

# Action

Peter Steinlechner



**Mehr als hin und her.** Wurde ja auch höchste Zeit, dass endlich wieder mal ein vernünftiges PC-Spiel mit Prügel-Elementen erscheint. Spielerisch und technisch ist **Oni** zwar nicht die ganz große Offenbarung. Aber es erinnert mal wieder dran, wie viel Spaß es macht, Gegner mit gezielten Kicks und Hits über den Bildschirm zu jagen. Stellt sich mir die Frage, warum es eigentlich nicht auch in klassischen 3D-Actionspielen möglich sein soll, mehr als eine traurig hin- und herschwingende Standard-Faust auf die Taste »1« zu legen.

**Aufrüsten für Action.** Momentan ist übrigens ein ziemlich guter Zeitpunkt, den Rechner aufzurüsten. Wenn Sie als überzeugter Action-Freak Wert auf die volle Bandbreite an Spezialeffekten legen, kriegen Sie zukunftssichere Hardware jetzt günstig. Prozessoren (AMD Thunderbird 1 GHz, ca. 450 Mark) werden sowieso immer billiger, aber Speicher (128 MByte PC-133, ca. 110 Mark) ist momentan so günstig wie schon lange nicht mehr. Auch Geforce-2-Karten (MX-Varianten aller Hersteller, ca. 280 Mark) werden für Preisbewusste erschwinglich – das aktuelle **Giants** hat ja gerade erst deren T&L-Fähigkeiten als erstes wichtiges 3D-Spiel unterstützt.

## Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Half-Life (deutsch)</b>	3D-Action	4/99	<b>92%</b>
2	<b>No One Lives Forever</b>	3D-Action	1/01	<b>91%</b>
3	<b>Unreal</b>	3D-Action	7/98	<b>91%</b>
4	<b>Counterstrike 1.0 (deutsch)</b>	3D-Action	2/01	<b>88%</b>
5	<b>Deus Ex</b>	Action-Rollenspiel	8/00	<b>88%</b>
6	<b>Unreal Tournament</b>	3D-Action	9/99	<b>88%</b>
7	<b>Star Trek: Voyager</b>	3D-Action	11/00	<b>87%</b>
8	<b>Indiziertes Spiel</b>	3D-Action	–	<b>87%</b>
9	<b>Wheel of Time</b>	3D-Action	1/00	<b>87%</b>
10	<b>Rayman 2</b>	Actionspiel	12/99	<b>86%</b>
11	<b>Gunman Chronicles</b>	3D-Action	12/00	<b>85%</b>
12	<b>Rune</b>	Actionspiel	12/00	<b>84%</b>
13	<b>Fakk 2</b>	Actionspiel	11/00	<b>84%</b>
14	<b>Drakan</b>	Actionspiel	10/99	<b>84%</b>
15	<b>Giants</b>	Actionspiel	2/01	<b>83%</b>
16	<b>Daikatana</b>	3D-Action	7/00	<b>83%</b>
17	<b>Driver</b>	Action-Rennspiel	11/99	<b>83%</b>
18	<b>Alice</b>	Actionspiel	1/01	<b>81%</b>
19	<b>Delta Force Land Warrior</b>	3D-Action	1/01	<b>80%</b>
20	<b>Killer Loop</b>	Action-Rennspiel	2/00	<b>80%</b>
21	<b>SWAT 3</b>	3D-Action	2/00	<b>80%</b>
22	<b>Grand Theft Auto 2</b>	Actionspiel	12/99	<b>79%</b>
23	<b>Kiss: Psycho Circus</b>	3D-Action	9/00	<b>78%</b>
24	<b>Urban Chaos</b>	Actionspiel	2/00	<b>78%</b>
25	<b>Airfix Dogfighters</b>	Actionspiel	12/00	<b>78%</b>

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Typische Vertreter sind 3D-Shooter, Action-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-and-runs.

## Action-Inhalt

### Tests

Oni .....	84
102 Dalmatiner .....	86
Worms World Party .....	86
Blair Witch 3 .....	87
Die Siedler: Hiebe für Diebe .....	88
Moho .....	88
Die Rache der Sumpfhühner 3 .....	89
Kao the Kangaroo .....	89



Die Braut haut ins Auge

# Oni

Der Polizistin Konoko liegen reihenweise Männer zu Füßen – bewusstlos geschlagen in actionreichen Zweikämpfen.



**M**an sollte meinen, die Polizei der Zukunft rollt mit kleinen Hightech-Panzern an den Tatort und bombt die bösen Buben ins Gefängnis. Weit gefehlt: Im Jahre 2037 zählt wieder die gute alte Handarbeit. Die Mitglieder der Elitetruppe TFTC hauen schwer bewaffnete

Schurken vor der Verhaftung erst mal grün und blau. Einer der besten Superkämpfer ist das launige Kung-Fu-Girly Konoko, mit der Sie im Actionspiel **Oni** ordentlich austeilen dürfen.

## Ruck, zuck, ist die Lippe dick

Wenn Sie die schlanke Schönheit Konoko durch die 3D-Levels steuern, sehen Sie ihr – wie Lara Croft in **Tomb Raider** – von hinten über die Schulter. Drehen und Zuschlagen steuern Sie über die Maus, alle übrigen Bewegungen (Laufen, Springen, Ducken) mit der Tastatur. Aus der Kombination der Aktionen ergibt sich ein beeindruckendes Repertoire an Angriffen. Konoko schlägt und tritt aus dem Stand

oder im Sprung in alle vier Himmelsrichtungen. Sie fegt Gegner zu Boden, rutscht, rollt und hechtet aus der Schusslinie. Stehen Sie nahe genug am Feind, können Sie ihn schwungvoll durch die Luft werfen oder mit einem Handgriff entwaffnen. Besonders wirksam sind Schlagkombinationen – wenn Sie etwa auf zwei Schwinger einen Tritt folgen lassen, holt Konoko den verdutzten Widersacher mit einem eleganten Drehsprung von den Füßen. Weil die ungehobelten Kerle zurückschlagen, müssen Sie Angriffe auch abwehren. Praktischerweise macht Ihre



Konoko lähmt zwei Angreifer mit dem **Elektroschocker**.

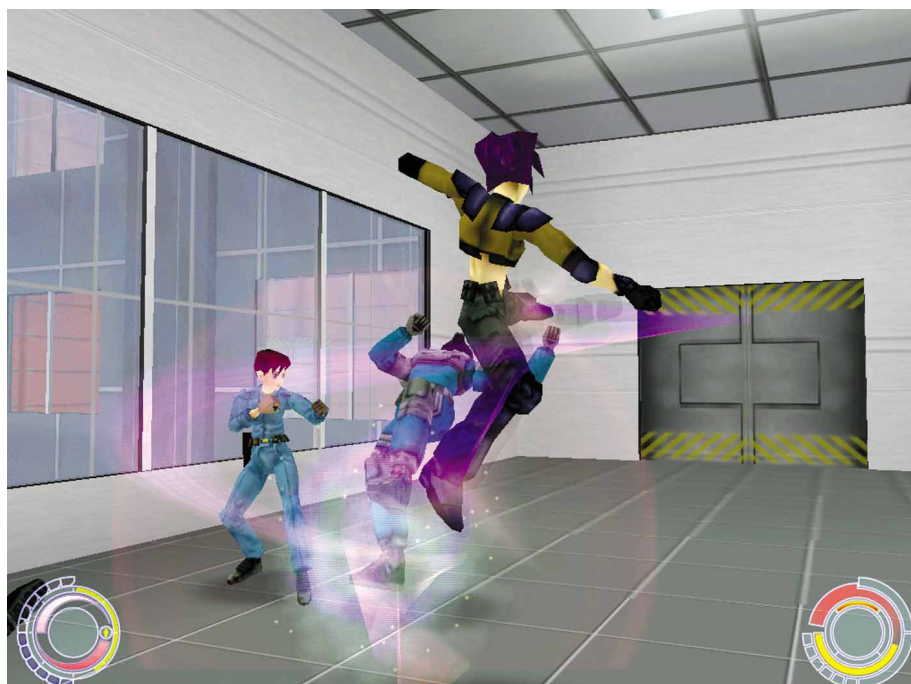


Der blaue **Energieschild** schützt vor Schüssen.

Heldin das ganz automatisch, wenn sie still stehen bleibt. Aber Vorsicht: Attacken unter die Gürtellinie und von hinten können sie trotzdem noch verletzen.

## Nie ohne meinen Quecksilberbogen

Die Zivilisation der Zukunft hat Waffen keineswegs abgeschworen. **Oni** kann mit einem ordentlichen Arsenal futuristischer Totmacher aufwarten. Rund die Hälfte aller Gegner hat eine Knarre am Gürtel, vom einfachen Revolver über Plasmakanonen und Granatwerfer bis hin zu technischen Kleinoden: etwa einem Raketenwerfer, der ein Dutzend zielsuchend herum-schwirrender Mini-Geschosse ausspuckt, oder einem Quecksilberbogen, dessen Projektil jeden Gegner auf einen Schlag umlegt. Den Schüssen Ihrer Feinde weichen Sie so lange aus, bis Sie den Pistoleros das Gewehr im Nahkampf aus den Händen hauen können. Selbstverständlich dürfen Sie die erbeuteten Waffen



Mit dem **Todeswirbel** legt Konoko alle Angreifer um sich herum flach. So trist wie dieser sind viele Räume im Spiel.



auch selbst einsetzen. Das ist besonders nützlich, wenn mehrere Schläger auf einmal heranstürmen, denn schon bei zwei Gegnern gleichzeitig werden die Kämpfe ziemlich haarig. Weil die Munition begrenzt ist, kommen Sie mit Ballern allein allerdings durch keine Mission – Nahkampf ist immer Pflicht.

### Freund und Helfer

Der Feldzug gegen das finstere Syndikat und dessen Biotech-Verbrechen führt Sie durch 14 Levels. Konoko vertrimmt Verbrecher im Flughafen, stürmt eine Maschinenfabrik und verteidigt das Polizeihauptquartier. In den weitläufigen Anlagen



Die farbigen Kreise zeigen an, wie **angeschlagen** der Gegner ist.

paar Sprungeinlagen. In einigen Missionen führen außerdem zwei Wege zum Ziel. So

Magengrube des Gegners. Im Eifer des Gefechts bleibt Ihnen für solche Sperenzchen allerdings selten Zeit – bevor Sie die Kombination eingetippt haben, hat Ihnen Ihr Widersacher meist längst einen Kinnhaken verpasst. Zusätzlich zu den normalen Feindscharen stellt sich Ihnen alle paar Missionen ein Obersturke in den Weg, der erst nach besonders vielen Treffern aus den Schuhen kippt.

### Sparsam eingerichtet

Beinahe paradox ist die seltsam unausgewogene Grafik von **Oni**. Während die Figuren und ihre Bewegungen detailliert und blendend animiert ausfallen, befindet sich die Levelgrafik noch auf dem Stand von vor drei Jahren. Die Anlagen sind riesig, aber leer; statt architektonischer Spielereien präsentieren sich Würfelräume, statt passender Deko-

## Christian Schmidt



### Prügel für Bungie

Hallo Bungie: Ich bin ernsthaft sauer! Inzwischen sollte sich auch bis nach Amerika herumgesprochen haben, dass die elenden Speicherpunkte ein Relikt aus der

Spiele-Steinzeit sind. Es ist schlicht eine Frechheit, dass die Sicherungsorte so selten sind und kurz davor Gegnermassen oder Sprungeinlagen über Säurebecken mein Leben kosten. Auch die (nur per Datei-Editor zu verändernde) Tastaturbelegung gewinnt keinen Komfort-Preis; komplexere Schlagfolgen benötigen Fingerspitzengefühl und viel Übung. Deshalb meine Warnung an alle Gelegenheitsspieler: Finger weg von Oni!

### Geduld wird belohnt

Profis auf der Suche nach dem etwas anderen Action-Erlebnis sollten sich Oni dagegen in Ruhe ansehen – das Spiel hat durchaus seine Momente. Die Kung-Fu-Kämpfe funktionieren zwar längst nicht perfekt (dafür sind die Spezialattacken zu kompliziert), zielsicher platzierte Schlagkombinationen heben die Laune aber beträchtlich. Waffen und Fäuste ergänzen sich gut; Sie müssen für jede neue Situation abwägen, ob Sie aus sicherer Entfernung schießen oder die Munition aufsparen. Spannende Kämpfe als Selbstzweck müssen Ihnen allerdings Belohnung genug sein; denn weder die zähe Story noch die triste Grafik können langfristig motivieren.



Der **Endgegner** Barabas schießt mit einer Superwumme, die Sie ihm abnehmen können.

verbergen sich nicht nur haufenweise Unholde, sondern auch Zivilisten. Wenn Sie die vor dem Feindfeuer retten, erhalten Sie dafür Munitionspäckchen oder Verbandszeug. Die Fließband-Schlägereien wechseln nur gelegentlich ab mit actionüblichen Simpel-Rätseln; die erschöpfen sich im Abklappen der richtigen Schalter und ein

dürfen Sie unter anderem über das Rollfeld oder die Dächer des Flugzeughangars huschen. Die Unterschiede halten sich allerdings in Grenzen.

### Taktik für Profis

Während Konoko die mäßig schlauen Standard-Gegner relativ locker wegputzt, haben die fortgeschrittenen Rowdys Spezialattacken in petto. Zum Glück kündigen die Jungs diese Angriffe lauthals an, sodass Sie rechtzeitig ausweichen können. Auch Sie beherrschen solche Superschläge; in jeder Mission lernen Sie automatisch einen dazu. Die extrastarken Bewegungen aktivieren Sie durch eine schnelle Tastenfolge. Mit Vor-Zurück-Tritt versenkt Konoko beispielsweise ihren Fuß in der



Eine Zwischensequenz: Konoko düst zum **Tatort**.

rationen Büros von der Schönheit eines Lagerhauses. Trotz schicker Anime-Zeichnungen sind auch die Zwischensequenzen mau, meistens wird Konoko von ihrem Chef angebrüllt. Für graue Haare sorgt eine zusätzliche Schlamperie: Der Spielstand wird nur an wenigen Speicherpunkten gesichert. **CS**

## Oni

<b>Genre:</b>	Actionspiel	<b>Preis:</b>	ca. 80 Mark
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b>	Bungie
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 700 MByte
<b>Multiplayer:</b>	Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<span style="color: red;">■</span> Voodoo 1 <span style="color: yellow;">■</span> Voodoo 2 <span style="color: orange;">■</span> Voodoo 3 <span style="color: green;">■</span> Riva TNT <span style="color: blue;">■</span> Riva TNT2 <span style="color: teal;">■</span> Geforce <span style="color: darkgreen;">■</span> Matrox G400 <span style="color: gold;">■</span> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266 64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 128 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte

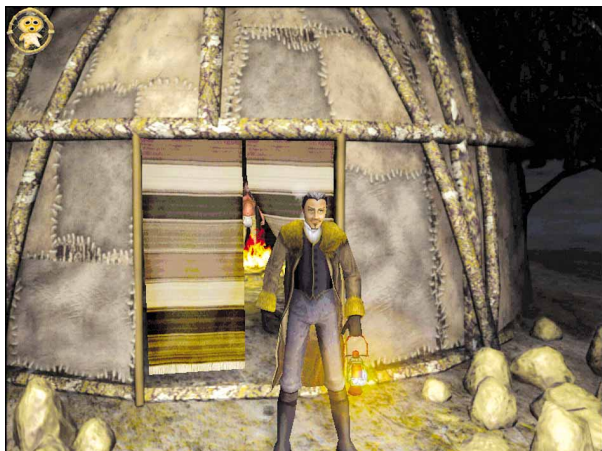
Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Hartes und fieses, aber originelles Prügelspiel.



# Blair Witch 3

Actionreiches Ende der Horror-Trilogie.



Im Zelt des **Medizinmannes** erhalten Sie wichtige Hinweise.

Nachdem man in der **Blair Witch**-Reihe zunächst 1941 und dann während des amerikanischen Bürgerkriegs auf Hexenjagd gehen konnte, schickt uns Take 2 nun zurück zum Ur-

sprung der aus den Horrorstreifen bekannten Legende. Als ehemaliger Pastor Jonathan Pyre sollen Sie 1786 im verschlafenen Nest Blair das spurlose Verschwinden mehrerer Kinder untersuchen. Die Action-Spezialisten von Ritual Entertainment (Fakk 2) sind für den Trilogie-Abschluss verantwortlich. Und so verwundert es auch kaum, dass gegenüber den Vorgängern der Rätsel-Anteil auf ein Minimum reduziert wurde. Die meiste Zeit ballern Sie sich durch Horden von Untoten. Ab und zu versucht auch ein besonders fieser Obermottz, Ihnen das Fürchten zu lehren. Zum Glück verfügt unser Priester über ein umfangreiches Arsenal aus weltlichen und geistlichen Waffen, mit dem er sich der dämonischen Brut erwehrt. **LHK**

## Heiko Klinge

### Gänsehaut garantiert

Die häufigen Kamerawechsel der Nocturne-Engine sind sicher nicht ein für ein Actionspiel geeignet, sorgen mit dramatischen Einstellungen aber für ein stimmiges Horrorfilm-Ambiente. Da nehme ich auch die immer noch leicht fummelige Steuerung gern in Kauf. Denn dank der schön schaurigen Präsentation und einer gnadenlos spannenden Geschichte wird der Knoten in meinen Fingern schnell zur Nebensache. Schade nur, dass der Grusel-Spaß für Profi-Exorzisten zu kurz geraten ist.

## Blair Witch 3

<b>Genre:</b>	Actionspiel	<b>Preis:</b>	ca. 60 Mark
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b>	Take 2
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 185 MByte
<b>Multiplayer:</b>	Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<span style="color: yellow;">■</span> Voodoo 1 <span style="color: green;">■</span> Voodoo 2 <span style="color: blue;">■</span> Voodoo 3 <span style="color: red;">■</span> Riva TNT <span style="color: green;">■</span> Riva TNT2 <span style="color: green;">■</span> Geforce <span style="color: blue;">■</span> Matrox G400 <span style="color: red;">■</span> Rage 128		

Pentium II/233 64 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 96 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte
--	--	--

Grafik		Gut
Sound		Sehr gut
Bedienung	Ausreichend	
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Spannende, aber kurz geratene Grusel-Action.



# 102 Dalmatiner

Kleiner Welpen sucht Verwandtschaft.



Die **Spielzeugautos** haben gegen unseren bellenden Welpen keine Chance.

Als Film stürmen sie gerade die Kinos. Kein Wunder, dass Disney die **102 Dalmatiner** auch auf dem PC loslässt. Die altbekannte Bösewichtin Cruella DeVil hat fast alle Welpen des Dalmatinerpaars Pongo und Perdita in London entführt – nur zwei sind übrig geblieben. In der Rolle des kleinen Domino oder seiner fleckenlosen Schwester durchhüpfen und -springen Sie 20 Levels auf der Suche nach den verschwundenen Geschwistern. Dabei machen Ihnen boshafte Spielzeuge das Leben schwer. Doch einem kräftigen Bellen können auch die Plastikmonster nicht widerstehen. In jeder Spielebene sind mehrere Wauzis versteckt, die nach einem kräftigen Remppler ihr Kartongefängnis verlassen können.

Rutschbahnen, versteckte Schalter und geheime Abkürzungen laden zum Herumforschen ein. Als Gimmick winken freigeschaltete Extraspielchen wie Golf oder Memory. **MIC**

## Mick Schnelle

### Stöber-Spaß

Die Dalmatiner-Filme sind nicht so ganz mein Ding, doch das Spiel macht durchaus Laune. Da die Levels allesamt nicht allzu schwer sind, hat man genügend Zeit, immer wieder etwas Neues zu entdecken. Grafisch gefällt mir 102 Dalmatiner allerdings weniger: Standardtexturen in einer simplen Umwelt erinnern an Playstation-Kost. Fast schon gewohnt positiv fällt die tolle Synchronisierung auf. 102 Dalmatiner ist durch seine versteckten Extras auch für Erwachsene interessant.

## 102 Dalmatiner

<b>Genre:</b>	Actionspiel	<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark
<b>Anspruch:</b>	Einsteiger, Fortgeschrittene	<b>Hersteller:</b>	Disney Interactive
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 540 MByte
<b>Multiplayer:</b>	Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<span style="color: yellow;">■</span> Voodoo 1 <span style="color: green;">■</span> Voodoo 2 <span style="color: blue;">■</span> Voodoo 3 <span style="color: red;">■</span> Riva TNT <span style="color: green;">■</span> Riva TNT2 <span style="color: green;">■</span> Geforce <span style="color: blue;">■</span> Matrox G400 <span style="color: red;">■</span> Rage 128		

Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
---	--	--

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Witzige Dalmatinerjagd mit vielen Überraschungen.



# Worms World Party

## Die Wurmplage wühlt sich durchs Internet.



Explosive Angriffe mit Bomben reißen große **Löcher** in die Landschaft.

Unter all den possierlichen Tierchen, die schon den PC erobert haben, genießen ausgerechnet gewalttätige Würmer den größten Kultstatus. Bis zu sechs Teams mit maximal je acht Wurmern kommen in **Worms**

**World Party** abwechselnd zum Zug. Dabei haben Sie einige Sekunden Zeit, um eine Waffe auszuwählen, Schusswinkel und Stärke zu bestimmen und große Löcher in die 2D-Landschaft zu blasen. Wer keine Würmer mehr hat, verliert. Optisch und spieltechnisch hat sich im Vergleich zum zwei Jahre alten Vorgänger **Worms Armageddon** nichts geändert. Team 17 hat lediglich ein paar neue Extras aus der Wundertüte gezogen (etwa einen Atomschlag), zusätzliche brockenharte Übungslevels entworfen und Einzelspieler-Missionen gebastelt. Außerdem wurde der Multiplayer-Modus generalüberholt; Sie können jetzt im Netz auf den Worms-Servern mit Gleichgesinnten Teams bilden und Duelle austragen. **CS**

## Christian Schmidt

## Wer braucht's?

Abteilung »Geschicktes Produktrecycling«: Worms World Party ist ein leicht aufpoliertes Worms Armageddon, was seinerzeit nicht mehr war als ein leicht aufpoliertes Worms 2. Wir befinden uns also noch auf dem Stand von 1998. Okay, dem unverwundlichen Spielprinzip kann das nichts anhaben. Nur bekommen Sie das alles mit den Budget-Versionen der Vorgänger auch zum halben Preis.

## Worms World Party

Genre: Action-Strategie Preis: ca. 80 Mark  
Anspruch: Einsteiger, Fortge., Profis Hersteller: Team 17  
Sprache: Deutsch Festplatte: ca. 40 MByte  
Multiplayer: 6 (1 PC), 6 (LAN), 6 (www) Spieler: Einer pro Original

3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☒ Voodoo 3 ☒ Riva TNT  
☒ Riva TNT2 ☒ Geforce ☒ Matrox G400 ☒ Rage 128

Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD
---------------------------------------	---	--

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut

Überflüssiges Update – lieber ein Budget-Worms kaufen.





# Hiebe für Diebe

Simple Klopperei mit den Siedlern.



Mit einer Fackel heizen Sie den Dieben für kurze Zeit mächtig ein.

**D**ass der vierte Teil der **Siedler**-Reihe noch nicht fertig ist, könnte an **Hiebe für Diebe** liegen. Ursprünglich zum eigenen internen Zeitvertreib programmiert, hat sich das simple, aber knifflige Actionspiel über

die Homepage von Blue Byte schnell zum beliebten Pausenspaß entwickelt. Das Spielprinzip ist ganz einfach: Sie müssen levelweise Ihre Gold- und Silberschätze eine vorgegebene Zeit lang gegen Diebe verteidigen. Mit einem Mausklick versetzen Sie den Langfingern Schläge, die dann von ihrer Beute ablassen. Jede erfolgreiche Aktion wird mit Punkten belohnt, wobei hinter Bäumen oder Felsen versteckte Boni das Konto erheblich aufbessern. Die Missionen wiederholen sich nach dem zehnten Level, werden aber stets schwieriger. Nach jedem erfolgreichen Abschluss können Sie aufhören und den Punktestand online auf einer Bestenliste eintragen. Verlieren Sie nur einmal, war alle Mühe umsonst. **JS**

## Jörg Spormann

### Teurer Spaß

Nun will leider auch Blue Byte mit der Billigspielmaschine mal eben schnelles Geld für wenig Inhalt verdienen. Zwar bekommen Sie für 20 Mark mit **Hiebe für Diebe** ein witziges Spiel, allerdings gab es das Programm schon kostenlos auf vielen Heft-CDs und kann von der Hersteller-Webseite herunter geladen werden. Die übrigen Extras auf der CD sind eher dürftig: Desktop-Hintergründe, Sounds und Icons sowie Demos und Videos – das Intro zu **Siedler 4** unnötigerweise gleich zweimal. Mein Rat: Sparen Sie sich das Geld!

## Die Siedler: Hiebe für Diebe

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 20 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	Hersteller:	Blue Byte
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 4 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/266 128 MByte RAM, 24fach CD
---------------------------------------	--	--

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Billig-Spiel: der Kauf lohnt sich trotz Extras auf CD nicht.



# Moho

Roboter-Rollen ohne echten Schwung.



Kein **Flammenwerfer** kann unseren Roboter vom ersten Punktgewinn abhalten.

**Z**ur Unterhaltung der Bevölkerung werden in dem Zukunfts-Szenario des Actionspiels **Moho** Roboter-Schwerverbrecher in Gefängnisarenen aufeinander gehetzt. Der Sieger dieser Gladiatorenkämpfe erhält als Preis die Freiheit. Das ist auch für Sie Grund genug, Ihre Metallbeine gegen eine Kugel auszutauschen und an den Spielen teilzunehmen. In sieben Disziplinen zeigen Sie der Robo-Konkurrenz, aus welchem Blech Sie geschraubt sind. Im Solo-Modus stehen Deathmatch- und King-of-the-Hill-Varianten ebenso auf dem Programm wie fallengespickte Labyrinth und eine Art futuristisches Basketball. Was in der Theorie so abwechslungsreich klingt, entpuppt sich in der Praxis als ein recht un-

spektakulärer Action- und Geschicklichkeits-Mix. Wirklich beeindruckend sind ausschließlich die richtig schicken Spezialeffekte. Multiplayerwillige Roboter-Fans dürfen nur per Splitscreen um die Wette kugeln. **HK**

## Heiko Klinge

### Weder Blech noch Edelstahl

Beim Testen von **Moho** beschlich mich ein durchaus angenehmes Nostalgie-Gefühl. Die Konsolenumsetzung spielt sich wie eine aufgepeppt Variante des Kugel-Klassikers **Marble Madness**. Doch obwohl die Entwickler eigentlich nichts wirklich verkehrt gemacht haben, stellt sich zu schnell Routine ein. Es fehlt mir einfach die zündende Idee, die das Spiel Spaß-Feuerwerk entfacht. Als Geschicklichkeitstest für zwischendurch hat **Moho** trotzdem seine Berechtigung.

## Moho

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Take 2
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 200 MByte RAM
Multiplayer:	2 (an einem PC)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 1 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	Pentium III/600 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte
--	---	--

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Nettes, aber unspektakuläres Geschicklichkeitsspiel.



# Sumpfhühner 3

Lau aufgewärmtes Federvieh.



Realistisch: Eier sind ideal gegen **Politiker**.

**D**a staunt selbst EA Sports: Koch Media bringt es tatsächlich fertig, ein halbes Jahr nach dem ersten **Moorhuhn-Plagiat** mit **Die Rache der Sumpfhühner 3** bereits den vierten Ableger (inklusive Addon) ihrer Simpelspiel-Serie zu präsentieren. In elf Schießbuden-Arealen ballern Sie auf alles, was sich bewegt. Von Zeit zu Zeit taucht ein Mitglied der Sumpfhuhn-Familie auf, das Ihnen nach und nach den Monitor zukleis-

tert, wenn Sie es nicht rechtzeitig auf den Grill befördern. Mit dem neuen Erste-Hilfe-Koffer, der den Bildschirm wieder säubert, haben die Programmierer den Frust-Faktor gegenüber den Vorgängern erheblich gesenkt. Und so ist es zumindest anfangs noch recht amüsant, in den abwechslungsreichen Levels nach versteckten Überraschungen zu suchen. Doch spätestens nach zwei Stunden hat das eintönige Spielprinzip jeden Reiz verloren. **HK**

Genre: Actionspiel

Preis: ca. 30 Mark

Hersteller: Koch Media

Anspruch: Einsteiger

Spieler: 16 (LAN)

Sprache: Deutsch

Minimum:

Pentium 200 MMX

32 MByte RAM

36%

SPIELSPASS

# Kao the Kangaroo

Buntes Abenteuer für Nachwuchs-Hüpfer.



Auf der tristen Insel lauert ein **Kampfschwein**.

**H**eimweh beutelt Känguruh-Boxkämpfer Kao: Seit seiner Entführung durch den niederträchtigen Hunter will er zurück nach Australien. Wie seine Genre-Kollegen **Rayman**, **Gift** und **Gex** hüpft er auf dem Heimweg munter durch 25 bunte 3D-Landschaften. Allerdings können die lieblos und detailarm designten Parcours in **Kao the Kangaroo** nicht mit denen der Vorbilder mithalten. Dafür stehen dem Helden hin und wieder Snowboards oder Hänggleiter zur Verfügung, um schneller voranzukommen. Sprünge gehen wegen fehlender Orientierungshilfen oft daneben. Spielstand-Rücksetzpunkte bestimmen Sie selbst, leider sind gefährliche Stellen, vor denen Sie einen solchen Punkt setzen sollten, nicht im Voraus zu erkennen. Von der bunten Grafik angelockte Einsteiger werden bald

frustriert in das Gamepad beißen, mit dem sich dieses Jump-and-run am besten spielt. **MS**

Genre: Jump-and-run

Preis: ca. 70 Mark

Hersteller: Titus

Anspruch: Einsteiger

Spieler: Einer

Sprache: Deutsch

Minimum:

Pentium II/233

32 MByte RAM

49%

SPIELSPASS