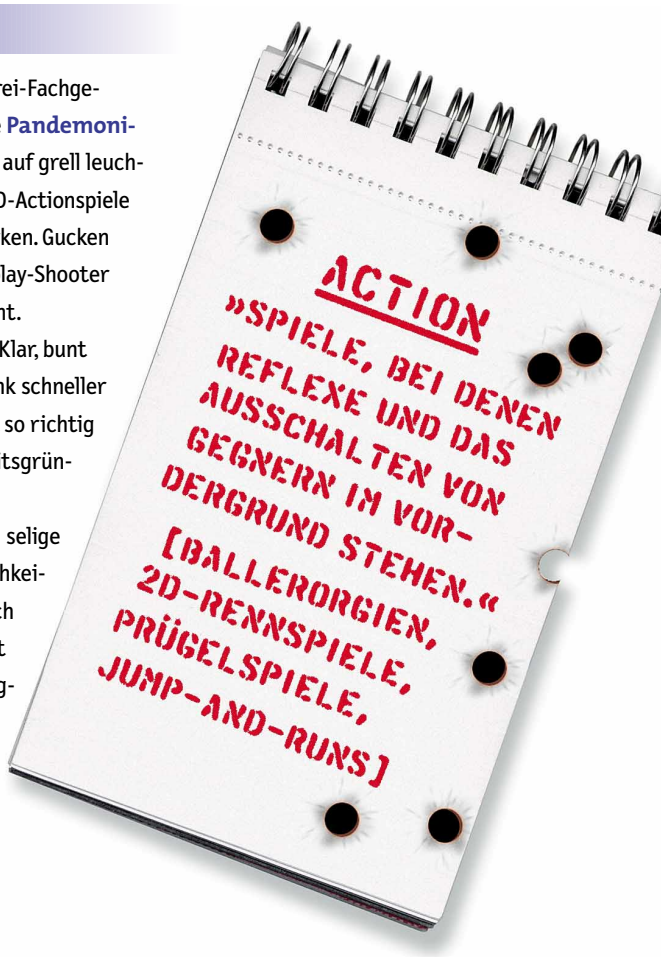
Action

Peter Steinlechner

Auf meinem Monitor geht's derzeit zu wie im Malerei-Fachgeschäft. Aktuelle Programme wie das quietschbunte **Pandemonium 2** oder das giftgrüne **Croc** setzen immer mehr auf grell leuchtende Pixel. Sogar die traditionell eher düsteren 3D-Actionspiele dürften künftig wie mit Persil Color gewaschen wirken. Gucken Sie sich mal unsere Preview zum prächtigen Interplay-Shooter **Forsaken** an – Farbe, soweit die Laserwumme reicht.

Eigentlich ist das beinahe eine stille Revolution. Klar, bunt waren Computerspiele schon (fast) immer. Aber dank schneller Grafik-Engines und flotter 3D-Beschleunigerkarten greifen die Entwickler derzeit so richtig hemmungslos in den Farbtopf. Vorbei sind die Zeiten, in denen aus Geschwindigkeitsgründen nur ein Viertel der 256er Palette genutzt wurde.

Auch wenn so mancher Designer böse danebengreift und eher Erinnerungen an selige 70er-Jahre-Diskotheken heraufbeschwört: So schlecht finde ich die neuen Möglichkeiten letztlich nicht. Sobald die Farbpracht etwas gezielter eingesetzt wird, kann ich mir viel mehr als Effekthascherei vorstellen. **Wing Commander Prophecy** zeigt als positives Beispiel die richtige Richtung: Bunt und originell, aber nicht aufdringlich – viel schöner als im Malerladen.



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	NEU	**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	Last Bronx	Prügelspiel	NEU	**77**
20	Extreme Assault	Actionspiel	-	**77**

Die 20 besten Action-, 3D-Action-, Prügelspiele und Jump-and-runs.
Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

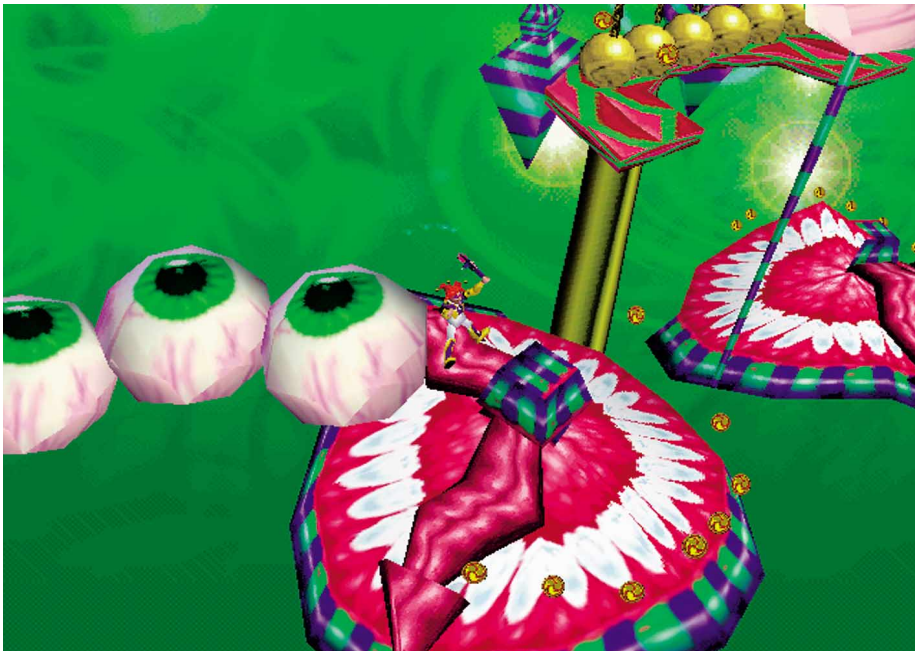
Tests

Pandemonium 2 56
Last Bronx 58
Croc 60
Twisted Metal 2 62
Dark Rift 64
Street Fighter Zero 64

Jump-and-run für Farb-Fetischisten

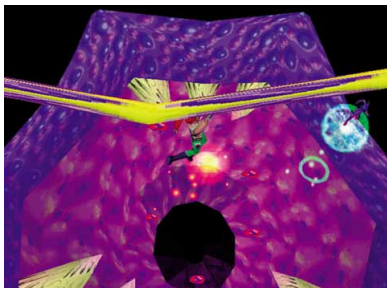
Pandemonium 2

Grell und hell: Ein 3D-Hüpfspiel springt kunterbunt in die Zukunft.



Schön, bunt und etwas konfus – wo mag es weitergehen in dieser bizarren Welt?

Auf allen Konsolensystemen gehören Jump-and-runs zu den beliebtesten Titeln überhaupt – allerdings tut sich ausgerechnet auf dem PC erstaunlich wenig in diesem Genre. Wenn überhaupt ein Hüpfspiel die Herzen von Computer-Zockern mit höherer Taktrate schlagen ließ, dann war das bislang dank glänzend aussehender 3D-Perspektive, perfekter Steuerung und clever aufgebauter Levels **Pandemonium**. Jetzt gibt es mit **Pandemonium 2** endlich die Fortsetzung des erfolgreichen Programms. Am Spielprinzip hat sich nichts Wesentliches geändert. Wieder klettern, hopsen und laufen Sie als Polygonfigur durch eine 3D-Landschaft, die Sie allerdings nur zweidimensional erkunden können – nämlich wie in jedem anderen Jump-and-run grundsätzlich von links nach rechts.



Frei schwingend über dem Abgrund bekämpft Nikki einen Zwischengegner.

In Sachen Hintergrundstory hält sich das Programm diesmal vornehm zurück: Magischer Komet kommt geflogen, garstige Zauberin will die Welt beherrschen, braucht dazu den geheimnisvollen Himmelskörper, Sie sollen die böse Dame schleunigst stoppen – das war's auch schon.

Sprungstarkes Duo

In **Pandemonium 2** schlüpfen Sie wieder entweder in Hofnarr Sid oder in seine rothaarige Freundin Nikki. Vor jedem neuen Einsatz wählen Sie eine der beiden Figuren. Grundsätzlich sind die Levels mit beiden erfolgreich zu schaffen; allerdings hat stellenweise einer der Protagonisten klare Vorteile. Wenn es beispielsweise besonders viel zu springen gibt, ist Nikki dank ihrer größeren Hüpfkraft überlegen.

Die Entwickler haben den Hauptfiguren ein paar neue Bewegungen spendiert. Insbesondere die Möglichkeit, sich an Sprossen entlangzuhangeln, sorgt immer wieder für Abwechslung und spektakuläre Kameraperspektiven. Den Stab von Sid können Sie nach wie vor auf Feinde werfen; jetzt dürfen Sie ihn allerdings mit Hilfe der Steuertasten auch zielgenau in eine bestimmte Richtung lenken. Leicht ins Makabre rutscht das ansonsten fast gewaltfreie Spiel, wenn Sie als Joker einen Waffen-Upgrade finden. Sid kann dann mit seinem Stab die Feinde aufpumpen und als Sprungbrett zu sonst unerreichbaren Plattformen mißbrauchen – oder einfach platzen lassen. Mit dem gleichen Extra schickt Rotschopf Nikki die Gegner per Stromschlag ins Byte-Jenseits.

Knallig und schrill

Nur im ersten der insgesamt 19 Levels ist die Welt noch in Ordnung. Sie sprinten durch grüne

Nur knapp entkommen Sie dem Roboter.

Der schwebende Tempel des Nori ist der mit Abstand schönste Level.

Hügellandschaften, erklimmen Brücken über kristallklaren Flüssen und hüpfen durch ein mittelalterliches Städtchen. Dann ist Schluß mit Gemütlich: Die allermeisten Gebiete in **Pandemonium 2** schwelgen in knalligen Farben und skurrilen Formen. Sie erkunden ein poppig buntes Universum mit grellen Plattformen, hangeln in luftiger Höhe über einem gigantischen roten Schlund oder kämpfen sich durch eine lila Welt aus lauter kleinen Puzzleteilen. Zwischendurch macht das Programm einen kleinen Schwenk ins Düstere, nur um Sie gleich wieder durch giftgrüne Abwasserkanäle zu jagen.

Das rumpflose Beinpaar trägt Fargus sicher über alle Hindernisse.

Fargus pumpt einen Gegner auf.

Auf der Flucht

Pandemonium 2 springt gelegentlich beherzt aus dem gewohnten Jump-and-run-Rahmen und wandelt das Spielprinzip zugunsten kurzweiligerer Unterhaltung ab. In einem Level verfolgt Sie etwa ein debil grinsender Minen-Roboter mit seinem wild rotierenden Bohrarm – bei diesem Gegner hilft nur die verzweifelte Flucht über Sprengstoffkisten und allerlei Hindernisse, die der Maschinenmann mit seinem schweren Leib freilich locker wegräumt. Glücklicherweise finden Sie schließlich einen Panzerwagen und geben dem durchgeknallten Blechkameraden ordentlich Kontra. Später schlüpfen Sie in einen gewaltigen Mech-Krieger und zerbröseln aus der Seitenansicht feindliche Roboter mit Lasersalven. Häufiger als im ersten Teil fahren Sie auf vorgefertigten Bahnen in die Tiefen des Bildschirms und weichen Hindernissen aus, etwa in schier endlos langen Rohren oder – die witzigste dieser Sequenzen – in einem putzig animierten Bummelzug durch pechschwarzes Nichts.

Angriff mit Fliegenklatsche

Regelmäßig müssen Sie zum krönenden Abschluß der einzelnen Levels einen Endgegner vermöbeln. Nach der ersten bunten Welt verfolgt Sie etwa ein klapperdürrer, aber riesiger Herr mit Fliegenklatsche, dann wieder ein wieselflinker Roboter oder ein chinesischer Drache. Obermotze erledigen Sie wie alle anderen Gegner auch: Sie springen ihnen auf die Rübe. Nur stellenweise haben sich die Entwickler mehr einfallen lassen. Besagtes Drachenwesen etwa beharken Sie aus Katapulten mit Feuerbällen, während es seinerseits ebenfalls munter versucht, Sie mit Flammen zu rösten. PS

Peter Steinlechner

Farb-Exzesse für Extremspringer

Liebe Spiele-Entwickler bei Crystal Dynamics, das mit den lustigen, bunten Tabletten am frühen Morgen solltet Ihr vielleicht lieber sein lassen. Ernsthaft: Wenn ich nicht wüßte, daß zum Programmieren der Kopf klar sein muß, würde ich hier auf einen weiteren tragischen Fall von Rauschmittelmißbrauch tippen. Es ist durchaus beeindruckend, was Pandemonium 2 an Grafikideen bietet. Leider schlägt das wie eine riesige Portion Zuckerwatte schnell auf den Magen.

Ab durch die Mitte

Diesmal hopst und rennt das pandemonische Duo deutlich öfter nicht nur von links nach rechts, sondern von unten nach oben oder quer durch die Mitte. Das macht zwar Spaß, geht aber manchmal auf Kosten der Übersichtlichkeit. Schwierigkeitsgrad, stellenweise auch Frustfaktor, liegen deutlich höher als im ersten Teil. Insgesamt ist die Zielgruppe von Pandemonium 2 kleiner: Diesmal sollten nur die blind zugreifen, die sowohl Jump-and-runs als auch völlig abgedrehte Farborgien mögen.

Pandemonium 2

Genre:	Jump-and-run	Hersteller:	Crystal Dynamics
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	15 oder 100 MByte
Spieler:	Einer		

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Technisch klasse, optisch Geschmackssache.

Prügelei à la Virtua Fighter 2

Last Bronx

Segas neuestes Prügelwerk stellt sich der hauseigenen Konkurrenz.

Tommy ist der schwächste Kämpfer. Dem hervorragenden Techniker Yusaku ist er nicht gewachsen.

Wenn eine Spiele-Engine funktioniert, muß man sich keine Gedanken um Neuentwicklungen machen. So dachte man wohl bei Sega und bastelte basierend auf Virtua Fighter 2 das Prügelspiel Last Bronx zusammen. Auch die Hintergrundgeschichte gibt sich innovationsarm: Anfang des nächsten Jahrhunderts ist Japan wirtschaftlich am Ende. Jugendgangs kämpfen in Neo Tokio um die Vorherrschaft. Um Frieden zu schaffen, schlägt einer der Bandenchefs vor, den Konflikt in einem einzigen, großen Wettstreit auszutragen. Nur die besten Kämpfer der Gangs – die Bosse – sollen antreten.

Im Survival-Mode wird nur eine Runde gekämpft.

Kampfstarke Gangleader

Jeder der Last Bronx-Kämpfer hat seine Spezialausrüstung: Toru Kurosawa, Boss der Hardcore Boys, kämpft mit seinem hölzernen Lieblingsschwert, während der Anführer der sogenannten Müllmänner das geflügelte Wort »Holzhammer-Methoden« wörtlich nimmt. Auch in Sachen Special Moves unterscheiden sich die Gegner. Unzählige Kombinationen sind zu lernen, will man alle Schläge, Würfe und Tritte beherrschen. Als Faustregel gilt: Je komplizierter ein Kommando, desto vernichtender das Resultat.

Allein oder zu Zweien

Im Arcade-Modus wählen Sie einen der acht Prügler aus und stellen sich den restlichen Recken: Gegen jeden müssen zwei von drei Runden gewonnen werden. Beim Survival-Mode dauert jedes Gefecht nur eine Runde – Fehler kann man sich hier nicht erlauben. Für Schlägereien mit Kollegen, Freunden oder sonstigen potentiellen Todfeinden stehen Mehrspieler-Optionen zur Verfügung. Neben der klassischen »Zwei Spieler an einem PC«-Variante können Sie sich auch über Modem oder Netzwerk verkloppen.

Autsch: Durch einen fiesen Wrestling-Trick geht Joe zu Boden.

Kampf-Technik

Segas neueste PC-Prügelorgie nutzt die Engine von Virtua Fighter 2. Eine wild schwenkende und kreisende Kamera fängt das actionreiche Kampfgeschehen ein. Die Streiter präsentieren sich im gewohnt geschmeidigen und aufwendig texturierten Polygon-Gewand. HH

Heiko Häusler

Geklonte Prügelei

Die Aufmachung stimmt bei Last Bronx. Präzise Steuerung, butterweiche Animationen der Polygon-Kämpfer und eine stimmige Sound-Kulisse – die Sega-Wurzeln sind unübersehbar. Auch für Abwechslung ist gesorgt, viele Spielmodi lassen mich immer mal wieder zum Gamepad greifen.

Und um alle Special Moves der Kämpfer perfekt zu beherrschen, muß man sich oft in den Ring stürzen. Mein persönlicher Favorit: Mr. Holzhammers »dreimal auf die Rübe«-Kombination. Gegenüber dem »Vorgänger« bietet Last Bronx allerdings kaum Neuerungen; etwas mehr Innovationslust hätte das Spiel in 80er-Wertungsregionen gehoben.

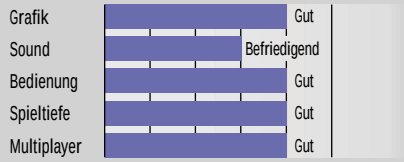
Last Bronx

Genre:	Prügelspiel	Hersteller:	Sega
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	25 oder 65 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, Modem, Netzwerk)

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD Gamepad	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD Sidewinder-Pad



Exzellent präsentiertes Prügelspiel.

3D-Alligator im Kampfeinsatz

Croc – Legend of the Gobbos

Ein Polygon-Krokodil im Rettungseinsatz: Mit viel Sprungkraft befreit er seine Freunde.

Ein Marienkäfer ist zum Oberboss mutiert.

Peter Steinlechner

Niedlich ins Verderben hopsen

Mario zieht seinen dicken Hintern relativ problemlos aus dem zuschnappenden Maul von Croc – die Klasse des Nintendo-Klempners erreicht das als Konkurrent zu Mario 64 geplante Programm nicht. Haupthindernis sind die stellenweise arg ungünstigen Blickwinkel. Wenn die imaginäre Kamera schräg hinter dem Krokodil liegt, kann ich nicht erkennen, ob der nächste Sprung auf die sichere Plattform oder in den sicheren Tod führt.

Croc lebt von den putzigen Animationen. Wenn der Alligator sich mühevoll auf einen Vorsprung zieht oder einen der Zwischengegner attackiert, sieht das durchgehend erstklassig aus. Die Landschaft hätte dagegen etwas mehr Liebe zum Detail vertragen können. Außerdem nerven mich die arg langen Ladezeiten selbst zwischen zwei Mini-Levels.

Trotz der paar echten Schwächen hat Croc dank der clever aufgebauten Landschaften genug Spieltiefe, um lange zu motivieren.

Das Leben könnte so schön sein im Land der Gobbos. Die putzigen Fellknäuel-Wesen tollen den lieben langen Tag an der frischen Luft umher. Auch von einem Baby-Krokodil, das der nahe Fluß im Bastkörbchen anspült, lassen sie sich nicht aus der Ruhe bringen: Der Nachwuchs-Alligator wird kurzerhand eingemeindet. Bis eines Tages der neidische Bösewicht Baron Dante alle Gobbos entführt. Im Actionspiel Croc: Legend of the Gobbos schlüpfen Sie in die giftgrüne Haut des frei beweglichen 3D-Krokodils. In 45 Levels retten Sie möglichst viele Ihrer pelzigen Freunde und suchen nach dem Ausgang.

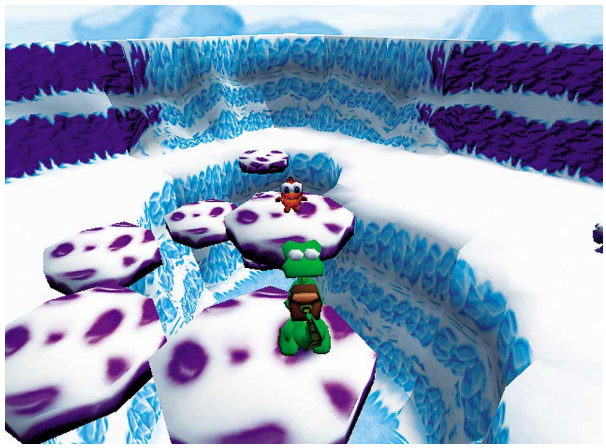
Auf kräftigen Beinen

Die in grünen Waldlandschaften, in glitschigem Eis, tödlichen Lavaseen oder gruftigen Spuk-Landschaften angesiedelten Levels durchwatscheln Sie auf Crocs kräftigen Hinterbeinen. Um voranzukommen, hüpfen Sie über Plattformen oder hieven sich per Klimmzug auf Vorsprünge. Besonders markierte Steilwände klettern Sie senkrecht empor.

Die Gegner-Palette reicht von garstigen Gnomen über böswillige Joker bis zu stechwütigen Killer-Bienen; die Feinde vermöbelt Croc mit elegantem Schwanz-Peitschenschlag. Nach etwa jedem fünften Level schlagen Sie sich mit Oberbossen. Diese von Baron Dante geschaffenen Endgegner besiegen Sie nur mit Taktik. Beispielsweise ist ein mutierter Marienkäfer ausschließlich dann verletzlich, wenn er wild japsend nach Atem ringt.

Alligator--Aussetzer

Croc läuft in mehreren Grafikauflösungen mit oder ohne 3D-Beschleunigerkarte. Allerdings kam es beim Test in einigen größeren Räumen mit vielen Objekten und Gegnern zu Rucklern. PS



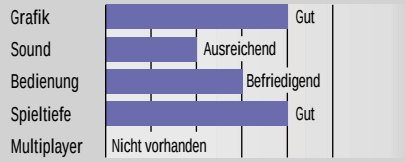
Noch ein Sprung, und Croc hat einen weiteren Gobbo gerettet.

Croc – Legend of the Gobbos

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	100 oder 180 MByte
Spieler:	Einer		

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

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



3D-Jump-and-run für nervenstarke Krokodile.

Straßen in Flammen

Twisted Metal 2

Autos sind nicht nur für den Einkaufsbummel oder die Italien-Reise zu gebrauchen, sondern auch als tödliche Waffe in endzeitlichen Straßenkämpfen.

Bei Twisted Metal 2 handelt es sich um eine Playstation-Konvertierung, deren erster Teil nicht für den PC umgesetzt wurde. Das Spielprinzip müssen Sie sich als eine Mischung aus 3D-Shooter und Destruction Derby vorstellen. Insgesamt zwölf Piloten tragen mit ihren waffenstarrenden Untersätzen einen Wettbewerb aus, bei dem nur einer überleben kann. Diese neuzeitlichen Gladiatoren-kämpfe finden an markanten Schauplätze auf der ganzen Welt statt.

Per Turbo überwindet man Schluchten.

Rollende Festungen

Leichenwagen, Radlader und andere fahrbare Untersätze unterscheiden sich nicht nur in bezug auf Fahreigenschaften und Panzerung, sondern auch in der oft siegentscheidenden Spezialwaffe. Daneben ist jedes Kampfgerät mit einem Bord-MG ausgestattet und kann durch das Überfahren kaum zu übersehender Bitmap-Symbole Munition für knapp ein Dutzend verschiedener Waffengattungen einsammeln.

Insgesamt vier Hauptfaktoren (Geschwindigkeit, Panzerung, Spezialwaffe, Munitionsvorrat) bestimmen das taktische Vorgehen, wobei defensives Verhalten selten Erfolg bringt. Echte Verstecke gibt es praktisch nicht; auch die kleine Kampfarenen machen es fast unmöglich, den ständigen Keilereien aus dem Weg zu gehen.

Instant-Reparatur

Zeigt der Zustandsbalken Ihres Gefährtes bedrohlich Richtung Schrottplatz, gilt es schnell eines der spärlich verstreuten Medikits aufzuklauben. Ansonsten haben Sie nur wenig Chancen gegen die bis zu sechs feindlichen Stahlkolosse, die sich zwar auch gegenseitig wehtun, aber ihre Attacken doch mit Vorliebe gegen Sie reiten.

Das simple Spielprinzip und die höchst unterschiedlichen Fahrzeuge verlangen geradezu nach einem Netzwerkmatch. Bis zu acht Destrukteure können sich zusammenschließen. Da die Kampfgeräte einiges aushalten, sind im Vegleich zu 3D-Shootern längerfristige Strategien erforderlich. Großzügigerweise reicht eine CD für bis zu drei Spieler. MG

Während sich die Kollegen unten bereits ins Kampfgetümmel werfen, genießen wir über den Dächern von Paris noch den Ausblick auf den Eiffelturm.

Michael Galuschka

Herrlich kaputt

Schade, daß Twisted Metal 2 in Deutschland nicht offiziell vertrieben wird. Den Vergleich mit Carmageddon muß es nämlich keineswegs scheuen. Im Gegenteil, mir gefällt es sogar deutlich besser: Auf fragwürdige Pseudo-Rennen wurde komplett verzichtet und statt dessen viel Wert auf ein ausgeklügeltes Waffenarsenal und abwechslungsreiche Arenen gelegt.

Im Prinzip handelt es sich um einen 3D-Shooter auf Rädern, der mit seinen Blech-Protagonisten erfrischend viel Abwechslung zum üblichen Meuchel-Allerlei bietet. Nur an der unattraktiven Aschenputtel-Grafik scheitert Twisted Metals Vorstoß in höhere Wertungsregionen.

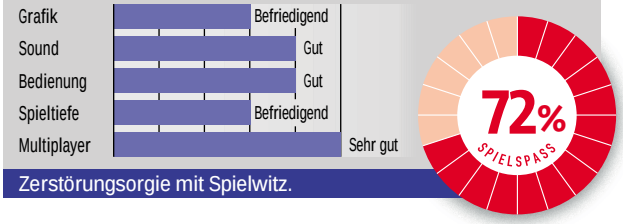
Twisted Metal 2

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Sony
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	4 bis 80 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte



Zerstörungsorgie mit Spielwitz.

Dark Rift

Ladegehemmte Polygon-Prügelei.

Gekonnt tritt das zarte Metall-Mädel den schweren Krieger um.

Das actionlastige Prügelspiel **Dark Rift** läßt Sie eine von acht 3D-Polygonfiguren steuern. Die Palette reicht von zarten Animé-Amazonen bis zu gewaltigen Monster-Orks. Jeder Charakter beherrscht zwischen zwei und sechs einfache Special Moves, manche ballern mit Projektilgeschossen. Entweder schlagen Sie sich mit den gewohnten zwei Gewinnsätzen durch die Kampagne, um nach acht Gegnern schließlich vor einem Paar Obermotze zu stehen. Oder Sie vermöbeln im Mehrspieler-Modus einen Freund am gleichen Rechner. Das Programm unterstützt die meisten gängigen 3D-Beschleuniger nach dem Direct-3D-Standard. Wer allerdings eine 3Dfx-Karte besitzt, muß für **Dark Rift** seinen Voodoo-Treiber deinstallieren. HH

Peter Steinlechner

Lahme Helden

Dark Rift kann die Prügel-Konkurrenz nicht mal ankratzen. Die acht Kampfmaschinen sind qualitativ sehr unterschiedlich ausgefallen. Während die menschlichen Krieger nett animiert sind, sehen alle anderen schlicht scheußlich aus. Als flotter Action-Prügler ist Dark Rift zu unspektakulär, für eine Kampfsport-Simulation sind die Bewegungen viel zu simpel. Wer später mal auf einer Compilation über Dark Rift stolpert, wird ein, zwei Stündchen seinen Spaß haben – mehr aber auch nicht.

Genre: Prügelspiel
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Englisch
Preis: ca. 70 Mark
Hersteller: Crystal Dynamics
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 1 bis 170 MByte
Spieler: Einer oder zwei (an einem PC)
3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 100	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Simpler Durchschnitts-Prügler.

Street Fighter Zero

Die Straßenkämpfer schlagen wieder zu.

Alle Kämpfer beherrschen eigene Special Moves.

Die neueste PC-Umsetzung einer bekannten Uralt-Prügel-Serie heißt **Street Fighter Zero**. Wie üblich kämpfen Sie sich mit einem von zehn mehr oder weniger menschlichen Animé-Charakteren gegen immer stärker werdende Gegner die Karriereleiter rauf. Die Spielsteuerung ist direkt und eingängig. Neben Standardschlägen und -tritten kann man mit jeder Spielfigur ganz bestimmte Spezialbewegungen ausführen. Gegenüber den Vorgängern hat sich praktisch nichts getan: Die Grafik ist grobpixelig und farbarm wie eh und je, die Figuren wirken vor dem Hintergrund wie eingeklebt, und auch der Sound dudelt weiter nervtötend vor sich hin. Einzige Neuerung sind völlig überflüssige Video-Filmchen vom Kampfgetümmel. HH

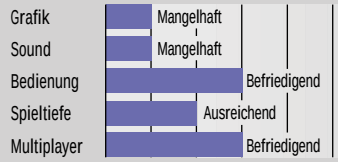
Heiko Häusler

Die Zeit steht still

Street Fighter Zero hat mir eine erträgliche halbe Stunde beschert, danach war's sterbenslangweilig. Der jüngste Sproß der Serie sieht aus und spielt sich wie jede andere Street-Fighter-Version. Fast schon unverschämt sind die Hardware-anforderungen. Wieso brauche ich einen 166er, um solchen Schrott vernünftig spielen zu können? Einzig im Zweispieler-Modus (wenn der Gegner wüst fluchend neben mir sitzt) sorgt das Primitiv-Geprügle für etwas Unterhaltung.

Genre: Prügelspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Capcom
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: 7 bis 410 MByte
Spieler: Einer bis zwei (an einem PC)
3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD



Steinzeitliche Automatenumsetzung.