

Action

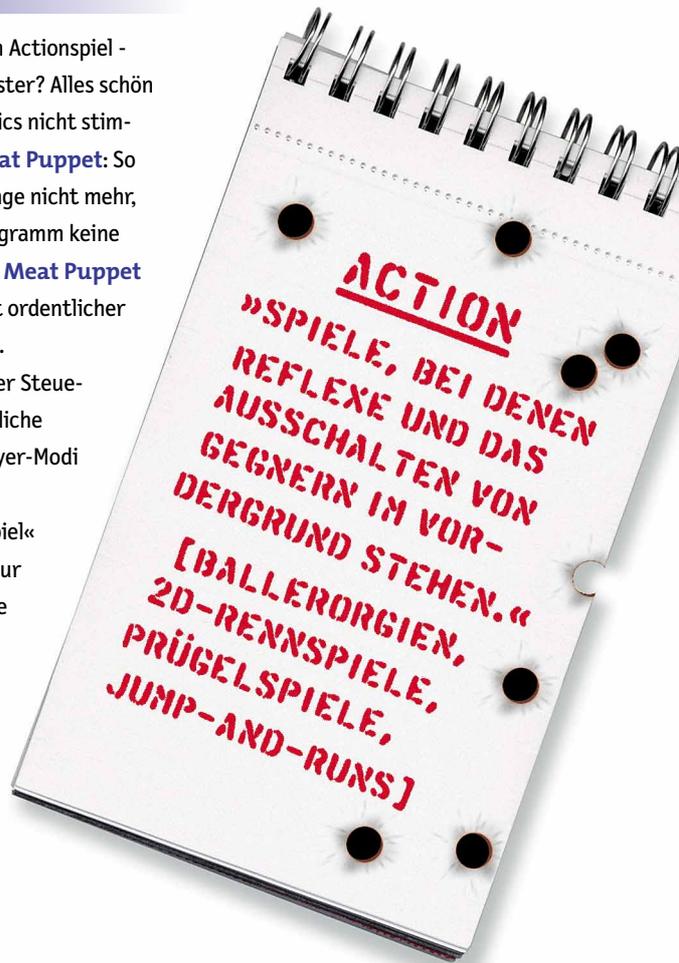
Peter Steinlechner



Was unterscheidet ein gutes von einem schlechten Actionspiel - neue Ideen, Grafik, Sound oder die Menge der Monster? Alles schön und gut, aber leider auch vergeblich, wenn die Basics nicht stimmen. Werfen Sie beispielsweise einen Blick auf **Meat Puppet**: So einen schönen Isometrie-Shooter gab es schon lange nicht mehr, aber wegen der vergeigten Steuerung hat das Programm keine Chance auf eine Platzierung in unserer Bestenliste. **Meat Puppet** steht damit nicht alleine, eine ganze Armada sonst ordentlicher Spiele nervt mit vermeidbaren Kinderkrankheiten.

Ganz anders unser Titelthema **Hexen 2**. Die Programmierer feilten so lange an der Steuerung, daß gute Spieler nun mit der Präzision einer Schweizer Eieruhr durch feindliche Magierhorden wüten. Dank detaillierter 3D-Grafik, abwechslungsreicher Multiplayer-Modi und vor allem jeder Menge Spielspaß erreicht es eine der Spitzenpositionen.

Wundern Sie sich bitte nicht, wenn in meiner Top 20 mehrmals ein »indiziertes Spiel« steht. Ich würde Ihnen gerne genau sagen, welche beiden 3D-Shooter das Genre zur Zeit anführen – doch das könnte uns als Werbung für jugendgefährdende Software ausgelegt werden und mit der Beschlagnahmung unseres Hefts enden.



Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	88%
2	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86%
3	Hexen 2	3D-Action	NEU	85%
4	Tomb Raider	3D-Action	-	84%
5	Magic Carpet 2	Actionspiel	-	83%
6	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82%
7	Descent 2	3D-Action	-	81%
8	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	81%
9	MDK	Actionspiel	-	80%
10	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77%
11	Extreme Assault	Actionspiel	-	77%
12	Virtua Fighter	Prügelspiel	-	76%
13	Sonic-Collection	Jump-and-run	-	76%
14	Death Rally	Actionspiel	-	75%
15	Pitfall 2	Actionspiel	-	75%
16	Mass Destruction	Actionspiel	NEU	73%
17	Time Commando	Actionspiel	-	73%
18	Outlaws	3D-Action	-	71%
19	Ecstastica 2	Actionspiel	-	70%
20	Sonic 3D	Jump-and-run	NEU	67%
Die 20 besten Action-, 3D-Action-, Prügelspiele und Jump-and-runs. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.				

Inhalt

Titel-Feature

Hexen 2	56
Hexen 2 – Helden	60
Hexen 2 – Monster	62

Tests

Mass Destruction	68
Perfect Weapon	70
Team 47 Goman	73
Atomic Bomberman	74
Sonic 3D	76
Meat Puppet	78
Strike Point	80

Massiv destruktiv für Fortgeschrittene

Mass Destruction

Als Panzerfahrer sollen Sie mitten im Feindesland gegnerische Gebäude zerstören – wer nicht schnell genug ballert, verliert.

Es gibt Spiele, da kommandieren Sie ganze Einsatzkommandos, Söldnergruppen oder Truppenverbände – und machen trotzdem weniger kaputt als in der actionlastigen Isometrie-Ballerei **Mass Destruction** mit einem einzigen Panzer. Bevor Sie in die Gefechte ziehen, suchen Sie das schnuckeligste aus drei verfügbaren Kampfvehi-

keln aus. Bietet der Viper das insgesamt ausgewogenste Verhältnis von Geschwindigkeit zu Außenhaut, ist der Kobra zwar deutlich langsamer, dafür aber so aufknacksicher wie ein teurer Tresor. Der Gepard schließlich brettert am schnellsten über das Erdreich, ist aber schlecht gepanzert und hält längerem Dauerfeuer nicht stand. Haben Sie sich für das Kettenfahrzeug Ihrer Wahl entschieden, klärt ein kurzes Briefing über Sinn und Zweck der Mission sowie über alle wichtigen Ziele auf – und schon sehen Sie Ihren Tank im Gelände stehen und rumpeln durch die feindlichen Linien, um Ihre Missionsaufgaben zu erledigen.

Mission Impossible?

In den 24 Leveln müssen Sie die Primärziele erfüllen, während die Sekundäraufgaben vor allem für ein gut gefülltes Punktekonto und somit für eine hohe Platzierung in der Highscore-Tabelle sorgen. Per »Tab«-Taste rufen Sie eine Übersichtskarte des



Mit weitem Feuerschweif röstet der **Flammenwerfer** Ihre Gegner.

Geländes mit allen Zielen auf, die je nach Wichtigkeit rot oder gelb markiert sind. Dabei handelt es sich meist um größere Gebäude wie Satellitenanlagen, Kraftwerke oder kleine Dörfer mit vier bis fünf Häusern, die Sie dem Erdboden gleichmachen sollen. Manchmal gilt es auch, Agenten oder Diplomaten einzusammeln. Dann schießen Sie beispielsweise ein Gefängnis an, warten, bis der Spion das Gebäude verläßt, sammeln den guten Mann ein und geben dem Knast erst dann den

Rest. Die Bauwerke brechen in mehreren Stufen zusammen, was kleine Risse und Einschußlöcher verdeutlichen. Sobald das Gebäude wirklich kaputt ist, entflieht der Punktestand dem Haus und Sie können sich dem nächsten zuwenden. Sind alle Pflicht-Missionsziele erreicht, markiert ein Kreis auf der Karte den Fluchtweg.

Feuer frei

Während der Missionen stehen Sie ständig unter dem Beschuß der gegnerischen



Feindliche **Hubschrauber** lassen nicht von Ihnen ab.



Heiße **Actiongefechte** mitten in der Stadt.

Peter Steinlechner



Ein Kanonenrohr voller Spielspaß.

Das nenne ich hinterlistig: Auf den ersten Blick wirkt **Mass Destruction** wegen des simplen Spielprinzips wie eine harmlose Fingerübung für zwischendurch. Bis man nach einer halb durchwachten Nacht feststellt, daß in dem Isometrie-Shooter eine größere Portion Suchtfaktor steckt: So schwierig kann es doch nicht sein, dieses doofe Kraftwerk in die Luft zu jagen – und schon ist die Mission neu gestartet und die Morgensonne dämmert. Ohne ein paar taktische Überlegungen bekommen Sie nach den ersten Einführungsmissionen nie das befriedigende »Primärziele erfüllt« zu Gesicht.

Präsentation hinkt hinterher

Schade, daß die Präsentation dem Spielprinzip nicht ebenbürtig ist. Sieht man mal von einigen makabren Sterbeszenen der Gegner sowie den wuchtigen Explosionen ab, fehlt mir einfach der nötige Eye-Candy. Grafisch wirkt **Mass Destruction** veraltet und sorgt nie so richtig für gepflegten Kampfgeist. Panzerknacker-Puristen finden aber genug Unterhaltung.



Ein Hochhaus kurz vor dem Einsturz.



Gebäude werden transparent und sorgen so für Übersicht.

Einheiten. Kleine Fußsoldaten werfen Granaten und feuern Raketen ab, feindliche Panzerfahrzeuge ballern aus allen Kanonenrohren und Selbstschußanlagen eröffnen das Feuer, sobald Sie vorbeirumpeln. Ein riesiger Schatten kündigt gegnerische Großflugzeuge an, wenig später regnen die Bomben auf Sie nieder, Düsenjäger im Formationsflug beharken Sie mit zielsuchenden Raketen.

Der geballten Wut des Gegners stehen Sie nicht schutzlos gegenüber. Jeder Panzer

mit hoher Frequenz. In den Missionen finden sich neben Minen, Raketen oder einer stärkeren Version der normalen Granaten auch ein Flammenwerfer sowie ein Mörser, bei dem man die Wurfstärke vor Abschuß festlegt. Clusterbomben zerstören alles in der unmittelbaren Umgebung.

Stadt, Land, Fluß

Gespielt wird in vier verschiedenen Szenarien: In arktischen Eislandschaften rutschen Sie über Schnee und zugefrorene Gewässer, in Städten scheppert Ihr Panzer

verläuft. Kleinere Tümpel durchkreuzt der Panzer problemlos. Wer sich in tieferes Gewässer wagt, säuft nach wenigen Metern ab und muß die Mission von vorne beginnen. Sobald ein Gebäude den Blick auf Ihr Gefährt zu verdecken droht, wird es transparent und sorgt so für klare Sicht.

Gruß von C&C

Mass Destruction ist zwar ein DOS-Programm, verfügt aber über einen Windows-95-Installer und läuft auch unter diesem Betriebssystem. Gespielt wird nur in VGA – ein hoch aufgelöster Modus fehlt, dafür kommen auch moderat ausgestattete Rechner kaum ins Ruckeln. Gelegentlich erinnern Einheiten wie die Fußsoldaten entfernt an den von Command & Conquer bekannten Look. Wer mag, spielt mit bis zu

Jörg Langer

Bewegen bringt Segen

Ich finde die Grafik von Mass Destruction keinesfalls stimmungstörend: Daß die Panzer nur krude Kästen sind, fällt bei der Daueraction mitsamt angriffslustigen Helikoptern gar nicht auf. Zum Frustabbau nach der Mittagspause (wenn mal wieder das einzige leckere Gericht aus war) ist Mass Destruction ideal, wengleich ich nicht kapiere, wieso ich bei all dem Streß auch noch den Turm drehen kann. Die ersten drei Kampagnen sind fast zu schnell geschafft, und danach wird's höllisch schwer. Kurzum: Nach einer Weile sinkt die Motivation merklich ab.

vier Kontrahenten im lokalen Netzwerk. Eine echte Besonderheit: Wer bestimmte Spezialwaffen nicht braucht, reicht sie an verbündete Mitstreiter weiter. **ps**



Die Polygon-Satellitenschüssel geht in Flammen auf.

hat zwei Arten von Standard-Kriegsgerät mit unbegrenzter Munition. Die normale Bordkanone schießt nur langsam, dafür aber präzise und mit größerer Reichweite als die meisten Gegner. Sie empfiehlt sich am ehesten für feindliche Panzer, Raketenwerfer oder Gebäude. Das MG reicht zwar nicht weit und streut stark, feuert aber

durch Hochhausschluchten und auf dem flachen Land durch Morast. Einige Levels spielen in der Wüste, dann wehen kleine Polygon-Palmen im Wind. Je nach Untergrund rumpelt der Blechklotz unterschiedlich schnell: Auf ausgebauten Straßen geht es relativ flott voran, während eine Fahrt durch Dickicht, Schlamm oder Sand eher zäh



Diese Rakete steigt nie ins All – wenn die Basis rechtzeitig zerstört wird.

Mass Destruction

Genre: Action
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis vier (Netzwerk)

Hersteller: BMG Interactive
 System: DOS
 Anleitung: Deutsch
 Festplatte: 35 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 100	Pentium 133
8 MByte RAM	8 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Nicht schön, aber spaßig.

Martial-Arts auf vorgerenderten Welten

Perfect Weapon

Als Polygon-Spion treten, kicken und schlagen Sie sich durch fünf Alien-Monde.



Die **außerirdischen Welten** wirken vertraut: Japanische Bauten und Samurais.

Blake Hunter ist Agent der irdischen Verteidigungs-Armee und kundschaftet gewöhnlich fremde Alienkulturen aus. Von gemütlichen Feierabenden hält der Top-Spion allerdings nichts. Er frönt lieber den Kampfkünsten und hat es sogar zum amtierenden Weltmeister aller Klassen gebracht. Irgend jemand mißgönnt ihm den Erfolg, und so findet Blake sich eines Tages plötzlich in den frostigen Eiswüsten eines fremden Mondes wieder. Das Action-Adventure **Perfect Weapon** erinnert deutlich an Spiele wie **Time Commando** oder **Ecstatica 2**. Sie steuern den Echtzeit-berechneten Polygonhelden Blake Hunter durch vorgerenderte Landschaften, während die imaginäre Kamera je nach Aufenthaltsort in einen anderen Blickwinkel umschaltet.

Mann auf dem Mond

Blake Hunter wird auf fünf Monde gebeamt. Damit er die Trabanten verlassen kann, muß er vier Funkfeuer finden, die weitere Teile der Karte erschließen. Erst wenn er die ganze Umgebung erforscht hat, kann er sich in einen gut versteckten Teleporter stellen und wird dann vom ominösen Obergegner weiterversetzt. Auf jedem der



Im Wald von Castillo trifft Blake auf kleine **3D-Affchen**.

Himmelskörper trifft er drei bis vier verschiedene Gegner. Auf dem Eismond schlägt er sich durch Horden kampf-lustiger Yetis und bissiger Wölfe, in einer »japanischen« Welt trifft er auf wütende Samurais und verprügelt Kampfkatzen. Der riesige Waldmond wartet mit Affen auf, der Wüstenmond mit kleinen Dinos. Auf der letzten Station schließlich, einer Endzeit-Welt im Aliens-Stil, bekommt es Hunter mit gentechnisch manipulierten Kampfschimpansen sowie

Humanoiden zu tun. Auf jedem Mond lernt Blake eine neue Spezialbewegung und beherrscht zum Finale rund 20 verschiedene Kick- und Schlagtechniken. **ps**



Der letzte Level erinnert deutlich an **Aliens**.

Peter Steinlechner



Spannend wie eine Schlaf-tablette

Was **Perfect Weapon** fehlt, sind spielerische Höhepunkte. Wer nach einer durchschnittlichen Derrick-Folge ruhig schlafen kann, langweilt sich hier erst recht in ein Nickerchen hinein. Irgendwann stellen Sie fest, daß Hunter den allermeisten Kämpfen leicht aus dem Weg geht, weil die Gegner nur bis zu bestimmten Gebietsgrenzen folgen. Die Special-moves sind überflüssig, selbst im letzten Level kam ich mit den Standardbewegungen zurecht. Grafisch ist das Programm durchwachsen. Sehen Wald- und Schlußmond stellenweise beeindruckend aus, präsentiert die Samuraiwelt doch nur altbekannte Versatzstücke, und der Wüstenplanet wirkt so öde wie sein Name. Mit Perlen wie **Time Commando** kann es **Perfect Weapon** nicht aufnehmen, bietet Fans des Genres aber gerade noch ein paar Stunden ausreichende Unterhaltung.

Perfect Weapon

Genre: Action
Anspruch: Anfänger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer

Hersteller: ASC Games
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 1 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 8 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

Unspektakulärer Actionprügler.



Team 47 Goman

Retten Sie die Erde mit Mechs made in Japan!

Metallene Kampfkolosse haben ihre Wurzeln im fernen Nippon. Deshalb ist es kein Wunder, daß sich die japanischen Designer von 47-Tek für **Team 47 Goman** ebenfalls dieses Szenario ausgesucht haben. Allerdings nicht für ein Mech-, sondern ein simples Actionspiel. Zu jedem anständigen »Die Erde ist in Gefahr«-Spiel gehören ein paar fiese Aliens. Diesmal stammen sie vom Asteroiden Nemesis und fallen mit ihren Raumschiffen gleich über



sechs Regionen unserer Welt her. Dabei machen sie weder vor den Rocky Mountains noch New York oder gar Tokio halt. Doch fünf Helden wollen dem üblen Treiben Einhalt gebieten. Unter der Kontrolle des Spielers und aus ihrem Mech heraus schießen sie auf alles, was sich bewegt. Gelingt es den Außerirdischen, zu viele Gebäude zu zerstören, ist der Level verloren. **mic**

Unter Direct3D glänzen die Goman-Krieger mit Transparenzeffekten.

Michael Schnelle

Müde Mechkrieger

Sind Sie auf der Suche nach biederster (Unter-)Durchschnittskost mit ein wenig asiatischem Flair? Dann gehören Sie vermutlich zu den wenigen Käufern, die Team 47 Goman finden wird. Gelangweilt stapfen Sie auf der Suche nach dem Spielwitz durch die Gegend und schießen per Dauerfeuer auf gleichförmig anfliegende riesige Gegnerscharen. Da dient selbst die verschönerte Direct3D-Version bestenfalls als japanische Einschlafhilfe.



Team 47 Goman

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 89 Mark
Spieler: Einer

Hersteller: 47-Tek
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: 2 bis 160 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200 MMX
16 MByte	32 MByte	32 MByte
4fach CD	4fach CD	6fach CD
DirectX	Rendition	3Dfx

Grafik		Ausreichend
Sound		Ausreichend
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe		Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Grafisch nett, aber langweilig.



Die Verteidigung von San Francisco steht sicher.

In einem Spiel vor unserer Zeit

Atomic Bomberman

Er ist klein und hochexplosiv.

Bomberman will es nun endlich auch auf PCs krachen lassen.



Bereits seit 1989 treibt Hudson-Softs **Bomberman** auf diversen Konsolen sein Unwesen. Auf dem PC absolvierte er vor ein paar

Zu einer Zeit, als Multiplayer-Spiele bestenfalls auf dem Brett stattfanden, erlebte **Bomberman** seine Blüte. Die Grundidee war einfach: Vernichten Sie alle gegnerischen Spielfiguren, indem Sie ihnen Bomben in den Weg legen. Das klingt simpel, spielt sich aber erstaunlich komplex. Spätestens wenn mehr als drei Konkurrenten über das Spielfeld huschen, stellt sich hektischer Verfolgungswahn ein, gepaart mit einer hämischen Schadenfreude, wenn ein Sprengkörper mal wieder im rechten Moment detoniert. Unter weggebombten Steinen finden sich Extras, wie Explosionsverstärker oder Stiefel, mit denen sich die Knallfrösche durch die Gegend kicken lassen.

Der Zahn der Zeit

Anno 89 war das Explosionspektakel wirklich eine spaßige Angelegenheit, inzwischen sind wir erheblich spannendere und hübschere Programme (mit Multiplayermodi) gewohnt. Doch ein Blick auf den Monitor macht schnell klar, daß sich diese Tatsache noch nicht bis zu den Entwicklern herumgesprochen hat. Klötzchenlook und Wackelsprites sind nach wie vor angesagt. Die beschäftigen unseren armen Rechner derart, daß er zwischendurch immer wieder mal verschnauften muß. Während dieser (kurzen) Spanne bewegt sich nichts

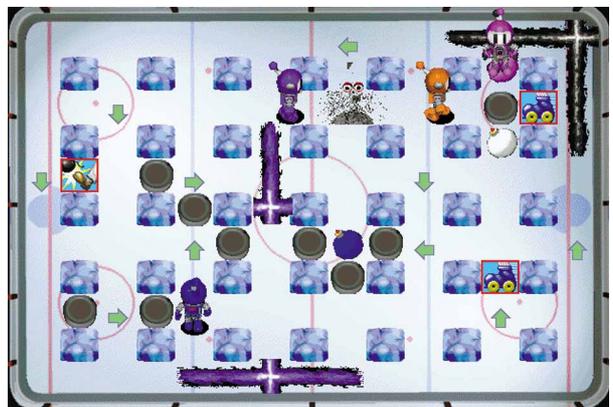


Bomberman läßt Sie vergessen, welche Power in Ihrem PC steckt.

Den **Leveleditor** erreichen Sie nur über eine **kryptische** Tastenkombination.



Jahren nur ein kurzes Gastspiel in **Dynablast**. Interplay verhilft dem explosiven Knlich in **Atomic Bomberman** zu einem Comeback.



Die **Hintergrundgrafik** hat keine Auswirkung auf den Spielverlauf.

mehr. Das merken erst recht die bis zu neun Mitspieler, wenn sie über Modem oder Netzwerk an der Bombenhatz teilnehmen. Der umständliche Leveleditor dagegen war den Programmierern selbst wohl ein wenig peinlich. Weshalb sollte man ihn nur durch fünfmaliges (!) Drücken von »STRG E« anwählen können? **mic**

Michael Schnelle



Bomberman umgeht geschickt alle PC-Stärken

Als ich die Testphase von **Bomberman** startete, glaubte ich noch an einen verspäteten Aprilscherz meiner werten Kollegen. Tatsächlich hatte ich die Redaktionsbande stark in Verdacht, über Nacht meinen flotten Pentium 200 MMX gegen einen alten 386er ausgetauscht zu haben. Doch ein panischer Blick ins Gehäuse belehrte mich eines besseren.

Ungeachtet der mageren Präsentation macht **Bomberman** mit mindestens drei Mitspielern immer noch einigen Spaß. Allerdings schwingt dabei auch noch ein Großteil nostalgischer Verklärung mit. Fans aus alten Tagen werden dem PC-Bomber vielleicht ein Heim auf ihrer Festplatte einrichten. Später geborenen Spielern ist er keinen zweiten Blick wert.

Atomic Bomberman

Genre: Action
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 70 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (an einem PC), bis 10 (Netzwerk)

Hersteller: Interplay
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 10 bis 500 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium166	Pentium 200 MMX
16 MByte	32 MByte	32 MByte
2fach CD	4fach CD	4fach CD
DirectX	DirectX	DirectX

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Viel Rechenpower für wenig Grafik.



Einen Zacken zugelegt

Sonic 3D

Sonic zum Dritten: In einer neuen Dimension läßt Sega sein Maskottchen auf PCs los.

Ein erstaunlich langes Leben ist Kugelblitz Sonic, nach Mario wohl die bekannteste Videospieldfigur, auch



Boni erreicht Sonic oft über **Sprungfedern**.

auf PCs nun schon beschieden. Damit das ewige Gezank mit Erzbösewicht Dr. Robotnik nicht zu sehr in Routine ausartet, haben die Sega-Designer dem Kult-Igel in **Sonic 3D** ein neues grafisches Gewand verpaßt. Statt in der klassischen Seitenansicht klabt Sonic seine goldenen Ringe nun in einer isometrischen Perspektive zusammen. Das sieht besser aus als bisher und erlaubt dem Spieler, sich relativ frei in den nicht-linear angelegten Spielabschnitten zu bewegen.

Vogelfrei

Sonic hat eine ganz bestimmte Aufgabe: Er soll die putzigen Flickies befreien, die besagter Dr. Robotnik in seine fiesen Robotercreations gesperrt hat. Pro Abschnitt müssen fünf Piepmätze aus den Blechgehäusen geschält und zu einem Dimensionstor gebracht werden. Da der friedliebende Sonic aus Prinzip ohne Waffen unterwegs ist, bleiben ihm dazu zwei Möglichkeiten. Er kann auf Feinde draufhüpfen, was in der isometrischen Perspektive viel Zielwasser erfordert, oder zu seiner berühmten Turbo-Igel-Rolle ansetzen. Die Ideen der Programmierer waren damit aber nicht erschöpft. Im Verlauf der sieben thematisch höchst unterschiedlichen Welten

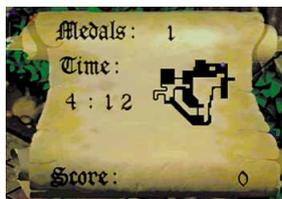


Im **Pinball-Level** ist der Igel nur schwer unter Kontrolle zu halten.

kreiselt der stachelige Geselle wie eine Primaballerina, wird zur lebenden Flipperkugel und weicht Dutzenden von Robotniks Fallen aus.

Freunde fürs Leben

Sonic ist nicht auf sich allein gestellt: Ab und zu wartet einer seiner Freunde im Level, die ihm beim Zusammenreffen zu einer 3D-Bonussequenz verhelfen. Sammelt er eine bestimmte Anzahl von Ringen auf, belohnen seine Kumpels ihn mit Extraleben,



Die **spartanische Levelmap** ist wenig hilfreich.

Boni oder Continues. So gediegen-unauffällig sich Sonic 3D letztendlich gibt, in einem



Flickie Island in der Übersicht.

nicht unwesentlichen Punkt stellt es einen einsamen Rekord auf. Außer einem Startbildschirm, in dem Sie die schwere Entscheidung zwischen »Spiel starten« und »Zurück zu Windows« zu treffen haben, gibt es im ganzen Programm keinen einzigen Menüscreen oder Optionsbildschirm. **mg**

Michael Galuschka



Eine stachelige Angelegenheit

Ich bin nicht gerade ein Jump-and-run-Crack, doch mit Sonic 3D habe

ich mich fast so gefühlt. Nach anfänglichem Sträuben folgt der blaue Igel brav jedem Steuerkreuztapser. Statt einem vorzeitigen »Game Over« erreichen die Lebensvorräte so recht schnell ungeahnte Höhen. Die Motivation bleibt eher in Bodennähe, da es Sega doch tatsächlich fertiggebracht hat, den rasanten Vierbeiner mit gähnend langweiligem Leveldesign auszubremsen.

Erst in der dritten der sieben umfangreichen Welten legt Sonic richtig los, doch wird's dann ziemlich hektisch. Alleine die Neugier auf den nächsten Level hielt mich erstaunlich lange bei der Stange. Erstaunlich deshalb, weil Grafik und Sound fast schon nostalgisches Flair verbreiten. Der mit mehr Charme und Spielwitz gesegnete Kollege Earthworm Jim ist jedenfalls um eine Wurmlänge voraus.

Sonic 3D

Genre: Jump-and-run
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 70 Mark
Spieler: Einer

Hersteller: Sega
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 5MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 100	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
Direct X	Direct X	Direct X

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Sonic wird langsam alt.



Crusader-Clone für schwarze Seelen

Meat Puppet

Stellen Sie sich vor, in Ihrem Kopf tickt eine Bombe.

Und wer nicht zum Mord bereit ist, löst die Explosion aus.



Das unbeschwerte Leben ist für Lotos Abstraction vorbei: Die gruftige Schönheit, sonst ein flottes Partyleben im Los Angeles des Jahres 2026 gewöhnt, erwacht nach einer langen Nacht als Marionette des bösen Martinet. Mit Lotos als todbringender Mordmaschine, gefügig gemacht durch ein Gehirnimplantat, will sich der Psychopath zum Herrscher der Erde aufschwingen. In seinem Auftrag muß sie sechs Konzernzentralen durchkämmen und die kybernetisch aufgemotzten Oberbosse eliminieren. Nur ein virtuelles Kunstwesen steht ihr zur Seite, das die Befehle des

Martinet per Funk übermittelt und achtgibt, daß die Mörderin wider Willen nicht desertiert. Langsam aber verbündet sich Lotos mit ihrem Aufpasser und gemeinsam versucht das Duo, Martinet auf die Schliche zu kommen.

Scharfe Schützin

Wer Origins Crusader-Reihe durchgespielt hat, findet sich in der **Meat-Puppet**-Welt leicht zurecht: Die Heldin kämpft

sich durch sechs isometrische Welten voller Selbstschußanlagen, Fallen und böser Mutantenwesen, die ihr an den schönen Kragen wollen. Zur Wehr setzt sich Lotos mit MPs, Flammen- und Raketenwerfern sowie Nervengas. Bis sie die Industriekapitäne

über Martinet suchen. Die meisten Gefahren kann der Spieler schon frühzeitig aus der Distanz ausschalten, indem er Lotos in sicherer Position stehen läßt und den sichtbaren Bildausschnitt verschiebt. So kann man auch weit entfernte Gegner mit ge-



Kampf mit einem **Endgegner** in dessen Luxus-Büro.

aufgespürt und liquidiert hat, läuft ein knapp bemessenes Zeitlimit. Sobald es verstrichen ist, segnet sie vorzeitig das Zeitliche. Hat Lotos Erfolg, darf sie in Ruhe die Festungen durchstöbern und nach Extrawaffen, verbesserten Schutzanzügen oder Infos

zielten Schüssen abmurksen. Ein kleines Fadenkreuz verfärbt sich rot, sobald Lotos einen Gegenstand beschießen kann. Das sind nicht nur Feinde oder Fallen, sondern auch Kisten, Blumenkübel oder Aquarien, in denen sich Energienachschub oder Mu-



Lotos fackelt nicht lange mit ihrem **Raketenwerfer**.



Mordbuben stehen Schlange für den Angriff.

Peter Steinlechner



Schön, aber schwierig zu steuern

Verdammt, schon wieder hat sich Lotos mitten im Gefecht am Bür-

gersteig festgehakt! Leider ist das kein Einzelfall, die unpräzise Steuerung sorgt immer wieder für gereizte Nerven und ist das größte Ärgernis in **Meat Puppet**. In einem Actionspiel darf es einfach nicht vorkommen, daß die Hauptfigur den Mausbefehlen derart unwillig gehorcht. Außerdem lassen die knappen Zeitlimits leichten Unmut aufkommen: Teilweise muß Lotos so hektisch durch die Missionen hetzen wie verschlafene GameStar-Redakteure jeden Morgen zur U-Bahn. Davon abgesehen überzeugt mich die Mutantenjagd: Klever designte Missionen, Grafiken wie aus dem Alien-Bilderbuch sowie liebevoll animierte Gegner-Sprites vermitteln eine glaubwürdige Endzeit-Atmosphäre.



Im Clinch mit einem **Zombie**.



Das **Terminal** zeigt eine Karte der Zentrale.

tion findet. Blinkt der Cursor, kann die Heldin auf Knöpfe drücken und so Alarmanlagen ausschalten oder Türen öffnen.

Probleme hat **Meat Puppet** leider mit der internen Kollisionsabfrage: So kommt es vor, daß die Protagonistin zappelnd an Vorsprüngen hängenbleibt oder in harmlosen Ecken feststeckt; dann hilft nur der Griff zum alten Spielstand weiter.

Gut geklaut

Hintergrundgeschichte und Hauptperson erinnern entfernt an den französischen Actionfilm **Nikita**, Grafiken und optische Aufmachung an H.R. Gigers **Alien**. Praktisch das ganze Spiel ist in

dunklen Anthrazit-, Grau- oder Schwarztönen gehalten, nur einige der Endgegner laufen in schrillen Knallfarben umher. Obwohl **Meat Puppet** optisch gegen Referenzprogramme wie **Diablo** klar verliert, haben die Entwickler in ihre kleine Welt sichtlich viel Detailarbeit gesteckt: Alle Figuren basieren auf liebevoll animierten Bitmaps, die sechs Firmenzentralen bieten unterschiedliche Grafiksets mit anderen Mutanten, Fallen und Waffen.

Nicht nur wegen der düsteren Atmosphäre richtet sich das Programm eher an ein erwachsenes Publikum: Monster zerplatzen oder verbrennen schreiend, Lotos verwandelt sich nach Ablauf ihres Zeitlimits in einen großen Berg Hackfleisch.

Technisches

VGA ist die niedrigste der drei möglichen Auflösungen. Wer eine schnelle Grafikkarte mit 4 MByte RAM im Rechner stecken hat, kann die Abenteuer von Lotos mit einer maximalen Auflösung von 1024 mal 768 verfolgen – allerdings schrumpft das Programm die vorhandenen Grafikdaten nur zusammen, so daß zwar alles deutlich übersichtlicher wird, aber Einzelheiten schwierig zu erkennen sind. **ps**

Meat Puppet

Genre: Action
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer
Hersteller: Playmates Interactive
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 27 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 133	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	4fach CD
		4 MByte Grafik-RAM

Grafik	[Progress bar]	Gut
Sound	[Progress bar]	Gut
Bedienung	[Progress bar]	Ausreichend
Spieltiefe	[Progress bar]	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Isometrie-Shooter mit Bedienungsmängeln.

Müder Rotorenröcher

Strikepoint The Hex Missions

Hubschrauberspiele bleiben meist den Simulationsfans vorbehalten. Mit »Strikepoint« versuchen die Entwickler von Elite bei Actionfreunden Eindruck zu machen.

Die Erde steht mal wieder am Rande des Untergangs. Zumindest, wenn es nach dem Willen der Hex-Organisation geht, die in Strikepoint die Bösewichter stellt. Um die ganze Welt ins unorganisierte Chaos zu stürzen, haben diese Spitzbuben rund um den Globus Druckwellen-

Anlagen installiert. Damit soll die heimische Ökosphäre endgültig vernichtet



Ohne Modem müssen Sie im Zweispieler-Modus mit dem Splitscreen vorlieb nehmen.



Jede Menge hirnlos agierender Gegner verderben den Spielspaß.

herunter, während Sie ausgiebig Gebrauch von zielsuchenden Raketen und der Autokanone machen. Waffennachschub und Extraleben sind unterwegs in versteckten Kisten zu finden.

Aus eins mach zwei

Während Sie sich durch die texturierte Polygonland-

schaft vorankämpfen, dürfen Sie jederzeit zwischen Außenansicht und Cockpitperspektive umschalten. Der Blick aufs Instrumentenpanel nimmt aber viel von der Übersicht weg. Ebenso eingeschränkt ist die Sicht bei geteiltem Bildschirm im 2-Spieler-Modus, so Sie denn kein Null-

modem benutzen. Dafür können Sie zu zweit auch versuchen, die zehn superschweren Levels gemeinsam zu lösen, oder aber den anderen im mehreren Zweikampf vom Himmel zu holen. **mic**



Aus der Cockpitperspektive geht die Übersicht schnell verloren.

Michael Schnelle



Der Tod kommt plötzlich

Lassen Sie sich von den hübschen Packungsfotos nicht täuschen. Bei näherem Betrachten hält die Grafik nicht, was sie auf den ersten Blick verspricht. So ist das Gelände bis auf ein paar Baumgruppen weitgehend kahl, und die Objekte strotzen beim Näherkommen von kleinen Grafikfehlern.

Auch der Spielablauf kann nicht überzeugen. Die Gegner ballern wild und unkoordiniert auf meinen armen Heli. Da ist eins der drei Leben ruckzuck verloren – in Kombination mit dem nervigen Zeitlimit geht so ziemlich jeder Spielspaß verloren. Die Mehrspieler-Modi sind schon packender und lassen Strikepoint wenigstens zu einem Fall für zwei werden.

werden. Doch zum Glück gibt es das krisenbewährte Strikepoint-Team, dessen bester Pilot selbstverständlich Sie sind.

Einmal um die ganze Welt

Die Vernichtungsmaschinen sind über zehn Regionen verteilt. Jedesmal erwartet Sie ein Kontingent von drei Kampfhubschraubern, die sich in ihrer Panzerung und Geschwindigkeit unterscheiden. Mit einem der agilen Drehflügler starten Sie die globale Rettungsaktion. Dazu kommen in jedem Gebiet mehrere Zusatzaufträge, wie etwa das Bombardieren einer Brücke oder Angriffe auf Konvois. Im Hintergrund tickt gnadenlos ein knappes Zeitlimit

Strikepoint – The Hex Missions

Genre: Action Hersteller: Elite
Anspruch: Profis System: MS-DOS
Sprache: Deutsch Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark Festplatte: 19 MByte
Spieler: Einer, zwei (an einem PC, Nullmodem, Modem)

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Befriedigend

Unfair und schwer.

