

Action

Peter Steinlechner



Wetteinsatz eingespielt. So stelle ich mir den perfekten Monat vor: Ego-Shootern bis zum Zusammenbruch. Mit **Command & Conquer: Renegade** und **Medal of Honor: Allied Assault** testen wir in diesem GameStar für Sie gleich zwei erstklassige Actionspiele. Beide haben die hohen Erwartungen voll erfüllt – und **Renegade** ist sogar noch besser als erhofft. Dabei hätte ich im Vorfeld nur kleinere Beträge auf das Programm gesetzt, schließlich hatten die Jungs bei Westwood im 3D-Action-Bereich bislang nicht die geringste Erfahrung.

Actionlastiger Fernverkehr. Auch wenn **Medal of Honor: Allied Assault** es halbherzig macht – mir gefällt der Trend, in Ego-Shootern Fahrzeuge einzusetzen. Das Umherbrettern macht nicht nur Spaß, sondern löst auch auf elegante Art das »Problem«, das moderne 3D-Engines mit ihren riesigen Levels aufwerfen: Man läuft sich tot, um von A nach B zu kommen. Zum Schluss eine Warnung: Finger weg vom inoffiziellen **Operation Flashpoint**-Addon **Between the Lines**! Das ist dermaßen übel, dass es eine 23-Prozent-Wertung kassierte. Den Test lesen Sie im nächsten Heft – wir haben den Platz lieber in die **Renegade**-Titelstory gesteckt.

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	Ego-Shooter	4/99	92%
2	No One Lives Forever	Ego-Shooter	1/01	91%
3	Unreal	Ego-Shooter	7/98	91%
4	Counterstrike 1.0 (deutsch)	Taktik-Action	2/01	89%
5	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	88%
6	Deus Ex	Actionspiel	8/00	88%
7	Operation Flashpoint	Taktik-Action	7/01	88%
8	Unreal Tournament	Ego-Shooter	9/99	88%
9	C&C Renegade	Ego-Shooter	NEU	87%
10	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
11	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	87%
12	Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	NEU	86%
13	Rayman 2	3D-Action	12/99	86%
14	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	86%
15	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
16	Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	1/2	85%
17	Serious Sam: The Second Encounter	Ego-Shooter	2/02	84%
18	Rune	3D-Action	12/00	84%
19	Red Faction (dt.)	Ego-Shooter	11/01	84%
20	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
21	Giants	3D-Action	2/01	83%
22	Ghost Recon	Taktik-Action	1/2	82%
23	Alice	3D-Action	1/01	81%
24	Delta Force Land Warrior	Ego-Shooter	1/01	80%
25	Undying	Ego-Shooter	4/01	79%

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Die Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Action sowie sonstige Actionspiele.

Mod-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	UT: Strike Force 1.6	Taktik-Shooter-Mod	9/01	87%
2	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
3	UT: Tactical Ops 2.0	Taktik-Shooter-Mod	9/01	86%
4	HL: Poke 646	Ego-Shooter-Mod	NEU	84%
5	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%

Mods (von Modifikation) sind von Hobby-Entwicklern programmierte, kostenlose Zusätze zu Spielen. Sie laufen nur mit dem Hauptprogramm zusammen, haben inhaltlich aber meist nichts mit ihm zu tun.

Action-Inhalt

Titelstory: C&C Renegade

Der Megatest	64
Einsatz im feindlichen Lager	66
Der komplette Fuhrpark	68
Multiplayer:	
Kaufen & Schießen	70
Vergleich:	
Kampf der Ego-Giganten	72

Tests

Medal of Honor: Allied Assault ...	80
Poke 646	84
Monster AG: Schreckensinsel	84





Auf CD/DVD:

- spielbare Demo
- Video-Special
- Multiplayer-Duell

Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Der Ami ist gelandet

Medal of Honor Allied Assault

Als US-Elitesoldat ziehen Sie in den Zweiten Weltkrieg – und sammeln in ebenso abwechslungsreichen wie dramatischen Einsätzen jede Menge Ehre.

Facts

- 6 Kapitel
- 26 Levels
- 17 Gegnertypen
- 14 Waffen
- 11 Multiplayer-Maps
- 4 Multiplayer-Modi

Erst **Der Soldat James Ryan**, dann **Der schmale Grat**, demnächst **Hart's War** mit Bruce Willis – Filme über den Zweiten Weltkrieg finden ihr Publikum. Wo sonst agieren auch so eindeutig gute wie böse Figuren? Nebenbei sorgt der historische Hintergrund für den Kitzel des möglicherweise Realen – ist für die meisten von uns aber lang genug her, dass im Kino Popcorn und Cola nicht im Hals stecken bleiben. Auch am PC wird das Szenario immer beliebter. Strategen spielen **Commandos 2** oder **Sudden Strike**, Actionfans ballerten sich kürzlich durch **Return to Castle Wolfenstein**. Jetzt veröffentlicht Electronic Arts mit **Medal of Honor: Allied Assault** einen weiteren Ego-Shooter, in dem Sie als US-Lieutenant Mike Powell die Welt von der Wehrmacht befreien. Entwickelt wurde der Titel von der Firma 2015, die bislang nur eine Missions-CD für den indizierten Ego-Shooter **Sin** produziert hat.

Gefahr zwischen Trümmern

Außer Ruinen steht nicht mehr viel von dem kleinen bretonischen Dorf. Es regnet, Nebel versperrt den Blick in die Ferne. Mit gezogener Waffe schleichen Sie zwischen Gebäuden, da schlägt neben Ihnen eine Kugel ein – Scharfschützen! Jetzt ist Vorsicht angesagt: Statt sich wild in den Kampf zu stürzen, suchen Sie erst Deckung, dann mit Ihrem Präzisionsgewehr die qualmenden Trümmer ab und nehmen die Gegner ins Visier.



In einer **Bunkeranlage** sind Sie – schwer schnauwend – mit aufgesetzter Gasmaske unterwegs.



Shootout an der algerischen Küste; den Weg hinten haben Sie kurz vorher benutzt, gleich darauf rollt dort ein LKW mit feindlichen Soldaten auf Sie zu.



Kampf im Team: Der computer-gesteuerte **Sani-täter** hilft Ihnen und dem KI-Kameraden im Häuserkampf in Frankreich.

Später spazieren Sie verkleidet als deutscher Offizier mitten durch eine gegnerische Basis – jedenfalls, bis die Deckung auffliegt. Ein anderes Mal wachen Sie aus der Ferne darüber, dass der Feind den Sprengladungen an einer Brücke fernbleibt. Derartige Einsätze erledigen Sie im Wechsel mit reinen Ballermismissionen. Stets gibt es klar vorgegebene Missionsziele, die aufeinander aufbauen. Ein Kompass am Bildschirmrand zeigt die direkte Richtung zum nächsten Einsatzort.

Der D-Day

Das Spiel umfasst sechs Kapitel mit insgesamt 26 Levels.



Als **Offizier** verkleidet gucken Sie den Wehrmachts-Soldaten beim Kartenkloppen zu.

Anfangs treten Sie in malerischen Siedlungen in Algerien an, dann im verschneiten Norwegen. Anschließend sind Sie einer der bedauernswerten Teilnehmer der alliierten Landung am Omaha Beach, bevor es weiter hineingeht in die

Normandie, die Bretagne und schließlich Richtung deutsches Kernland. Die Umgebungen sind sehr abwechslungsreich: Sie kämpfen gegen Landser in engen Bunkern oder krabbeln minutenlang unter freiem Himmel durch Schützengrä-

ben. Ein riesiger verschneiter Wald ist gar so groß, dass man ohne Kompass den Weg heraus nur mit viel Glück finden würde. Zuständig für die glaubwürdige Grafik ist übrigens die bewährte **Quake 3-Engine** von id Software.

Technik-Check

Auflösung

Sollte das Spiel ruckeln, reduzieren Sie die Auflösung. Dadurch erhalten Sie den größten Geschwindigkeitszuwachs. Höhere Auflösungen als 1024x768 bringen optisch kaum Verbesserungen.

RAM/Festplatte

Allied Assault läuft zwar auch mit 128 MByte RAM; Ladevorgänge mit der doppelten RAM-Bestückung fallen aber kürzer aus. Plötzlich auftauchende Grafik-Ruckler verschwinden erst ab 256 MByte RAM.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Sollte die Grafik trotz niedriger Auflösung ruckeln, mindern Sie die Farbtiefe und die Textur-Details auf 16 Bit. Niedrigere Modell-, Terrain-, Effekt-Details sowie deaktivierte Wetter-Effekte und eine geringere Soundqualität bringen weitere Frames.

TIPP 2: Der trilineare Texturfilter ist nur geringfügig schöner. Wählen Sie für eine bessere Leistung den bilinearen Filter.

TIPP 3: Wenn Sie die Schatten-Darstellung reduzieren oder ausschalten, ziehen Sie noch mehr Performance aus der Quake-3-Engine.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 700 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 866 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



In einer Mission rumpeln Sie mit einem **Panzer** als Spielfigur durch Dörfer und zerstören Häuser sowie Gegner-Tanks.

Trinkend zur Seite

Oft sind Sie im Team unterwegs. So befreien Sie gleich zu Beginn einen Major namens Grillo, der Sie dann bis zu Flakstellungen an der afrikanischen Küste begleitet. Nettes Detail: Um seine Lebensenergie aufzufrischen, trinkt er gelegentlich aus einer der Flaschen, mit denen auch Sie Ihre Gesundheit wieder herstellen. Später bewahren Sie einen abgestürzten Piloten vor der Kriegsgefangenschaft.

Diese Figuren müssen Sie stets im Auge behalten – sollten sie ins Gras beißen, beginnt der Einsatz von vorne. In einigen Missionen kämpfen Sie gemeinsam mit namenlosen Kameraden. Die agieren selbstständig und auch bei Feindkontakt einigermaßen schlau, gehen in Deckung und treffen gut. Von Kampftaktik oder ausgefuchsten Manövern haben sie aber keine Ahnung – und wenn sie zu viele Kugeln fangen, muss Lieutenant Powell allein weitermachen.

ten gibt's die Wahl zwischen mehreren Wegen. Auf eine durchgehende Story verzichtet das Programm. Auch Zwischensequenzen mit Handlung kriegen Sie nicht zu sehen, und das Ende kommt ohne großes Finale völlig überraschend.

Landser und Leder

Viel Feind, viel Ehr' – in **Allied Assault** rennen Ihnen wahre Heerscharen vor die Flinte. Es gibt 17 Soldatentypen; die Palette reicht vom sandmaskengeschützten Wüstenfuchs über Tarnanzugträger bis zum Panzerkommandanten im Ledermantel. Zombies, Monster oder besonders aufgemotzte Zwischengegner fehlen ganz. Allerdings haben es die Opponenten dank der raffinierten KI faust dick hinter den Polygon-Ohren. Im Gegensatz zu Ihren Leuten greifen die Gegner gerne im Verbund an, treffen meist auch auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade ins Ziel und gehen geschickt in Deckung. Hinter Kisten beherrschen sie sogar den Trick, nur das Gewehr emporzuheben und auf gut Glück in Ihre Richtung zu feuern. An einigen Örtlichkeiten, etwa im Marinestützpunkt, zaubert das Programm

Von leise nach laut

Nicht nur die Missionen unterscheiden sich stark voneinander – auch innerhalb der Einsätze herrscht jede Menge Vielfalt.



Auf der **Ladefläche** eines LKWs gelangen Sie unbemerkt ins deutsche Lager und legen schleichend **Sprengsätze** an Panzern. Dann agieren Sie erst weiter vorsichtig, schalten Wachen aus der **Distanz** aus und verstellen die **Weichen** am Bahngleis. Anschließend dringen Sie brachial in den **Bahnhof** ein, bis ein Verbündeter Sie per **Laster** abholt und Sie gemeinsam durch die Tore davonbreitern.

Jörg Langer



Beängstigend realistisch

Mit Allied Assault hat 2015 einen weiteren Schritt zum »echt« wirkenden virtuellen Erlebnis gemacht: Die beängstigende Landung in

der Normandie ist an der Grenze dessen, was ich mir in einem Spiel zumuten möchte. Insgesamt überwiegt aber das »Ballern zum Spaß«-Gefühl gegenüber der bedrückenden Weltkriegsatmosphäre. Im Team mit KI-Kollegen fühle ich mich fast wie im Multiplayer-Modus von C&C Renegade. Das Spiel wirkt oft wie ein spannender Film, in dem ich eine tragende Rolle habe. Obwohl Allied Assault auf Blut und Gedärme verzichtet, ist es ein »Erwachsenen-Shooter« – der mir gegen Ende ein wenig langweilig wurde.

Mantel der Geschichte

Vor jedem Kapitel verrät ein Sprecher zu historischen Bildern und Ausschnitten aus Militärkarten wichtige Details zu Hintergrund und örtlichen Gegebenheiten Ihres Auftrags. Während die Leveldaten geladen werden, können Sie am Bildschirm ein paar Zeilen Ihres Vorgesetzten mit weiteren Hinweisen lesen. Im Einsatz haben Sie normalerweise drei bis acht Ziele zu erledigen, etwa erst einen abgestürzten Piloten retten, dann gemeinsam MG-Nester ausschalten und in einer alten Kirche eine Widerstandskämpferin finden. Die Levels sind linear aufgebaut, nur sel-



Im Spielverlauf füllt sich die Schatulle mit Orden.

unbegrenzt neue Kontrahenten in den Level. Auch sonst tauchen, wenn Alarm schrillt, ständig neue Wachmänner auf – allerdings können Sie die Sirene meist wieder deaktivieren.

Sieger im Tiger

Gelegentlich schwingen Sie Ihren virtuellen Soldatenhinteren in Fahrzeuge und lassen sich beispielsweise – auf geskripteten Wegen – in dramatischer Jagd über einen Flugplatz kutschieren. Dabei stehen Sie auf der Ladefläche am stationären Maschinengewehr und feuern auf Flugzeuge und Militäraster voller Feinde. Später sitzen Sie selbst an der Steuerung eines erbeuteten Tiger-Panzers und rumpeln durch französische Dörfer, in denen Sie die größtenteils demolierten Fassaden endgültig in Schutt und Asche legen. Und mit ihren schweren Geschossen auf Tanks, Geschütze und (vollkommen unsinnig) Soldaten böllern. Ein Gefühl von Freiheit wie in **Operation Flashpoint** bleibt aber aus, weil Sie weder aussteigen noch das begrenzte Gelände näher erkunden können. Der Panzer

ist sozusagen Ihre Spielfigur – und nur mit der Kanone bewaffnet, MGs fehlen.

Schreck dem Panzer

Als Mike Powell verwenden Sie 14 Kampfgeräte. Im Angebot sind historische Knarren wie die MP 40, die Thompson sowie gleich zwei Scharfschützengewehre. Genreunüblich vergrößert sich die Waffenkammer im Spielverlauf nicht einfach immer weiter. Stattdessen bekommen Sie für jeden Ein-



Im **Fachwerk-Dorf** treffen Sie auf besonders kräftige Gegenwehr.

satz ein passendes Arsenal an Waffen und nehmen den Feinden ein oder zwei Schießprügel ab. Die Panzerfaust (»Panzerschreck«) gibt's meist nur, wenn Ihnen im Level tatsächlich ein Kettenungetüm entgegenrumpelt. Die Bedienung ist unproblematisch, alternative Feuermodi beherrschen die Knarren nicht. Allerdings müssen Sie darauf achten, regelmä-

ßig den Nachlade-Knopf zu drücken – besonders viele Patronen passen nämlich nicht in die Weltkriegswaffen.

Wolfenstein light

Abgesehen von drei dezent unterschiedlichen Deathmatch-Modi gibt's eine neue Multiplayer-Variante namens Object-Based-Match. Das entpuppt sich als Light-Version des Mehrspielerparts von **Return to Castle Wolfenstein**: Auf den vier Karten agiert ein Team als

Peter Steinlechner



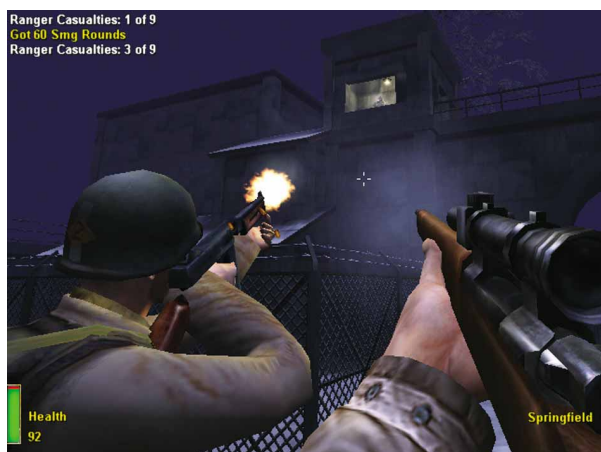
Packende Atmosphäre

Da pocht mein Puls, wenn plötzlich ein MG-Nest losknattert und ich in wilder Panik in den Schützengraben springe! Klares Highlight in

Medal of Honor sind die abwechslungsreichen Missionen. Es wirkt ungeheuer echt, dass nicht ständig nur geballert wird. Besonders einige der ruhigeren, taktischeren Einsätze haben es mir deshalb angetan, etwa die Verteidigung des französischen Brückenkopfes. Die Landung am Omaha Beach dürfte in die Annalen der PC-Spielegeschiede eingehen: erstklassig umgesetzt, spannend – und auf seltsame Weise bedrückend, fast schon wie in einem Antikriegsfilm.

Schwache Story

Ein wenig zu langweilig sind mir allerdings die Waffen. Egal, mit welcher MP ich antrete oder ob ich zur Schrotflinte greife – fast immer räume ich mit dem Scharfschützengewehr am effektivsten auf. Außerdem hätte eine richtige Story noch für ein Quäntchen mehr Motivation gesorgt. Letztlich ist das für mich einer der wenigen Punkte, in dem Wolfenstein wirklich besser ist. Auch der Multiplayer-Teil gefällt mir dort besser, weil er mit seinem Klassensystem langfristig mehr Möglichkeiten bietet. Aber sei es drum: Sie mögen Actionspiele, in denen nicht nur Dauerfeuer gefragt ist? Dann greifen Sie zu!



Mit **Kameraden** schalten Sie die ständig neu auftauchenden Scharfschützen aus.

Angreifer, das etwa eine Brücke oder eine Flak sprengen muss. Die andere Gruppe soll das vereiteln. Anders als bei **Return to Castle Wolfenstein** tritt jeder Spieler mit dem gleichen Soldatentyp an.

Medal of Honor erscheint hierzulande vollständig übersetzt und ohne Hakenkreuze. Weitergehende Änderungen gegenüber dem Original gibt's nicht – auch in der amerikanischen Fassung fließt kein Tropfen Blut. **PS**

Medal of Honor: Allied Assault

Genre: Ego-Shooter	Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: 2015	Publisher: Electronic Arts, (0190) 787 906	Preis: ca. 45 Euro
MULTIPLAYER		
<input type="checkbox"/> Internet (32 Spieler) <input type="checkbox"/> Netzwerk (32 Spieler) <input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler) <input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)		
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: 3 Deathmatch-Modi, Object-Based-Match		
HARDWARE-KONFIGURATION		
Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kryo 2 Geforce 2 Geforce 3		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 1,4 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 192 MByte RAM 1,4 GByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,4 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte
ALTERNATIVEN		
No One Lives Forever (91%, GS 1/01) Ego-Shooter mit Baller- und Schleichmissionen im Agenten-Milieu: viele schräge 007-Gimmicks.		
Return to Castle Wolfen. (85%, GS 1/02) Spielt ebenfalls im Zweiten Weltkrieg: weniger abwechslungsreich, mit teils makabren Einfällen.		
WERTUNG		
Grafik:	Sehr gut	
Sound:	Sehr gut	
Bedienung:	Sehr gut	
Spieltiefe:	Gut	
Multiplayer:	Gut	
Abwechslungsreiche Action mit tollen Missionen.		



Half-Life: Poke 646

Exzellente Singleplayer-Modifikation.



Half-Life-Kenner, aufgepasst! Der tentaklige Blinde ist auch mit dabei.

Der Befehl Poke 646 änderte in C64-Zeiten die Farbeinstellungen des Bildschirms. Heute verbirgt sich hinter **Poke 646** eine Singleplayer-Modifikation zum Ego-Shooter **Half-**

Life, die dank neuer Texturen um Längen besser aussieht als das Original. Sie spielen in der Mod den Laborangestellten Damien, der bei der Evakuierung seiner Stadt versehentlich vergessen wird. Jetzt muss er vier Generatoren aktivieren, um die altbekannten Aliens an der Invasion zu hindern. Ihr Held steuert sich wie sein großer Bruder Gordon, wehrt sich aber lieber mit Nagelgewehr und Kampfschnecke statt mit Pistole und Raketenwerfer. Besonders gut gelungen ist der Levelaufbau; selten gehen Sie einen Weg zweimal, dennoch bleibt das Areal überschaubar. Knifflige Hüpfeinlagen gibt es darin zuhauf. Die fordern jedoch eher Ihre grauen Zellen als den Sprungknopf. **PET**

Petra Schmitz

Richtig gut

Nostalgie gemischt mit frischen Ideen, das ist die Modifikation Poke 646. Die witzigen Waffen, der clevere Levelaufbau, die neue Pracht der über drei Jahre alten Engine – alles gepaart mit dem bekannten Half-Life-Feeling ließ mich die Mod in einem Rutsch durchspielen. Besonders gut haben mir die aufwändigen Texturen und die cleveren gescripteten Ereignisse gefallen. Schon peinlich, dass viele Vollpreisprodukte nicht mal ansatzweise an die hohe Qualität dieser kostenlosen Arbeit herankommen.

Half-Life: Poke 646

Genre: Ego-Shooter-Mod Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis Sprache: Englisch
Entwickler: Poke646-Team Publisher: Poke646-Team, www.poke646.com Preis: kostenlos

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 450 MHz
64 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
130 MByte Installationsgröße	130 MByte Installationsgröße	130 MByte Installationsgröße
3D-Karte, Half-Life 1.1.0.8	3D-Karte, Half-Life 1.1.0.8	3D-Karte, Half-Life 1.1.0.8

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Erstklassige Solo-Mod mit netten Ideen.



Monster AG Schreckens-Insel

Trainingscamp für Kinderschrecks.

So ein Ungeheuer hat's auch nicht leicht. Das müssen jedenfalls die Kuschelbestie Sulley und sein glotzüger Freund Mike im aktuellen Disney-Film **Monster AG** feststellen. Auf der heimischen Festplatte ergeht es ihnen nicht viel besser. Denn in **Schreckens-Insel** steuern Sie einen der beiden Azubi-Kinderschocker durch 15 Lehrling-Levels. Darin müssen Sie, kleine Roboter, die Nervis, in Panik versetzen. Damit das klappt, sammeln Sie herumliegenden Schleim ein. Haben Sie genug beisammen, treiben Sie durch heftiges Tastenhämmern das Schreckometer in die Höhe, und schon fallen die Blechkameraden um. Verschachtelte Plattformen

und versteckte Schalter erschweren das Vorankommen. Unterwegs aufgesammelte Cornflakes-Tüten frischen verloren gegangene Energie auf. **MIC**

Mick Schnelle

Bieder, aber witzig

Schreckens-Insel ist eine typische Disney-Filmumsetzung mit gutem Leveldesign. Aber wann kapieren die Entwickler endlich, dass auf dem PC andere Grafikmaßstäbe gelten als für Uralt-Konsolen? Kantige Polygon-Landschaften mit Simplex-Texturen lassen Erinnerungen an frühe 3Dfx-Tage wach werden. Dafür glänzt der Sound: Die Original-Stimmen sorgen für massig Ambiente. Wer den Humor des Films mag, wird gut unterhalten.



Je schneller Sie »S« drücken, desto mehr erschreckt **Monster-Mike** den Nervi.

Monster AG: Schreckens-Insel

Genre: Action Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Disney Interactive Publisher: Jowood, (06102) 816 81 68 Preis: ca. 30 Euro

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 266 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	64 MByte RAM
230 MByte Installationsgröße	230 MByte Installationsgröße	230 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Witzige Monster-Hüpferei, grafisch zu spartanisch.

