

Action

Peter Steinlechner



So viel Abwechslung gibt's selten: Von den fünf Testkandidaten diesen Monat gleicht keiner den anderen auch nur entfernt. Vom Kriegsspiel **Missing in Action** über die Iso-Rennerei **Vangers** bis hin zum 3D-Actiontitel **Adrenix** gäbe es eigentlich für jeden Geschmack etwas – würde die Qualität stimmen.

Als »Warnendes Beispiel des Monats« empfehle ich einigen Herstellern **Adrenix**. Da merkt man, wie abhängig Actionspiele von der Technik sein können. Schicke Grafik ist nicht alles, aber die 3D-Actionproduzenten müssen aufpassen, den

Zug der Zeit nicht zu verpassen. **Half-Life** oder **Daikatana** etwa haben absolutes Hit-Potential, sollten aber endlich das Licht der Spielewelt erblicken. Ich bin der Meinung, daß die von beiden eingesetzte **Quake 2**-Grafikengine noch aktuell ist – aber immerhin hat 3D Realms für das nächste **Duke Nukem**-Spiel schon auf die **Unreal**-Software umgesattelt.



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	Unreal	3D-Action	7/98	91%
2	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	87%
4	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
6	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
7	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
8	Uprising	Actionspiel	1/98	83%
9	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
10	Sub Culture	Actionspiel	12/97	82%
11	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
12	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82%
13	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
14	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
15	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
16	MDK	Actionspiel	-	80%
17	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
18	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
19	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
20	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
21	Missing in Action	Actionspiel	NEU	77%
22	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77%
23	Extreme Assault	Actionspiel	-	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

Missing in Action	78
Vangers	82
Stratosphere	84
Small Soldiers	85
Adrenix	85

Kampfeinsatz in Vietnam

Missing in Action

Am Flugknüppel eines Kampfhubschraubers stürzen Sie sich für Uncle Sam in einen verlorenen Krieg.



In Süd-Vietnam steht eine feindliche Basis unter heftigem Beschuß; das rote Licht

Peter Steinlechner



Schicker 3D-Krieg

Missing in Action lebt in erster Linie von der stilvollen Grafik. Wenn ich mit meinem Heli über Berg und Tal flitze, bei tiefster Finsternis grelle Signalfeuer abwerfe oder in feindlichen Dörfern winzige Details erkenne, kommt jede Menge Stimmung auf. Die Steuerung ist den Entwicklern perfekt gelungen, sogar meine automatischen Seitenschützen verrichten ihren Job mit makabrer Präzision. Bereits nach ein paar Minuten Eingewöhnung kriege ich locker gewagtere Manöver hin und weiche gekonnt den feindlichen Geschossen aus.

Düstere Stimmung

Die Missionen sind mir einen Tick zu geradlinig. Sobald die spannende Hauptaufgabe erledigt ist, geht's gleich wieder Richtung Heimatbasis. Plötzliche Wendungen oder überraschende Ereignisse sind Mangelware. Ich darf gar nicht daran denken, was mit mehr Phantasie möglich gewesen wäre. Etwas eigenartig wirkt die Atmosphäre. In den Missionen ist hauptsächlich fröhliches Drauflosballern gefragt, während die Stimmung in den Zwischensequenzen ziemlich trübselig wirkt. Wer mit diesem Kontrast leben kann, bekommt ein Actionspiel, das dank der soliden Machart lange motiviert.

Er ist seit gut 30 Jahren beendet, trotzdem gilt der Krieg in Vietnam immer noch als das amerikanische Trauma. Es war der erste große bewaffnete Konflikt, dessen bunte Bilder jeden Tag über die US-Fernseher flimmerten. Seitdem haben sich unzählige Filme und Bücher auf vielfältigste Weise des Themas angenommen. **Missing in Action** (kurz M.I.A.) steht im amerikanischen Sprachgebrauch für das Schicksal jener verschollenen Soldaten, deren Los – Tod oder Kriegsgefangenschaft – ungeklärt ist. Das gleichnamige Actionspiel



Die einfachen Zwischensequenzen sind ziemlich grimmig gehalten.

schickt Sie als jungen Helikopterpiloten John Mann anno '64 in den Himmel über Vietnam. Mit einem von drei (weitgehend gleichen) Hubschraubern flattern Sie in der Vogelperspektive über Reis-

felder und idyllische Flußlandschaften, schneiden grimmigen Vietcong-Soldaten die Nachschublinien ab oder beharken kommunistisch infiltrierte Dörfer mit Raketen.

Seitenschützen mit M-16

Je nach Einsatz kämpfen Sie mit leicht unterschiedlicher Waffenbestückung. Damit die Flanken Ihres Helis geschützt sind, steht in den Seitentüren meist ein Soldat mit M-16 im Anschlag. Sein aktuelles Ziel markiert ein Fadenkreuz, das sich auch ohne Ihr Zutun immer den nächsten Gegner in Reichweite herauspicks. Einzelne Gegner erledigen bereits ein paar Schüsse, für größere Ziele



In zwei Missionen ballern Sie sich durch die Stadt Saigon.



markiert die Station als **Bomberziel**.

greifen Sie zu den eigentlichen Bordwaffen. Meist haben Sie die Wahl zwischen einem MG, größeren Mengen an ungenauen Granaten oder einigen Raketen, die zielsicher selbst Panzer mit nur einem Treffer ausschalten. Sobald Sie mit den Waffensystemen vertraut sind, steht der Karriere als Kriegsheld nichts mehr im Wege. Der Hubschrauber steuert sich vollkommen unkompliziert. Nicht einmal auf Höhenunterschiede müssen Sie achten, der Heli hält stets den gleichen Abstand zum Boden – auch am Rücken der steilsten Berghänge.

Getarnte Guerillas

Der Vietcong schläft nicht. Diese Erfahrung machte nicht nur die Großmacht Amerika; auch Ihnen bleibt sie nicht erspart. Ständig rumpeln Ihnen Panzer entgegen, jede feindliche Station ist bis unter die Dachgiebel mit Kriegsgerät vollgestopft. Wie im richtigen Leben greift der Feind gerne auf Guerilla-Taktiken zurück und versteckt Boden-Luft-Geschütze unter Bäumen oder verbuddelt Einzelkämpfer im Boden. Auf dem Radar sehen Sie zwar jeden Gegner farblich markiert, wissen aber nie genau, was hinter den bunten Punkten steckt. So entpuppt sich manche scheinbar harmlose Siedlung als Hauptstützpunkt mit gewaltiger Feuerkraft. Die drei Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich übrigens nur in Bezug auf die feindliche Schußfrequenz voneinander.



Details wie **sporttreibende** Soldaten gibt's jede Menge.



Nachts über dem Mekong – das idyllische **Flußtal** ist heiß umkämpft.



Die verbündeten **Hovercrafts** geleiten Sie möglichst sicher durch feindliches Gebiet.

Nachschub stoppen

Bevor Sie in den Kampfhub-schrauber klettern, klärt ein detailliertes Briefing genau über den Einsatz auf. Die 26 Missionen sind sehr unterschiedlich, reine »zerstöre alles«-Aufträge eher die Ausnahme. Mal sollen Sie Ihren Truppen den Weg freischießen, mal einen gegnerischen Nachschubzug stop-

pen oder die Heimatbasis vor wild anstürmenden Kommunisten schützen. Gelegentlich müssen Sie auch auf Waffengewalt verzichten. Ihr Kommandant schickt Sie beispielsweise los, eine Reihe verdächtiger Dörfer auf Feindespuren hin zu untersuchen. Wenn Sie in den Siedlungen Transportwagen ausmachen, markieren Sie das Gebiet mit einer farbigen Signallampe. Insgesamt sind die Einsätze sehr kompakt gehalten – auf plötzliche Wendungen oder unerwartete Großangriffe warten Sie in **Missing in Action** vergebens.

Peace not war

Vor jedem Auftrag gibt's eine kurze Zwischensequenz. Eine richtige Handlung baut das Programm nicht auf, vielmehr folgen die Videos ohne durchgehende Story gleichzeitig dem allgemeinen Kriegsverlauf wie dem Schicksal von Captain Mann. Auf Trommelwirbel haben die Entwickler verzichtet. Statt Marschmusik untermalen düstere Töne das Spiel. Insgesamt erinnert die Stimmung eher an Filme wie **Apocalypse Now** als an **Rambo**. Das Programm kommt trotz des hei-

klein Themas weitgehend ohne explizite Gewaltdarstellung aus. Gegnerische Soldaten verschwinden bei Treffern einfach. Wer die Zivilbevölkerung angreift, muß die Mission ab einer gewissen Zahl von Toten nochmals fliegen.

Grafikpower für Großkämpfe

Im Verlauf der Handlung kämpfen Sie in vier verschiedenen Gebieten, die sich optisch nur leicht unterscheiden. Mal gibt's ein paar Berge mehr, dafür fliegen Sie woanders ständig durch Nebel. Für mehr Abwechslung sorgen Nachtmissionen, in denen die grundsätzlich verwendete Leuchtpurmunition erst so richtig zur Geltung kommt. Wer eine 3D-Karte im Rechner stecken hat, bekommt je



Auf der jederzeit zugänglichen **Karte** sehen Sie alle bewältigten Ziele farblich markiert.

nach Modell sehr unterschiedliche Resultate. Bereits die Software-Variante kann sich sehen lassen, farbige Lichteffekte per Direct 3D gibt's schon mit schwächeren Modellen wie der ATI Rage Pro. Sämtliche Features (etwa fein aufgelöste Wolken am Himmel und aufwendige Explosionen) zeigen aber erst richtig schnelle Chipsätze wie jene von 3Dfx. **PS**

Rüdiger Steidle



Dschungelkrieg leicht gemacht

Bei **Missing in Action** hat es mir besonders die automatische Ziel-

funktion angetan, die selbst in hitzigen Gefechten noch punktgenaues Feuern erlaubt. Geübte Piloten weichen geschickt versteckten Flak-Geschützen mit wilden Flugmanövern aus, ohne dabei das Ziel aus dem Fadenkreuz zu verlieren.

Leider haben die Entwickler einige Tugenden aus dem Simulations-Bereich vergessen. So vermisste ich eine Möglichkeit, die Bewaffnung meiner Helikopter zu ändern, und auch das Flugverhalten der einzelnen Hubschrauber könnte differenzierter sein. Action-Fans greifen zu, sofern sie sich nicht am geschmacklosen Szenario stören.



Aus einem **Nachschubzug** des Vietcong ballern Gegner aus Fenstern.

Missing in Action

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: GT Interactive
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 150 oder 430 MByte
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MB, 4fach CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

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

Spannendes, pfeilschnelles Helikopter-Spiel.



Autorennen für Aliens

Vangers

Als Außerirdischer sausen Sie auf der Jagd nach Reichtum über ausgefallene Planetenoberflächen.

Das Actionspiel **Vangers** versetzt Sie in die Rolle eines außerirdischen Rennpiloten und Transport-Unternehmers. Sie brettern in der Vogelperspektive über selt-

dem erfahren Sie in ausführlichen Multiplechoice-Dialogen mit Ihrem örtlichen Ober-Alien mehr über die Welt und bekommen nebenbei handfeste Überlebens-tips.

Peter Steinlechner



Zu abgefahren

Wenn sogar die Computerautos mit der Präzision von besoffenen Leichtmatrosen durch die Landschaft eiern, dann stimmt irgend etwas nicht. Die Programmierer von **Vangers** werfen Ihnen vor allem durch die abgefahren-schrägen Planetenoberflächen Knüppel zwischen die Räder. Ich kann nie genau erkennen, ob beispielsweise der beige Knubbel rechts ein Hindernis ist oder sich zwei Ebenen über mir befindet.

Spielerisch brauchbar

Überhaupt: An die schrullige Präsentation will ich mich nicht so recht gewöhnen. Motivieren kann **Vangers** eigentlich nur dank der klassischen »die nächste Waffe noch«-Jagd. Wer sich dann erstmal an die unübersichtlichen Menüs gewöhnt hat und ungefähr weiß, wo er auf der riesigen Karte was findet, bekommt ein insgesamt brauchbares Actionspiel.

sam geformte Planetenoberflächen und häufen ein möglichst großes Vermögen an. Damit legen Sie sich nach und nach immer stärkere Kampfvehikel und Waffen zu – das Grundprinzip erinnert entfernt an eine bizarre Mischung aus **Privateer** und **Grand Theft Auto**. Außer-

Eine Handvoll Knete

Als armer Schlucker müssen Sie möglichst schnell viele Geldeinheiten einheimen. Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen nur wenige Möglichkeiten offen: Einfache und ungefährliche Transportaufgaben zwischen zwei unterirdischen Stadtteilen lassen das mickrige Grundkapital soweit anwachsen, daß es zu einer ordentlichen Laserwumme oder einer stabileren Karre reicht. Im weiteren Verlauf können Sie andere **Vangers** überfallen und deren Waffen übernehmen, oder sogar auf riesigen Rundkursen gegen andere Fahrer um die Wette flitzen. Um zur nächsten der insgesamt zehn Karten zu gelangen, müssen Sie Aufgaben erfüllen, etwa einen besonderen Gegenstand einsammeln.

Fliegende Vehikel

Vangers basiert auf einer Voxel-Engine. Die Landschaft läßt sich je nach Bedarf in verschiedenste Richtungen kippen oder zoomen. Bei bestimmten Aktionen (Sie finden beispielsweise ein Extra) verändert sich urplötzlich die Farbe von hellbraun zu grün, für optische Effekte sorgt



Ob der orangefarbene Kreis schadet oder hilft, wissen Sie erst nach einem Versuch.

außerdem ein Tag- und Nachtzyklus. Ihr Wagen kann kurze Zeit tauchen oder sogar per Sprungtaste durch die Lüfte segeln. Um Sonderobjekte einzusacken oder Gegner zu verfolgen, verlassen Sie regelmäßig die ausgebauten Straßen und brettern über Stock und Stein.



Im Menü kaufen Sie neue Kampfkarren.

Vangers

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Interactive Magic
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 210 oder 380 MByte
Spieler: Einer bis 8 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Schräges Spiel mit unübersichtlicher Grafik.

Luftkämpfe im Fantasy-Ambiente

Stratosphere

Als Burgherr mit Pilotenschein ist Ihnen die Physik egal: Mit Ihrer Festung greifen Sie aus der Luft an.

Es war einmal ein interessanter Genremix aus Aufbaustrategie und Actionsimulation namens **Stratosphere**. Wegen zu großer Abgedreht-

heit wurde das Projekt von seinem damaligen Publisher Acclaim gecancelt und geriet in Vergessenheit. Jetzt findet das verlorene Spiel, auf Action optimiert, über Ripcord Games doch noch den Weg in die Händlerregale.

Fliegen mit Windenergie

Vor jeder der 24 in eine Kampagne eingebetteten Schlachten basteln Sie sich Ihr individuelles Luftschloßchen zusammen. Dazu plazieren Sie Antriebe, Rammddorne, Kanonen, Katapulte und Strahlenwaffen um Ihren Kommandoturm. Die einzelnen Segmente finanzieren Sie mit einem begrenzten Vorrat an Stein, Erz und Kristall, der durch die Zerstörung von Gegnern aufgestockt wird. Windmühlen versorgen alle Bauelemente mit Strom. Grüne Linien zwischen den einzelnen Systemen weisen auf eine gute Energievernetzung hin. Bei Gelb oder gar Rot sollten Sie lieber ein paar Mühlen nachrüsten.

Knackig schwere Kontrahenten

Gut gewappnet teleportieren Sie ins Einsatzgebiet, wo Sie mehrere Wegpunkte, extrem stark bewaffnete Gegner und zu allem Überfluß auch noch heftige Seitenwinde erwarten. Außerdem steht der Kampf gegen die fummelige



Drei Festungen beschießen sich eifrig. Die dabei herumfliegenden Mineralien sammeln Sie vollautomatisch ein.

Steuerung an. Per Mauscursor nehmen Sie Gegner ins Visier, während Sie gleichzeitig die Festung mit der Tastatur auf Kurs halten. Freund und Feind sind dabei kaum noch unterscheidbar. Um lästige Bodenziele anzugreifen, müssen Sie umständlich auf eine spezielle Zielansicht umschalten. Dabei verlieren Sie sämtliche fliegenden Gegner aus den Augen und bilden ein leichtes Ziel für die treffsicheren Kontrahenten.

Spaß im Quartett

Mit den gleichen Problemen haben Sie in den zwölf ultraschweren Einzelmissionen zu kämpfen, die sich auch mit bis zu drei Mitspielern über Modem oder Netzwerk bestreiten lassen. Einziger Vorteil hierbei: Sie dürfen Ihre Lieblingsfestung abspeichern und in späteren Gefechten wiederverwenden. Hilfreich zur Seite steht Ihnen dabei ein Editor. **MIC**



Die grünen Markierungen zeigen Ihnen auf einen Blick den **Feuerbereich** all Ihrer Waffen.

Mick Schnelle



Kein Höhenflug

Stratosphere könnte glatt als Lehrbeispiel dafür dienen, wie man eine gute Idee gründlich verhunzen kann. So ist es mir rätselhaft, wieso ich in der Kampagne mein erfolgreiches Schiff nicht in die nächste Schlacht übernehmen darf. Warum läßt sich die Flughöhe nicht variieren, und wieso muß ich immer umständlich (und meist todbringend) zwischen Luft- und Bodenangriffsmodus umschalten? Die völlig veraltete Polygon-Grafik steigert die Attraktivität von Stratosphere auch nicht gerade. Lediglich im Multiplayermodus kommt kurzfristig ein wenig Spaß auf.

Stratosphere

Genre: Actionspiel
Anspruch: Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 120 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Hersteller: Ripcord Games
 System: Windows 95
 Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
 Festplatte: ca. 170 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend



Zu schwierig, zu stupide und zu häßlich.

Adrenix

Langeweile in tiefen Tunnels.



Mit einer **peinlichen** Explosion verabschiedet sich ein Kampfjäger.

Die 3D-Action **Adrenix** schickt Sie mit einem kleinen und wendigen Fluggleiter durch eine düstere

Endzeitwelt. Gekämpft wird in 24 großen, unterirdischen Levels. Meist flitzen Sie durch sumpfige Abwasserkanäle, verfallene Städte oder über heruntergekommene Straßenabschnitte. An bestimmten Stellen bekommen Sie von Ihrem Auftraggeber per Sprachausgabe nützliche Hinweise. Der freundliche Herr macht Sie zum Beispiel darauf aufmerksam, daß die Wände Raketentreffern wohl kaum standhalten. Wie in **Descent** oder **Forsaken** kämpfen Sie gegen Roboter-Drohnen und Selbstschußanlagen. Im Spielverlauf sammeln Sie neun unterschiedliche Waffen ein. **PS**

Peter Steinlechner Adrenalin-nix

Adrenix hätte vor gut zwei Jahren noch einen mittleren Kaufris aus gelöst, heute ist es spielerisch und optisch veraltet. Die müde Kampagne lockt niemanden mehr hinter dem Monitor hervor. Das Spiel sieht mit 3D-Karte noch deutlich schlechter aus als Forsaken ohne. Stellenweise ist das fatal – ein grauer Gegner läßt sich vor schwarz-grauem Hintergrund nämlich kaum rechtzeitig ausmachen.

Adrenix

Genre: 3D-Action
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Playmates
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 40 oder 130 MByte

Spieler: Einer bis 8 (Netzwerk, Internet)

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

Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MB, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
--------------------------------------	--------------------------------	---

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

Descent-Abklatsch der unbrauchbaren Art.



Small Soldiers

Kunststoff-Krieg nach Filmvorlage.



Das ganze **Sportgeschäft** sehen Sie, wenn das Gebiet aufgeklärt ist.

Militärische Großtaten mit Spielzeugsoldaten vollbringen Sie in **Small Soldiers**. Der Mix aus Action und Strategie basiert auf einem Film, der gegen Jahresende in die hiesigen Kinos kommen wird. Durchgeknallte Plastikmännchen wollen gleich die ganze Welt erobern. Im Spiel scheuchen Sie Soldaten oder Monster per Maus durch gemütliche Villen. Ihre Kunststoff-Truppen besetzen heldenhaft das Telefon oder erobern das örtliche Sportgeschäft. Je nach Einsatz kommandieren Sie drei bis sechs Krieger gleichzeitig. Wandert einer der

Kämpfer in den Spielzeug-Himmel, ersetzen Sie ihn aus einem meist knapp bemessenen Reservekontingent. **PS**

Peter Steinlechner Vertane Chance

Small Soldiers bietet Mittelmaß. Nette Missionen, ordentlich animierte Figuren, gefällige Hintergründe. Schade, daß man mit den Umgebungen nicht mehr anstellen kann. Der Gipfel an Interaktion ist erreicht, wenn meine Krieger eine Toilettenspülung ziehen – doch auch da passiert nichts Aufregenderes, als daß Wasser abläuft.

Small Soldiers richtet sich klar an Einsteiger. Fortgeschrittene haben es in wenigen Stunden durchgespielt.

Small Soldiers

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Dreamworks Interactive
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 110 MByte

Spieler: Einer

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

Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MB, 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 16fach CD
---------------------------------------	--------------------------------	--

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Brauchbares Actionspiel für Einsteiger.

