

Action

Peter Steinlechner



Alpha, Bravo, Charlie. Seit Wochen herrscht Ausnahmezustand in der GameStar-Redaktion: In Petras Zimmer rattert ein schweres MG, Gunnar rumpelt schon seit ein paar Stunden mit dem Panzer durch die Botanik. Ich selbst plane gerade einen Hinterhalt, und ein paar andere lernen das Nato-Alphabet auswendig. So stark wie das beinahe geniale **Operation Flashpoint** hatte uns schon lange kein Spiel mehr beschäftigt.

Neue Untergenres. **Operation Flashpoint** schafft wegen seiner starken taktischen Elemente ein neues Untergenre: Ab jetzt unterteilen wir das Action-Genre anders – auch als Folge der E3, auf der wir viele ähnliche Programme mit Taktik und Team-Management anspielen konnten. Ab sofort heißt deren Untergenre »Taktik-Action«. Titel, in denen es in der Ich-Perspektive vor allem ums pure Ballern geht, nennen wir von jetzt an »Ego-Shooter« – das betrifft aktuell **Half-Life: Blue Shift**. Mit »3D-Action« bezeichnen wir Spiele, in denen die Hauptfigur dreidimensional durch die Landschaft rennt und Sie ihr über die Schulter blicken; in dieser Ausgabe etwa **X-COM Enforcer**. Alle anderen Action-Titel, beispielsweise das 2D-Spiel **Grand Theft Auto 2** oder ein Prügler, heißen fortan »Actionspiel«.

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	Deus Ex	Action-Rollenspiel	8/00	88%
6	Operation Flashpoint	Taktik-Action	NEU	88%
7	Unreal Tournament	Ego-Shooter	9/99	88%
8	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
9	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	87%
10	Wheel of Time	Ego-Shooter	1/00	87%
11	Rayman 2	3D-Action	12/99	86%
12	Severance	3D-Action	4/01	86%
13	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
14	Rune	3D-Action	12/00	84%
15	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
16	Giants	3D-Action	2/01	83%
17	Daikatana	Ego-Shooter	7/00	83%
18	Alice	3D-Action	1/01	81%
19	Serious Sam	Ego-Shooter	5/01	80%
20	Delta Force Land Warrior	Ego-Shooter	1/01	80%
21	Killer Loop	Action-Rennspiel	2/00	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	3D-Action	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.

Action-Inhalt

Titelstory: Operation Flashpoint

Der Megatest	68
Mission: »Strange Meeting«	76

Tests

Half-Life: Blue Shift	86
Star Trek Voyager: Virtual Tour	88
X-COM Enforcer	90
Hilf! Ich bin ein Fisch	92
Feuerwehr 3D	93
CIA Operative	93



Der blaue Arm des Gesetzes

Half-Life Blue Shift (dt.)

Half-Life ist nicht totzukriegen – im neuen, technisch optimierten Addon erleben Sie die Probleme des Wachmann-Daseins in Black Mesa am eigenen Leibe.

Vor zweieinhalb Jahren durften wir in **Half-Life** am nervenaufreibenden Leben des Forschungsassistenten Gordon Freeman teilhaben. Das Spiel verband hervorragend die Einfachheit eines 3D-Shooters mit komplexen Puzzles, klaustrophobischen Schock-Elementen und vor allem einer hervorragenden Story. Gut ein Jahr später standen wir in **Opposing Force** auf der anderen Seite der Gewehrmündung: Dabei spielten wir die Story aus der Sicht des Marine Adrian Shepherd nach – dieses Mal galt es, Gordon Freeman unschädlich zu

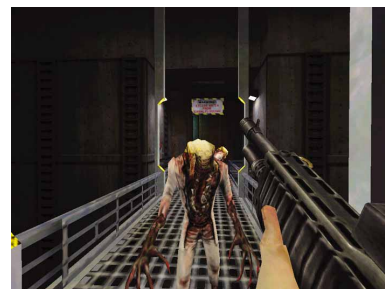
machen. Mit dem (ohne **Half-Life** spielbaren) Addon **Blue Shift** sehen Sie die Ereignisse im Forschungskomplex Black Mesa aus den Augen einer dritten Partei. Nämlich der in Blau gewandeten, bislang namenlosen Sicherheitsleute, die bisher nur Türen öffneten, Feuerschutz gaben und schnell starben.

Kein Tag wie jeder andere

Sie spielen den jungen Schutzmann Barney Calhoun, der etwas verspätet am Arbeitsplatz eintrifft. Eine angelegte Schutzweste samt aufmunitionierter

Pistole später können Sie erst mal ein paar Runden lang am Schießstand Ihre Zielsicherheit trainieren. Danach werden Sie bereits von Wissenschaftlern im Aufzug erwartet, die Sie in den Forschungskomplex begleiten sollen. Mitten in der Fahrt geht das berühmte Teleportations-Experiment schief, Energie-Entladungen knocken die Forscher aus, und der Fahrstuhl rast unkontrollierbar nach unten – es gibt bessere Möglichkeiten, einen Tag zu beginnen.

Die Story knüpft im späteren Verlauf locker an die Geschehnisse im Hauptprogramm an,



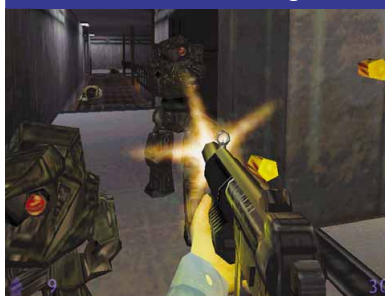
Die fiesen **Außerirdischen** sind alle aus den Vorgänger-Spielen bekannt, sehen aber besser aus.

entwickelt aber genug Selbstständigkeit. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, eine Energiezelle zu finden, um mit einer Hand voll Forscher per Teleportation



In der deutschen Version ballern Sie abermals auf eckige **Roboter**, statt auf Menschen. Nur die Aliens bleiben unverändert Aliens.

Grafik-Verbesserung



Das Aussehen der Waffen wurde verbessert, die Wirkungsweise blieb jedoch unverändert.

aus Black Mesa zu verschwinden. Der Komplex ist nämlich mittlerweile von Aliens und Marines überschwemmt, die Ihnen allesamt an den Kragen wollen. Auf dem Weg zur Erfüllung Ihrer Missionen besuchen Sie viele Bereiche der Basis, die in den Vorgängern nicht zu erreichen waren. Später folgen auch kurze Ausflüge zum Heimatplaneten der Aliens, Xen.

Grafische Sparflamme

Die mittlerweile in die Jahre gekommene **Half-Life**-Engine wird

mithilfe des »High Definition«-Packs stark aufgewertet. So bestehen nun sämtliche Akteure und die Waffen aus wesentlich mehr Polygonen und feineren Texturen – das betrifft auch das originale **Half-Life** und **Opposing Force**. Dadurch sehen nun gerade die Wissenschaftler natürlicher und nicht mehr so blockhaft aus wie einst. Die Umgebungen bleiben von den Änderungen unberührt – das bedeutet niedrig aufgelöste Texturen sowie arg grobe Levelbauten. Und abgesehen von den Xen-Abschnitten dominieren meist Grau-Töne das Design: Die unteren Etagen des Forschungskomplexes scheinen die Fantasie der Innenarchitekten nicht gerade beflügelt zu haben.

Genau wie das Hauptprogramm besteht **Blue Shift** nicht nur aus Ballereien, sondern auch aus Puzzles: Sie müssen Maschinen bedienen, simpel gestrickte Rätsel lösen und viele Kisten oder Fässer verschieben, um zum Ziel zu gelangen. Auch haben die Entwickler dieses Mal eine starke Betonung auf die Dialoge gelegt: Die deutsch sprechenden Wissenschaftler quasseln Sie teils sehr ausführlich zu, geben Ihnen neue Aufgaben oder verlangen allgemein nach Hilfe.

Kurzes Vergnügen

Action wird in **Blue Shift** groß geschrieben. Leider gibt es kei-

nerlei neue Waffen, auch bislang unbekannte Gegner sucht man vergeblich. Dafür verfügen die wenigen Widersacher über die gewohnt erstklassige KI, versuchen Sie in die Falle zu locken, geben sich gegenseitig Feuerschutz, suchen Deckung und so weiter. Ein ganz großer Knackpunkt ist allerdings die Spieldauer: Selbst unerfahrene Spieler dürften auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad kaum mehr als fünf Stunden brauchen, um alles gesehen zu haben. **Opposing Force** war in dieser Hinsicht wesentlich gehaltvoller – man merkt deutlich, dass **Blue Shift** ursprünglich nur als Bonus-Kampagne für die Dreamcast-Version von **Half-Life** geplant war.

An der Steuerung hat sich nichts geändert, die bewährte Mischung aus Maus- und Tastatur gibt keinen Grund zur Klage. Auch die Akustik blieb unberührt, die Soundeffekte dröhnen (entsprechendes Equipment) vorausgesetzt, in schönstem EAX- oder Direct3D-Sound. Und trotz der Grafikerweiterungen läuft das Spiel selbst im Softwaremodus auf kleineren Systemen noch gut (ein Direct3D-beziehungsweise OpenGL-Beschleuniger ist dennoch zu empfehlen). In der deutschen Version bekommen Sie wie üblich kein Blut oder Splatterelemente, sondern Ro-

Paul Kautz



Half-Life-Snack

Vor zwei Monaten meckerte ich angesichts der Kürze von **Serious Sam** herum, jetzt beweist **Blue Shift**, dass es noch kürzer geht. Nicht mal fünf Stunden ist schon arg

wenig, selbst für ein Spiel der Low-Price-Klasse. Aber (großes Aber!): Die Spannung erreicht fast **Half-Life**-Niveau, die Puzzles sind schön ausgewogen und die Action bekannt gut.

Trotz all der grafischen Verbesserungen vergeben wir nur ein »Befriedigend« für die Optik, da die veraltete Engine mit heutigen Standards einfach nicht mehr mithalten kann. Und das Ende kommt viel zu früh und macht **Blue Shift** damit unverdientermaßen zu einem Zwischendurch-Happen für den verregneten Nachmittag.

boter statt menschlicher Gegner zu Gesicht. Abseits der Solopfade können sich bis zu 32 Spieler im Multiplayer-Modus balgen, der komplett von **Opposing Force** übernommen wurde. **PK**



Die **Wissenschaftler** erteilen Ihnen Aufträge oder fordern Ihre Unterstützung bei der Flucht aus Black Mesa.



Im späteren Spielverlauf dürfen Sie einen kleinen Ausflug nach **Xen** unternehmen. Auf der Heimatwelt der außerirdischen Invasoren warten viele Sprungeinlagen auf Sie.

Half-Life: Blue Shift (dt.)

Genre: Ego-Shooter Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Gearbox Software Publisher: Vivendi, (06103) 99 40 40 Preis: ca. 30 Mark

MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem an 1 PC (1 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Teamplay

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 266 MHz 32 MByte RAM 300 MByte Installationsgröße	CPU mit 500 MHz 64 MByte RAM 300 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 300 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

HL: Opposing Force (91%, GS 01/00) **Gunman Chronicles** (86%, GS 12/00)
Black Mesa aus der Sicht eines Feindes: Liefere Sie Gordon Freeman als Marine ans Messer. Ballern Sie sich mit kombinierbaren Waffen in anscheinlicher Grafik durch neue Szenarien.

WERTUNG

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

Kurze, aber spaßige Half-Life-Weiterführung.



Alltag im All

Star Trek Voyager

Virtual Tour

Entdecken, sammeln, ballern und online spielen: Die Missions-CD zum 3D-Actionhit verspricht viel und hält wenig.

Peter Steinlechner

Am Ziel vorbei



Liebe Entwickler von Raven, denkt mal nach! Was war das einzige Problem mit Star Trek Voyager? Genau, es war um einiges zu kurz.

Und was hätten die Fans demzufolge wohl von dieser Missions-CD erwartet? Gut, ihr habt den Telefon-Joker verbrennt, deshalb verrate ich es: eine richtig schön lange Addon-Kampagne!

Virtual Tour entpuppt sich als handfeste Enttäuschung. Viel drin, aber nichts richtig. Der schwarzweiße Proton-Einsatz ist eine klasse Idee, aber langweilig in der Umsetzung und viel zu kurz – nach 15 Minuten liegt der Schurke erledigt am Boden. Das gilt ähnlich für den ganzen Rest. Gute Ansätze sind genügend vorhanden, aber letztlich ist alles arg halbherzig und überhaupt nicht das, was ich als Zusatz will. Diese Missions-CD braucht kaum jemand – vom absoluten Hardcore-Fan mal abgesehen.

Die Aliens sind besiegt, das Raumschiff Voyager zieht weiter durch den Delta-Quadranten Richtung Erde. Nach dem spannenden, aber kurzen **Star Trek Voyager** erscheint gut ein halbes Jahr später das Addon **Virtual Tour**. Dessen Hauptmodus ist wie eine Schnitzeljagd auf den Decks der Voyager aufgebaut: Da sollen Sie Seven of Nine im Astrolab besuchen, im Hangar ein paar Knöpfe drücken oder mal kurz auf der Brücke vorbeischaun. Fast alle dieser Gebiete fanden sich unverändert bereits im Hauptprogramm. Immer noch sind die meisten Türen in den sterilen Gängen verschlossen, teilweise grenzen Schutzschilde die Umgebung zusätzlich ein.

Per Tricorder können Sie über einige Gegenstände oder

die Besatzung Infos abfragen. Etwa, dass Captain Janeway bei einer Größe von 180,65 cm angekleidet gerade mal 53,71 kg wiegt und damit vermutlich unter ernsthaften Essstörungen leidet. Außerdem greifen Sie über einige Computerterminals auf Föderations-Datenbanken zu, die Ihnen Geheimnisse über Planeten oder Neelix' Rezeptsammlung offenbaren.

Black & White

Gerade mal drei Kampf-Einsätze gibt es, jeden absolvieren auch Einsteiger locker in zwanzig Minuten. Alle spielen im Holo-Deck; das originellste Szenario dreht sich um den heldenhaften Captain Proton, eine Holo-Deck-Figur des Piloten Tom Paris. In schwarzweißen Felsschluchten bekämpfen Sie gewollt albern



Per Tricorder scannen Sie Seven im Astrolab.

kostümierte Schurken, um schließlich dem Oberboss selbst den Garaus zu machen. Außerdem durchstreifen Sie eine klingonische Raumstation und fragen in einem Erholungsgarten seltsame Krabbelmonster.

Neue Multiplayer-Karten liefern die Entwickler nicht mit, dafür gibt's ein paar Extra-Modi. »Spezialist« ist der Versuch einer Deathmatch-Variante von **Team Fortress**. Die Kämpfer treten in einer von sechs Klassen an. Der Mediziner etwa hat immer ein Medi-Pack im Inventar, über dem Techniker schwebt die schon aus dem Hauptprogramm bekannte Selbstschussanlage. Nette Idee, allerdings schlecht ausbalanciert. **PS**



Kein Bildfehler: Die Schergen von Dr. Chaotica bekämpfen Sie als Captain Proton in **Schwarzweiß**.

Star Trek Voyager: Virtual Tour

Genre: Ego-Shooter-Addon Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Raven Publisher: Activision, (0190) 51 00 55 Preis: ca. 40 Mark

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (1 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Spezialist, Elimination, Assimilation

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 266 MHz	CPU mit 450 MHz	CPU mit 500 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
670 MByte Installationsgröße	670 MByte Installationsgröße	670 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

No One Lives Forever (91%, GS 1/01)
60er-Jahre-Actionkrimi, in dem Sie auch auf einer Raumstation kämpfen. Mörderisch spannend.

Star Trek: Voyager (87%, GS 10/01)
Zusammen mit anderen föderierten Elitesoldaten kämpfen Sie in toll dargestellten Raumschiffen.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Mangelhaft
Multiplayer:	Befriedigend

3D-Action-Addon ohne echten Inhalt.



Wir kommen in Unfrieden

X-COM Enforcer

Rundentaktik war gestern, jetzt wagt die X-COM-Behörde einen Action-Ausritt. In hektischen »Auf sie mit Gebrüll«-Levels fliegen fröhlich die Fetzen.

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

Die kleinen Männchen und ihr Anhang sind nicht grün, aber gefährlich. Außerirdische Invasoren besetzen Maisfelder und Einkaufszentren, nehmen arglose Erdenbürger gefangen, und Agent Mulder hat Urlaub. Die letzte Hoffnung der Menschheit ist der Enforcer, ein Kampfboter mit rustikalem Terminator-Charme und dickem Extrawaffen-Arsenal.

Mit den viel geliebten X-COM-Taktikschinken der 90er Jahre hat der neue Zögling X-COM

Enforcer nichts zu tun. In rund 40 kompakten Levels kämpfen Sie außerirdisches Monster-Geschmeiß mit roher Actiongewalt nieder. Die Steuerung erinnert an klassische Ego-Shooter, allerdings blicken Sie von schräg-hinten auf Ihre Spielfigur. Um eine Mission erfolgreich abzuschließen, müssen Sie sämtliche Alien-Generatoren zerstören und Menschen retten. Der aller Atempausen beraubte Spielablauf erinnert an Spielhallen-Klassiker wie Robotron oder Gauntlet.

Spielhallen-Geruch

Nicht nur das Glück liegt auf der Straße: Weggeputzte Gegner hinterlassen Datenpunkte, die Sie zwischen den Missionen in bessere Ausrüstung stecken. Zwölf Waffen werden in jeweils vier Stufen ausgebaut. Von der zielsuchenden Scheibenschleuder über die Gegner einfrierende Eisspritze bis zum Mini-Atombombchen gibt es reichlich kreative Distanzgeschosse. Wer gerne auf Tuchfühlung geht, rüstet das Vaporblade auf: Diese Wirbelklinge reflektiert feindliche Schüsse und schreddert Aliens mit der Emsigkeit eines Strohhäcksers. Sie tragen immer nur eine Waffe bei sich, deren Munition zudem schnell verbraucht ist. Aber keine Sorge, ständig bekommen Sie frische Kanonen herbeigebeamt, welche sich durch Berührung sofort einsammeln und einsetzen lassen.

Forschung und Technik

Erweiterbar sind auch die Wirkungen von zwölf Power-ups, die für kurze Zeit segensreiche Wirkungen wie Schadensverstärkung oder mehr Tempo auslösen. Dazu kommen sechs Er-



Links und rechts liegen zwei durch Lichtkreise markierte Alternativwaffen, doch wir vertrauen im Kampf gegen die fiese Flatter-Rüstung auf den fetten Mass Driver. (800x600)

findungen, durch die Sie zum Beispiel ein höheres Lebensenergie-Maximum und größere Munitionskapazität erhalten. Zwischen den Missionen wird nicht nur eingekauft, sondern auch automatisch gespeichert. Mitten im Level herrscht Save-

Enthaltsamkeit, was aber angesichts des moderaten Schwierigkeitsgrads verschmerzbar ist. Eine typische Enforcer-Mission ist in einem guten Viertelstündchen absolviert. Geduldige Bastler schnitzen sich mit dem Editor neue Welten. **HL**



Mit den unterwegs gesammelten Datenpunkten schalten Sie neue Waffen frei und steigern deren Durchschlagskraft.

Heinrich Lenhardt



Dampf ablassen mit Extrawaffen

Taktische Intelligenz und clever agierende Gegner können Sie sich hier abschminken. Aber als entspannendes »Zwischendurch und mög-

lichst hirnlos«-Spiel ist X-COM Enforcer gelungen. Bis auf wenige eklige Stellen metzelt man sich problemlos durch die ebenso kurzen wie kurzweiligen Levels. Extrawaffen und Power-ups geben der Dauerballerei einen belebenden Arcade-Anstrich. Grafik samt hektischer Soundkulisse passen zur etwas kruden B-Movie-Atmosphäre. Die gewaltigen Gegnermassen haben auch ihre Nachteile: Selbst auf gehobenen PC-Systemen kommt die Framerate manchmal ins Stottern. Hier kommt's halt weniger auf Präzision an, entscheidend ist die Waffen-Omnipotenz.

X-COM Enforcer

Genre: 3D-Action Anspruch: Einsteiger Sprache: Englisch (Dt. i. V.)
Entwickler: Microprose Publisher: Infogrames, (01905) 10 550 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, Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 266 MHz 32 MByte RAM 400 MByte Installationsgröße	CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 400 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 32 MByte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 400 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 32 MByte

ALTERNATIVEN

Serious Sam (80%, GS 5/01)
Spafziger Sempel-Shooter zum Sparpreis, der große Gegnermassen in weitläufigen Levels aufsticht.

Undying (79%, GS 4/01)
Gute Atmosphäre und magische Waffen, aber Leveldesign-Durchhänger und null Multiplayer.

WERTUNG

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

Unkomplizierte Alien-Hatz mit coolen Extras.



Hilfe! Ich bin ein Fisch

Missratene Trickfilm-Umsetzung.

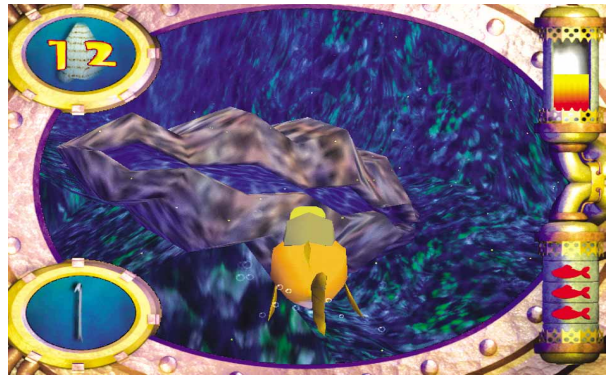
Gerade erst lief **Hilfe! Ich bin ein Fisch** erfolgreich in den Kinos, schon folgt dazu ein Actionspiel für jüngere Zielgruppen. Darin schwimmen Sie abwechselnd als einer von drei Freunden durchs Meer – nicht in menschlicher Form, sondern dank Zauberspruch als Flossen-

träger. Die Aufgabe: Retten Sie die kleine Stella, die schon vorher ebenfalls zum Meerestier mutierte. Der 3D-Ozean ist in kleine Abschnitte unterteilt, in denen Sie meist den Weg zum nächsten Gebiet von Hindernissen befreien müssen. Dazu sammeln Sie Gegenstände ein und benutzen beispielsweise ein Brecheisen, um Steinhäufen beiseite zu räumen. Außerdem ballern Sie auf Krebse oder anderes Tiefseegetier. Ihre schuppigen Protagonisten sehen Sie stets von hinten und lenken sie per Maus und Tastatur durchs feuchte Nass. Leider besteht die Umgebung vor allem aus seltsam glänzenden Felswänden; liebevolle Unterwasser-Details oder wenigstens Pflanzen sind eher die Ausnahme. Aufgrund der Original-Stimmen aus dem Film ist immerhin die Sprachausgabe sehr gelungen. **PS**

Peter Steinlechner

Ungenießbar

Hilfe, ich bin enttäuscht! So gelungen das Szenario und die stimmungsvolle Sprachausgabe auch wirken – letztlich haben Sie mit einer Packung Fischstäbchen mehr Spaß. Problem Nummer eins ist hier die Übersicht: Dermaßen verfrast habe ich mich schon lange nicht mehr in einer 3D-Welt. Und das, obwohl die Levels eher klein sind. Markante Punkte oder wenigstens eine Übersichtskarte fehlen leider völlig. Auch an der Steuerung hätten die Entwickler besser weiter gefeilt, die Rückenansicht verschärft die Orientierungsprobleme nochmals gehörig.



Als kleiner **Delfin** gleiten Sie durch ein reichlich ödes 3D-Meer.

Hilfe! Ich bin ein Fisch

Genre: 3D-Action
Entwickler: Fundragoon

Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Publisher: Egmont Inter., (01805) 25 83 83
Preis: ca. 50 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 400 MHz
32 MByte RAM
270 MByte Installationsgröße
3D-Karte

STANDARD

CPU mit 450 MHz
64 MByte RAM
270 MByte Installationsgröße
3D-Karte

OPTIMUM

CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM
270 MByte Installationsgröße
3D-Karte

WERTUNG

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

Unterwasser-Filmumsetzung mit Design-Schnitzern.



Feuerwehr 3D

Katastrophen-Alarm am PC.



Schurken sterben nicht, sondern fallen um.

Der Feind heißt Feuer: Im 3D-Actionspiel **Feuerwehr 3D** treten Sie als wackerer Brandbekämpfer an. Mittels Wasser-schlauch löschen Sie wahlweise aus der Ich-Perspektive oder der Rückenansicht kokelnde Kisten und Tonnen. Dabei stehen Sie unter Zeitdruck; ausgeschaltete Hitzeherde verschaffen Ihnen neue Sekunden und zögern das »Game over« weiter hinaus. Gelegentlich wackelt aus irgendwelchen Gründen ein Schurke an

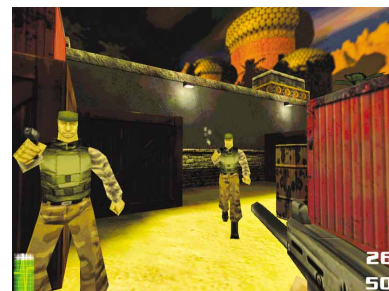
und wird ebenfalls nass gespritzt. Angeblich stecken zwei echte Berliner Feuerwehrmänner hinter dem Projekt. Hochachtung vor deren Fleiß und Liebe zum Beruf – nur sollte Publisher Ari Data solcherlei Ergebnisse besser nicht verkaufen. Verglichen mit Profi-Spielen haben Grafik, Animationen und praktisch alle weiteren Details keine Chance. Die Steuerung ist katastrophal, Kollisionsabfragen scheinen nach dem Zufallsprinzip zu funktionieren, selbst das magere Menü wirkt unfreiwillig komisch. **PS**

Genre:	Ego-Shooter
Publisher:	Ari Data, (02154) 947 60
Preis:	ca. 30 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1 (1 PC)
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU 450, 64 MByte RAM, 3D-Karte

6 %
SPIELSPASS

CIA Operative

Supersimples Geht-so-Geballer.



KI-Gegner können nicht viel mehr als schießen.

Drogenkartelle, Terroristen und andere schlechte Menschen – das sind die Gegner des Geheimagenten Jack Noel. Im 3D-Actionspiel **CIA Operative** übernehmen Sie seine Rolle. Mit Maschinenpistole und Scharfschützengewehr bekämpfen Sie weltweit – Orient, Amerika und Europa – finstere Gangsterbanden. Das Programm basiert auf der **Quake 2**-Engine von id Software. Alles ist simpel aufgebaut: Sie marschieren schnurstracks durch unkomplizierte Levels und knallen Horden von Feinden ab. Nur ganz selten gibt es mal Abwechslung, etwa wenn Sie per Scharfschützengewehr einen Verbrecherkönig ausmachen und niederstrecken müssen. Auf Feinheiten wie eine fortgeschrittene KI haben die Entwickler verzichtet, die meisten Gegner stehen einfach nur da und warten auf Ihre Kugeln. Kein gutes

Spiel, aber auch keine Blamage – wer partout ballern möchte, kann als beinharder Ego-Shooter-Fan gerade noch zugreifen. **PS**

Genre:	Ego-Shooter
Publisher:	Valu Soft
Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1 (1 PC)
Sprache:	Englisch
Minimum:	CPU 300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

54 %
SPIELSPASS