

Action

Peter Steinlechner



Unreal ist endlich fertig und hat mit einem Schlag die Welt der Bits & Bytes verändert. Ab sofort haben einige Dinge in zeitgemäßen Actionspielen nichts mehr zu suchen. Etwa Gegner, die wenig mehr als Kanonenfutter sind. Oder enge Levels, in denen man sich fühlt wie die Maus im Schuhkarton. Außerdem beweist **Unreal**, daß 3D-Action auch ohne übertriebene Gewaltszenen einen Heidenspaß macht. Dank des exzellenten Level-Editors wird das Programm die PC-Spielergemeinde sicher für lange Zeit intensiv beschäftigen.

Gex 3D: Enter the Gecko eröffnet den Reigen der wirklich guten **Mario-64**-Clones für den PC. Weitere Spiele dieser Art sind geplant; ich bin gespannt, ob sie **Gex** in Sachen Spielwitz überbieten können. **Deathtrap Dungeon** war jahrelang in den Eidos-Entwicklungslabors – schade, daß trotz der intensiven Zuwendung der Funke nicht so richtig überspringt.



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 | NEU | 91% |
| 2 | Jedi Knight | 3D-Action | 12/97 | 90% |
| 3 | Indiziertes Spiel | 3D-Action | – | 87% |
| 4 | Indiziertes Spiel | 3D-Action | – | 86% |
| 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 | NEU | 83% |
| 9 | Uprising | Actionspiel | 1/98 | 83% |
| 10 | G-Police | Actionspiel | 12/97 | 83% |
| 11 | Sub Culture | U-Boot-Sim. | 12/97 | 82% |
| 12 | Nuclear Strike | Actionspiel | 1/98 | 82% |
| 13 | Pandemonium! | Jump-and-run | – | 82% |
| 14 | Virtua Fighter 2 | Prügelspiel | 11/97 | 81% |
| 15 | Pandemonium 2 | Jump-and-run | 3/98 | 80% |
| 16 | Incoming | Actionspiel | 5/98 | 80% |
| 17 | MDK | Actionspiel | – | 80% |
| 18 | The Reap | Actionspiel | 1/98 | 80% |
| 19 | Die by the Sword | Action-Adventure | 5/98 | 79% |
| 20 | Overboard | Actionspiel | 12/97 | 79% |
| 21 | Shadows of the Empire | Actionspiel | 11/97 | 79% |
| 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

Titelstory Unreal

Der Test 58
 Die Monster 64
 Die Technik 66
 Der Level-Editor 68

Tests

Gex 3D:
 Enter the Gecko 74
 Deathtrap Dungeon 76
 Wreckin Crew 79
 Army Men 80
 Beast Wars 81



Schau mir auf die Schuppen, Kleines

Gex 3D

Enter the Gecko

Großmäulig, zynisch und fernsehsüchtig: Eine freche Echse ist der neue Star am Jump-and-run-Himmel.

Helden haben's schwer: Weil ihm Blitzlichtgewitter, Groupies und Pressekonferenzen zuviel wurden, zog sich **Gex**, der Star des gleichnamigen Jump-and-runs von 1996, aus dem Rampenlicht zurück. Seitdem ist das heimische Fernsehgerät sein einziger Freund. Das Leben unseres jungen Echserichs wurde zu einer Endlosfolge von **Gute Zeiten, schlechte Zeiten** mit eingestreuten Hollywoodschinken-Wiederholungen. Zwei Jahre später ist er dem Wahnsinn so nahe, wie Kelly Bundy dem Abitur fern ist. Doch dann droht Rez, Gex' alter Erzfeind, die Macht über alle TV-Kanäle zu übernehmen. Die Regierungsbehörden brauchen einen Profi, al-



Das ist doch der Hammer: Die **Brutalo-Blume** will unseren armen Echsen-Helden plattmachen.

so vertauscht unser Gecko unwillig die Fernbedienung mit der Lizenz zum Coolsein.

Green is beautiful

Gex 3D: Enter the Gecko hat bis auf den sarkastischen

Humor und den lässigen Agenten-Lurch wenig mit dem Vorgänger gemein. Die klatschbunte Spielwelt bekam eine dritte Dimension spendiert und erstrahlt neuerdings in Hardware-beschleunigter

Grafikpracht. Wie schon bei **Pandemonium 2** ist eine 3Dfx-Karte obligatorisch: Ohne Voodoo-Power steht das grüne Reptil gar nicht erst aus seinem Fernsehsessel auf. Eine freischwebende, intelligente Kamera verfolgt die cool animierten Bewegungen des Lurchs aus wechselnden Positionen und bemüht sich redlich, den kaltblütigen Helden im Mittelpunkt zu halten. Manchmal allerdings verhält sich das fliegende Auge schafsdooft und bietet statt Gex' Gewinnerlächeln lieber die Detailaufnahme einer Mauer. Das passiert besonders gern bei schwierigen Sprüngen, was schon mal ein Bildschirmleben kosten kann. Um derarti-

Peter Steinlechner



Gecko in Höchstform

Gutgelaunt springe ich mit Gex durch die quietschbunte Fernsehwelt und frage

mich, wieso es derartige Actionspiele eigentlich so selten auf dem PC gibt. In Sachen Einfälle zieht die freche Echse jedenfalls alle Register. In **Enter the Gecko** stecken stellenweise mehr gute Ideen als in den parodierten Filmen. Schade nur, daß der kecke Gecko sich nicht ganz perfekt kontrollieren läßt. An die Steuerung muß man sich erst gewöhnen – aber dann steht dem Spielspaß nichts im Wege.



Hier geht es zum **Cartoon-Level**, falls Gex sich ins finstere Loch traut.

gen Ärgernissen abzuweichen, dürfen Sie die Kamera jederzeit per Tastendruck frei drehen. Die dritte Dimension ist nicht nur Selbstzweck – wie Lara bei **Tomb Raider** muß der Gecko seine Umgebung sorgfältig untersuchen, um in den hohen Räumen mit mehreren Ebenen den besten Weg zu finden.

Heiteres Zitateraten

Das Spiel schickt den Spieler auf eine furiose Reise durch 30 kunterbunte Levels, die teilweise grundverschiedene Grafiksets verwenden. Alle sind mehr oder weniger stark an bekannte Filmgenres angelehnt. Unser Held kämpft sich im saloppen Indy-Outfit durch einen Aztekenlevel, im Kung-Fu-Dress stilecht durch Chinatown und wird als rosa Hase verkleidet in der Bugs-Bunny-Welt gejagt. In jedem neuen Szenario klopfert Gex andere Sprüche; manchmal lernt er sogar neue Bewegungen. Ein Grundlevel, die Media Dimension, dient als Ausgangspunkt für alle Ausflüge in die Fernsehwelten.

Zappen erwünscht

In den Welten sind rote, silberne und goldene Fernbedienungen versteckt. Alle roten Zappergeräte eines Levels

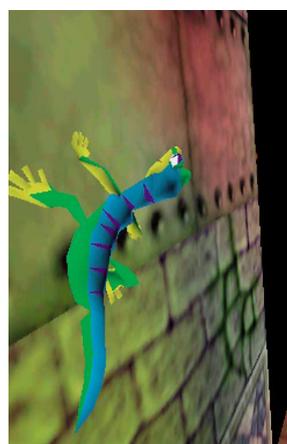


Karate Kid in Aktion – Die freie Kamera erlaubt kuriose Blickwinkel.

öffnen einen neuen, und drei silberne gewähren Zugang zu einem Bonuslevel. Allerdings ist es oft mit dem einfachen Finden nicht getan: Meistens müssen bestimmte Gegner besiegt oder Schalter umgelegt werden, ehe das begehrte Ding zu erreichen ist. In jedem der Extraszenarios muß Gex spannende Sonderaufgaben lösen, teilweise sogar unter Zeitdruck. Als Belohnung winkt dann eine goldene Fernbedienung; wenn das rasante Reptil vier davon gesammelt hat, öffnet sich ein Geheimlevel.

Schwanzattacke

Neben der genretypischen Springerei hat der gute Gex noch echte Gecko-Bewegungen drauf: Seine Saugnapf-



Unser Held kraxelt die Wand hoch.

pfoten erlauben halsbrecherische Klettertouren an einigen Wänden, und seine 360-Grad-Schwanzattacke erledigt auch garstige Gegner. **Gex 3D** unterstützt alle gängigen Gamepads, kann aber auch über die Tastatur passabel gesteu-

Gunnar Lott



Besser als Pandemonium 2

PC-Spieler mit einem Faible für Hüpf- und Kletter-Spiele müssen

nicht länger beschämt zu Boden schauen, wenn das Gespräch auf Jump-and-runs kommt. **Gex 3D: Enter the Gecko** kann den großen Bruder **Mario 64** zumindest in Sachen Spielwitz übertrumpfen, wenn auch Steuerung und Leveldesign des Vorbilds nicht ganz erreicht werden. Auf meinem Weg durch die farbenfrohen 3D-Welten habe ich so viele coole Gags und versteckte Anspielungen gefunden, daß Bürokollege Martin einige Male besorgt war, ob ich vor Lachen noch Luft bekomme.

Vorsicht Kamera

Technische Kleinigkeiten sind die einzigen Wermutstropfen: Die Kameraführung hat einige Aussetzer, wodurch mein Reptil hin und wieder aus dem Blickfeld gerät. Manchmal kann man wegen solcher Fehler sogar durch massive Wände blicken. Darunter leidet der Spielspaß jedoch kaum: Ich will einfach alle Welten sehen!

ert werden. Die komfortabelste Lösung ist ein Pad mit sechs Buttons: Je einer bedient Sprung, Schwanzschlag und Schlabberzunge; die drei restlichen Knöpfe stellen die gewünschte Kameraposition ein. **GUN**



Der lässige Blick über die Schulter ist eine von Gex' vielen Animationen.

Gex 3D: Enter the Gecko

Genre: Jump-and-run
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Crystal Dynamics
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in V)
Festplatte: ca. 15 bis 250 MByte

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

| Minimum | Standard | Optimum |
|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Pentium 133 | Pentium 166 | Pentium 166 |
| 16 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte | 16 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte | 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte |

| | | |
|-------------|-----------------|--|
| Grafik | Gut | |
| Sound | Sehr gut | |
| Bedienung | Gut | |
| Spieltiefe | Gut | |
| Multiplayer | nicht vorhanden | |



Das bisher beste Jump-and-run auf PCs.

Verlies der tausend Tode

Deathtrap Dungeon

Nach unzähligen Verschiebungen ist es nun soweit: Eidos hat den Kerker geöffnet. Und dort finden Sie mehr Monster, als Sie überleben können.

Was treibt eigentlich Fantasy-Recken immer wieder dazu, sich in unwirtlichen Höhlensystemen mit Monsterhorden zu prügeln? Im Falle von Eidos' neuem Action-Adventure **Deathtrap Dungeon** ist weder eine holde Jungfrau noch Ruhmsucht der Grund, sondern der Schatz, der dem Bezwinger des Labyrinths winkt. Soweit die Hintergrundgeschichte, die auf dem gleichnamigen Rollenspielbuch von Eidos-Boß Ian Livingstone basiert.



Blume oder Dogge

Sie steigen entweder in der Rolle des muskulösen Barbaren-Kämpfers »Kettenhund« oder als flinke Piratin »Roter Lotus« in die unterirdischen Gangsysteme, um sich durch zehn Levels den Weg zu Tageslicht und Reichtum zu bahnen. Während die agile Korsarenbraut anfangs besser vorankommt, hat es der robuste Barbar in späteren Abschnitten leichter. Wer möchte, kann den Charakter deshalb jeweils am Levelanfang wechseln.

Ihren Helden sehen Sie wie bei **Tomb Raider 2** von hinten. Nur selten wechselt die Perspektive, um die Figur beispielsweise von unten beim Überqueren einer Schlucht zu zeigen. Auf Tastendruck läßt sich auch in die Ich-Perspektive zoomen,

allerdings können Sie in diesem Modus weder umherlaufen noch kämpfen.

In der Falle

Der Kerkermeister, Baron Sukumvits, hat seinen Dungeon bestens vor Heldenbefall gesichert. Um in sein Reich einzudringen, müssen Sie Geheimgänge finden und kleine Rätsel lösen, etwa ei-

nen Schlüssel suchen oder vier Schalter richtig kombinieren. Darüber hinaus hat der sadistische Adelige in der ganzen Anlage Fallen eingebaut. Plötzlich gibt der Boden unter Ihren Füßen nach, eine vermeintliche Schatztruhe birgt eine Bombe, oder Sie lösen einen Speerhagel aus. Erfahrene Helden können viele Hinterhalte rechtzeitig be-

Rüdiger Steidle



Nomen est omen

Der **Deathtrap Dungeon** macht seinem Namen alle Ehre. Während meiner Reise durch die finsternen Verliese bin ich unzählige Male geröstet, erschlagen, vergiftet und durchbohrt worden. Dabei sind die Fallen oft so gemein plaziert, daß man beim ersten Versuch automatisch scheitert. So bleibt mir nichts anderes übrig, als meinen alten Spielstand zu laden und mich erneut Stück für Stück zum nächsten Hindernis vorzuarbeiten – auf die Dauer nervt das.

Daß ich trotzdem gerne durch das Labyrinth des Todes gezogen bin, liegt vor allem an der gelungenen Mischung aus Monstermeucheln, kleinen Rätseleinlagen und dem spannenden Leveldesign. Für geduldige Genrefreunde, die seit Laras zweitem Abenteuer auf Nachschub warten, ist die Dungeon-Hatz sicher einen Blick wert.



Die Orks sind keine guten Fechter und mit einem einzigen Hieb zu besiegen.



Die Levels erreichen stellenweise **beeindruckende Ausmaße**.

merken und umgehen. Zum Beispiel sind die Flammenwerfer an ihren Düsen in der Wand zu erkennen; auch ein toter Kollege vor einer harmlos scheinenden Kiste sollte stutzig machen. Wenn aber von drei Hebeln nur einer die Tür öffnet und die anderen tödlich sind, kann auch der klügste Krieger nur raten. Da Sie ausschließlich an spärlich verteilten Stellen den Spielstand speichern dürfen, ist für jede Menge Frust gesorgt.

Jörg Langer



Und keine Special-moves?

Dem Rattenoger bin ich gerade noch entkommen, da rennen mich auch schon zwei Gnome in Riesenschuhen über den Haufen. Es ist unglaublich, was sich die Designer alles einfallen ließen, um mich zu Tode zu frusten! Warum ist dann aber gerade der Hauptteil des Spiels, nämlich der Schwertkampf, so simpel geraten? Zwei, drei Spezialbewegungen hätten doch drin sein müssen. Obwohl man seine Klinge so schon nach kurzer Zeit fast perfekt beherrscht, sind die Duelle immer Glückssache. Das ein-fallsreiche Extrawaffen-System kann diesen Mißstand leider nicht ganz ausgleichen.



Mit diesen Horror-Clowns hat unsere Heldin nichts zu lachen.

Gewaltiges Gruselkabinett

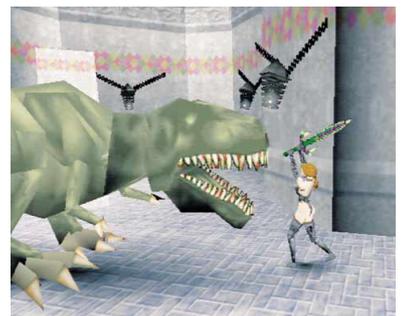
Als ob die Fallen noch nicht reichen würden, warten auch noch 55 Monsterarten darauf, Ihnen den Garas zu machen. Vom Hilfs-Ork über Skelettkrieger und Hexen bis zum feuerspeienden Drachen ist in den Labyrinthen alles vertreten, was unter Bestien Rang und Klauen hat. Natürlich stehen Sie den Ungeheuern nicht hilflos gegenüber. Vierzehn Waffen gibt es auf dem Weg durch den Dungeon zu finden, darunter ein Giftschwert, ein magischer Kriegshammer

oder gar ein Granatwerfer. 15 verschiedene Zaubersprüche und Tränke, vom Feuerball bis zur Unsichtbarkeit, ergänzen das Arsenal. Die Haltbarkeit der Extrawaffen ist allerdings begrenzt, so daß ihr Einsatz gut überlegt sein will. Jeder Gegnertyp ist mit einer bestimmten Waffe besonders leicht verwundbar. So eignet sich etwa das Silberschwert hervorragend gegen Untote, während der Vereisungs-Spruch immun vor feurigem Drachenedem macht. Die Steuerung der Monsterduelle ist hingegen recht simpel. Viel mehr als Hauen, Stoßen und Blocken

hat Ihr Held nicht im Repertoire; es gibt keine Special-moves, wie sie beispielsweise **Die by the Sword** bietet.

Blutige Kämpfe

Zwar hält die Grafik von **Deathtrap Dungeon** dem Vergleich mit 3D-Shootern wie **Unreal** nicht stand, die abwechslungsreichen Levels und toll animierten Gegner machen aber viel wieder wett. Den beiden Helden ist der Verletzungsgrad genau anzusehen, Pfeilspitzen in Brust und Rücken zeugen vom



Der riesige Tyrannosaurus bewacht die Passage zum dritten Level.

Kontakt mit Bogenschützen. Beim Schwertkampf geht es naturgemäß recht happig zu, auch in der deutschen Version fliegen schon mal abgetrennte Gliedmaßen. **RS**

Eine der zahlreichen **Fallen**: Das Öffnen der Kiste löst ein tödliches Pendel aus.



Deathtrap Dungeon

Genre: Actionspiel
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Eidos
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 220 MByte

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

| Minimum | Standard | Optimum |
|----------------------------------|---|---|
| Pentium 90 16 MByte, 2fach CD | Pentium 166 MMX 16 MByte, 4fach CD Direct3D-Karte | Pentium 200 MMX 32 MByte, 8fach CD 3Dfx-Karte |

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



Schwieriges Metzelspiel für Fechtmeister.

Wreckin Crew

Gib' Vollgas im Freizeitpark.



Teilweise mutieren die Rennstrecken zum **Hindernis-Parcours**.

Abgedrehte Action für Autorenarren bietet **Wreckin Crew**. In dem Fun-Rennspiel flitzen bis zu acht Vehikel um

die Wette. Die 20 Pisten sind in Gebieten wie einem kunterbunten Freizeitpark, zwischen den Wolkenkratzern von Manhattan oder im sonnigen Sydney angelegt. Spielerisch orientiert sich das Programm am Konsolen-Vorbild **Mario Kart**. Die Extras-pro-Kilometer-Rate ist extrem hoch, alle paar Augenblicke finden sich Turbo-Beschleuniger, Unverwundbarkeits-Objekte oder Kriegsgeserät wie Minen, die Sie der Konkurrenz in den Weg legen können. Neben diversen Solo-Modi dürfen Sie auch mit bis zu acht menschlichen Mitstreitern per Split-screen oder Netzwerk hektische Rennen austragen. **PS**

Peter Steinlechner

Laue Raserei

Auf ein Spiel wie Wreckin Crew warte ich eigentlich schon länger, aber leider scheitert das gutgemeinte Konzept an der Umsetzung. Hier gibt's keine Spur von Fahrgefühl, die Karossen flitzen über die Pisten wie Bügel-eisen in der Weichspülerwerbung.

Die Strecken bieten beinahe zu viele Extras und sonstige Gimmicks – ich bin so wenig mit Fahren beschäftigt, daß ich mir teilweise wie in einem mäßigen 3D-Actionspiel vorkomme.

Wreckin Crew

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Telstar
System: Win 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 150 MByte
Spieler: Einer bis zwei (am selben Computer), bis acht (Netzwerk)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Pentium 120
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 150
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 200
32 MByte RAM, 4fach CD

| | | |
|-------------|---|--------------|
| Grafik | <div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div> | Befriedigend |
| Sound | <div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div> | Gut |
| Bedienung | <div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div> | Ausreichend |
| Spieltiefe | <div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div> | Befriedigend |
| Multiplayer | <div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div> | Befriedigend |

Durchschnitts-Raserei für Mehrspieler-Piloten.



Mini-Rambos auf dem Kriegspfad



Army Men



Sie sind der Stolz jedes Kinderzimmers – harte Männer aus weichem Plastik erobern jetzt auch den Bildschirm.

Während Held Sarge mit dem **Flammenwerfer** einen Gummisoldaten zum Schmelzen bringt, segelt rechts oben bereits Verstärkung heran.



Haben Sie sich mal gefragt, wo die tapferen Spielzeugsoldaten aus **Toy Story** geblieben sind? Sie haben ein PC-Training absolviert. Im Actionspiel **Army Men** führen Sie einen ani-

mierten Kunststoffkrieger auf der Suche nach einem Geheimprojekt in die Schlacht.

Einer gegen alle

Den Gummihelden Sarge steuern Sie aus der Vogelperspektive durch eine isometrische Landschaft. Auf Tastendruck wirft er sich zu Boden, rollt in Deckung oder feuert auf Feindkräfte. Zusätzlich kommandieren Sie manchmal ein paar Rekruten, die leisten aber nur wenig Unterstützung. Damit Sie der Übermacht nicht hilflos gegenüberstehen, sind in jedem Level Munitionskisten versteckt, mit denen Sie Ihren Karabiner zum Automatikgewehr aufrüsten oder Spezialwaffen wie Mörser, Flammenwerfer und Bazooka erhalten. Wer Glück hat, darf auch einen Luftangriff anfordern, Fallschirmspringer rufen oder Feindgebiet aufklären lassen. Manchmal bietet sich sogar Gelegenheit,

im Jeep oder Panzer übers Schlachtfeld zu walzen.

Auf Agentenjagd

Gleich in der ersten Mission bringen Sie ein Depot unter Ihre Kontrolle, um im nächsten Abschnitt einen Spion abzufangen; danach fliehen Sie im Panzer. Auf ähnliche Weise kämpft sich Sarge der Reihe nach in drei Kampag-

nen mit 30 Teilmissionen durch Wüsten, Wälder und Sümpfe, wobei sich seine Aktionen jeweils auf die folgende Etappe auswirken. So können Sie Verstärkung stoppen, indem Sie eine Brücke sprengen. Die Palette der Einsätze reicht vom Sturmangriff über Rettungsmissionen bis zum Banküberfall. Dabei ist nicht nur ein schneller Abzugsfin-



Braune Panzer vereiteln unseren **Bankraub**.

ger gefragt, sondern auch taktisches Vorgehen und Timing. Im Multiplayer-Modus steht dagegen Ballern auf dem Programm. **RS**

Rüdiger Steidle



Schwer aber gut

Lassen Sie sich vom Spielzeug-Look der kleinen Plastik-Kerlchen nicht täuschen:

Army Men ist alles andere als kinderleicht. In den letzten Missionen habe ich mir auch beim x-ten Anlauf noch die Zähne ausgebissen. Wenn Sarge, nur mit einem MG bewaffnet, drei Panzern gegenübersteht, sind die Chancen reichlich ungleich verteilt.

Trotzdem macht Army Men einen Heiden Spaß: Die abwechslungsreichen, spannenden Aufträge, die Mischung aus Ballern und taktischem Vorgehen und das ungewöhnliche Modellbau-Flair begeistern mich Schlacht für Schlacht aufs Neue.

Army Men

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: 3DO Studios
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 115 bis 150 MByte
Spieler: Einer bis vier (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

| Minimum | Standard | Optimum |
|----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Pentium 90 16 MByte, 2fach CD | Pentium 133 24 MByte, 4fach CD | Pentium 166 32 MByte, 4fach CD |

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

Kurzweilige Sandkasten-Action für Könner.



Beast Wars

Von der Glotze auf den Monitor.



Ein **Lens-Flare** blendet Inferno, den Predator-Transformer.

Viele Jahre in der Zukunft treffen sich die Maximals und Predators aus der Zeichentrick-Serie **Transformers**

auf einem unbekanntem Planeten, um ihre Zwistigkeiten fortzusetzen. Die Spielwelt strotzt nur so vor schädlich strahlendem Energon; da ihnen das Mineral sonst den Garaus macht, müssen sich beide Seiten in einheimische Tierarten verwandeln. In der animalischen Form ist die Strahlung auszuhalten, leider sind die Waffensysteme der Riesenroboter dann nicht anwendbar. Ständiges Wechseln der Gestalt ist also angesagt. Jede der beiden Parteien hat zwölf Levels in vier verschiedenen Terrains zu bestehen und schickt vier Heroen mit klangvollen Namen in den Kampf. **GUN**

Gunnar Lott

Blutarmes Actionspektakel

Meine unschöne Polygonfigur ruckelt durch schlampig texturierte Canyons und wird von lästigen Robotern beschossen. Feindliche Transformers sehe ich nirgendwo, und sie wären (in der unbeschleunigten Version) aufgrund der vielen Clipping-Fehler ohnehin nicht zu erkennen. Ich möchte nur wissen, in was ich mich transformieren soll, um der Langleweiligkeit dieses Spiels zu entgehen.

Beast Wars

Genre: Action
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Pentium 133
16 MByte RAM, 2fach CD

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

Pentium 166
32 MByte RAM, 4fach CD
3Dfx-Karte

Grafik Ausreichend
 Sound Ausreichend
 Bedienung Ausreichend
 Spieltiefe Mangelhaft
 Multiplayer Befriedigend



Lasche Konsolen-Umsetzung ohne neue Ideen.