

Action

Peter Steinlechner



Hoch lebe der Aufstand! Diesen Monat haben wir die lokalisierte Fassung des Revolutions-Shooters **Red Faction** im Nachtest – und da zeigt sich mal wieder, dass liebevolle Übersetzungen ganz entscheidend zum Spielspaß beitragen. Wirklich beeindruckend finde ich übrigens, dass THQ auch die Texte auf den zahlreichen Schildern und Plakaten überall in den Levels ins Deutsche übertragen hat. Damit ist **Red Faction** eines der ganz wenigen Actionspiele mit 3D-Grafik, für das der Publisher sich derartige Mühe gemacht hat – Kompliment!

Miserable Lizenzen. Schon wieder wagt es eine schrottige Umsetzung, sich ins Action-Genre einzuschleichen. Diesen Monat **Der Schuh des Manitu**, noch nicht allzu lange her ist Schumpf wie **Big Brother** oder **Girlscamp**. Mein offizieller Antrag an den (fiktiven) »Herstellerverband miserabler Lizenzspiele e. V.«: Bitte ärgert zur Abwechslung mal meine Kollegen. **Der Schuh des Manitu** als überflüssiges Wildwest-Rodeo mit null Grafik ginge als Sportspiel durch, würde euch genauso wenig »Arbeit« machen, aber Heiko Klinge dürfte sich darüber ärgern. Oder noch besser: Veröffentlicht solchen Müll überhaupt nicht mehr.

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	Max Payne	3D-Action	9/01	88%
6	Deus Ex	Action-Rollenspiel	8/00	88%
7	Operation Flashpoint	Taktik-Action	7/01	88%
8	Unreal Tournament	Ego-Shooter	9/99	88%
9	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
10	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	87%
11	Wheel of Time	Ego-Shooter	1/00	87%
12	Rayman 2	3D-Action	12/99	86%
13	Severance	3D-Action	4/01	86%
14	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
15	Rune	3D-Action	12/00	84%
16	Red Faction (deutsch)	Ego-Shooter	NEU	84%
17	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
18	Giants	3D-Action	2/01	83%
19	Alice	3D-Action	1/01	81%
20	Serious Sam	Ego-Shooter	5/01	80%
21	Delta Force Land Warrior	Ego-Shooter	1/01	80%
22	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	12/99	79%
23	Undying	Ego-Shooter	4/01	79%
24	Kiss: Psycho Circus	Ego-Shooter	9/00	78%
25	Airfix Dogfighters	Actionspiel	12/00	78%

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	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%
5	HL: Firearms 2.5	Taktik-Shooter-Mod	10/01	75%

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

Tests

Spider-Man	94
Red Faction (deutsch)	95
Evil Twin	96
Rogue Spear: Black Thorn	97
Zax: The Alien Hunter	98
Star Monkey	98
Sheep, Dog'n'Wolf	98
Der Schuh des Manitu	99



Im Netz der Spinne

Spider-Man

Dem berühmten Spinnenmann blieben PC-Auftritte bislang verwehrt. Doch jetzt können Sie zeigen, was für ein Superheld er wirklich ist.



Gelegentlich müssen Sie Ihre Widersacher verfolgen. Hier trägt Spider-Man eine **Rüstung**, die einige Schläge aushält.

Paul Kautz

Kurzer Netzspaß



Ungeachtet aller Nachteile einer Konsolenumsetzung wie unspektakulärer Grafik oder gewöhnungsbedürftiger Steuerung ist Spider-Man vor allem eines: viel zu

kurz. Innerhalb eines Tages dürften die meisten Spinnenfreunde fertig sein. Doch danach lohnt sich erneutes Durchspielen, um eventuell verpasste Comics oder neue Kostüme zu sammeln. Insgesamt ist Spider-Man eine der bislang besten Comic-Umsetzungen am PC: gut spielbar, witzig, preiswert und voller Überraschungen – nicht nur für Fans des Netzschwingers.

Ihre Freundin entführt. Und jetzt wollen ruchlose Alien-Symbionten auch noch die

Weltherrschaft an sich reißen! In der Umsetzung des erfolgreichen Playstation-Actionspiels **Spider-Man** schwingen Sie sich über Hausdächer, kämpfen auf fahrenden Zügen und befreien Abwasserkanäle vom Bösen, um das Gute am Ende der 30 Levels siegen zu lassen.

Die spinnt, die Technik

Das meistbenutzte Werkzeug des Spinnenmenschen ist sein Seil. Die dicke Klebeschnur dient nicht nur zum Schwingen, sondern auch als Waffe: Sie verstärkt Spider-Mans Prügelhände oder baut einen Schutzschild um ihn auf. Und ein gut gezielter Netzball knockt so manchen Widersacher schnell aus. Falls die Netzflüssigkeit zur Neige geht, wird mit Händen und Füßen gekämpft, allerdings gibt es nur wenige Schlagmöglichkeiten. Netterweise wendet sich Spidey

automatisch dem nächsten Gegner zu, was die Prügeleien erleichtert. Dazwischen müssen Sie Geiseln befreien, kleinere Schalterpuzzles lösen oder sich mit besonders trickreichen Endgegnern wie Mysterio Scorpion oder Carnage anlegen.

Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, daher sollten Sie sich die vielfältigen Trainingsmodi zu Gemüte führen. Vorzugsweise per Pad bestimmen Sie direkt, in welche Richtung Spider-Man läuft. Leider kann der Gute nicht »strafen«, was oftmals hilfreich wäre.

Jäger und Sammler

Den Helden sehen Sie durchgehend von hinten – zur Not wird er schnell transparent, wenn die Kamera zu nahe herankommt. Der Grafik ist der Konsolen-Ursprung deutlich anzusehen: Ferne Gebäude werden erst spät aufgebaut, und allzu detail-

liert präsentieren sich die abwechslungsreichen Umgebungen nicht. Dafür sind die Animationen von Freund und Feind umso besser, die Kostüme bunt und witzig. Nervend ist nur die störrische Kamera, die bei Richtungswechseln träge hinterherschwenkt.

Leider dürfen Sie jeweils nur am Ende der kurzen Levels speichern. Verlorene Energie lässt sich durch Auflesen von Heilpäckchen oder Rüstungen wiedergewinnen. Für Sammler sind außerdem Goodies wie klassische Comic-Cover in den Abschnitten versteckt, die Sie in einem eigenen Menü betrachten können. Zudem lassen sich neue Kostüme für Spidey freispielen, die ihm beispielsweise Unverwundbarkeit oder unendlich Netzflüssigkeit bescheren. Leider bleibt das ein Spaß für Einzelgänger, da es keine Multiplayeroptionen gibt. **PK**



Sogar in einer **Unterwasser-Station** schlägt sich Spider-Man mit gefährlichen Gegnern herum.

Spider-Man

Genre: 3D-Action Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Gray Matter LTI Publisher: Activision, (0190) 51 00 55 Preis: ca. 70 Mark

MULTIPLAYER

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

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Kryo 2 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 266 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 600 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
200 MByte Installationsgröße	500 MByte Installationsgröße	500 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Gamepad

ALTERNATIVEN

Rayman 2 (86%, GS 12/99) **Oni** (72%, GS 3/01)
Niedliches Jump-and-run mit abwechslungsreichem Leveldesign und kniffligem Helden. Prügeln und Ballern mit cooler Anime-Polizistin, mittlerweile zum Budget-Preis erhältlich.

WERTUNG

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

Spaßige Comic-Action mit Steuerungsschwächen.



Red Faction

Nachtest der deutschen Version.

Die Gewerkschaft wird's freuen: Nachdem wir im letzten GameStar den Kampf des Rebellen Parker gegen den ausbeuterischen Ultar-Konzern auf Englisch getestet hatten, liegt nun auch die deutsche Fassung des Ego-Shooters **Red Faction** vor. Und die kann sich hö-

ren lassen: THQ hat erstklassige Sprecher ans Mikrofon gelassen. Nebenbei tauschte man sogar die englischen Hinweisschilder und Plakate gegen deutsche aus. Die Gegner sind nach wie vor menschlich, lediglich alle Blutfekte und eine (nebensächliche) Waffe wurden entfernt.

Auch den Multiplayer-Modus konnten wir endlich ausführlich probespieren. Das Programm liefert 20 Deathmatch- und sieben Capture-the-Flag-Maps mit. Im Netz macht es richtig Spaß, weil sich die Geo-Mod-Engine hier viel stärker als in der Kampagne bemerkbar macht: Es wirkt schon sehr dramatisch, mit seinen Opponenten nach einer Runde Ballern in 3D-Trümmern zu stehen. Der Level-Editor liegt übrigens bei, ist allerdings mitsamt seiner umfangreichen Hilfe-Datei komplett auf Englisch. **PS**

Peter Steinlechner

Gut gemacht

Deutsche PC-Pistolereros können zugreifen: Ein derart liebevoll lokalisierter Ego-Shooter wie Red Faction ist mir schon lange nicht mehr auf die Festplatte gekommen. Richtig gut gefällt mir auch der Multiplayer-Modus. Speziell für Fans zünftiger Deathmatch-Orgien ist es fast schon die nächste Generation von Spielgefühl, gleichzeitig mit dem Gegner auch einen Großteil des Levels wegzupusten; als Belohnung geben wir einen Punkt mehr im Wertungskasten.



In der deutschen Fassung sucht Parker nach der Wachstation.

Red Faction

Genre: Ego-Shooter Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Volition Publisher: THQ, (0190) 505 511 Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag, Team Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 64 MByte RAM 1 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 1,2 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1.000 MHz 192 MByte RAM 1,2 GByte Installationsgröße 3D-Karte

WERTUNG

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

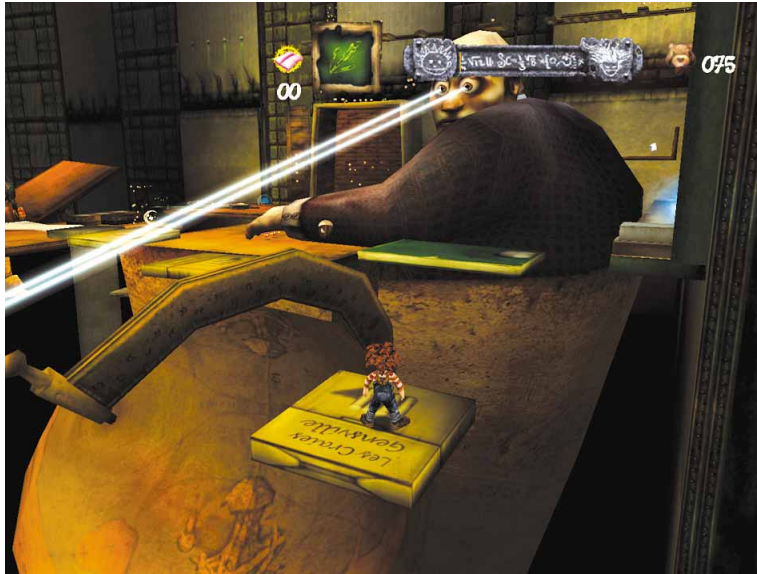
Gut lokalisierter Action-Thriller.



Die Befreiung der Traumwelt

Evil Twin

Ein Jump-and-run typisch französischer Handwerkskunst: Schöne Grafik und abgefahrene Umgebungen machen leider noch kein perfektes Spiel.



Cypriens Abenteuer führt in sogar durch ein bizarres **Klassenzimmer** mit rabiatem Lehrkörper.

Genau wie in **Alice** steuern Sie im Actionspiel **Evil Twin** ein trauriges Kind. Der Junge Cyprien hat schon seit Jahren keinen Spaß mehr, da er seine Eltern verlor. Sein einziger wahrer Freund ist der Bär Lenny, doch eines Tages verliert er ihn im Streit. Plötzlich findet

sich Cyprien in einer Traumwelt wieder. Seine Kumpels, sein Bär und die Bewohner der bizarren Gegend brauchen seine Hilfe.

Kleiner Weltenretter

Evil Twin ist als klassisches Jump-and-run im Stil von **Rayman 2** konzipiert: Sie sehen Ihrem Charakter über die Schulter und springen über Plattformen, hängen sich an Kisten und Abhängen herum, sammeln Gegenstände ein, lösen kleinere Puzzles und bekämpfen massig Gegner. Letztere wirken ebenso skurril wie der Rest der Grafik. So haben die Entwickler die Charaktere durchgehend abgedreht und sehr künstlerisch designt. Dabei bemerkt man schnell die Liebe zum Detail, beispielsweise wackelt Cypriens wild wucherndes Haar immer in Windrichtung. Die acht Welten mit insgesamt 76 Levels zeugen ebenfalls vom Können der Grafiker: Ob über den Wolken, durch düstere

Höhlen oder im Wald – die Umgebungen sind meist bemerkenswert. Leider kommt man zu selten dazu, sie richtig zu genießen, da die nicht-intelligente Kamera ständig manuell neu ausgerichtet werden muss und nur selten automatisch in die richtige Richtung zeigt.

Superman-Konkurrenz

Cyprien lässt sich auf Knopfdruck in den Superhelden SuperCyp verwandeln. Durch das Aufsammeln bestimmter Kapseln darf er zeitweise in ein graues Gewand schlüpfen, das ihm neue Fähigkeiten verleiht: So kann er kurzzeitig fliegen, stärker schießen und sogar Blitze kanalisieren. Normalerweise muss sich der Knabe mit seiner Steinschleuder sowie variabler Munition zufriedengeben.

Gesprochen wird viel in der Welt von **Evil Twin**: Viele Charaktere fordern Hilfe oder geben Aufträge; die meisten treffen Sie in Zwischensequenzen aus der

3D-Engine. In diesen wird auch die recht düstere Story weitergestrickt, hauptsächlich durch Dialoge mit guter Sprachausgabe. Im Spiel hören Sie orchestrale Musik sowie sehr gute Soundeffekte. Zum Steuern empfehlen wir ein Joypad, nur damit haben Sie das Spiel wirklich im Griff. Wie bei den meisten Jump-and-runs dürfen Sie nicht frei speichern, sondern nur an bestimmten Stellen. Ansonsten legt das Programm auch automatisch Savegames zwischen den Levels an. **PK**



Als **SuperCyp** können Sie Ihren Gegnern unter anderem mit Feuerbällen einheizen.

Paul Kautz



Verschenktes Potenzial

Cyprien kann zwar springen und hangeln, aber nicht schwimmen? Na schön. Im Wolkenlevel falle ich tausend Mal in den Tod? Gut, dann eben von vorn. Ich bin wirklich tolerant, weil ich Jump-and-runs mag. Und **Evil Twin** zählt zu den motivierendsten Vertretern des Genres. Doch warum bekommen diese effektverliebten Franzosen nicht einmal eine vernünftige Kamerasteuerung hin? Schade, denn ansonsten haben wir es hier mit einem sehr ausgereiften Spiel zu tun: Grafisch, akustisch und von den Ideen her ist es top.

Evil Twin

Genre: 3D-Action	Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene	Sprache: Deutsch
Entwickler: In Utero	Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10	Preis: ca. 100 Mark
MULTIPLAYER		
<input type="checkbox"/> Internet (0 Spieler) <input type="checkbox"/> Netzwerk (0 Spieler) <input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler) <input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)		
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden		
HARDWARE-KONFIGURATION		
<input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> TNT <input type="checkbox"/> G400 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> TNT 2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Voodoo 5 <input type="checkbox"/> Radeon <input type="checkbox"/> Geforce 2		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 600 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
900 MByte Installationsgröße	1.500 MByte Installationsgröße	1.500 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Joypad
ALTERNATIVEN		
Rayman (86%, GS 12/99) Kunterbuntes Jump-and-run mit niedlicher Hauptfigur, teils recht knifflig aufgebaut (Budget).		Alice (81%, GS 1/01) Abgedrehte Fantasy-Ballerei mit düsterer Heldin und skurrilen Waffen; als Budget-Titel erhältlich.
WERTUNG		
Grafik:	Gut	
Sound:	Gut	
Bedienung:	Ausreichend	
Spieltiefe:	Befriedigend	
Multiplayer:	Nicht vorhanden	
Grafisch opulentes Jump-and-run mit nervotender Kamera.		



Black Thorn

Mieses Addon im Rouge-Spear-Universum.



Die Terroristen haben es sich in einem mailändischen Hotel bequem gemacht.

Warum es Tom Clancy nicht peinlich ist, dass die von ihm mitgegründete Entwicklerfirma Redstorm ständig mäßige Addons zum Taktik-Shooter *Rogue Spear* raushaut, erfahren wir wohl nie. *Black Thorn* ist der neueste Spross der Familie

und läuft ohne Hauptprogramm. Zehn Missionen müssen Sie wieder nach dem üblichen Schema lösen: Nach einem Briefing geht es in die Planung. Sie teilen Ihr Antiterror-Team auf, rüsten die Jungs aus und erstellen auf 2D-Karten die Schlachtpläne. Die Maps sind unübersichtlich und wirken lieblos dahingeschmiert. Ein kleines Hotel entpuppt sich als Irrgarten; der Dschungel könnte ohne grüne Texturen auch als Fabrikhalle durchgehen. Bäume und Sträucher suchen Sie vergeblich. Ihre Gegner sind teilweise so dösing, dass sie auch dann nicht reagieren, wenn Sie hinter ihnen eine Stampede veranstalten. Die Terroristenmassen und die schlecht entworfenen Missionen machen das Programm knüppelschwer. **PET**

Petra Schmitz

Aufhören!

Das kann doch alles nicht wahr sein. Wen will Red Storm eigentlich veräppeln? Miese Levels, schauerhafte Grafik und verdummte Gegner sind mehr, als ich ertragen kann. Im Dschungel wollte ich wütend wissen, wie lange die Designer wohl daran gearbeitet haben: eine Stunde? Das nächste Addon wünsche ich mir in ähnlicher Qualität wie *Rogue Spear*. Ansonsten: Aufhören!

Rogue Spear: Black Thorn

Genre: Taktik-Shooter Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Redstorm Entertain. Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10 Preis: ca. 60 Mark

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Cooperative

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM

CPU mit 166 MHz
32 MByte RAM
600 MByte Installationsgröße
3D-Karte

STANDARD

CPU mit 300 MHz
64 MByte RAM
600 MByte Installationsgröße
3D-Karte

OPTIMUM

CPU mit 400 MHz
128 MByte RAM
600 MByte Installationsgröße
3D-Karte

WERTUNG

Grafik: Mangelhaft
Sound: Befriedigend
Bedienung: Befriedigend
Spieltiefe: Ausreichend
Multiplayer: Befriedigend

Hässliches und schweres Rogue-Spear-Addon.



Zax: Alien Hunter

Motivierende Monsterjagd.



Per Energiekanone kämpft sich Zax durchs Eingeborenendorf.

Eigentlich will der außerirdische Held im Actionspiel **Zax: The Alien Hunter** nur Geld verdienen. Doch als er

durchs All rast, kommt ihm prompt ein Planet in die Flugbahn, und unser Held stürzt ab. Fortan ist es Ihre Aufgabe, Zax beim Überleben zu helfen. Den seltsamen Gesellen scheuchen Sie aus der Vogelperspektive durch aufwändig gezeichnete Bitmap-Wälder und -Höhlen. Mit den Cursor-Tasten steuern Sie seine Marschrichtung, per Maus ein Fadenkreuz – die meiste Zeit verbringen Sie damit, bei der Suche nach dem nächsten Missionsziel auf feindliche Tiere, Roboter oder sonstige Monstrositäten zu baln. Gelegentlich warten auch mal sehr einfache Schallerrätsel. Hilfreich zur Seite steht Ihnen die mit freundlicher Frauenstimme sprechende Raumschiff-Computerdame. **PS**

Peter Steinlechner

Flimmerkiste

Meine Brille ist nicht kaputt, die Grafikkarte auch nicht. Also, warum flimmert die Hauptfigur so seltsam? Ausgerechnet die Heldenfigur flackert bei jedem Schritt wie ein kaputter Fernseher – auf Dauer quält das die Netzhaut ganz schön. Und dabei würde ich eigentlich gerne längere Zeit spielen. Die Handlung ist in spannende Häppchen unterteilt, es passiert immer wieder mal was Überraschendes. Sogar die Grafikeffekte wären schon Grund genug, noch bis zur nächsten Waffe weiterzumachen. Die Entwickler haben sich zwar kaum ganz Neues einfallen lassen, aber alle gängigen Spieldesign-Tricks eingebaut.

Zax: The Alien Hunter

Genre: Actionspiel **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Reflexive **Publisher:** Jowood, Tel. (06133) 843 019 **Preis:** ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) ☒ Netzwerk (16 Spieler) ☐ Modem (0 Spieler) ☐ an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-flag

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM

CPU mit 233 MHz
32 MByte RAM
675 MByte Installationsgröße
3D-Karte

STANDARD

CPU mit 600 MHz
64 MByte RAM
770 MByte Installationsgröße
3D-Karte

OPTIMUM

CPU mit 800 MHz
128 MByte RAM
770 MByte Installationsgröße
3D-Karte

WERTUNG

Grafik: ☐ Befriedigend
Sound: ☐ Gut
Bedienung: ☐ Befriedigend
Spieltiefe: ☐
Multiplayer: ☐ Ausreichend

Solides Actionspiel mit nerviger Grafik-Schwache.



Sheep, Dog 'n' Wolf

Die Sendung mit dem Wolf.

Ralph Coyote, Vetter des in den **Looney Tunes**-Cartoons stets versagenden Willie Coyote, darf in der Action-Kno-belei **Sheep, Dog & Wolf** in einer Fernsehshow mitspielen. Ziel ist es, dem Hund Sam ein Schaf nach dem anderen vor der Nase wegzustehlen. Nach einem herrlich dämlichen Tutorial landen Sie in der ersten von 16 Missionen. Die Grafik sticht sofort ins Auge: detailverliebt, wunderschön animiert und im Stil gnadenlos cartoonig! In jedem Level finden Sie einige Gegenstände, die Sie benutzen können. Ob Schaf-Aphrodisiakum, Dynamit oder Flöte: Alle diese Dinge müssen Sie sinnvoll einsetzen, um an ein Schaf ranzukommen. Sie steuern Ralph direkt in alle Richtungen, während sich die Kamera alle Mühe gibt, hinterherzukommen – und versagt. So sind Sie



Sam hat Pechvogel Ralph mal wieder erwischt.

die meiste Zeit damit beschäftigt, den Blickwinkel nachzujustieren und landen bei der Flucht vor Sam zu oft im Graben. **PK**

Genre: Actionspiel

Publisher: Infogrames, (0190) 510 550

Preis: ca. 80 Mark

Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene

Spieler: Einer

Sprache: Deutsch

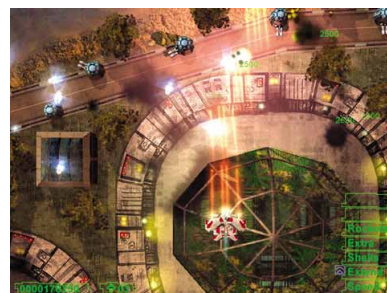
Minimum:
CPU mit 300 MHz
64 MB RAM



Star Monkey

Klassischer Arcade-Fetzer.

Aliens fallen über die Erde her, Sie müssen die außerirdischen Nervtöter wieder verschrecken. Soviel zur ausgefeilten Story des Actionspiels **Star Monkey**. Im Stile klassischer Vertikalshooter wie **Tyrian** fliegen Sie von unten nach oben und ballern dabei auf alles, was sich außer Ihnen bewegt. Zerschossene Gegner hinterlassen Kapseln, die Sie aufsammeln und gegen Extras eintauschen können. So erhalten Sie mehr Geschwindigkeit, bessere Waffen oder Schilde. Die werden Sie auch bitter nötig haben, denn **Star Monkey** ist bockschwer, Einsteiger werden kaum mehr als den ersten Level zu Gesicht bekommen. Das ist äußerst schade, denn grafisch ist das Spiel nett: So zieht die Polygonlandschaft ansehnlich unter Ihnen her, illuminiert von schönen Lichteffekten



Massig Lichteffekte erschweren die Orientierung.

und Explosionen. Das Spiel ist nicht im Handel erhältlich, sondern nur über www.small-rockets.com zu bestellen. **PK**

Genre: Actionspiel

Publisher: Small Rockets

Preis: ca. 40 Mark

Anspruch: Fortgeschrittene, Profis

Spieler: Einer

Sprache: Englisch

Minimum:
CPU mit 300 MHz
32 MB RAM



Der Schuh des Manitu

Wilder Westen zum Abgewöhnen.

Bullys Komödie **Der Schuh des Manitu** war dieses Jahr der größte Überraschungserfolg im Kino. Und wie das so mit Überraschungen ist: Niemand konnte sie planen! Deshalb hatten die Entwickler von

Soft Enterprises wohl auch keine Zeit, eine vernünftige Umsetzung zu basteln. Das Konzept des Actionspiels präsentiert sich nämlich so simpel wie langweilig: Als Abahachi oder Ranger müssen Sie die Darstellerriege der guten Fraktion vom Marterpfahl befreien, indem Sie die »Pfeil nach unten«-Taste drücken. Mit schöner Regelmäßigkeit hampeln ein paar Buben der bösen Fraktion ins Bild, die auf Ihr Bildschirmego schießen oder die Fesseln wieder festzurren. Einem per »Pfeil nach oben«-Taste geworfenen Tomahawk haben die Schurken aber nichts entgegenzusetzen. Dem Pack liegt der Filmtrailer in mäßiger Qualität bei. Dazu kommen Sprachsamples und, anders als auf der Packung angegeben, nicht mehrere, sondern nur ein einziger Bildschirmschoner. **MTC**



Marter am Pfahl: grob animierte Hampelmänner vor grauenhafter Kulisse.

Mick Schnelle

Auf die billige Tour

Es heißt ja immer »Indianerherz kennt keinen Schmerz«. Aber was sich Blackstar und Soft Enterprises mit dem Schuh des Manitu leisten, tut mir in der Testersseele weh. Das als »Computerspiel zum Film« angepriesene Machwerk würde nicht mal als kostenloses Werbespiel durchgehen. Hier versucht man, den gutgläubigen Fan mit billig produziertem Ramsch mal eben abzuzocken. So was ist schäbig – die dafür Verantwortlichen sollte man dazu verdonnern, ihr Machwerk mindestens eine Stunde lang selber zu spielen. Dann bliebe uns solcher Mist in Zukunft vielleicht erspart.

Der Schuh des Manitu

Genre: Actionspiel Anspruch: Einsteiger Sprache: Deutsch
Entwickler: Soft Enterprises Publisher: Blackstar, (0190) 888 00 25 Preis: ca. 30 Mark

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 G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM

CPU mit 300 MHz
32 MByte RAM
95 MByte Installationsgröße

STANDARD

CPU mit 300 MHz
64 MByte RAM
95 MByte Installationsgröße

OPTIMUM

CPU mit 400 MHz
64 MByte RAM
95 MByte Installationsgröße
3D-Karte

WERTUNG

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

Simple-Action, so abgestanden wie alte Mokassins.

