 MByte, 4fach CD
Pentium 200 32 MByte, 8fach CD
Pentium 233 MMX 48 MByte, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

Weniger nahrhaft als ein Tofu-Burger.



Sonic R

Schnelles Spiel im Sinne des Wortes.



Den **letzten** und schönsten Level sehen Sie früher, als Ihnen lieb ist.

Das »R« steht für »Race«, und genau darum geht es bei **Sonic R**: Sie rennen mit Segas Jump-and-run-Igel

Sonic oder einem seiner vier Kollegen über fünf kurze Strecken. Die Läufer lenken sich nur wenig unterschiedlich; der eine nimmt die Kurven etwas flotter, der andere hat dafür einen Turbo eingebaut. Auf den kunterbunten Kursen sammeln Sie Ringe und Extras wie Beschleuniger oder Schutzschilde. Nur selten bringt ein Looping oder eine Geheimbahn etwas Abwechslung in die ansonsten wenig aufregenden Strecken. Neben den Rennen gegen die vier Konkurrenten stehen noch Zeitjagden und das Multiplayer-Spiel gegen bis zu drei Freunde zur Auswahl.

RS

Rüdiger Steidle

Keine Herausforderung

Da habe ich nicht schlecht gestaunt: Schon eine Dreiviertelstunde, nach dem ich das Spiel gestartet hatte, flimmerte mir der Abspann entgegen. Zwar preist Sega es als Rennspiel für Kinder an, aber muß das heißen, daß jeder es an einem Abend durchzockt? Fünf Kurse und fünf Charaktere sind einfach zu wenig. Strecken, Grafik und Sound tummeln sich bestenfalls im Mittelmaß.

Sonic R

Genre: Rennspiel
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 DM
Hersteller: Sega
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 70 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC, Netzwerk, Internet)

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

Pentium 133 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 200 MMX 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II 233 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte
---------------------------------------	---	--

Kriterium	Notiz
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ausreichend



Zu kurz geratenes Rennspiel für Einsteiger.

Fang' die Flagge

Return Fire 2

Vor allem Mehrspieler-Fans kommen in der Neuauflage des taktisch angehauchten Actionspiels auf ihre Kosten.

Capture the Flag – bei praktisch jedem Multiplayer-tauglichen Programm gehört dieser Spielmodus neben dem klassischen Deathmatch zur Grundausstattung. Das Actionspiel **Return**

Fire 2 bietet das fröhliche Flaggenfangen in Reinkultur. Es geht darum, die gegnerische Fahne aus dem feindlichen Hauptquartier zu entführen und sicher in die eigene Zentrale zu bringen. Der Gegner versucht das Gleiche mit Ihrem Fähnlein. Und schon stecken Sie mitten in den für Capture-the-Flag typischen, taktisch angehauchten Überlegungen: Bewachen Sie vorsichtig Ihre eigene Flagge, sacken Sie munter den gegnerischen Wimpel ein, legen Sie einen Hinterhalt oder reparieren Sie erst mal Ihr Kampfgefährte? Gegenüber dem Vorgänger hat sich nur wenig geändert. Für den zweiten Teil haben die Entwickler neben neuen Einheiten – Jet und Schnellboot – auch einen gewaltigen Flugzeugträger spendiert, von dem Ihre Vehikel auf hoher See starten.

Spezialistenangriff

Bis zu sechs unterschiedliche Einheiten können Sie in **Return Fire 2** steuern. Weil Sie immer nur ein Fahrzeug kommandieren, dieses aber jederzeit in der Basis gegen ein anderes austauschen können, ist vorausschauende Planung oberstes Gebot. Beispielsweise erkunden Sie das Gebiet erst per Flugzeug, sichern dann mit



Gut bewacht wartet im Innern der feindlichen Basis die **gegnerische Flagge**.

dem Schiff die Küstenlinie und rumpeln zuletzt per Panzer in Richtung feindliche Station. Eine Sonderstellung nimmt der schwach gepanzerte Jeep ein: Nur mit diesem Gefährt lässt sich die Flagge einsammeln und transportieren. Das Pro-

gramm unterstützt Mehrspieler-Action nicht nur per LAN und Internet: Heiße Multiplayer-Abende lassen sich auch mit bis zu drei Freunden am gleichen PC durchziehen. Dann teilt sich der Bildschirm in ebenso viele Bereiche. **PS**

Peter Steinlechner



Action für Netzwerker

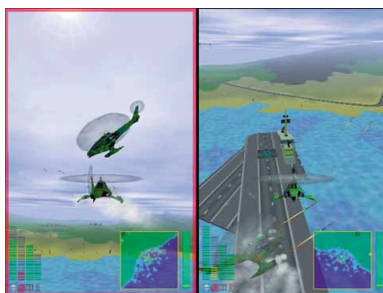
Wer in 3D-Actionspielen fast nur »Flaggen fängt« und eine Alternative mit mehr taktischem Tiefgang sucht,

kann zugreifen. Zumal nicht nur LAN und Internet, sondern auch Splitscreens-Modi unterstützt werden – heutzutage leider die Ausnahme.

Nur Kaffee hilft

Solisten können sich die Investition in Return Fire 2 dagegen ersparen. Im Einzelspieler-Modus fesseln mich nur viele Tassen Kaffee nach der »ich probiere alle Fahrzeuge mal aus«-Phase länger an das Programm. Schuld daran sind, neben der lauen Grafik, vor allem die dämlich agierenden Computergegner. Und warum die Entwickler ihrem Werk keine ordentliche Kampagne spendieren wollten, bleibt wohl auf ewig ein Geheimnis.

Splitscreen: Über dem eigenen **Flugzeug-träger** lauert ein menschlicher Gegner im Heli.



Return Fire 2

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Ripcord Games
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 180 MByte
Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis 16 (Modem, Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MB, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend	Gut
Sound	Ausreichend	Gut
Bedienung	Ausreichend	Gut
Spieltiefe	Ausreichend	Gut
Multiplayer	Ausreichend	Gut

Im Solo-Modus enttäuschendes Actionspiel.



Schwert des Schicksals

Missions-CD zu Die by the Sword.



Den armen **Kobold** in der Mitte befördern gezielte Treffer ins Tor.

Erst vor rund vier Monaten sorgte **Die by the Sword** für makaber-lustigen Spielspaß, jetzt legt Interplay mit **Das Schwert des Schicksals** eine Missions-CD nach. In

der neuen Kampagne sollen Sie ein böses Energiewesen vernichten, das der Magier Rastegar erschaffen hat. Wahlweise ziehen Sie diesmal nicht nur als Ritter Enric, sondern auch als Minotaur, Skelett oder Ork in den Kampf. Jede der insgesamt acht Figuren trägt andere Waffen und will leicht anders gesteuert werden. Multiplayer-Helden können sich gemeinsam mit einem Freund durch die Kampagne kloppen, in vier neuen und sehr aufwendigen Arenen antreten oder eine Runde Oger-Hockey spielen: Dabei sollen Sie einen Kobold ins gegnerische Tor prügeln. **PS**

Peter Steinlechner

Ritterspiele im Netz

Das Addon ist vor allem für Spieler mit Netzwerk eine Anschaffung wert. In diesem Punkt legt die Missions-CD kräftig nach – und zwar nicht nur beim herrlich schrägen Oger-Hockey. Solospieler sollten Ihr Geld dagegen lieber sparen. Die neue Kampagne macht längst nicht mehr so viel Spaß wie die des Hauptprogramms: Sie ist weniger originell, aber viel frustiger.

Das Schwert des Schicksals

Genre: Addon
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 50 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MB, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte
---------------------------------------	--	--

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

Nur für Multiplayer-Fans interessantes Addon.



Survival

Alarm: Angriff der Amateursprecher.



Nette **Explosionen** sorgen für ein bißchen Flair – mehr aber nicht.

Beim Actionspiel **Survival** kämpfen Sie in einem Raumflitzer über Planetenoberflächen. Welche Gebäude Sie zerstören sollen und welche verteidigt sein wollen, zeigt jeweils ein eingekreister Kreis mit den Hinweisen »Destroy« oder »Defend«. Die rund 30 Missionen von **Survival** spielen in sechs unterschiedlichen Szenarios. Sie flitzen über grüne Weiden, rote Marslandschaften oder graue Steinwüsten. Acht Waffensysteme bieten einiges an Spezialeffekten, neben bunt leuchtenden Lasern gibt's auch davonzischende Raketen mit qualmender Rauchfahne. Ihren Kampfflüger

steuern Sie wahlweise per Joystick oder mit einer einstellbaren Kombination aus Maus und Tastatur. **PS**

Peter Steinlechner

Telefonsex-Flair

Trotz der netten Grafik: **Survival** sorgt für Frust. Die von Dilettanten liebevoll ins Mikrofon gehauchten Sprachfetzen klingen so professionell wie nächtliche Telefonsex-Werbepots. Abbrechen läßt sich das Gelabere nicht. Selbst der Spaß am Schlechten endet, wenn man dann tatsächlich im Spiel ist. Durch die vergeigte Steuerung geraten die schlichten Einsätze immer wieder zum Himmelfahrtskommando.

Survival

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 50 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 200 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 266 16 MB, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 2/233 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte
---	--	---

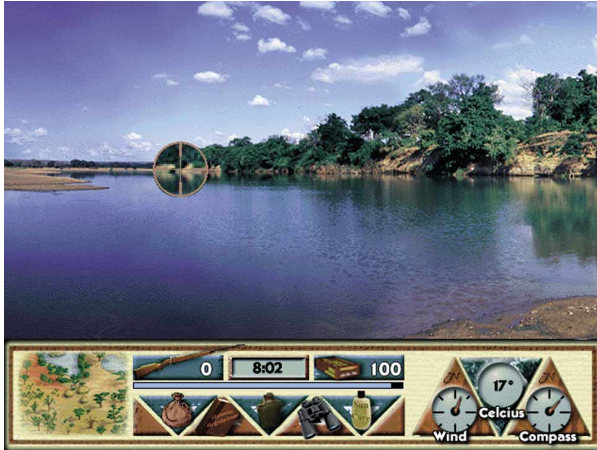
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Mieses Actionspiel mit schlechter Steuerung.



Browning African Safari

Langeweile am Wasserloch.



Auch das schönste Landschaftsbild wird nach ein paar Minuten öde.

Das heiße Afrika ist Ihr Reiseziel in **Browning African Safari**. Nachdem Sie

sich mit Malariapillen, Sonnenöl und Flinte ausgestattet haben, geht es auch gleich auf die Pirsch. Ein Mausklick bringt Sie ans örtliche Wasserloch, ins Büffelrevier oder mitten in die Steppe. In 360-Grad-Panoramen drehen Sie sich fleißig um die eigene Achse. Sobald Bison oder Löwe am Horizont erscheinen, erledigt ein gezielter Schuß das arme Opfer. Wer zu viele Kugeln verschwendet oder die Jagdgebühren nicht bezahlen kann, landet im Knast. Die Löwen dürfen wieder ruhig schlafen, und das Spiel ist beendet. Zum Glück.

PS

Peter Steinlechner

»Autsch« in Afrika

Nach Trauerspielen wie Deer Hunter oder Deer Stalker markiert Browning African Safari einen neuen Tiefpunkt der digitalen Pirsch. Minutenlang stehe ich im Busch, mache nichts weiter als fleißig auf meine Wasserflasche zu klicken und mich schnell im Kreis zu drehen. Taucht dann endlich ein Löwe auf, ist der nach wenigen Schüssen erledigt, und die Warterei beginnt erneut.

Browning African Safari

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer
Hersteller: Oquirrh
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 2 MByte
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 75
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 100
16 MB, 8fach CD

Pentium 133
32 MByte RAM, 16fach CD

Grafik: Ausreichend
 Sound: Ausreichend
 Bedienung: Befriedigend
 Spieltiefe: Mangelhaft
 Multiplayer: Nicht vorhanden



Spielerisch sinnlose Jagdsimulation.