

Action

Peter Steinlechner



Küchengespräche. Morgens in der Redaktion: »Hey, bei **Counterstrike** bin ich in der CLQ zehntausend Stellen nach oben gerutscht.« Mittags in der Redaktion: »Ich kämpfe lieber mit 'ner ordentlichen Waffe, da brauche ich keine Kevlar-Weste.« Feierabend, im Bus: »Kennst du diese Map, wo man winzig klein in einer Küche spielt?« Sie merken schon, kaum ein anderes Thema bewegt Redakteure und Actionfans derzeit so wie die kultige **Half-Life**-Mod. Diesen Monat ist es sogar GameStar-Titelthema mit allem, was Einsteiger zum »striken« brauchen. Ich bin mal gespannt, wie es mit **Counterstrike** weitergeht – das Spiel wird wohl noch eine ganze Zeit lang Online-Thema Nummer 1 bleiben.

Mein Rücken oder ich. Meine goldene Medaille für »Längst überfälliges Feature« geht diesen Monat an **Giants**. Endlich kann ich mich mal frei entscheiden zwischen Rückenansicht und klassischer Ich-Perspektive. Wieso bietet das nicht jedes Actionspiel? Ich fände sogar einen weiteren Schritt spannend: Wenn ich das Spiel mit den Augen der Hauptfigur verfolgen kann, warum dann (wo technisch möglich) wahlweise nicht auch die 3D-Engine-Sequenzen? Dann gäbe es mal einen Grund, sich die öfter als einmal anzugucken.

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	4/99	92%
2	No One Lives Forever	3D-Action	1/01	91%
3	Unreal	3D-Action	7/98	91%
4	Counterstrike 1.0 (deutsch)	3D-Action	NEU	89%
5	Deus Ex	Action-Rollenspiel	8/00	88%
6	Unreal Tournament	3D-Action	9/99	88%
7	Star Trek: Voyager	3D-Action	11/00	87%
8	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	87%
9	Wheel of Time	3D-Action	1/00	87%
10	Rayman 2	Actionspiel	12/99	86%
11	Gunman Chronicles	3D-Action	12/00	85%
12	Rune	Actionspiel	12/00	84%
13	Fakk 2	Actionspiel	11/00	84%
14	Giants	Actionspiel	NEU	83%
15	Daikatana	3D-Action	7/00	83%
16	Driver	Action-Rennspiel	11/99	83%
17	Alice	Actionspiel	1/01	81%
18	Delta Force Land Warrior	3D-Action	1/01	80%
19	Killer Loop	Action-Rennspiel	2/00	80%
20	SWAT 3	3D-Action	2/00	80%
21	Project IGI	3D-Action	1/01	79%
22	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	12/99	79%
23	Kiss: Psycho Circus	3D-Action	9/00	78%
24	Urban Chaos	Actionspiel	2/00	78%
25	Airfix Dogfighters	Actionspiel	12/00	78%

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

Action-Inhalt

Titelstory: Counterstrike 1.0

Half-Life Mythos	52
Counterstrike (deutsch)	54
Counterstrike solo	56
Clan-Szene	58
Half-Life Mods	60
Gunman (deutsch)	62

Tests

Giants	72
SWAT 3D • Vyrus	78
Dschungelbuch	79
Bugdom	82
The Grinch • Chicken Run	82
Grouch • Keep the Balance	84
Typing of the Dead	84
Woody Woodpecker Racing	84





Söldner, Nixe oder Monster

Giants

Gigantische Grafiken reichen vielen Entwicklern als Herausforderung. Im neuen Actionspiel der MDK-Erfinder gibt's noch ein paar Extra-Überraschungen – und jede Menge Ballerspaß.



Auf Video-CD:
Video-Special

Facts

- 3 Hauptfiguren
- 3 Kampagnen
- 52 Missionen
- 12 Zaubersprüche
- 15 Waffen
- 12 Multiplayer-Arenen

Der Alien von nebenan ist prinzipiell ein netter Kerl. Wenn er mal keine Welten zerstört oder feindliche Völker niederschlägt, dann hängt er mit Kumpels ab, zischt ein paar Bier oder unternimmt einen Ausflug. Dummerweise verursacht im Actionspiel **Giants** eine Zwischenlandung auf dem Kurztrip zum Planeten Majorca eine üble Kettenreaktion. Entspannen auf Strandliegen ist nicht, dafür stehen Sie plötzlich in einer prächtigen, aber höchst unfreundlichen Welt. Statt mit trödeligen Kellnern haben Sie Ärger mit wilden Bestien und

einem Riesenmonster. Und anstelle das Herz einer Urlaubsbekanntschaft zu erobern, bekommen Sie es mit der machthungrigen Zauberin Sappho zu tun. Die will diese Inselwelt samt Bergen, lauschigen Wäldern und auch ein paar finsternen Ecken unter ihre Kontrolle bringen. Sie verhindern das abwechselnd mit Feuerkraft, Flammenzauber und einer Haudrauf-Pranke. Das Programm stammt von dem erfahrenen Entwicklerteam Planet Moon, das bei Shiny schon am spaßigen, aber kommerziell gescheiterten **MDK** mitgearbeitet hat.

Frisches Fleisch

Statt nur einen 08/15-Helden ins Abenteuer zu begleiten, schlüpfen Sie in den drei Kapi-

teln von **Giants** jeweils in eine andere Figur mit eigenem Kampfstil. Erst lenken Sie den gestrandeten Meccaryn-Soldaten Baz und seine Kumpels, dann die verstoßene Magierin Delphi und anschließend das Monster Kabuto. Bevor es zum Happy-End mit vielen Überraschungen und sogar außerirdischer Romantik kommt, haben Sie abwechslungsreiche, unterschiedlich lange Missionen zu erledigen. Etwa ein Dorf der Ureinwohner vor Ungeheuern retten, für einen dieser hungrigen Typen Frischfleisch der umherziehenden Alien-Kälber besorgen oder einen Inselabschnitt von allem Bösen befreien. Abgesehen von diesen recht kurzen Einsätzen gibt's auch einige sehr aufwändige: Öfters müssen Sie Material für den Bau einer eigenen Basis mitsamt Schutzschilden, Selbstschussanlagen und einem Waffengeschäft sammeln – taktische Freiheiten wie in Echtzeit-Strategiespielen haben Sie dabei allerdings nicht.

Wahlweise steuern Sie die Protagonisten aus der Rückenansicht oder in einer vollwertigen



Vier Söldner gegen einen Zwischengegner: Das **Riesenmonster** erinnert an einen Hund, kämpft aber wie ein Stier. (800x600, Direct 3D)



gen Ich-Perspektive. Im Falle von Kabuto gucken Sie dabei aus dem zahnbewehrten Maul – was allerdings wenig übersichtlich ist. Gesteuert wird per Maus und Tastatur; grundlegende Tasten bleiben bei allen Figuren gleich, allerdings müssen Sie für jede diverse Spezialbefehle auswendig lernen.

Fünf Freunde

Ballern pur ist die Spezialität der Meccaryn. Anfangs sind Sie nur mit dem einsamen Baz unterwegs, der nach und nach seine Kollegen findet und dabei viel über die fremde Welt herausbekommt. Die helmtragenden Söldner verfügen über die größte und effektivste Waffensammlung. Von der Maschinengewehr über den Granat- und Raketenwerfer ist alles dabei, was schick in Alienfäusten glänzt. Sie tragen ein aufrüstbares Jetpack mit sich, das Sie kurze Zeit durch die Lüfte trägt und viele Abschnitte erst zugänglich macht. Außerdem kaputtieren Sie sich damit natürlich aus den Klauen Fleisch fressender Bestien. Zum Ende des Meccaryn-Kapitels folgen dem Anführer Bez vier seiner Kumpel. Die agieren computer-gesteuert und greifen automatisch Ihr Ziel an. Wahlweise erteilen Sie ihnen einfache Befehle – was allerdings kaum etwas bringt. Dauerhaft sterben können die vergnügungssüchtigen Soldaten nicht. Ist einer schwer verwundet, verschwindet er für wenige Augenblicke und steht Ihnen dann wieder bei.



Unser Kabuto macht mal eben kurz einen **Monstergenerator** kaputt – die hiesigen Gegner sind etwa so groß wie sein Fuß.

Bezaubernde Schönheit

Die Magierin Delphi des zweiten Kapitels bevorzugt subtilere Kampftechniken. Feinde schalten Sie in ihrer (weitgehend unbedeckten) Haut bevorzugt mit Pfeil und Bogen schon von weitem aus, in Nahkämpfen zücken Sie den Säbel. Außerdem zaubert Delphi: Gelegentlich findet sie ein über der Landschaft schwebendes 3D-Icon und darf damit Flammen-, Tornado- oder Hagelsprüche auf die Gegnerschaft beschwören. Grafisch besonders schick ist der Zeit-Zauber, der eine gewaltige Sphären-Uhr erschafft und die Gegner auf Zeitlupen-Tempo abbremst. Delphi kann Feinde mitsamt ihrer Kampfstärke

auf Schuhkarton-Format verkleinern oder sich kurzfristig unsichtbar machen. So spannend die Zaubersprüche sind: Leider ist es vor allem mit den Angriffszubern gar nicht einfach, den Gegner zu treffen. Bis etwa ein Flammenmeer aufgerufen und unterwegs ist, hat sich das Ziel meist schon wieder verkrümelt, der Spruch ist verschwendet.

King Kong Kabuto

Der Kraftmeier im Helden-Terzett heißt Kabuto. Ihn steuern Sie zum Abschluss. Er braucht weder Waffen noch Magie, sondern stapft mit gewaltigen Quadratlaten über die Feindeshorden. Alternativ prügelt er mit seinen Pranken auf die aus

Jörg Langer



Geschmackssache

Na also – es müssen nicht immer Soldaten sein. Es ist schon was ganz anderes, als quasi unbesiegbare King-Kong-Verschnitt durch die Landschaft zu stapfen. Und

dass sich endlich auch mal die Entwickler eines Actionspiels drei völlig unterschiedliche Spielparteien einbauen, finde ich richtig gut.

Sie sollten allerdings schon etwas Toleranz für schräge Ideen und bemüht komische Zwischensequenzen haben – den ach so lustigen Smarties würde ich am liebsten den Hals umdrehen. Und auf meinem TNT-2-Rechner zuhause sieht Giants nur halb so gut aus wie auf meinem Geforce-Boliden in der Redaktion. Ingenios ist manche Detail-Idee im Spieldesign. Wer ungewöhnliche Action-Kost à la MDK, Evolve oder Alice mag, liegt bei Giants richtig.



Die **Reaper-Männer** sind Standardgegner, die Sie schnell nerven werden.



Per **Zauber-Tornado** räumen Sie als Delphi alle Gegner im Umkreis weg.



Hier bekämpfen wir als Meccaryn-Soldaten den Sohn von Kabuto. Später dürfen Sie so ein Monster selbst großziehen.

seiner Sicht winzigen Gegner ein. Um Verletzungen zu heilen, greift er sich einen Feind (rechte Maustaste) und verzehrt ihn dann (linke Taste). Im Spielverlauf entdeckt der Koloss seinen Adrenalinmodus: In dem lässt ein mächtiger Hieb den Boden wackeln und verur-

sacht geringen Schaden mit Breitenwirkung. Als Kabuto sind Sie immer wieder gezwungen, mühsam hinter einzelnen Gegnern herzurennen. Zum Ende seiner Kampagne erhält der Alien-Arnold die Möglichkeit, einen Sohn zur Welt zu bringen. Der Nachkomme, den

Sie nach der Geburt erst mal ausreichend füttern müssen, ist aber seinem starken Papi später im Kampf nicht allzu behilflich.

Feindliche Schwächen

Fast immer haben Sie es mit nur zwei Standardgegnern zu tun. Würdige Feinde sind die

Ripper: Diese Erdwürmer bohren sich, von einer sichtbaren Staubwolke begleitet, durch den Boden, springen dann empor und attackieren mittels mächtiger Zähne oder Energiegeschossen. Deutlich langweiliger ist dagegen der ständige Angriff der Reaper-Männer: Diese fischköpfigen Wesen verfügen meist über großkalibriges Kampfgerät und eine bemerkenswert schlechte KI, die sie oft zum unmotivierten Rumgerenne oder starren Stillstehen bewegt.

Zum Glück treffen Sie dazwischen auf teils spektakuläre Obermotze. Da kämpfen Sie gegen einen fantastisch animierten Giganto-Hund, der wild durch die Landschaft galoppiert, und bei dem nur das aufgesperrte Maul verwundbar ist. Andere Riesenbestien lassen den Boden erbeben oder rollen sich zusammen und schleudern Sie wie im Schnellwaschgang durch die Bergwelt.

Licht und Schatten

Die Grafik von **Giants** steht und fällt mit Ihrer 3D-Karte. Mit einem Top-Modell sehen Sie Leckerli, die so noch kein anderes Spiel kannte. Die Sonne legt einen exzellenten Lichtzauber perspektivisch korrekt über die Meeresoberfläche. Kabutos

Technik-Check

Giants ist selbst auf einem Pentium 200 (mit minimalen Details und niedriger Auflösung) noch spielbar, wenn auch nicht mehr sehr ansehnlich. Die Kompatibilität zu verschiedenen Grafikkarten ist hervorragend: Ab einem Pentium III/500 läuft das Spiel bei 1024x768 auf höchster Detailstufe mit allen gängigen Modellen flüssig. Allerdings nerven immer wieder Clipping-Fehler.

RAM/Festplatte

Mit 1.150 MByte für die Vollinstallation ist Giants ein richtiger Platzfresser. Der minimale Bedarf beträgt stolze 875 MByte. Der Hauptspeicher sollte mindestens 64 MByte betragen, 128 MByte sind optimal.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Läuft Giants nicht flüssig, ist die Verringerung der Sichtweite im Optionsmenü ein probates Hilfsmittel.

TIPP 2: Ältere Treiber von Voodoo-3-Karten produzieren deutlich sichtbare Grafikfehler. Ab Version 1.06 treten die Fehler nicht mehr auf.

TIPP 3: Probleme mit K6-2- oder K6-3-Prozessoren können Sie durch Hinzufügen der Option »amd3dnow« in der Befehlszeile Ihres Desktop-Shortcuts, mit dem Sie Giants starten beheben.

TIPP 4: Damit Giants auch flüssig mit Voodoo-2-Karten läuft, sollten Sie im Optionsmenü unbedingt die Linsen-Effekte ausschalten.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo 2	TNT	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
P II/300 AMD K6-2/450	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■
PIII/550 Athlon 500	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■
PIII/700 Athlon 700	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Bump Mapping



Auf Geforce-Karten (oben) wirkt Kabutos Haut fantastisch, auf älteren 3Dfx-Chips nicht – in beiden Bildern sind alle Details aktiviert.

Haut wirkt fast wie echt, wenn sich per Environmental Bump Mapping tiefe Narben durch sein Leder ziehen. Diese Effekte gibt es am schönsten auf Karten des Typs Geforce, Voodoo 4

Beispiel-Mission



Das erste Basis-Gebäude dient zur Ressourcen-Verarbeitung, dann wählen Sie das erste Haus. Sie werben Ureinwohner an und besorgen Frischfleisch in einer nahen Viehherde. Viel Arbeit später steht die fertige Basis.

und 5 sowie ATI Radeon. Die Sichtweite in der 3D-Landschaft ist fast unbeschränkt, entfernte Berge sind jedoch nur detailarme Rundungen. Ein paar echte Schattenseiten hat die brandneue Grafik-Engine allerdings auch. Gebäude bieten innen praktisch weder Details noch spannende Texturen, sind aber auch nur extrem selten betretbar. Außerdem fabriziert das 3D-Grundgerüst ordentlich Grafikfehler: Die Helden versinken bis zum Bauchnabel im Boden, und Kollisionen werden unsauber abgefragt. Insgesamt alles keine größeren Probleme – aber der tolle Ersteindruck wirkt dadurch leicht getrübt.

Leider können Sie den Spielstand nur zu Einsatzbeginn abspeichern. Wenn Sie in einer der sehr langen Basisbau-Missionen sterben, bleiben wenigstens die errichteten Gebäude erhalten – aber nur, wenn Sie das Spiel nicht verlassen.

Netz-Giganten

In Multiplayer-Partien treten bis zu zehn Teilnehmer gegeneinander an. Selbst im simpelsten Deathmatch-Modus können Sie eingeschränkt Fahr- und sogar Flugzeuge bauen, Meccaryns etwa bekommen einen schicken Kampfhubschrauber. Es gibt sieben Spiel-Modi, neben einigen mit erweiterten Basisbau-Optionen auch eine Capture-the-Flag-Variante. Leider dürfen Sie in den meisten der zwölf Online-Arenen nicht frei wählen, in welcher Rolle Sie antreten. Außerdem ist den Designern keine ausgewogene Spielbalance gelungen – als schwerfälliger Riese Kabuto haben Sie etwa gegen den hoch fliegenden Helikopter eines Meccaryn keine Chance.

Blanker Busen

Bei **Giants** dürfen zur Abwechslung mal die Amis neidisch sein auf die europäische Ver-

sion: Während Delphi in den USA mit verdeckten Oberkörper antreten muss, sehen Sie ihren Oberkörper hierzulande mitsamt aller Rundungen komplett nackt. Außerdem gibt's in



Hierzulande sehen Sie **Delphi** in ganzer Pracht.

der amerikanischen Fassung grünes, hierzulande aber rotes Blut. Das Spiel wurde komplett übersetzt, die Sprachausgabe ist sowohl in Sachen Stimmen als auch Textqualität durchgehend gelungen.

PS



Die **Ripper**-Biester stoßen plötzlich aus dem Untergrund hoch.

Peter Steinlechner



Große Klasse

Am liebsten würde ich sofort in die Welt von **Giants** einziehen! Inzwischen kenne ich da ein paar Traumstrände und lauschige Dörfer: schöner geht's

fast nicht. Auch die Mischung aus herzhafter Baller-Action und abwechslungsreichen Missionen funktioniert prächtig. Per Jetpack über Monster hinwegflitzen, sie dabei mit Raketen beharken, wilde Gefechte mit teils atemberaubenden Zwischengegnern – einfach toll.

Nicht so gigantisch

Spielespaß pur kommt bei mir vor allem mit den Aliens im ersten Abschnitt auf. Da mag Delphi noch so hübsch sein, die unpräzise Zauberspruch-Ausführung nervt gelegentlich. Kabuto ist zwar eine schräge Augenweide, sein Haudrauf-Kampfstil auf Dauer aber ein wenig eintönig. Und zur vergeigten Speicherfunktion erspare ich mir lieber jeden weiteren Kommentar. Trotzdem: Insgesamt hatte ich jede Menge Spaß! Wenn Ihnen das krasse Szenario gefällt, sollten Sie zugreifen.

Giants

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Interplay
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 870 bis 1.200 MByte
Multiplayer:	10 (www, LAN)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233	Pentium III/400	Pentium III/500
64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD Geforce-3D-Karte

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

Actionspiel mit viel Abwechslung in toller Landschaft



SWAT 3 Elite Edition

Neu: Geiseln befreien im Team.



Auch dieser Terroristen-Bot agiert leider nicht sonderlich schlau.

Vor gut einem Jahr schon kam das 3D-Actionspiel **SWAT 3** auf den Markt – ohne Multiplayer-Modus. Den schiebt Hersteller Havas Interactive jetzt mit der **Elite Edition** nach.

Die Neuauflage enthält 21 Mehrspieler-Levels, beispielsweise können Sie in schicken Wolkenkratzern, schäbigen Villen oder schmutzigen Garagen Terroristen erledigen und Geiseln befreien. Der Hauptmodus namens Co-Operative erinnert durch sein Szenario »Elitesoldaten gegen Geiselnnehmer« stark an **Counterstrike**, allerdings spielen alle menschlichen Teilnehmer auf Seite der Guten. Und zwar gegen computergesteuerte Bots, deren KI-Verhalten leider nur wenig über dem Niveau von Schaufensterpuppen liegt. Für Mods ist eine komfortable Schnittstelle schon eingebaut. Wer bereits das Hauptprogramm besitzt, findet das Upgrade übrigens auch auf der aktuellen Video-CD. **PS**

Peter Steinlechner

Langsame Gendarmen

Die Elite Edition fügt SWAT 3 den nahezu bestmöglichen Multiplayer-Modus zu, den man für dieses Spiel anbieten kann – auch wenn Havas das durchaus schon früher hätte einfallen können. Von den Levels, der Menüführung und der Ausstattung mit Editoren: alles drin, alles dran, alles durchdacht. Nur: Es will mir einfach nicht so richtig Spaß machen. Mir ist das Tempo viel zu niedrig, außerdem stehe ich ständig mit meinen Mannen in engen Gängen rum oder renne durch irgendwelche Keller.

SWAT 3 Elite Edition

Genre: 3D-Action **Preis:** ca. 60 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis **Hersteller:** Havas Interactive
Sprache: Englisch (dt. Handbuch) **Festplatte:** ca. 500 bis 630 MByte
Multiplayer: 16 (LAN, www) **Spieler:** Einer pro Original

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

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

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut

Spannende 3D-Action: jetzt mit Mehrspieler-Modus.



Vyrus

Ein Gleiter stoppt den Prozessorwahn.



Dauerfeuer mit Raketensalven knackt auch den härtesten Spinnenroboter.

Da hegen wohl ein paar Programmierer einen mächtigen Groll auf die aktuellen Prozessorpreise: Im Actionspiel **Vyrus** sollen Sie das tyrannische Untel-Imperium zerschlagen. Weil ein Monopolprozess zu lange dauern würde, planen Sie die feindliche Übernahme – mit Waffengewalt. Sie steuern einen Kampfgleiter durch isometrische 2D-Gebäude und nehmen alles unter Beschuss, was Ihnen vor die Mündung läuft. Nach und nach sammeln Sie ein ansehnliches Waffenarsenal zusammen. Für das Standard-Maschinengewehr gibt's zwar an jeder Ecke Munition, aber seine Durchschlagskraft hält sich in Grenzen. Seltener sind kräftige Minen, Raketen, Granaten oder gar Laser. Zufällige Extras verleihen

Boni wie kurzzeitige Unverwundbarkeit oder Dreifachfeuer. Um zum Lift an Ende jedes Levels zu gelangen, müssen Sie Schlüssel finden und Codefragmente zusammenfügen. **CS**

Christian Schmidt

Pausenfüller

Vyrus ist ein leckerer Action-Snack für Freunde anspruchsloser Ballerei. Im Spiel geht's flott zur Sache, im Kampf gegen die Hightech-Feinde ist rasch die eine oder andere Stunde verfliegen. Allerdings sind die Gegner zu doof und die Levels zu ähnlich. Ärgerlich auch, dass der Gleiter leicht hängen bleibt; das ist in heiklen Situationen schnell tödlich. Wenn Ihnen das tägliche Solitairespielchen auf Dauer langweilig wird, liegen Sie mit Vyrus als günstigem Pausenfüller nicht falsch.

Vyrus

Genre: Actionspiel **Preis:** ca. 50 Mark
Anspruch: Einsteiger **Hersteller:** CDV
Sprache: Deutsch **Festplatte:** ca. 2 MByte
Multiplayer: Nicht vorhanden **Spieler:** Einer pro Original

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

Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD Pentium II/350 64 MByte RAM, 12fach CD

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Flotte, anspruchslose Iso-Action.





Dschungelbuch Groove Party

Abtanzen mit Mogli und Balu.

Mick Schnelle

Nette Hopper, falsche Töne

Pfui, Disney, pfui. Wie könnt ihr die Musikbegleitung nur derart verunstalten? Der Original-Soundtrack bekam seinerzeit einen Oskar. Die neu aufgenommenen deutschen Tracks können dem großen Vorbild nicht das Wasser reichen, die englischen kennt keiner.

Auf der Tanzmatte ist Groove Party recht lustig. Mit der Tastatur verliert das Spielkonzept deutlich. Trotzdem, als interaktive Gymnastikübung ist die Hopperserei eine willkommene Abwechslung.

steppen Sie mit Polygon-Cartoonfiguren um die Wette. Dabei müssen Sie die aufgedruckten Symbole im Rhythmus der Musik erwischen. Ein eingeblendetes Feld auf dem Monitor teilt Ihnen mit, wann genau Sie zutreten müssen. In **Dschungelbuch Groove Party** erwarten Sie Mogli, Balu, King Louie und andere Stars aus dem Filmklassiker. Bis auf zwei Nummern sind alle Lieder auf Englisch. Disney waren die Kosten für eine Lokalisierung zu hoch. Lediglich »Ich wär so gern wie du« und »Probier's mal mit Gemütlichkeit« erklingen auf Deutsch. Leider hat man auf den Originalton des Films verzichtet. **MIC**



Die **Pfeile** müssen Sie genau im richtigen Moment erwischen.

Dschungelbuch Groove Party

Genre: Tanzspiel	Preis: ca. 60 Mark (120 Mark mit Tanzm.)
Anspruch: Einsteiger, Fortg.	Hersteller: Disney Interactive
Sprache: Deutsch	Festplatte: ca. 470 MByte
Multiplayer: 2 (1 PC)	Spieler: Zwei pro Original
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT	
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128	

Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD Tanzmatte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD Tanzmatte
---------------------------------------	---	---

Grafik	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Gut
Sound	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Befriedigend
Bedienung	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Gut
Spieltiefe	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Ausreichend
Multiplayer	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Befriedigend

Witziger Hupfspaß, leider ohne das Flair der Vorlage.



Der Grinch

Hüpf-Angriff auf Weihnachten.



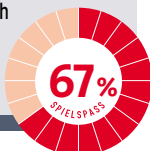
In Whoville muss der **Grinch** Pakete zerstören.

Mit dem Jim-Carey-Film hat die PC-Umsetzung von **Der Grinch** nur wenig gemeinsam. Denn der PC-Grinch ist ein Polygonmännchen, mit dem Sie durch eine Zeichentrick-Welt laufen und hüpfen. Einzig die Freude am Weihnachtsvermiesen teilt sich der Anti-Held mit dem Vorbild aus dem Kino. Die Einwohner von Whostadt sind am PC seine bevorzugten Opfer. Deren überall in der Gegend herumliegende Weihnachtsge-

schenke zerstört er, indem er darauf hüpfet. Ergattert der Grünling einen Farbtopf, übermalt er auf Knopfdruck die Plakate des ehrenwerten Bürgermeisters. Im Postamt muss der miese Kobold Briefsendungen durcheinander bringen. Praktischerweise können Sie an jeder Stelle des Spiels speichern, was einige der kniffligen Hüpfpassagen spürbar erleichtert. Dank abwechslungsreicher Levels ist **Der Grinch** für Hüpf-Freunde eine nette Abwechslung. **MIC**

Genre: Actionspiel

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Konami
Anspruch: Einsteiger, Fortg.
Spieler: Einer
Sprache: Deutsch
Minimum:
Pentium II/300
32 MByte RAM



Chicken Run

Schnelle Brüter statt Moorhuhn.



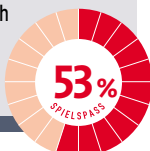
Die Glucke **Ginger** in ihrem Hühnerstall.

Freiheit für Huhn, Hahn und Ei – davon hat die Henne Ginger im Kinoerfolg **Chicken Run** geträumt. Sie ist die Anführerin einer Schar von Federvieh, das auf dem Hof eines Bauernpaares zur Arbeit gezwungen wird. Im gleichnamigen Actionspiel sollen Sie die armen Tiere an die frische Luft und auf saftigen Wiesen bringen. Dazu scheuchen Sie Ginger aus der Vogelperspektive über den Wachhund-verseuchten Bauernhof,

um Drahtscheren, Verkleidungen und andere Fluchtmittel zu besorgen. Außerdem gibt's einige Mini-Spiele; beispielsweise müssen Sie unter Zeitdruck herunterrollende Eier auffangen – letztlich sind die aber alle wenig originell und schon gar nicht sonderlich spannend. Leider ist auch die PC-Konvertierung des Konsolen-Spiels missglückt: Die Grafik wirkt schwach, und trotz voreingestellter Tastatursteuerung zeigt das Programm ständig Joypad-Knöpfe an. **PS**

Genre: Actionspiel

Preis: ca. 60 Mark
Hersteller: Eidos
Anspruch: Fortgeschrittene
Spieler: Einer
Sprache: Deutsch
Minimum:
Pentium II/300
64 MByte RAM



Bugdom

Mäßiges Abenteuer im Ameisenreich.



Der blaue Käfer Rollic tritt unerschrocken **Ameisen** ins Jenseits.

Er ist blau, hat zehn Füße und muss mit dem Namen Rollic McFly leben: Die Hauptfigur im Actionspiel **Bugdom** hat es gar nicht einfach. Mit dem possierlichen 3D-Insekt marschieren Sie durch riesige Gärten und verprügeln feindliches Krabbelvieh, um einem bösen Feuerameisen-König den Chinin-Hals umzudrehen. Gegner schicken Sie mit einem kräftigen Tritt in den Käfer-Himmel. Außerdem kann Rollic sich kurze Zeit zum Schutz zusammenrollen und ein giftiges Stinkgas ausstoßen. Um Punkte für die Highscore-Liste zu sammeln, befreien Sie Marienkäfer aus Spinnweben-Gefängniszellen und knacken herumliegende Erdnüsse. Das Programm eröffnet die Sempel-Spielereihe von

On Deck Interactive, einer Tochterfirma des sonst eher auf ausgewachsene Titel wie **Falk 2** oder **Rune** spezialisierten Herstellers Gathering of Developers. **PS**

Peter Steinlechner

Käferkontrolle kaputt

Mit einer besseren Steuerung wäre Bugdom zwar kein Spitzenspiel, aber durchaus eine Empfehlung für zwischendurch. Die Grafiken wirken dank der putzigen Animationen nämlich richtig nett: So schön schleimige Riesenschnecken und todesmutige Teufelsameisen gibt's sonst nicht. Sie entdecken immer wieder etwas Neues, und die Levels sind auch recht clever aufgebaut. Leider verkommen vor allem die etwas heftigeren Kämpfe gegen mehrere Gegner rasch zur sinnlosen Klickorgie, die nicht so recht Spaß macht.

Bugdom

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Multiplayer: Nicht vorhanden

Preis: ca. 60 Mark
Hersteller: Take 2
Festplatte: ca. 55 MByte
Spieler: Einer

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

Pentium II/233
32 MByte RAM, 4fach CD
3D-Karte

Pentium II/300
32 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte

Pentium III/500
64 MByte RAM, 16fach CD
3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung	Ausreichend	
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Simple Actionspiel mit lustigem Käfer.



Grouch

Haudrauf rettet Herzdame.



Nur die Kämpfe machen Spaß.

Der Held im Actionspiel **Grouch** ist kein Mann des Wortes, sondern haut lieber kräftig zu. Mit der Klinge in der Faust soll er seine von garstigen Monstern entführte Freundin retten. Das Geschehen sehen Sie aus der **Tomb Raider**-Perspektive, gesteuert wird mit Maus und Tastatur. Abgesehen von Kämpfen gegen Orks, Ritter und andere böse Kreaturen stehen in dem Programm des spanischen Entwicklers Dinamic auch aus-

gedehnte Hüpfsequenzen an. Während die Prügeleien dank abwechslungsreich agierender Gegner richtig Spaß bereiten, sorgen die Sprung- und Ausweicheinlagen für Frust pur: Da macht die Steuerung Mucken, es gibt unfaire Stellen am laufenden Band, und zu allem Überfluss dürfen Sie den Spielstand zwischendurch nicht sichern. Schade – hübsche Grafiken und vor allem die Gegneranimationen sorgen eigentlich für viel Stimmung. **PS**

Genre: Actionspiel

Preis: ca. 60 Mark
Hersteller: Dinamic
Anspruch: Fortgeschrittene
Spieler: Einer
Sprache: Deutsch
Minimum:
Pentium II/450
32 MByte RAM

56%
SPIELSPASS

Keep the Balance

Knobelei für flinke Kopfrechner.



Das dicke Krokodil hat einen Elefanten vertilgt.

Die magische Welten-Waage muss immer im Gleichgewicht bleiben. Dafür sorgen Sie im Knobelspiel **Keep the Balance** in 70 Levels. Unterschiedlich schwere Gegenstände aus sieben Themenbereichen wie Zirkus oder Musik verteilen Sie auf die beiden Waagschalen. Dabei müssen Sie immer deren Gleichgewicht im Auge behalten. Leider funkt immer wieder ein böser Hofnarr dazwischen, der Sachen einfach verschwinden lässt und so die Welt aus der Waage bringt. Außerdem passen nicht alle Gegenstände zusammen: Ein Zirkusdirektor in der Schale treibt Tiere, deren Gewicht vielleicht bitter nötig wäre, zurück in den Käfig. Putzige Animationen und gelungene Musik täuschen geschickt darüber hinweg, dass es im Grunde nur auf schnelles Kopfrechnen ankommt. Das Spiel macht aber trotzdem im-

mer wieder kurz Spaß. Leider gibt es nur einen Hotseat-Mehrspielermodus. **MS**

Genre: Denkspiel

Preis: ca. 30 Mark
Hersteller: Jowood
Anspruch: Einsteiger
Spieler: Zwei (an einem PC)
Sprache: Deutsch
Minimum:
Pentium II/266
32 MByte RAM

54%
SPIELSPASS

Woodpecker Racing

Rennt schlecht, der Specht.



Bodenwellen nimmt Punkspecht Woody im Sprung.

Woody, der Specht mit der stromlinienförmigen Haartracht, gehört zu den unbedeutenderen Cartoonhelden. Entsprechend lieblos hat Konami auch das Konsolen-Rennspiel **Woody Woodpecker Racing** umgesetzt. In diversen Jeeps, Gokarts und Rennwagen flitzen Sie über Asphalt und Schlamm. Dabei sammeln Sie Cartoon-übliche Extras auf – etwa Bomben, die Sie den Konkurrenten aufs Gefährt stecken.

Da Spechtschnäbel bekanntlich jeden Black&Decker-Schlagbohrer übertrumpfen, dürfen Sie Nebenmänner mit einem kräftigen Hieb von der Bahn picken. Doch die Strecken sind leider unspektakulär und unübersichtlich, Siege nur mit viel Glück möglich: Einmal irgendwo angetitscht, schon bräut die Konkurrenz fast uneinholbar von dannen. Das nervt vor allem im kurzem Weltmeisterschaftsmodus, wenn Sie dadurch das erste Rennen vermasseln. **MD**

Genre: Action-Rennspiel

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Konami
Anspruch: Einsteiger
Spieler: Einer
Sprache: Deutsch
Minimum:
Pentium 266
32 MByte RAM

48%
SPIELSPASS

Typing of the Dead

Tippen auf Teufel komm raus.

An Sega geht diesmal der Preis für die bescheuerteste Spielidee. In dessen **Typing of the Dead** müssen Sie Zombies nicht per Waffenarsenal, sondern mit der Tastatur erledigen. Zu jedem Untoten, der auf dem Bildschirm auftaucht, wird ein Wort eingeblendet, das Sie möglichst schnell eintippen müssen. Erst dann segnet der Unhold das Zeitliche. Dumm nur, dass ausschließlich englische Begriffe und Redewendungen auftauchen. Das verlangt heimischen Spielern erheblich mehr Konzentration ab als ihren englischen Leidensgenossen. Auch die müssen mit der strunzhässlichen Grafik leben. Die grob-motorischen Bewegungen verdienen die Bezeichnung Animation nicht. Selbst hart gesottene Zombie-Fans sollten Segas interaktiven Schreibmaschinenkurs meiden. Wer auf der



Der Zombie war langsamer als unser Tippfinger.

Suche nach gepflegter Untoten-Action ist, greift besser zu **Resident Evil 3** (deutsch). **MIC**

Genre: Actionspiel

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Sega
Anspruch: Fortgeschrittene
Spieler: Zwei (an einem PC)
Sprache: Englisch
Minimum:
Pentium II/300
32 MByte RAM

21%
SPIELSPASS