

Action

Peter Steinlechner



Schöne Frau in schräger Packung. Mal angenommen, ich hätte gerade meinen ersten PC auf dem Schreibtisch stehen. Und würde dann im nächsten Spieleladen gucken, was es da so alles gibt. Wetten, dass ich das grandiose **No One Lives Forever** nur kurz angeblinzelt, aber garantiert nicht gekauft hätte? Die superschrill aufgemachte Verpackung und der Möchtegern-Bond-Titel vermitteln auf den ersten Blick nicht gerade den Eindruck: »Das ist ein ernsthaft gutes Programm.« Schade, denn für mich ist es schon jetzt das Spiel des Jahres!

Dinos und Discos. Von der Urzeit über die wilden Sechziger in die Gegenwart, vom Container-TV über Zeichentrick bis hin zum Fantasie-Reich: Diesmal dürfte jeder seine Spielwelt finden, in der er sich in Sachen Action austoben kann. Da soll noch mal jemand sagen, bei PC-Spielen gäbe es ständig nur das Gleiche – die Action-Tests in diesem GameStar beweisen das Gegenteil. Schade nur, dass einige Programme dabei sind, die kein anständiger Weihnachtsbaum freiwillig unter sich dulden würde. Besonders ärgere ich mich über Machwerke wie **Pulleralarm** – das interessiert vor allem Noch-Nicht-Spieler, vergraut sie aber mit garantierter Langfristwirkung.

Action-Charts

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

Tests

No One Lives Forever	80
Delta Force Land Warrior	86
Pulleralarm	87
Alice	90
Project IGI	92
Dinosaurier	94
Sheep	96
Donald Duck's Quack Attack	97
Aladdin: Nasiras Rache	97
Gifty • Alarm für Cobra 11	98
Fur Fighters	100
Big Brother – The Game 2	100



Auf den Spuren von 007



No One Lives Forever

Auf Video-CD:
Video-Special

Bombast-Grafiken, schlaue Schurken und packende Missionen ziehen Sie mitten hinein in einen hochdramatischen Spionage-Thriller um Wohl und Wehe der Menschheit.

ums reine Schießen. Sondern um atemlose Spannung, wenn Sie auf leisen Sohlen ein schwer bewachtes, unterirdisches Hochsicherheitslabor infiltrieren. Wenn Sie sich auf einer sonnigen Karibikinsel heiße Gefechte mit Ganoven liefern. Oder im versunkenen Ozeanriesen nach geheimen Dokumenten tauchen. Per Schneemobil über vereiste Gletscher flitzen. Und mit allerlei Hightech-Gerätschaften, auf die auch ein Q stolz wäre, hochgerüstete Gegnerhorden übertölpeln.

Der Hauch des Todes

Schräge Optik und eine modebewusste Dame als Hauptfigur sind selten die Signale, bei denen erfahrene PC-Spieler den Rechner hochfahren. Im Falle des 3D-Actionspiels **No One Lives Forever** lohnt sich aber der Griff zum Power-Knopf. Denn die Mischung aus harter Action wie in **Half-Life** und raffiniertem Schleich-

Shooter à la **Deus Ex** fesselt trotz schräger 60er-Jahre-Aufmachung nicht nur Freunde von **Austin Powers**, sondern garantiert auch hart gesottene 007-Fans. Da geht's nicht nur

Es beginnt wie ein klassischer Thriller. Irgendjemand ermordet englische Agenten. Erst fängt der Spitzel in Sibirien eine Kugel, dann wird der chilenische Vertreter erwürgt.

Ein paar Tage später fliegt der Mann in Hel-

sinki in die Luft. Die Reihen sind ausgedünnt,

die Queen ist not amused. Da kommen Sie ins Spiel. Nicht als Doppelnul James Bond. Sondern als Archer, Cate Archer. Die ehemalige Kleinganovinsoll im Auftrag des britischen



Easy Rider: Im nächtlichen Nordamerika sind Sie per Motorrad unterwegs.

Geheimdienstes einer Spur in Marokko folgen. Rasch finden Sie heraus, dass die Terrororganisation Harm hinter den Anschlägen steckt. Die hat klare Forderungen: Australien, 50 Millionen Pfund Sterling und ein eigener Feiertag – sonst muss ein Großteil der Menschheit dran glauben. In der bewährten Ich-Perspektive, mit Maus und Tastatur sind Sie fortan den Bossen von Harm auf der Spur. So abgefahren das Szenario stellenweise auch wirkt: Es gibt zwar viele komische Stellen und einige witzige Dialoge, insgesamt ist die Handlung aber eher ernst angelegt. Vom unerwarteten Tod eines befreundeten amerikanischen Agenten bis zu Verweisen auf die harte Kindheit von Cate Archer kommt sogar allher richtig Trauriges vor.

Auf leisen Pfoten

No One Lives Forever überlässt Ihnen weitgehend freie Hand, wie Sie die Welt retten. Dabei bestimmen die vier Schwierigkeitsgrade – auch im Einsatz jederzeit änderbar – weitgehend die Spielweise: Auf den beiden ersten können Sie in den meisten Missionen ganz nach Herzenslust ballern und müssen



Einige der Harm-Bosse, wie diese dicke Opernsängerin, müssen Sie auf besondere Art erledigen.



Im schrillbunten Sixties-Ambiente eines im Flug befindlichen **Jumbos** kommt es zum Überraschungsangriff der Superschurken und ihrer Schergen. (1024x768)

sich nicht großartig um Alarmsysteme oder Sicherheitskamaras kümmern; nur an wenigen Stellen ist zwingend vorsichtiges Vorgehen angesagt.

In den härteren Modi läuft nichts ohne leisen Auftritt. Cate Archer trägt dann kaum Treffer, jede Begegnung mit größeren Gegnergruppen ist tödlich. Und die sind schnell angelockt: Sie müssen nur ein paar Augenblicke im Visier einer Sicherheitskamera stehen oder ein bisschen zu viel Lärm verursachen, schon rückt ein

Team Ganoven an. Übrigens: In den Levels finden Sie keine Gesundheitspunkte, sondern lediglich Auffrischer für den Schutzanzug. Klingt seltsam – ist spielerisch aber fast dasselbe.

Die klügsten Gegner

Das Spielprinzip würde ohne klug agierende Schurken nicht funktionieren – und **No One Lives Forever** setzt neue Maßstäbe in Sachen Gegner-KI. Ein Teil der feindlichen Aktionen ist eigens für bestimmte Stellen in die Polygon-Männchen hinein-

programmiert worden. Da kippen Ganoven Tische um und gehen dahinter in Deckung, werfen mit Möbelstücken oder Flaschen. Cate kann die Gangster regelmäßig hinter Ecken belauschen. Die plaudern gerne und witzig über Hegels Philosophie des Bösen, schurkische Karriereplanung oder alte Autos.

Monolith hat den Figuren aber auch viele Algorithmen verpasst, die Ihnen generell das Leben schwermachen. Besonders spürbar ist das in Scharmützeln mit größeren Gruppen. Sobald Sie denen zu nahe kommen, fächern die Feindesreihen auf und bieten so ein schwierigeres Ziel. Ein paar gegen in Deckung, andere stürmen frontal auf Sie zu. Gerne versteckt sich auch einer der Schurken hinter einem Fass oder Pfeiler, wartet mucksmäuschenstill und feuert erst, wenn Sie weiterziehen.

Wichtig in Schleich-Missionen: Wachleute reagieren hellhörig auf Schritte – nur geduckt und auf weichem Untergrund

kommt Cate Archer unerkannt voran. Laute Schüsse erregen sofort Aufmerksamkeit, wenn

Jörg Langer



Schlau wie James, spannend wie Bond

Peter musste mich erstmal zurück an den Monitor zerren, als ich mit der grellen 60er-Jahre-Aufmachung konfrontiert wurde. Aber

dann! Im Spiel fällt der schrullige Background kaum auf, und wenn ja, dann positiv: Allein schon die Szene in Marokko, wo sich eine Wache minutenlang von einem Affenverkäufer ablenken lässt (»Ich brauch' keinen Affen!« – »Aber es ist doch so ein schöner Affe!«) ist kaum zu überbieten.

Die Schauplätze und Handlungswendungen stecken locker die letzten Bond-Filme in die Tasche – als hätten Sean Connery, Roger Moore und Pierce Brosnan als Berater fungiert. Das größte Highlight aber ist die Gegner-KI: Die Bösen feuern durch Bretterwände, machen Hechttrollen zur Seite, warnen einander, suchen sich den Weg bis zu Ihrem Versteck – da kann ich den durchschnittlichen Mehrspieler-Modus locker verkraften. Kurzum: No One Lives Forever ist eines der drei Spiele, die ich Weihnachten privat zocken werde.



Die **Dialoge** sind witzig – allerdings ist es meist egal, was Sie anklicken.

Martin Deppe



Bondinen bevorzugt

Vergessen Sie Lara, Julie und Rynn. Leicht bekleidete Damen mit »Pfeif auf die Schwerkraft«-Oberweiten sind bei mir mega-out.

Denn meine neue Action-Heroine heißt Cate – und spielt sogar Ur-007 Sean Connery mit zarter Hand an die Wand. Das ganze Spiel ist wie ein erstklassiger Bond-Film mit Pulp-Fiction-Musik. Vorgeschichte, Vorspann und Briefing mit Cates Chef, der stark an »M« erinnert, ziehen mich sofort in die Story. Die Schauplätze sind realistisch und abwechslungsreich; schnöde Höhlenlabyrinthe gibt's zum Glück nicht. Die Agenten-Gimmicks bringen spielerisch zwar wenig, dafür ist die richtige Bewaffnung umso besser, umfangreicher – und originell. Auch wenn Sie kein Fan der Sechziger Jahre sind, können Sie bedenkenlos zugreifen: Cates Abenteuer ist zeitlos. Nur das Handy fehlt.

auch nur in begrenztem Umkreis. Deshalb müssen Sie höflich aufpassen, dass kein Sicherheitsmann zum Alarmknopf flitzt und den ganzen Le-

vel alarmiert. Wenn die Bösen einen toten Kollegen sehen, wissen sie ebenfalls sofort um die Anwesenheit des Guten; in einigen Missionen können Sie Leichen mit einer speziellen Säure verschwinden lassen (was grafisch sehr dezent geschieht). Die auffälligste Schwäche feindlicher Einheiten ist deren völlige Ignoranz gegenüber Türen – selbst wenn Sie ihr die selbige förmlich vor die Nase knallen, bleibt die Wache ungerührt.

Die Welt ist nicht genug

Sie sind auf dem ganzen Globus in tödlicher Mission unterwegs. Von Marokko führt Ihr Weg nach Ost-Berlin, dann über Hamburg und Bremen zurück nach London; diese Orte sind allerdings nicht nach den echten Städten gestaltet. Sie machen einen Abstecher nach Amerika, in die Karibik und sogar in eine schicke 60er-Jahre-Raumstation. Grafisch ist das gesamte Spiel spektakulär in Szene gesetzt: Da gibt's stimmungsvolle Burgen,

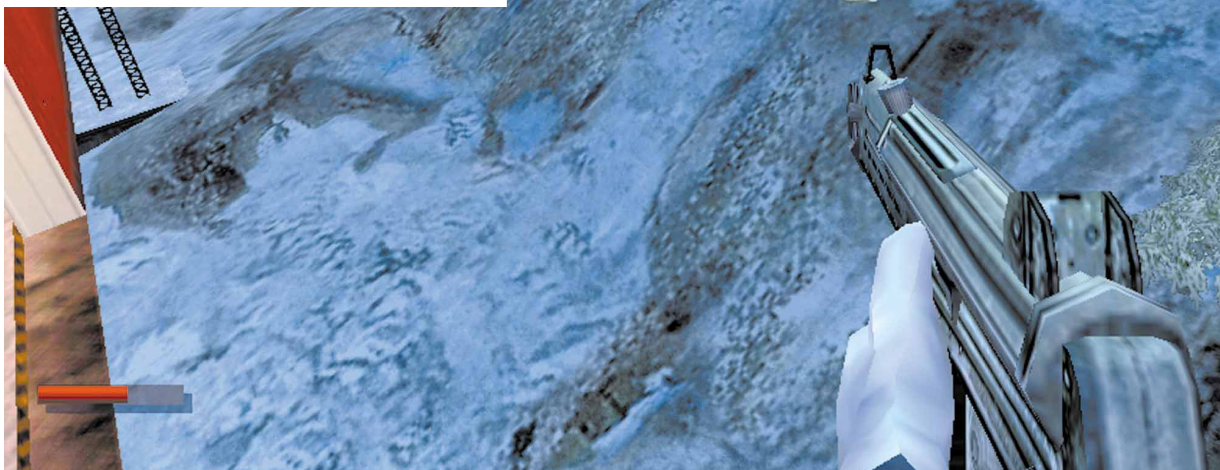
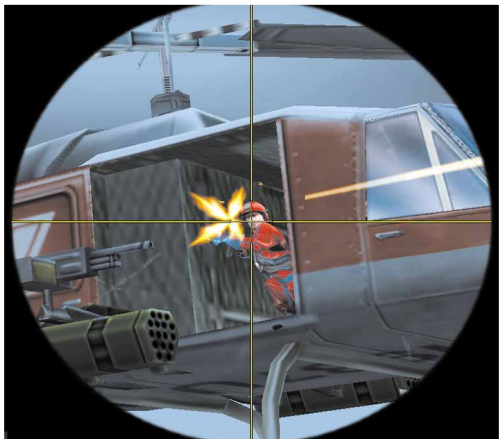


Den Biologen Otto Schenker müssen Sie durch **unterirdische Bunker** schleusen.

gewaltige Maschinenhallen oder weite Eistäler, zu deren Durchquerung Sie auch auf dem praktischen Schneemobil ein paar Minuten brauchen.

Die Levels selbst sind größtenteils linear aufgebaut, nur in Ausnahmefällen führen mal mehrere Wege zum gleichen Ziel. Sie bekommen stets genau gesagt, was als Nächstes zu tun ist, und ob Sie Lärm verursachen oder die Aufmerksamkeit von Zivilisten

erregen dürfen. Das Programm ist in gut 20 Kapitel aus jeweils zwei bis fünf Einzellevels unterteilt. Vor diesen Kapiteln können Sie Waffen und Geräte für die nächste Mission auswählen oder die Vorauswahl nehmen. Nach den Einsätzen sehen Sie eine Abrechnung mit Trefferstatistiken, Gegenstände-Find-Prozentsatz und anderen Daten. Bereits durchgespielte Kapitel dürfen Sie jederzeit erneut betreten. Dort



Von einer **Seilbahn** aus bekommen Sie es mit Hubschraubern zu tun; per Visier holen Sie den **Schützen** gezielt aus der Maschine (siehe Bild links oben).



Action im **Landgasthof**: Das friedliche »Frankfurt Inn« mutiert zum Hort heftiger Scharmützel – die Ganoven starten einen Großangriff. Wenige Schießereien später klettert Cate Archer an der hübschen Fachwerk-Fassade herum.

finden sich einige Gebiete, die Sie nur mit Extras aus späteren Aufträgen erreichen.

Kein goldener Colt

Es gibt grundsätzlich zwei Arten von Kampfgerät: lautes und leises. Das ist die Wahl, die Sie immer wieder treffen müssen – Kampf oder kunstvolles Vorgehen. Ob Sie sich dann für die Halbautomatik oder den Revolver

entscheiden, die etwas langsamere Maschinenpistole oder die etwas schnellere, ist weniger wichtig. Unter den 20 Waffen finden sich Spezialitäten wie die »Super Atomic Laser Weapon« oder eine Harpune, die Ihnen das Programm nur in ganz speziellen Missionen in die Hand drückt. In normalen Einsätzen haben Sie zwischen drei und sechs Kampfgeräte dabei. Die

meisten regulären Schießprügel können Sie mit vier leicht unterschiedlichen Arten von Munition bestücken. Neben den normalen Patronen gibt es Dum-dum-Geschosse, die etwas weniger Schaden anrichten, den Gegner aber leicht zurückwerfen. Außerdem existieren (leicht effektivere) Feuerkugeln und feindverwirrende Giftpatronen. Allesamt nette Optionen, mit denen man schön ex-

Peter Steinlechner



Spionage der Spitzenklasse

Für Bond habe ich nur noch einen abgestandenen Martini übrig – No One Lives Forever ist viel packender als jeder 007-Film. Schießereien in der Seilbahn, Dramatik pur im All, heiße Gefechte im Superschurken-Bunker – und ich mittendrin. Inhaltlich ist das Ding fast schon eine Offenbarung. Leveldesign, Gegner-KI, Abwechslung, Story und sogar die Musik: alles vom Feinsten. Besonders der clevere Mix aus Schleichen und Schießen hat es mir angetan. Die Mischung gefällt mir hier sogar noch besser als in Deus Ex, da die Action stärker im Vordergrund steht. Auch der Motivations-Faktor ist enorm: Nur noch mal gucken, welche Überraschung mich um die nächste Ecke erwartet, nur noch diese eine Mission zu Ende gespielt. Und schon ist wieder die halbe Nacht vorbei.

Multiplayer ist öde

Wenn ich überhaupt etwas zu mäkeln habe, dann höchstens über einige arg langatmige 3D-Zwischensequenzen. Die hätte man flotter schneiden können, auch der ein oder andere Dialog dauert zu lange. Dass der Multiplayer-Modus keinen Agenten um den Schlaf bringt, ist ebenfalls schade – aber da gibt's derzeit ja ausreichend Alternativen. Wenn Sie auch nur ein bisschen Wert auf Solo-Spielspaß legen: Lassen Sie sich dieses Meisterwerk auf keinen Fall entgehen.

perimentieren kann, die auf den Killerspion-Alltag aber keine allzu großen Auswirkungen haben.



Mit der **Hightech-Brille** erkennt Cate Minen.



Erst spät im Spiel können Sie die gefährlichen **Sicherheitskameras** per Blende ausschalten.

Technik-Check

No One Lives Forever basiert auf der brandneuen Littech-2.5-Engine von Monolith. Das Programm setzt als Minimalanforderung einen Pentium II/300 und 64 MByte Hauptspeicher voraus. Angenehm spielbar allerdings ist es erst mit einem Pentium III/500, und die höchste Detailstufe benötigt sogar mindestens einen Pentium III/750.

RAM/Festplatte

No One Lives Forever verlangt einen minimalen Speicherplatz von 302 MByte auf Ihrer Festplatte. Die Vollinstallation benötigt 891 MByte und erbringt durchaus eine Leistungsverbesserung. Mehr Hauptspeicher schadet sicher nicht, 128 MByte sind optimal.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Flüssiger läuft NOLF durch Reduzierung der verschiedenen Texturauflösungen. Die besten Ergebnisse erreichen Sie durch Veränderung der Umwelt-, Himmel- und Charaktertexturen.

TIPP 2: Auch durch das Abschalten von Schatten-, Spiegel- und speziellen Lichteffekten können Sie Ihr System beschleunigen.

TIPP 3: Am einfachsten bekämpfen Sie störendes Ruckeln durch die Verringerung von Bildschirmauflösung und Farbtiefe (auf 16 Bit).

TIPP 4: Schalten Sie getrost die Sound Filter aus, ein Unterschied in der Soundqualität ist quasi nicht hörbar.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo2	TNT	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
P II/300 AMD K6-2/450	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■
P III/500 Athlon 500	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■
P III/700 Athlon 700	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■

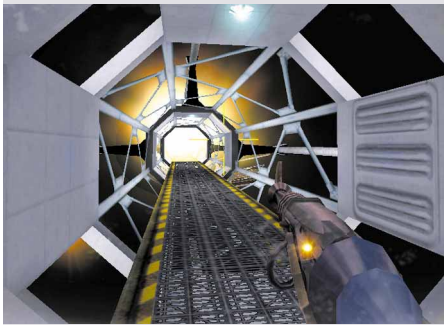
□ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Mission: Ausflug ins All



In einer 3D-Zwischensequenz geht's ab auf eine Raumstation. Dort können Sie dank tarnendem **Raumanzug** erst unbehelligt in der Bar abhängen, dann aber fliegt die **Verkleidung** auf. Im **Meteoritenhagel** finden Sie nur mit knapper Not das Zielobjekt, und fliegen in letzter Sekunde zurück zur **Erde**.

Schräge Gimmicks

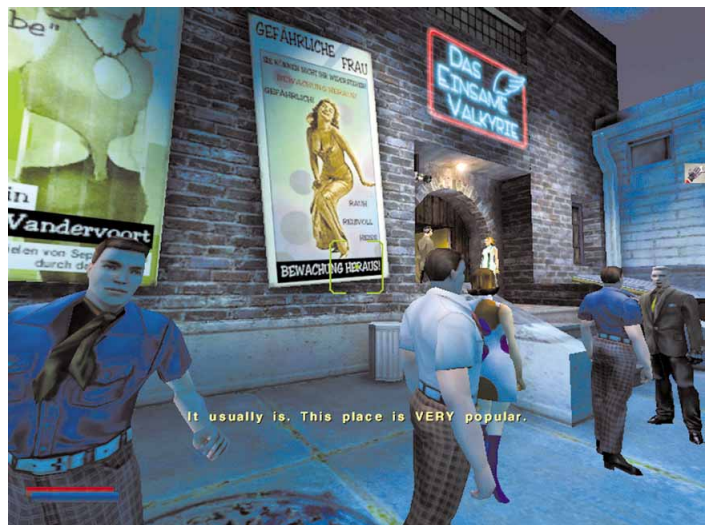
Cate Archer findet im Spielverlauf ein Dutzend Gegenstände, die im Kampf gegen Harm helfen. Durch Spezial-Parfüm legen Sie Gegner schlafen, knacken Schlösser per Haarbrose oder mit dem Mini-Schweißbrenner im Feuerzeug. Gelegentlich lenken Sie die gefährlichen Kameras mit Hightech-Sichtblenden ab oder ziehen sich per Mini-Seilwinde an Steilhängen empor. Allerdings: Viele dieser Extras sind recht überflüssig – den Roboter-Pudel etwa, der Wachhunde mit tierischen Düften ablenkt, haben wir nie gebraucht. Wenn ein Gegenstand mal wirklich wichtig ist, haben die Entwickler ihn zur Sicherheit in Griffweite deponiert oder zwangsweise im Inventar untergebracht. Den Umgang mit diesen Gerätschaften lernen Sie zwischendurch im englischen Hauptquartier.

Agenten-Netz

Multiplayer-Spione kommen nicht so recht auf ihre Kosten. Es gibt gerade mal fünf Death-match- und fünf Capture-the-Flag-Levels, die allesamt arg unübersichtlich sind. Ein Karteneditor ist derzeit nicht in der Mache, allerdings will Monolith weitere Maps per Download bereitstellen. Wenn sich da was tut, erfahren Sie es auf www.gamestar.de. Ein einfach zu bedienender Gamespy-Browser für Internet-Partien ist eingebaut. Nett: Sie können mit jeder der 47 Skins des Programms antreten, was auf den Servern ein buntes Gemenge schwimmflüssiger Cate Archers, dicker Wagner-Interpretinnen, ölgiger US-Playboys und weiterer schräger Figuren ergeben dürfte.

Deutsche Version

Hierzulande erscheint das Programm mit englischer Sprachausgabe, die wegen teils schottischer und sonstiger Dialekt-Einfärbungen nicht ganz einfach zu verstehen ist. Menüs, Einsatzziele und Untertitel werden aber übersetzt. Das Spiel wird weder geschnitten oder sonst



Wegen der rabiaten Türsteher darf Cate erst mal nicht in die **Hamburger Disko**.



Die **Karibik-Insel** bietet riesige Umgebungen zum Lustwandeln und Ballerfinger-krümmen.

wie inhaltlich verändert. Das ist auch nicht nötig: Zwar ballern Sie ausschließlich auf menschliche Gegner, der Entwickler hat auf übertriebene Gewaltdarstellung aber verzichtet. **PS**

No One Lives Forever

Genre: 3D-Action **Preis:** ca. 90 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis **Hersteller:** Electronic Arts
Sprache: Englisch (Dt. Untertitel in Verb.) **Festplatte:** ca. 300 bis 900 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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium III/500	Pentium III/750
64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

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

Spektakulär inszenierte Agenten-Action.



Verdeckte Operationen

Delta Force 3

Das Böse ist immer und überall – zum Glück tritt eine Spezialeinheit dem Terrorismus entgegen: Unter dem Titel *Land Warrior* geht es in den Kampf.

Markus Schwerdtel

Comeback gelungen

Die Action-Kur hat der Delta-Force-Reihe gut getan. Es macht richtig Spaß, mit den Spezialisten in den Kampf zu ziehen. Mein Liebling ist der

Scharfschütze, auch wenn er in Gebäuden oft den Kürzeren zieht. Schade, dass eben diese Behausungen so langweilig aussehen.

Auch die KI der Gegner hat ihre Tücken. Manche Terroristen gehen in Feuergefechten nicht in Deckung und sind so ein leichtes Ziel. Seine größten Trümpfe spielt *Land Warrior* aber sowieso im Internet aus, wo die Jagd nach Auszeichnungen und Rängen ordentlich motiviert.

Hightech-Ausrüstung und eine hervorragende Ausbildung wappnen sie für jede Herausforderung. Nein, gemeint sind nicht die Techniker der Telekom, sondern die Soldaten der US-Eliteeinheit Delta Force. Bereits zum dritten Mal treten die militärischen Nothelfer in einem Computerspiel auf. Anders als in den eher taktisch orientierten Vorgängern steht im neuesten Teil von Novalogics moderner Helden-Simulation knallharte 3D-Action im Vordergrund. Trotzdem bleibt **Delta Force 3: Land Warrior** realistisch: Nach wie vor kann ein einzelner, gut gezielter Schuss tödlich sein.

Talentschuppen

Fünf Kämpfer stehen am Anfang einer Mission zur Auswahl: Sprengmeister Gas Can, Tauerin Mako, Rambo-Verschnitt Pitbull, Tarnspezialistin Snakebite oder Meisterschütze Longbow. Zwar können Sie auch dem Grobmotoriker Pitbull ein Scharfschützengewehr in die Hand drücken; sein Zittern macht aber einen sauberen Treffer unmöglich. In jedem Fall sollten Sie Charakter- und Ausrüstungswahl auf das aktuelle Einsatzziel abstimmen, damit die Kampfschwimmerin nicht plötzlich, mit einem Messer be-

waffnet, in der Wüste gegen ägyptische Terroristen antreten muss. Immerhin 20 Schießseisen warten auf ihren Einsatz.

Einsatzbesprechung

Eine Kampagne mit 30 Missionen und 16 Einzelszenarios geben Ihnen genug Gelegenheit, Ihre Fähigkeiten als Anti-Terror-Kämpfer unter Beweis zu stellen. Neben den obligatorischen Rettungs- und Zerstörungsaufträgen erteilt das Oberkommando auch anspruchsvollere Befehle. So sollen Sie zum Beispiel einen Generator verteidigen oder Artillerieziele markieren. Dabei sind die Aufgaben



Kollegin Snakebite hat die Wache vor dem Hauptquartier der Terroristen unschädlich gemacht.



Herumstehende Geschütze können Sie einsetzen, wie hier in Thailand.

meist schnell erledigt, nur selten sind die Soldaten länger als eine halbe Stunde im Einsatzgebiet. Im Gegensatz zum Vorgänger dürfen Sie jetzt auch in den Missionen speichern.

Liebliche Landschaften

Wie in **Delta Force 2** stehen Polygon-Bauwerke in der realistischen Voxel-Umgebung. Leider können aber die Gebäude in Sachen Detailreichtum bei weitem nicht mit den Landschaften

mithalten. Zum Glück finden die meisten Auseinandersetzungen in der freien Natur statt, wo die überarbeitete Voxel-Engine mit schier endloser Sichtweite und sanften Hügeln die Muskeln spielen lässt.

Delta Force 3 ist wie alle Novologic-Spiele problemlos über die kostenlosen Novaworld-Server spielbar. Dort stehen neben den Missionen der Kampagne noch sechs weitere Spielmodi wie Capture-the-Flag oder das spaßige Flag-Ball zur Verfügung. Erfolgreiche Online-Spieler durchlaufen sogar eine regelrechte militärische Karriere. Abhängig von Ihrer Leistung erlangen Sie Beförderungen und Orden, die Ihnen einen ruhmreichen Platz in der Novaworld-Bestenliste sichern. Mit einem ziemlich komplizierten Editor können Sie zusätzliche Szenarien entwerfen.

MS



Der letzte übrig gebliebene Gegner ergibt sich.

Delta Force 3: Land Warrior

Genre: 3D-Action
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb)
Multiplayer: 8 (LAN), 50 (www)
3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300 64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium III/600 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut

Realistischer, actionlastiger Taktik-Shooter.



Pulleralarm

TV total am Computer.



Comic-Raab muss unter Zeitdruck Flaschen sammeln.

Er machte den Kanzler zum Schlagerstar und den Maschendrahtzaun zum Megahit. Stefan Raab und sein TV total sind Quotenrenner – wäre doch gelacht, wenn der geschäftstüchtige Scherzbold den Daddelfans nicht auch ein bisschen Geld aus der Tasche ziehen könnte. Das Programm heißt **Pulleralarm** und liegt genretechnisch irgendwo zwischen Denk- und Actionspiel. Sie scheuchen den Moderator durch 2D-Levels und sammeln unter Zeitdruck grüne Flaschen ein. Gelegentlich ruft Raab »Pulleralarm«, und Sie müssen ihn in Toilettenhäuschen, an Bäumen oder Wasserbecken pultern lassen – sonst explodiert er. Das passiert auch, wenn er mit umherwuselnden Fahrradfahrern, Putzfrauen oder Hunden

zusammenstößt. In den Levels sind gelegentlich Fernseher und Gitarren verteilt, bei Kontakt damit gibt's kurze Ausschnitte von Raab-Auftritten in seiner eigenen Show, bei Wetten dass... und Harald Schmidt.

PS

Peter Steinlechner

Pfui!

»Wir haben doch keine Zeit« – doch, Stefan, die haben wir. Denn länger als eine Folge TV total braucht niemand, um Pulleralarm komplett durchzuspielen. Als kostenloser Gag hätte das Ding die eine Stunde auf meiner Festplatte überlebt, trotz Oldtimer-Grafik und angestaubtem Spielprinzip macht es halbwegs Spaß. Auch die Videoschnipsel sind gut ausgesucht und bieten die eher besseren Raab-Auftritte. So aber werfe ich das Geld lieber zum Fenster raus. Oder kaufe mir drei Meter Maschendrahtzaun.

Pulleralarm

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Multiplayer: nicht vorhanden
3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/266 32 MByte RAM, 16fach CD
---------------------------------------	--	---

Grafik	Mangelhaft	
Sound		Gut
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft	
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Billigspiel für teuer Geld.





Action der bizarren Art

Alice

Ein kindlicher Albtraum als 3D-Horrortrip:

Mit Spielzeugwaffen und Zauberwürfeln kämpfen

Sie gegen fiese Könige und aggressive Ameisen.



Als grellgelbes Pokémon flüchtet Alice vor wild ballegenden Riesen-Barbies – so ähnlich würde es wohl aussehen, wenn sich Lewis Carroll sein Buch *Alice im Wunderland* heute ausgedacht hätte und nicht Mitte des 19. Jahrhunderts. Damals ließen noch andere Schauergestalten die Leserzähne klappern. Das junge Mädchen traf etwa auf eine morbide Grinsekatze, einen schrägen Hoppelhasen oder das grausame Herrscherpaar Herz-König und -Dame. Vor

allem in den USA zählt der düstere Roman zu den Klassikern. Disney machte daraus 1951 einen Zeichentrickfilm. American McGee, ehemaliger Leveldesigner von id Software, hat die *Quake 3*-Engine seines alten Arbeitsgebers li-

zenziert und schickt Sie im Actionspiel *Alice* in eine PC-Märchenwelt. Die Handlung beginnt nach Ende des Buchs: Alice ist wieder im echten Leben und verliert ihre Eltern durch einen Großbrand. Mit starren Augen liegt das Mädchen im Krankenbett und landet plötzlich abermals im Wunderland. Ab da steuern Sie ihr Schicksal. Gleichzeitig mit den Hindernissen der düsteren Fantasy-Welt soll Alice ihr Trauma überwinden.

Seltsame Pilze

Mit einem braven Mädel hat unsere Dimensionsreisende wider Willen nichts gemein. Sie lenken die kleine Göre aus der *Tomb Raider*-Perspektive durchs Spiel. Die Umgebungen sind dank farbenprächtiger Texturen ein Augenschmaus; die Architektur wurde größtenteils von der Buchvorlage inspiriert. So to-

ben Sie durch eine makabre Irren-Schule mitsamt riesiger Bibliothek, hopsen im Mini-Format über Pilze und gondeln auf Blättern durch einen Wildwasser-Hindernisparcours. In einer schwarzweißen Schachwelt knüppeln Sie glubschäugige Knuddel-Bauern und grimmige Türme matt. Von Zeit zu Zeit bekommen Sie es mit Zwischengegnern wie einem bissigen Kindermädchen oder dem Ameisen-Obersten samt Pickelhaube zu tun. Die meisten Levels sind linear aufgebaut, Puzzles die Ausnahme – mal gibt's ein Schalterrätsel, mal müssen Sie ein paar wenige Züge als Schachfigur durchdenken.

Kniffel-Dämon

Im Spiel sind Sie größtenteils damit beschäftigt, feindliche Albtraumfiguren endgültig schlafen zu legen. Ob böser Schach-

Peter Steinlechner



Wunder-Land

Alice ist mir richtig ans Herz gewachsen. Egal ob Schachschloss oder die fantastische Bibliothek: Glanzpunkt sind hier die tollen Levels. Der Mix aus »ganz anders« und »seltsam vertraut« funktioniert prächtig. Auch die Kämpfe machen Laune – vor allem, weil die ungewöhnlichen Waffen richtig gut funktionieren. Die gelegentlichen Hüpf- und Springeinlagen haben mich größtenteils ebenfalls überzeugt. Allerdings wirken sie wegen der etwas zu unflexiblen Animation der Hauptfigur manchmal ein bisschen unfreiwillig komisch.

Sinnlose Kulissen

Nur: Wenn ein Entwickler mal so mutig ist und sich ein derart ungewöhnliches Buch vornimmt, sollte er auch dessen eigentliche Stärken berücksichtigen. Klar, ich kämpfe mich durch seltsame Umgebungen. Leider dienen die aber nur als Kulisse ohne tieferen Sinn. Was es mit den »irren Kindern« auf sich hat, warum ich durch eine Schachwelt oder durchs Ameisenreich muss – keine Angaben. Alice ist ein gradliniges Actionspiel mit toller Grafik, mehr nicht.



Im Mini-Format kämpft die junge Alice gegen scheinbar gewaltige Soldaten-Ameisen.

könig, Maschinenmonster oder Ameisensoldat – Alice putzt sie mit einem Arsenal an Kampfgeräten weg, die größtenteils auf Spielzeugen basieren. Feinde in Reichweite verkloppen Sie mit dem Kricketschläger, entfernte beharken Sie mit ebenso weitwurf-tauglichen wie scharfkanti-

gen Spielkarten. Sie bewerfen Gegner mit schrillen Springteufeln oder greifen gleich zu einer der schrecklichsten Waffen: den Würfeln. Je nachdem welche Zahl fällt, passiert gar nichts – oder es ploppt ein schlagkräftiger Dämon hervor und steht Ihnen im Kampf bei. Es gibt sogar ein

Extra, das die junge Dame für kurze Zeit in einen echten Satansbraten mit ganz langen Klauen und enormen Nahkampfkräften verwandelt.

Hierzulande erscheint **Alice** in einer komplett übersetzten Version. Das Programm wird inhaltlich nicht verändert oder ge-

schnitten. Deshalb ist es trotz Kinderbuch-Vorlage und dem abstrakten Szenario nur für ältere Spieler geeignet – den Spielkarten-Soldaten etwa können Sie schon mal die Rübe abhacken, was trotz ihrer dünnen Körper recht erstaunliche Blutfontänen hervorruft. **PS**



Glück gehabt: Gegen den Schachkönig haben wir einen besonders starken **Dämon** erwurfelt.

Alice

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Electronic Arts
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 70 bis 840 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div> <div>Voodoo 1</div> <div>Voodoo 2</div> <div>Voodoo 3</div> <div>Riva TNT</div> <div>Riva TNT2</div> <div>Geforce</div> <div>Matrox G400</div> <div>Rage 128</div> </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

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



Prächtiges Actionspiel in ungewöhnlichem Szenario.

Allein gegen die Nuklear-Mafia

Project IGI

Stoppen Sie als hart gesottener Elite-Söldner einen russischen Ex-General – sonst verwandelt sich unser schöner Kontinent in Atommüll.

So ein Drahtzaun ist für einen Elitekämpfer wie Dave Jones eigentlich kein Hindernis. Anders sieht es aus, wenn dahinter schwer bewaffnete Soldaten und Sicherheitskameras das Gelände



Am Stromkabel lassen Sie sich zum Wachturm gleiten.

im Visier haben – dann muss der Söldner sich etwas einfallen lassen. Im 3D-Actionspiel **Project IGI** stehen Sie im Auftrag amerikanischer und britischer Geheimdienste und sollen einen russischen Ex-General davon abhalten, Europa in eine nuklear verseuchte Wüste zu verwandeln. Sie schlüpfen in Jones' Haut und infiltrieren in der Ich-Perspektive Militäranlagen, Gefängnisse oder Flugzeughangars.

M-16 im Anschlag

Damit der Ex-General und seine Truppen möglichst bald die Radieschen von unten anlächeln, müssen Sie 14 umfangreiche Einsätze absolvieren. In den allermeisten geht's erst mal darum, ohne allzu viel Aufsehen hinter Drahtzäune, dicke Betonmauern oder andere Hindernisse zu gelangen. Dazu steht Ihnen umfangreiches Kampfgerät zur Verfügung. Basierend auf echten Waffen, reicht die Palette vom M-16 über eine AK-47 bis zu Scharfschützengewehren. Glücklicherweise können Sie nicht nur schießen, sondern sich beispielsweise auch von vorgelagerten Wachtürmen aus an einer Stromleitung ins Innere der Basis gleiten lassen. Wenn es Ihnen dann noch gelingt, die Alarmsysteme wenigstens für ein paar Minuten zu deaktivieren, stehen etwa der Befreiung eines Informanten meist nur noch feindliche Soldaten im Wege. Deren KI macht allerdings keinen sonderlich guten Eindruck. So können Sie per Scharfschützen-Modus einen Gegner ausschalten, ohne dass sein direkter Nachbar das Geringsste davon mitkriegt. Außerdem laufen Angreifer oft arg



Der Direktangriff auf eine feindliche Basis bedeutet für Jones meist den sicheren Tod.

Peter Steinlechner

Harter Kampf

Mit derart angespannten Nerven wie bei Project IGI saß ich schon längere Zeit nicht mehr vor dem Monitor. Das liegt zum einen daran, dass die Missionen extrem packend und abwechslungsreich sind. Ballern allein genügt selten, fast immer muss ich mir einen sinnvollen Plan zusammenstellen. Auch Grafik und Atmosphäre sind eindrucksvoll gelungen, teilweise wirken die riesigen Umgebungen unglaublich realistisch. Die Ursachen für mein zeretztes Nervenkostüm liegen aber auch an ärgerlichen Design-Schnitzern, allen voran die fehlende Speicheroption. Letztlich hat das dazu geführt, dass ich einige Missionen regelrecht auswendig lernen musste und mich dann kaum getraut habe, mal auf gewagtere Art zu agieren. Auch die KI-Schwächen dürfen so nicht vorkommen. Die Gegner sind dadurch zwar nicht leichter zu erledigen, aber verhalten sich manchmal schlicht unberechenbar – wieso rennen da ein paar Soldaten plötzlich an mir vorbei, statt anzugreifen? Letztlich ist Project IGI nur eine Empfehlung für Hardcore-Fans des Soldaten-Szenarios. Wenn Ihnen Spielspaß wichtiger ist als die ganz große Herausforderung, sollten Sie zum zugänglicheren Delta Force 3 greifen.

chaotisch in den teils riesigen Umgebungen herum.

Mission beinahe impossible

Eine Aufgabe erfolgreich abzuschließen, ist nicht einfach: Jones verträgt kaum Treffer und hat nur in wenigen Missionen eine Gesundheitsspritze dabei. Es gibt nur einen einzigen, sehr happi-

gen Schwierigkeitsgrad, und zu allem Übel dürfen Sie während der langen Missionen nicht den Spielstand sichern.

Das Programm kommt ohne deftige Gewaltdarstellungen aus, Bluteffekte lassen sich deaktivieren. Hierzulande erscheint die englische Version mit deutschen Untertiteln und einem übersetztem Handbuch. **PS**

Project IGI

Genre:	3D-Action	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Profis	Hersteller:	Eidos
Sprache:	Englisch (Deutsche Untertitel)	Festplatte:	ca. 540 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		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium II/450	Pentium III/500
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

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

Soldatische 3D-Action mit schwacher Speicher-Macken.





Das Ende der Riesenechsen

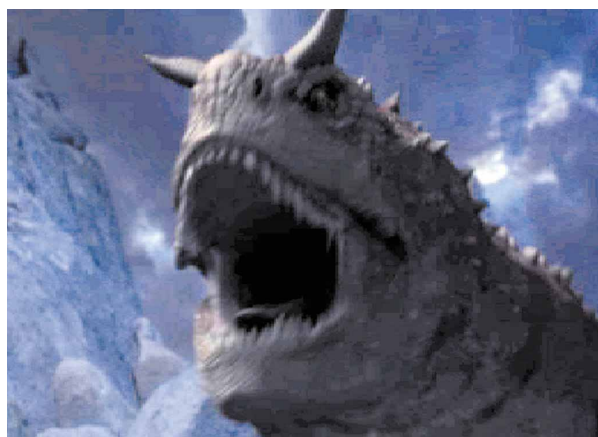
Dinosaurier

Im Kino ein Knüller, auf dem Computer ein Flop – schlechtes Spieldesign killt Disneys PC-Saurier.

Dinos sind schon lange ausgestorben und doch nicht totzukriegen. Nach Michael Crichton und Stephen Spielberg hat jetzt auch Disney die Urzeittiere entdeckt. Getreu der Firmenvorgaben zur Kapitalmaximierung gibt es zum aktuellen Film **Dinosaurier** das gleichnamige PC-Spiel.

Drei gewinnt

In 15 Levels übernehmen Sie gleich drei Charaktere. Der starke Aladar ist ein waschechter Landsaurier. Lemurenäffchen Zini gleicht fehlende Konstitution mit Sprungkraft aus. Flia kann fliegen und somit alle Hindernisse frei passieren. Jeden Level müssen die drei gemeinsam lösen. So stößt Aladar einen Baum um, damit Zini eine Schlucht überqueren kann. Der bringt auf der anderen Seite einen Fels ins Rutschen, welcher praktischerweise genau so fällt, dass auch Aladar gefahrlos über den Abgrund kommt. Per Knopfdruck schalten Sie zwischen dem Trio hin und her, Sprünge führen die Figuren automatisch aus. Für jede gelöste



Die Szenen aus dem **Kinofilm** sind allesamt etwas grobpixelig geraten.

Aufgabe erhalten die Helden Erfahrungspunkte, die ihnen zu mehr Lebenspunkten und Kraft verhelfen. Haben Sie einen Level gelöst, gibt es ein paar Filmschnipsel, welche die Handlung des Kinofilms weiterführen.

Steuer-Krampf

Zwei Trainingslevels machen Sie mit der grundlegenden Bedienung vertraut. Oder versuchen es zumindest, denn sich wirklich daran zu gewöhnen ist unmöglich. Besonders die Überquerung schmaler Passagen endet gern

mit einem unfreiwilligen Absturz. Auch Felskanten sind potenzielle Todesfallen, vom unfaireren Kampf gegen aggressive Echsen gar nicht erst zu reden. Leider können Sie während eines Levels nicht speichern. Lediglich eine Handvoll Rücksetzpunkte ersparen Ihnen einen Neustart. Sind alle Leben verloren, müssen Sie von vorn beginnen.

Eine Mini-Enzyklopädie liefert zu allen Dinos ein paar Zusatzinfos. Allerdings müssen Sie die Biester im Spiel erst finden, bevor die Infos zugänglich sind. **MIC**

Mick Schnelle

Zum Aussterben verdammt

Bei der Entwicklung dieses Dino-Spiels fehlte ein gewisserhafter Leveldesigner. Unfaire Stellen en masse und die verunglückte Steuerung sorgen ab Level 3 für Frust. Und während der Film mit prächtigen Renderszenen aufwartet, bestehen die PC-Dinos aus recht wenigen, farbarmen Polygonen. Selbst die Filmschnipsel sind sehr blockig geraten, was auf eine zu hohe Kompression hindeutet.

Einsteiger, für die Disneyspiele in erster Linie gedacht sind, werden gnadenlos überfordert. Spiele wie Dinosaurier sollten ihren Hauptdarstellern nacheifern und einfach aussterben!



Dinosaurier Aladar stößt **Baumstämme** um, damit Affe Zini die Schlucht überqueren kann.

Dinosaurier

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Profis	Hersteller:	Disney Interactive
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 570 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		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233	Pentium II/300	Pentium II/400
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend	Gut
Sound		
Bedienung	Mangelhaft	
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer	Nicht vorhanden	

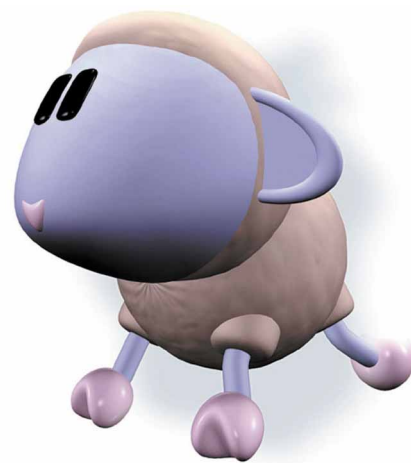


Schlecht designte Dino-Hupferei mit Fummel-Steuerung.

Alle meine Schäfchen

Sheep

Schafe leben gefährlich: Scheuchen Sie Ihre Herde mit sicherer Hand heil über tödliche Hindernisparcours.



An Engstellen wie der **Brücke** ist es besonders knifflig, die Herde beisammenzuhalten.



Auf Video-CD:
spielbare Demo

Am fünften Tage hatte Gott alle Tiere zusammengebaut, alle Glieder untergebracht, als er in der Hosentasche noch einen Magen und einen Haufen Fell entdeckte. So entstand das

Schaf. Die wolligen Blöcker, nicht gerade mit Intelligenz gesegnet, machen in Empires Geschicklichkeitsspiel **Sheep** das, was sie am besten können: wegrennen.

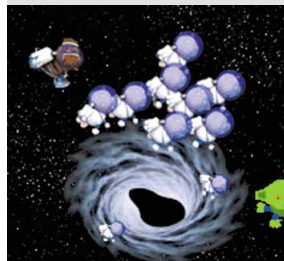
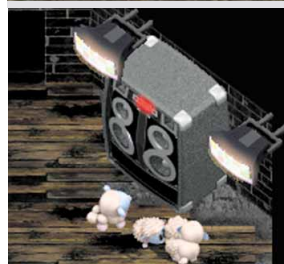
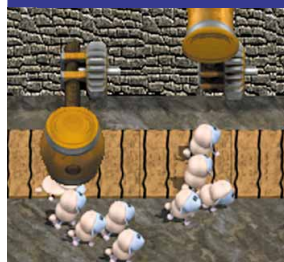
Der gute Hirte

Sie schlüpfen in die Rolle eines von vier Schafreibern, Mensch oder Hund, um Ihre Herde ordentlich aufzuscheuchen; die Viecher stieben nämlich ängstlich vor Ihnen davon. Wenn Sie links der Herde laufen, rennt sie nach rechts, bleiben Sie stehen, rühren sich auch Ihre Schafe nicht vom Fleck. Auf diese Weise lotsen Sie die Tiere um Hindernisse, Fallen und Gegner. Bei Kollisionen mit Elektrozaunen, Schermaschinen oder Taxis verabschiedet sich Ihr Schaf zur großen Futterweide im Himmel. Mindestens zehn Heidschnucken müssen heil im Ziel ankommen; jede überzählige steht Ihnen auch im nächsten Level zur Verfügung. Trödler und Grübler müssen sich sputen, weil man für jeden Einsatz gerade mal ein paar Minuten Zeit hat.

Farm und Weltall

Durch sieben Welten mit je vier Levels führt die Reise Ihrer Schafkolonne. Auf einer Farm lauern Traktoren und rollende Strohballen, im Weltall wird fleißig teleportiert, in der Steinzeit brodeln Lava und trampeln Dinos. Nur mit exaktem Timing weichen Sie Feuersäulen aus oder huschen an patrouillierenden Wächtern vorbei. Oft müssen Sie Tore aufsperrn und Schalter betätigen; manche Bodenplatten lassen sich nur aktivieren, wenn Sie ein Schaf draufstellen. Sie können einzelne Tiere auch durch die Gegend tragen. Ab und zu lockern nette Ideen das große Scheuchen auf. So fährt Ihre Herde in einem Level auf dem Fließband einer riesigen Maschine, während Sie außen entlanghetzen und per Hebel die Schikanen ausschalten. In einer anderen Mission müssen Sie Ihre Schafe erst mal finden, bevor Sie in Richtung Ziel aufbrechen. **CS**

Tod eines Schafs



Herdenverkleinerung: Hammer; zu laute Musik; schwarzes Loch.

Christian Schmidt

Reflexe gefragt



Empire beweist mit der spritzigen Schafhatz, dass Reaktionstests immer noch Laune machen. Neben einer Prise Knokelei verlangt Sheep vor allem eine sichere Hand, um angesichts der aberwitzigen Gemeinheiten die Ruhe zu bewahren. Wiederholtes Scheitern tut der Motivation keinen Abbruch; auf jeden Wutanfall Marke »Keyboards Tod« folgt garantiert der sofortige »Diesmal schaff ich's!«-Neustart.

Schade, dass die Steuerung die Präzisionsarbeit erschwert. Mit der Maus ist's zu schwammig, auf der Tastatur lässt sich das Lauftempo nur umständlich regeln. Sehr lang ist das Spielvergnügen zudem nicht; engagierte Spieler haben nach einem Wochenende alle Schäfchen ins Trockene gebracht. Wer seine Fingerfertigkeit trainieren will, ist dennoch gut bedient.

Sheep

Genre:	Geschicklichkeitsspiel	Preis:	ca. 60 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Empire
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 6 bis 430 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		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 6fach CD	Pentium III/350 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Witzige Fingerübung, leider arg kurz.



Aladdin: Nasiras Rache

Hexenhatz in Tausendundeiner Nacht.



Äpfel helfen Aladdin gegen den dicken Wächter.

Weihnachten steht vor der Tür. Da verwundert es kaum, dass Disneys Computerabteilung kräftig Überstunden schiebt. Neben **Dinosaurier** und **Quack Attack** buhlt auch **Aladdin** um die Gunst der Spieler. Allerdings tut er das in **Nasiras Rache** wenig originell. Der Kalif wurde von der bösen Hexe Nasira entführt, weshalb unser Held acht große Levels von Gegnern befreien muss, um seinen Herrscher zu retten. Jeder Spielab-

schnitt ist komplett in 3D gehalten, wobei Sie Aladdin immer von hinten sehen. So hüpfen Sie über Abgründe, hangeln sich an Seilen lang und sammeln fleißig Münzen ein. Mit etwas Geschick ergattern Sie Dschinny-Pennys, die Ihnen den Zugang zu Bonuslevels ermöglichen. In denen schnappen Sie sich unter Zeitdruck Geld und Extraleben. Die Steuerung ist leider ein wenig träge, was präzise Sprünge erschwert. Außerdem fehlen echte Überraschungen. **MIC**

Genre: Actionspiel

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Disney Interactive
Anspruch: Fortgeschrittene
Spieler: Einer
Sprache: Deutsch
Minimum:
Pentium II/300
32 MByte RAM



Quack Attack

Donald Duck im Rettungseinsatz.

Ganz ohne Filmvorlage, dafür mit einem sehr prominenten Helden lockt uns Disney mit **Donald Duck's Quack Attack** vor den Bildschirm. Der cholerische Enterich muss seine Dauerverlobte Daisy aus den Klauen des bösen Merlock befreien. Dazu durchstreift er 24 Levels, die auf vier Welten verteilt sind. Mal von links nach rechts (oder umgekehrt), mal in 3D hüpfet der Polygon-Donald über Hindernisse und auf Stinktiere, Elche oder Jäger. Aufgesammelte Sterne bringen ihm Extraleben ein. Ergattert er jeweils drei der Spielzeuge von Tick, Trick und Track, gilt der Abschnitt als geschafft, und Sie dürfen den Spielstand abspeichern. Dicke Endgegner wie ein mutiertes Superhuhn versperren Ihnen den Zugang zur nächsten Welt. Durch seinen niedrigen Schwierigkeitsgrad eignet

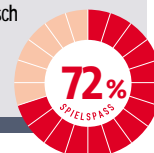


Einmal in Wut geraten, rennt Donald alle Gegner um.

sich **Quack Attack** vor allem für junge Erpel, macht aber auch alten Donaldisten Spaß. **MIC**

Genre: Actionspiel

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Disney Interactive
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler: Einer
Sprache: Deutsch
Minimum:
Pentium 233
32 MByte RAM



Alarm für Cobra 11

Action-Serie auf dem Rechner.



Selbst der gepanzerte Mercedes des Staatssekretärs hält nicht viel aus.

Nach **Medicopter 117** hat RTL jetzt ein weiteres Spiel auf den Markt gebracht, das sich an einer ihrer Action-Serien orientiert: **Alarm für Cobra 11**. In diesem Rennspiel übernehmen Sie die Rolle der beiden Helden und müssen auf

Deutschlands Autobahnen für Ordnung sorgen. Dabei können Sie den Karriere-Modus wählen oder Bonus-Aufträge erledigen. Mit jeder erfüllten Mission schalten Sie Original-Videos aus der Serie frei oder erfahren sich einen flotteren Untersatz. Eigentlich könnte **Alarm für Cobra 11** richtig Spaß machen, wenn da nicht die träge Steuerung wäre. Wollen Sie einem plötzlich vor Ihnen ausscherenen Fahrzeug ausweichen, ist ein Crash garantiert. Die Grafik ist nicht atemberaubend, aber auch nicht schlecht. Explosionen sehen sogar richtig gut aus. Nervfaktor: Die Autos gehen zu schnell in die Brüche. Wo die Jungs in der Serie noch munter weiterfahren, bleiben Sie schon im Straßengraben liegen. **PET**

Petra Schmitz

Lahme Möhren

Zieh rüber, du Gurke! Kaum schneller als eine Schnecke wechselt mein Mercedes die Richtung, obwohl ich die Cursorstaste schon fast mit sadistischen Schlägen misshandle. Na toll, wieder bin ich einem harmlosen Autofahrer hinten draufgekracht. Aber nach dreimaligem Neustart der Mission weiß ich, auf welche Fahrzeuge zu achten ist. Und dann macht Alarm für Cobra 11 verblüffenderweise sogar ein bisschen Spaß.

Alarm für Cobra 11

Genre:	Action-Rennspiel	Preis:	ca. 60 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	VCC
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 140 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div>Voodoo 1</div> <div>Voodoo 2</div> <div>Voodoo 3</div> <div>Riva TNT</div> <div>Riva TNT2</div> <div>Geforce</div> <div>Matrox G400</div> <div>Rage 128</div>		

Pentium 166	Pentium 200 MMX	Pentium II/266
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
		3D-Karte

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Maßige Serien-Umsetzung mit schwacher Steuerung.



Gifty

Niedlich und springlebendig.



Der kleine Springteufel kämpft sich durch nett ausgeleuchtete Levels.

Titelheld von **Gifty** ist ein kleiner roter Teufel, der durch acht Welten rennen, springen, fliegen und schwimmen muss, um die ansehnliche Prinzessin Lolita vor dem Bösen zu retten. Sie steuern den braven Gifty, indem Sie ihm wie Lara bei **Tomb Raider** über die Schulter schauen. Eine Ich-Perspektive können Sie zur Orientierung einblenden, sich dann allerdings nicht mehr bewegen. Die Kamera-Kontrolle, oft ein Manko in 3D-Jump-and-runs, funktioniert vernünftig und stört nicht den Spielablauf. Im Falle eines Angriffs kann es allerdings kurz zu Verwirrungen kommen, bis Sie Ihr Teufelchen zum Feind gedreht haben. Die Kämpfe sind simpel und unblutig.

Die 3D-Grafik ist hübsch und

flink, kann aber mit **Rayman 2** nicht ganz mithalten, obwohl das schon über ein Jahr alt ist. Genre-typisch dürfen Sie nicht speichern; das Spiel sichert automatisch jeden Fortschritt. **GUN**

Gunnar Lott

Gehupft wie gesprungen

Als Spielspaß-Gift ist Gifty ungefährlich: Ich bekam keine Magenschmerzen, wurde aber auch nicht süchtig. Ein Titel, den man spielen kann, aber nicht muss. Eigentlich macht das Spiel nichts wirklich falsch, aber alles ist irgendwie schon mal anderswo besser gewesen: Namentlich mit dem Genre-Hit Rayman 2 kann es der kleine Teufel nicht ansatzweise aufnehmen. Dazu ist das Level-Design zu konventionell, die Gegner-KI zu mäßig und die Grafik nicht niedlich genug.

Gifty

Genre:	3D-Jump-and-run	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	Hersteller:	Cryo
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 2 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div>Voodoo 1</div> <div>Voodoo 2</div> <div>Voodoo 3</div> <div>Riva TNT</div> <div>Riva TNT2</div> <div>Geforce</div> <div>Matrox G400</div> <div>Rage 128</div>		

Pentium II/300	Pentium II/350	Pentium III/500
32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD	128 MByte RAM, 32fach CD
		3D-Karte, Gamepad

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Hübsch, aber nichts Besonderes.



Big Brother 2

Mieses Machwerk aus dem Container.



Mal ehrlich: Würden Sie Ihr sauberes Geschirr von diesem Herrn fangen lassen?

Was wäre der gemütliche Fernsehabend ohne die Abenteuer der wackeren Pappnasen, die sich im **Big Brother**-Container wahlweise auf die Nerven oder an die Wäsche gehen? Damit die Stunden im Kreis der virtuellen TV-Kum-

pels nicht auf die kurze Tagesdosis beschränkt bleiben, gibt es **The Game 2** mit allen zwölf Anfangskandidaten der zweiten Staffel. Das Ganze wird wie im Vorgänger im Simpel-Comicstil dargestellt. Anders als in der ersten Version finden Sie statt eines schlechten Spiels gleich mehrere: So müssen Sie mit Bierbauch-Harry oder Zicken-Steffi Geschirr auffangen. Oder per Schiebepuzzle das legendäre »Hexen-Hanka und Rüpel-Christian klopfen sich fast um einen Apfel«-Video freiklicken. Oder – näher kommen wir Normalsterblichen dem wahren BB-Feeling wohl nie – mit einer Abfalltüte herabpurzelnde Brötchen, Käseschnitten, Steaks und Schnitzel auffangen. **PS**

Peter Steinlechner

Nominiert!

Warum gibt's eigentlich kein Gesetz, das brave Spieletester vor Zumutungen wie diesem zweiten Big Blödsinn schützt? Ich erwarte ja weder ein komplexes Meisterwerk noch sonstige Spitzenleistungen. Aber ich verlange, dass man mich als (gelegentlichen) Fan der Serie ernst nimmt und sich wenigstens ein bisschen Mühe in Sachen Aufmachung, Spielbarkeit und Optik gibt. Das Ding ist aber wieder mal Geldmacherei der übelsten Art: einfach schlecht.

Big Brother – The Game 2

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 30 Mark
Anspruch:	Einsteiger	Hersteller:	Infogrames
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 6 bis 500 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 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 16fach CD
---------------------------------------	---------------------------------------	---

Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

Actionspiel im Wohncontainer-Szenario.



Fur Fighters

Kuschelrambos im Einsatz.



Auf dem World Quack Center muss Roofus den Helikopter zum Landen bringen.

Die **Fur Fighters** aus dem gleichnamigen Actionspiel von Acclaim sind knuffige, aber schießwütige Pelzwesen. Der böse Bär Viggo hat alle ihre Babys entführt. Diese gilt es nun zu befreien. Mit ordentlich Sprungkraft und verschiedenen Schießprügeln ausgestattet, machen Sie sich in 20 knallbunten und gut designten Levels auf die Suche nach den Kleinen. Bevor Sie richtig loslegen, können Sie einen Trainingslevel absolvieren. Danach geht es mit einem von sechs Pelztieren in den Kampf. Gespeichert wird, wenn Sie an einem der zahlreichen Teleporter die Gestalt wechseln, um das entsprechende Baby befreien zu können. Kommen Sie während des Spiels an knifflige Stellen, hilft Ihnen ein Geister-

walross weiter. Aber die Rätsel sind meist so logisch, dass Sie das Riesenvieh nicht zu konsultieren brauchen. Für eine Konsolenumsetzung ist **Fur Fighters** ausgesprochen gut gelungen. Die Steuerung entspricht der von 3D-Actionspielen. **PET**

Petra Schmitz

Perfekt angepasst

Fur Fighters macht einfach Spaß – mit seiner lustigen Musik, den drolligen Gestalten und fairen Rätseln. Die bunten Levels sind abwechslungsreich und lassen keine Langeweile aufkommen. Besonders freue ich mich darüber, dass die Steuerung des Dreamcast-Spiels so perfekt an den PC angepasst wurde. Und anders als in den meisten Konsolen-Umsetzungen können Sie in jeder Ecke speichern.

Fur Fighters

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortg.	Hersteller:	Acclaim
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 530 MByte
Multiplayer:	8 (LAN), 8 (www)	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 II/300 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 128 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte, Gamepad
--	---	--

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

Knallbunter Spring- und Ballerspaß.

