

Action

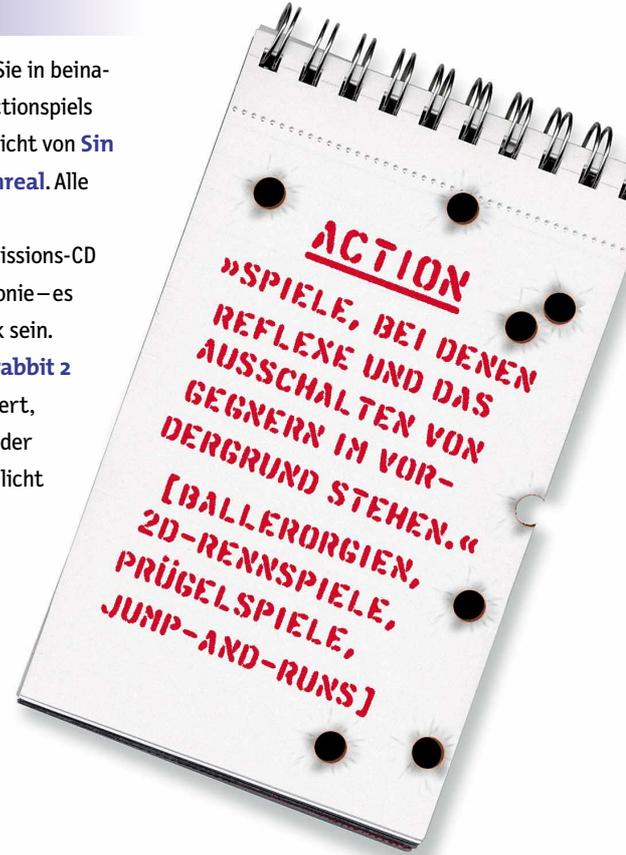
Peter Steinlechner



Die 3D-Jagdsaison 1998 ist eröffnet! Ab sofort dürfen Sie in beinahe jedem GameStar den ausführlichen Test eines 3D-Actionspiels erwarten. Der Reigen der rasanten Hoffnungsträger reicht von **Sin** zu **Daikatana**, von **Half-Life** über **Forsaken** bis zu **Unreal**. Alle versprechen gehobene bis Top-Qualität.

Daß mit **Mysteries of the Sith** ausgerechnet eine Missions-CD den Anfang macht, grenzt fast schon ein bißchen an Ironie – es muß halt doch nicht immer die allerneueste 3D-Technik sein. Ganz persönlich freut mich übrigens, daß mit **Jazz Jackrabbit 2**

endlich wieder einmal ein klassisches Jump-and-run auf meiner Festplatte darauf lauert, gespielt zu werden. Den Vorgänger habe ich vor gut fünf Jahren wochenlang gezockt, der Nachfolger macht mindestens ebensoviel Spaß – von solchen Programmen Marke »schlicht und gut« wünsche ich mir mehr!



Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
2	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	87%
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86%
4	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
6	Uprising	Actionspiel	01/98	83%
7	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
8	Sub Culture	U-Boot-Sim.	12/97	82%
9	Nuclear Strike	Actionspiel	01/98	82%
10	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82%
11	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
12	Descent 2	3D-Action	-	81%
13	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	81%
14	Pandemonium 2	Jump-and-run	03/98	80%
15	MDK	Actionspiel	-	80%
16	The Reap	Actionspiel	01/98	80%
17	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
18	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
19	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77%
20	Extreme Assault	Actionspiel	-	77%
21	Last Bronx	Prügelspiel	03/98	77%
22	Grand Theft Auto	Actionspiel	01/97	75%
23	Bust-a-move 2	Geschicklichkeit NEU		74%
24	Nightmare Creatures	Actionspiel	02/98	74%
25	Galapagos	Geschicklichkeit	12/97	74%

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

Inhalt

Tests

Mysteries of the Sith ...64
 Jazz Jackrabbit 2 68
 Bust-a-move72
 Tenka72
 Bugriders73

Nachschub für Sternenkrieger

Jedi Knight Mysteries

Mit einer galaktisch guten Missions-CD setzt LucasArts den Krieg der Sterne fort – die Lichtsäbel brummen wieder.

Fünf Jahre ist es her, daß Kyle Katarn in **Jedi Knight** die sieben dunklen Jedi besiegt hat. Seitdem lehrt er der Ex-Schmugglerin, ehemaligen Gehilfin des Imperiums und Nachwuchs-Jedi Mara Jade den korrekten Umgang

mit Lichtsäbel und Macht-Zauberei. In der Missions-CD **Mysteries of the Sith** lenken Sie zunächst die Geschichte von Kyle. Dann macht sich der Held des Hauptprogramms auf die Suche nach einem alten Tempel der Sith-Jedis – deren oberster Fürst einst Darth Vader war – und Sie steuern für den Rest des Spiels Mara.

Jedi-Neuigkeiten in Massen

Die **Star Wars**-Umgebung wirkt noch glaubwürdiger und realistischer als zuvor: Computergesteuerte Rebel-



Ohne Raketenwerfer ist der riesige **Rancor** eine echte Bedrohung.

len-Offiziere kämpfen in einigen Levels an Ihrer Seite gegen Horden von Stormtroopern, während vorbeifliegende Shuttles immer neuen Feind-Nachschub direkt vor Kyles Haustür absetzen. Laut krachend sprengen sich imperiale Kräfte durch eine Wand. Später im Spiel sehen Sie, wie ein Piratenschiff Transportkisten aus Ihrem Hangar entführt oder eine wackere R2-Einheit in brenzlicher Situation eine verschlossene Tür öffnet. Sie können neue, mächtige Fähigkeiten erlernen, mit zusätzlichem Kriegsgerät Ihre Feinde ins Zielvisier nehmen oder fliegende Roboter mit Lenkraketen aus der Luft holen.

Gewaltige Mächte

In **Mysteries** finden Sie fünf neue Macht-Sprüche. Wie einst Darth Vader schleudern Sie den Lichtsäbel Richtung Feind, verpassen dem Gegner einen mächtigen Schubs oder beschädigen ihn per Su-

Facts

- 14 neue Solo-Levels
- 12 neue Mehrspieler-Karten
- 14 neue Gegner
- 5 Extra-Mächte
- 4 zusätzliche Waffen



Kaum betritt Mara den Hangar, fliegt die **Millenium Falcon** davon – derartige Einlagen gibt es viele.

of the Sith



Bereits mit einem einzigen Stoß ihres kräftigen Dolches schicken die **Noghri-Killer** Sie ins Jenseits.



Kneipschlägerei – die Weequay trinken erst und ballern dann.

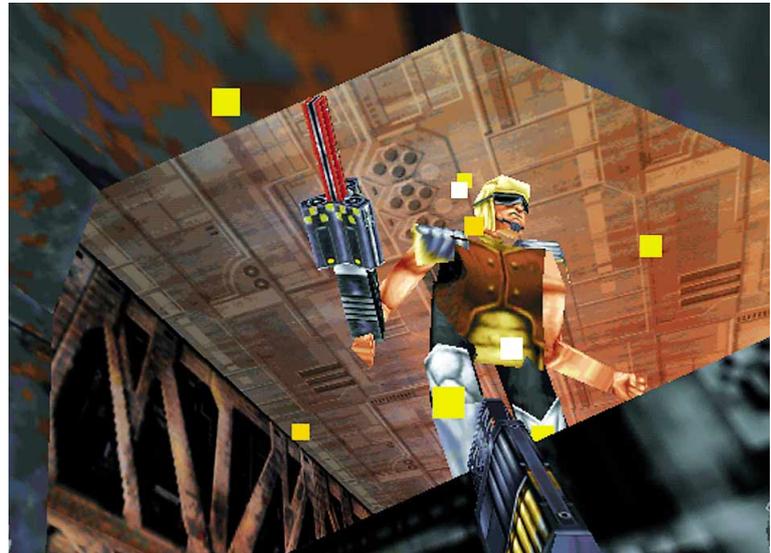
per-Blitz. »Projection« erstellt ein Abbild von Mara, das vor allem tumbe Stormtrooper nicht vom Original unterscheiden können – sie greifen verwegen die Fälschung an.

Die Macht ist in **Mysteries** viel wichtiger als in **Jedi Knight**. Dort kann man theoretisch auch ausschließlich mit herkömmlichen Mitteln ans Ziel kommen. Im Zusatz-Pack lauert bereits im zweiten Einsatz ein Abgrund, an dem Sie ohne Macht-Sprung scheitern. Später lassen sich Hebel ausschließlich mit der mysteriösen Kraft ziehen. Das Programm stellt sicher, daß Sie sich nicht ohne die notwendigen Sprüche in den Level stürzen und verteilt selbstständig einige Punkte auf

die erforderlichen Fähigkeiten. Die restliche Macht-Entwicklung liegt wieder in Ihren Händen.

Gegner im Visier

Waffentechnisch setzt **Mysteries** eigene Akzente gegenüber dem Hauptprogramm. Sobald Sie das Elektroskop gefunden haben, steht Ihnen für das Sturmtruppen-Gewehr ein Zielfernrohr zur Verfügung. Mit diesem nützlichen Werkzeug erledigen Sie vom Stormtrooper bis zur Selbstschußanlage besonders fies platzierte Gegner aus sicherer Distanz, ohne selbst einen Kratzer abzubekommen. Eine neue Variante des bewährten Raketenwerfers schickt Geschosse nicht nur stur gerade-



Piraten an Bord – die Freibeuter sind auf der Suche nach einem Jedi-Artefakt.

aus, sondern lenkt sie automatisch auf den nächstbesten Feind. Selbst schnell flüchtende Gegner wie zappelige Drohnen entkommen den flinken Projektilen kaum – unerbittlich schrauben sie sich bis zum Einschlag immer näher an ihr Ziel heran.

Multiplayer-Waffen

Das restliche neue Kriegsgewehr ist eher für Multiplayer interessant oder bringt spie-

lerisch keine Vorteile. Mit dem brandneuen Karbonitgewehr schließen Sie den Gegner kurzfristig in das gleichnamige Material ein, anschließend zertrümmert ihn ein kräftiger Faustschlag zu handlichen Gesteinsbrocken – **Duke 3D** läßt grüßen. Allerdings dauert es recht lange, bis der Feind festfriert. In dieser Zeit erledigen selbst die meisten Computergegner Sie locker.

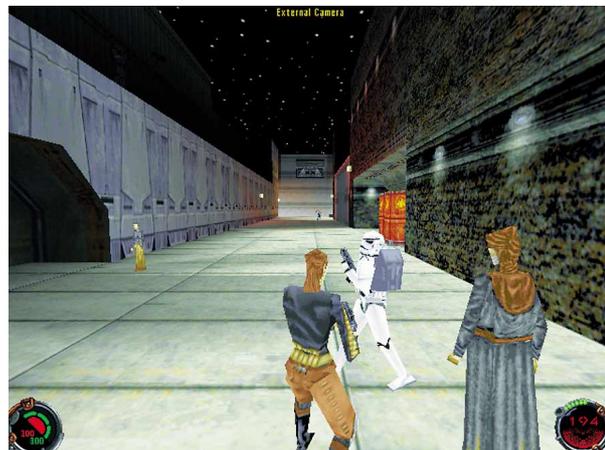


Auf CD:
Video-Special



Im Tips-Teil:
Komplettlösung
auf Seite 157

Spielbare Demo:
<http://www.lucasarts.com/products/sith/index.html>



Im **Weltraumhafen** läßt der Stormtrooper Mara anfangs in Ruhe.



Der **Vornskr-Wolf** greift mit einem Riesensprung an.

Statt wie bisher nur eine Mine zu legen, können Sie nun gleichzeitig bis zu zehn Sprengladungen verteilen und aus der Ferne zünden. Han Solos legendäre BlasTech-Pistole schließlich ersetzt lediglich die normale Bryar-Knarre, bietet aber keinerlei merkliche Vorteile.

Spreng-Attentat im Palast

Mysteries bietet 14 neue Levels. Als Kyle führt Sie Ihr Weg tief in die dunklen Grotten eines zur imperialen Kommandozentrale umfunktionierten Asteroiden. Dann schleichen Sie als Mara in die Festung von Ka' pa the Hutt und verüben einen Sprengstoffanschlag auf Jabbas dickbäuchigen Artgenossen. Im Weltraumhafen Kartaasii jagen Sie zwischen umherwuselnden Zivilisten einen Verbrecher und bekämpfen Weltraum-Piraten. Während heftiger Auseinandersetzungen auf einem Schiff versagt die Schwerkraft, eine Brücke stürzt ein – und hinter jeder Ecke lauert ein intergalaktischer Freibeuter. Sie schmuggeln sich als blinder Passagier in die



Lasersäbel-Kampf im Tempel. Die **untoten Jedis** sind allerdings nicht die besten Schwert-Schwinger, so daß wir sie schnell besiegen.



Die neue **Force Projection** lenkt Gegner mit einem Hologramm unserer Heldin ab.

Piratenstation und gehen später im leicht orientalischen Flair der Stadt Kaerobani dolchbewehrten Noghri-Killern an den hellblauen Monster-Kragen.

Tempel des Todes

Erst in den letzten drei Missionen rückt Kyle Katarn wieder in den Blickpunkt des Geschehens. Mara entschließt sich, den verschollenen Lehrmeister aufzustöbern und landet auf dem düsteren Planeten der Sith. Sie kämpfen sich durch eine sumpfige Morastlandschaft, liefern sich in einer Höhle ein Lasersäbel-Duell – dann geht es in die alten Tempelanlagen. In den verfallenen Gemäuern vermöbeln Sie untote Jedi-

Peter Steinlechner

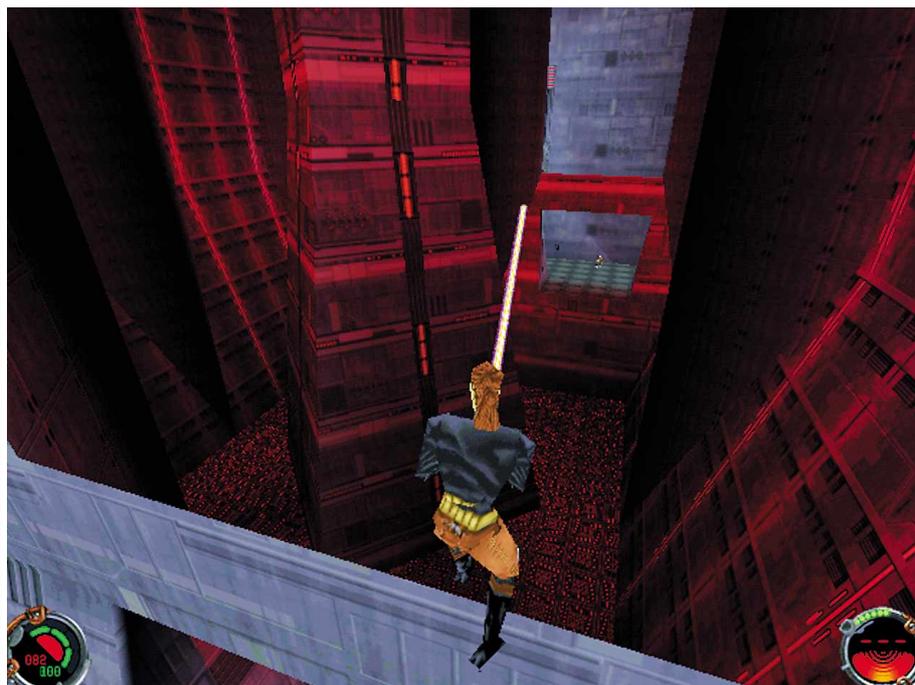


Würdige Zugabe

Der Sternenkrieger in mir ist glücklich und kann es selbst kaum fassen, aber **Mysteries of the Sith** setzt auf Jedi Knight nochmals einen drauf. Hier gibt es mehr neue Gegner, Mächte und sonstige Extras als in vielen anderen 3D-Action-Programmen zusammen. Die Star-Wars-Atmosphäre kommt dank der vielen Anspielungen auf die Filme noch prächtiger rüber, und in Sachen Level-Design ist den Entwicklern ein weiterer Geniestreich gelungen. So abwechslungsreiche und unterhaltsame Missionen bietet kein vergleichbares Programm – und trotzdem geht nie der rote Action-Faden verloren.

Durchwachsendes Finale

Nur zu den letzten drei Levels habe ich ein etwas gespaltenes Verhältnis. Einmal fehlt mir mein Schnellfeuergewehr, zum anderen übertreibt es LucasArts mit dem Schwierigkeitsgrad. Im Sith-Tempel habe ich die Entwickler öfters verflucht; deftiger Anspruch und Qualität gehen hier Hand in Hand. Es wird schwierig, aber fast nie nervig wie in manch anderem Spiel. Wer den Genre-Primus Jedi Knight liebt, wird **Mysteries of the Sith** erst recht in sein Rebellen-Herz schließen.

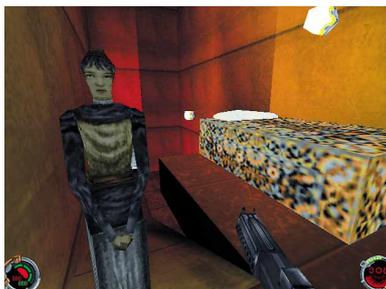


Im Kraftwerk des Piraten-Raumkreuzers muß Mara einen **gewaltigen Abgrund** überwinden.

Zombies, prügeln sich mit brandgefährlichen Vornskr-Wölfen, entdecken einen gruseligen, unterirdischen Friedhof und stehen zum Schluß wieder vor Kyle. In diesen drei Missionen müssen Sie allein mit Lichtschwert und Macht auskommen.

Kino-Spannung auf dem Heim-PC

Das mächtige Add-on bietet mehr Anspielungen auf die **Star Wars**-Streifen als **Jedi Knight**. Stormtrooper ballern einem davoneilenden Transporter hinterher wie einst ihre Film-Kollegen dem Millennium Falcon. Den Hutten-Palast öffnet statt Schlüssel und Schloß eine augapfel-förmige Gegensprechanlage, und in beinahe jedem Level steht irgendwo ein dekorativer X-Wing oder TIE Fighter. Mehrspieler-Sternenkrieger



Ohne **farbige Lichteffekte** (oberes Bild) sieht **Mysteries** deutlich trister aus.

schlüpfen auf Wunsch in die Haut von Luke Skywalker oder Darth Vader höchstpersönlich und toben in zwölf neuen Multiplayer-Arenen durch den imperialen Thronsaal, einen kleinen Ausschnitt von Tatooine oder die Karbonit-Kammer. In letzte-



Auf Befehl klinkt sich die **R2-Einheit** in die Schaltkreise und öffnet die verriegelte Tür.

rer wurde einst Han Solo vor den Augen seiner Lieben schockgefrostet – was Sie Ihren Mitspielern hier übrigens auch antun können.

Star-Wars-Städte hautnah

In einigen Örtlichkeiten wie dem Weltraumhafen oder der Stadt Kaerobani gilt Mara Jade zu Levelstart als unbescholtene Bürgerin. Seelenruhig kann sie sich sogar unter die verhassten Stormtrooper mischen. Erst wenn sie sich den Einsatzzielen nähert oder selbst das Feuer eröffnet, gilt der gewohnte Kriegszustand wieder. Vor allem in größeren Siedlungen wirkt die Welt von **Mysteries** dank witziger Details glaubwürdig. So beobachten Sie in den Palastanlagen, wie ein Bewohner zur Nachbartür marschiert, dort klopft und mit seinem Alien-Freund ein Schwätzchen hält. An anderer Stelle verprügelt eine grunzende Wache einen wehrlosen Bürger, oder ein Passant setzt sich plötzlich in Bewegung und drückt für Sie den nächsten Schalter.

Wer eine Direct-3D-kompatible Beschleunigerkarte hat, freut sich über neuerdings farbige Lichteffekte. Die LucasArts-Entwickler haben die Effekte sehr dezent eingesetzt, an Stelle grellbunter Farben gibt es überwiegend eher sparsam ausgeleuchtete Räumlichkeiten.

Statt mit vorgerenderten Videos erzählt **Mysteries** die spannende Hintergrundgeschichte in Sequenzen, die direkt in der 3D-Grafikengine entstanden sind. Das Add-on setzt keine Installation von



Die **Karbonit-Kanone** läßt Gegner erstarren.

Jedi Knight auf Ihrem Rechner voraus, Sie müssen lediglich beim ersten Spielstart die zweite CD des Hauptprogramms einlegen. **PS**

Mysteries of the Sith

Genre:	3D-Action-Add-on	Hersteller:	LucasArts
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	50 oder 190 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

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



Perfekte Missions-CD für Jedi-Ritter.

Schlappohr jagt Schildkröten-Fiesling

Jazz Jackrabbit 2

Karnickel taugen nicht nur als Festtagsbraten, sondern auch als Weltenretter. Jazz Jackrabbit bekämpft erneut den finsternen Turtle-King.

Das sprunghafteste Kaninchen der Software-Geschichte kehrt auf den Monitor zurück. **Jazz Jackrabbit**, der grünhäutige Rammeler, hüpfte 1994 die Welt vom bösen Schildkrötenkönig frei. Doch der Schurke gibt nicht auf.

Kaninchen-Tricks

30 Levels in 2D warten auf den langohrigen Weltenretter, die mit Plattformen, Abgründen und Fallen gespickt sind. In **Jazz Jackrabbit 2** hat unser Held ein paar Tricks dazugelernt. So kann er seine Löffel während eines Sprungs als Rotorblätter einsetzen. Scheinbar solide Steinblöcke zerstört er mit einem beherzten Rumms seines Allerwertesten und ergattert so Extras. Diamanten bringen ihm Bonusleben ein, Münzen ermöglichen den Zugang zu Geheimlevels.

Hilfe von oben

Unterwegs lauern jede Menge Gegner, die weder vor Handgreiflichkeiten noch vor Bombenattacken zurückschrecken. Doch unterwegs aufgesammelten Lasern, Raketenwerfern und Flammenspuckern haben die meisten Feinde wenig entgegenzusetzen. Gelegentlich befreit Jazz einen hilfreichen Piepmatz, der ihm ein Weilchen folgt und mit Autofeuer lästige Kreaturen vom Hals hält.

Spaz muß sein

Auf Wunsch dürfen Sie das Hüpfepos auch mit Jazz' Bruder Spaz bestreiten, der den kessen Doppelsprung drauf hat. Mehrere »Party«-Modi machen **Jazz Jackrabbit 2** mehrspielerfähig. Wettrennen, Capture-the-flag oder ein-



Achtung, **Endgegner!** Wenn Jazz hier nicht aufpaßt, fliegt er runter.

nur alle anderen rösten sind die Aufgaben, denen sich bis zu 32 Gegner widmen können: Jeweils bis zu vier Spieler teilen sich einen PC via Splitscreen und sind mit maximal sieben Rechnern über Netzwerk verbunden. Der Vorgänger und ein komplizierter Leveleditor liegen der Verkaufsversion bei.



Der **Leveleditor** ist allumfassend, aber viel zu komplex geraten.

Mick Schnelle



Flotte Hüpferei

Nicht nur gesellige Karnickelfreunde werden an Jackrabbit ihren Spaß haben,

obwohl die munter scrollende 2D-Grafik schon reichlich betagt aussieht. Das liegt in erster Linie an der rasanten Spieldynamik, die für Langeweile keinen Raum läßt.

Klar, irgendwie waren die meisten Ideen schon mal da, aber die durchdachten Levels machen die Hasenhatz nie unfair. Lobend erwähnt sei die jederzeit aufrufbare Speicherfunktion. Gut haben mir auch die Multiplayer-Modi gefallen. Wenn Sie von einem Hüpf- und Springspiel keine Grafikwunder, dafür aber durchdesignte Levels erwarten, sollten Sie Jazz und Spaz ein Heim auf Ihrer Festplatte einräumen.



In der VGA-Auflösung ist die **Übersicht** stark eingeschränkt.

Jazz Jackrabbit 2

Genre: Action
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 60 Mark
Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis 32 (Netzwerk)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Hersteller: Epic Megagames
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 40 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD

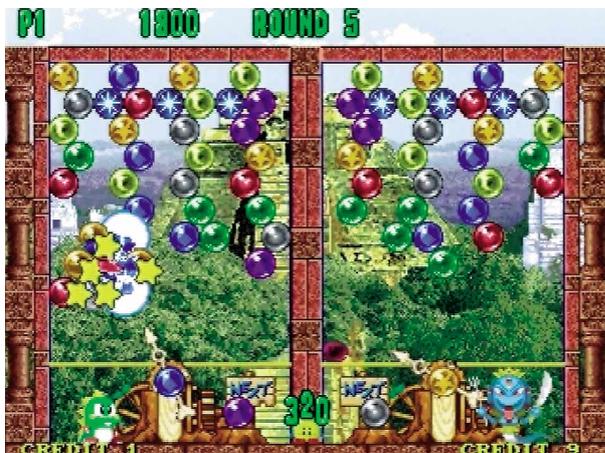
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

Quirlige, aber optisch biedere Hasenhüpferei.



Bust-a-Move 2

Action-Denkspiel für Hand und Hirn.



Gut gezielt: Ein ganzer Fünferpack Kugeln zerplatzt effektiv.

Taitos *Bust-a-Move 2* gehört zur klassischen Art der Tüfteleien mit schnell kaptierter Spiel-Idee. Mit einem

kleinen Drachen namens Bob schießen Sie mittels einer stufenlos verstellbaren Kanone bunte Bälle auf ein Spielfeld. Hängen mindestens drei aneinander, zerplatzen und verschwinden sie. Zwei Varianten enthält das preiswerte Vergnügen: Zum einen den Puzzlemodus, in dem ein vorgegebenes Muster abgebaut werden muß, zum anderen des Duell gegen Computer oder Mitspieler. Gelingt Ihnen hier eine besonders schöne Kombination, tauchen beim Gegenüber ein paar Extrabälle auf und erschweren ihm zusätzlich die zuckersüß in Szene gesetzte Kugellei. **MG**

Michael Galuschka

Hektik-Denkspiel zum Liebhaben

Nur weil ein Programmchen dieser Art schlicht ist und sich auf das Wesentliche konzentriert, muß es noch lange nicht gut sein. Doch *Bust-a-Move 2* hat fast alles, was man zum Klassiker braucht: Gepflegte Hektik, ein knuffiges Maskottchen, eine eingängige Spielidee und eine quasi perfekte Steuerung. Lediglich die Präsentation hätte dem Drachen zum Trotz nicht gar so prähistorisch ausfallen müssen.

Bust-a-Move 2

Genre: Action-Denkspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 60 Mark
Hersteller: Taito
System: DOS
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 10 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC)

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

486/33 8 MByte RAM, 2fach CD	486/66 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 75 16 MByte RAM, 4fach CD
---------------------------------	----------------------------------	--------------------------------------

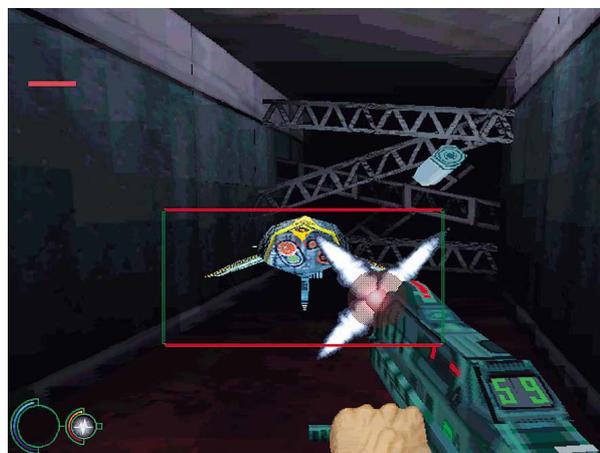
Grafik	Ausreichend	Sehr gut
Sound	Befriedigend	
Bedienung	Sehr gut	
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Sehr gut	

Macht auch auf schwachen PCs kräftig Spaß.



Tenka

Ödes Ballern in trister Umgebung.



Meist vermöbeln Sie tumbe Blechkameraden wie diese Drohne.

Versehentlich stolpert Joey Tenka im Jahre 2096 über die Weltmachtspläne eines superbösen Konzerns. Im 3D-Actionspiel *Tenka* ballert er sich durch 28 mittelgroße Levels. Anfangs kämpfen Sie in engen Bürogängen gegen die Schergen der fiesen Firma, später erkunden Sie Raumstationen und Fabrikanlagen. Sie kloppen sich mit 17 unterschiedlichen Gegnertypen. Die meisten davon sind Drohnen oder Roboter, nur gelegentlich mischt sich mal ein Monster auf biologischer Basis unter die Unholde. Joey trägt während des gesamten Spiels die gleiche Waffe in der Heldenfaust,

baut die schwache Laserwumme aber in mehreren Stufen langsam bis zum mächtigen Raketenwerfer aus. **PS**

Peter Steinlechner

Spielspaß nicht erkennbar

Ein derart grottiges 3D-Actionspiel wie *Tenka* ist mir schon sehr lange nicht mehr auf den Monitor gekommen. Dem Programm sind selbst einfachste Grafik-Effekte völlig unbekannt. Nicht mal mein Mündungsfeuer sorgt in den vielen dunklen Winkeln für Licht – warum die Entwickler dort trotzdem immer wieder Geheimgänge versteckt haben, ist mir ein echtes Rätsel.

Tenka

Genre: 3D-Action
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Psygnosis
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 11 oder 34 MByte

Spieler: Einer

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

Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD
---------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------

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

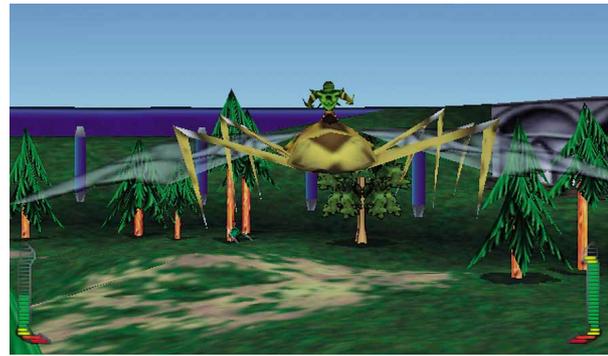
Lahme Zeitreise in die Anfänge der 3D-Action.



Bugriders

Wettrennen auf Insektenrücken.

Das Actionspiel **Bugriders** läßt Sie in der Rolle eines Käfer-Reitmeisters auf dem Rücken von Flugschwebfliegen, Libellen oder Fliegen gegen andere Bugrider um die Wette flitzen. Die 16 unterschiedlichen Kurse führen über Strandlandschaften, Strandlandschaften, während Sie Ihr Insekt an den zahlreichen Hindernissen vorbei bugsieren. **PS**



Auf acht unterschiedlichen Käfern fliegen Sie um die Wette.

Peter

Kammerjäger, bitte!

Bugriders ist so lausig schlecht, daß es fast schon wieder Spaß macht. Richtig schön blöd ist etwa, die Käfer mit Leertasten-Peitschenhieben antreiben zu müssen. Das nervt auf Anhieb, weckt aber immerhin lustige Erinnerungen an diverse Kult-Joystickzerstörer. Hauptärgernis ist die auch sonst völlig vergeigte Steuerung – und das in einem Spiel, das mich eigentlich vollautomatisch über die Kurse führt.

Bugriders

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: GT Interactive
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 100 KByte
Spieler: Einer bis zwei (an einem PC), bis acht (Netzwerk, Modem, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD Direct 3D	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte
---------------------------------------	--	---

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Dank verkorkster Steuerung ein glatter Reifall.