

# Action

Peter Steinlechner



**Aus Alt mach Neu.** Diesen Monat wollen wir mal ein ehernes Gesetz brechen. Das lautet: Gute 3D-Actionspiele brauchen die neueste Grafik-Engine. Stimmt nicht, und das beweist **Gunman** aufs Schönste. Klar, ein wenig sieht man dem verwendeten Grundgerüst aus **Half-Life** das Alter schon an. Doch obwohl es schon seine drei Jährchen alt ist, hält es sich immer noch prächtig. Mit ein wenig Sorgfalt und Liebe zum Detail lässt sich auch aus bewährter 3D-Technik noch jede Menge Spielspaß herauskitzeln. Nebenbei läuft sie auch auf langsameren Rechnern noch problemlos.

**Alles mit dabei.** Bei den Wertungen dieser Ausgabe gibt's eine gewaltige Spannbreite: Den 4 Prozent für das abschlussreife **Killerhuhn** (Ein nachdenklicher Markus Schwerdtel: »Hm, eigentlich ist das immer noch viel zu hoch.«) folgen 32 Prozent für den Simpel-Shooter **Invasion Deutschland**. Dann geht's über die Atari-Remakes **Frogger 2** und **Breakout** mit 60er-Wertungen bis in die Spitzenliga der verdienten 80er mit **Gunman** und **Rune**. Zwischen dem besten und dem schlechtesten Spiel liegen 82 Punkte – ganz schön mutig, dass Ari Data und Davilex sich angesichts so überstarker Konkurrenz mit ihren Spielen überhaupt noch in die Läden trauen...

## Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Half-Life (deutsch)</b>	3D-Action	4/99	<b>92%</b>
2	<b>Unreal</b>	3D-Action	7/98	<b>91%</b>
3	<b>Deus Ex</b>	Action-Rollenspiel	8/00	<b>88%</b>
4	<b>Unreal Tournament</b>	3D-Action	9/99	<b>88%</b>
5	<b>Star Trek: Voyager</b>	3D-Action	11/00	<b>87%</b>
6	<b>Indiziertes Spiel</b>	3D-Action	–	<b>87%</b>
7	<b>Wheel of Time</b>	3D-Action	1/00	<b>87%</b>
8	<b>Gunman Chronicles</b>	3D-Action	NEU	<b>86%</b>
9	<b>Rayman 2</b>	Actionspiel	12/99	<b>85%</b>
10	<b>Rune</b>	Actionspiel	NEU	<b>85%</b>
11	<b>Fakk 2</b>	Actionspiel	11/00	<b>84%</b>
12	<b>Drakan</b>	Actionspiel	10/99	<b>84%</b>
13	<b>Indiziertes Spiel</b>	3D-Action	–	<b>84%</b>
14	<b>Daikatana</b>	3D-Action	7/00	<b>83%</b>
15	<b>Driver</b>	Action-Rennspiel	11/99	<b>83%</b>
16	<b>Expendable</b>	Actionspiel	6/99	<b>82%</b>
17	<b>Killer Loop</b>	Action-Rennspiel	2/00	<b>80%</b>
18	<b>SWAT 3</b>	3D-Action	2/00	<b>80%</b>
19	<b>Grand Theft Auto 2</b>	Actionspiel	12/99	<b>79%</b>
20	<b>Indiziertes Spiel</b>	3D-Action	–	<b>79%</b>
21	<b>Delta Force 2</b>	3D-Action	1/00	<b>79%</b>
22	<b>Kiss: Psycho Circus</b>	3D-Action	9/00	<b>78%</b>
23	<b>Urban Chaos</b>	Actionspiel	2/00	<b>78%</b>
24	<b>Hidden &amp; Dangerous</b>	3D-Action	9/99	<b>78%</b>
25	<b>Airfix Dogfighters</b>	Actionspiel	NEU	<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

### Titelstory: Gunman

Der Mega-Test .....	66
Die wichtigsten Schussmodi .....	76

### Tests

Rune .....	86
Invasion Deutschland .....	90
Airfix Dogfighters .....	92
Killerhuhn .....	94
Breakout .....	94
Frogger 2 .....	95
Pacific Warriors .....	96
Rainbow Six: Covert Operations ...	96

## Götterdämmerung

## Rune



Eigentlich könnten es sich die wilden Wikinger auf ihren Fellen bei Met und Wildschweinbraten bequem machen – wenn da nicht der böse Gott Loki wäre.



vater Odin, dessen fieser Sohn und die Götterdämmerung beschworen. Besser gesagt, Letztere soll verhindert werden. Loki, der Gott der Lügen, versucht, die Runensteine Odins zu zerstören – den magischen Wall, der Loki in die Wikingerhölle verbannt und für den Schutz der Welt sorgt. Der junge Krieger Ragnar soll das Schlimmste verhindern.

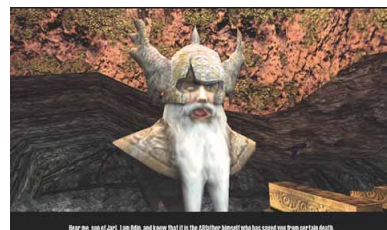
## Durch die Hölle

Als Sterblicher durch das Reich der germanischen Totengöttin Hel zu wandeln ist wirklich kein Zuckerschlecken. Die schon etwas ältere Dame sieht lebende Helden gar nicht gerne. Aber Ragnar bleibt keine Wahl. Nach einem Anschlag auf sein Drachenboot landet unser Held im finsternen Totenreich. Vor allem seine Sprunggewalt und seine Schwerttechnik helfen ihm da weiter. In *Tomb Raider*-Perspektive lenken Sie den Wikinger erst über bodenlose Abgründe, Lavaströme und vorbei an mutierten Unterweltpflanzen und riesigen Käfern. Später gesellen sich noch Yetis, zornige Wikinger, Lokis Schergen und Untote dazu. Den Zombies muss Ragnar in *Highlander*-Manier den Kopf von den Schultern trennen. Teilweise ist das Aufgebot der Gegner so gigantisch, dass nur noch blindes Durchstürmen zum Erfolg führt. Am unteren Bildschirmrand befindet sich die Statusanzeige für »Blutausch«. Ist die ganz gefüllt, verfällt Ragnar in Raserei, und dann hat kein noch

so starker Widersacher eine Chance gegen ihn.

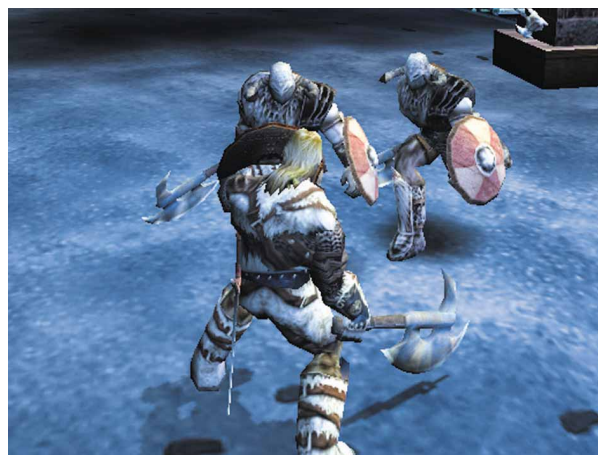
## Ausweichmanöver

Anfangs sind die Gegner noch nicht die schlauesten. Käfer fallen ohne Rücksicht auf Fühler und Krabbelbeine über Ragnar her. Die Untoten weichen bereits Schlägen aus und folgen den Bewegungen des Helden. Richtig haarig wird es dann gegen die Wikinger an der Erdoberfläche. Die nähern sich nur langsam, hinter einem Schild verborgen, schlagen blitzschnell zu und ziehen sich dann wieder zurück. Be-



Allvater **Odin** hat unseren Ragnar vor dem Tod bewahrt und gibt ihm nun Anweisungen.

Licht getauchte Burgen. Majestätische Berge türmen sich gen Himmel. Die anfangs noch etwas dröge wirkenden Levels verwöhnen später mit Detailreichtum. Metallgitter sind mit Orna-



Ragnar schützt sich mit einem **Schild** gegen den Angriff der beiden Wikinger. Am Ende ihrer Attacke muss er schnell zurückschlagen, um sie zu treffen.

sonders Lokis Elite-Schergen sollten Sie sich nur mit voller Lebensenergie und hochgehaltenem Schild nähern. Sonst reicht ein einziger Schlag, um Ragnar zu Boden gehen zu lassen.

## Prachtburgen

Grafisch ist *Rune* dank *Unreal*-Engine prächtig gelungen. In riesigen Unterwelt-Szenarios stehen gigantische, in düster-rotes

menten verzierte, und unter den Decken der Häuser spannen sich komplizierte Balkenkonstruktionen. Schade ist nur, dass die Figuren recht steif wirken. Etwas mehr Nuancen in den Bewegungen wären wünschenswert.

## Bihänder-Weitwurf

Zum Überleben besitzt Ragnar ein ansehnliches Arsenal aus Hieb- und Stichwerkzeugen. Er-



Auf Video-CD:  
Video-Special

**W**er sich ein wenig in der Sagenwelt der alten Germanen auskennt, wird beim Intro von *Rune* permanent nicken. Denn im neuesten Actionspiel von Take 2 werden All-

## Petra Schmitz



## Zweifel beseitigt

*Rune* ließ mich zu Anfang stark zweifeln: Wird das Spiel die Stimmung transportieren können, die ich in zahlreichen Sagen über das nordische Volk so geliebt

habe? Erkenntnis: Ja, es kann. Es macht einfach einen Heidenspaß, Ragnar durch Wikingerdörfer und über schneebedeckte Höhen zum Ende seiner hehren Mission zu lenken. So habe ich mir Wikinger-Helden vorgestellt.

## Schwertergeklirr

Ragnar kann wahrlich zuhauen! Ob tonnenschwere Axt oder Bihänder – er meistert das Ungetüm. Mit der Zielgenauigkeit hat er es allerdings nicht so. Mal trifft er die Wand, dann wieder den Stein. Und doch zieh' ich immer wieder gerne mit ihm in die Schlachten. Die sind nämlich richtig spannend. Vor allem, wenn die Gegner mindestens so clever sind wie ich.





Die feindlichen **Wiking** verfolgen Ragnar auch dann, wenn er über eine Kluft springt.

stes und wichtigstes ist das Schwert – ob nun Ein- oder Bi-händer. Des Weiteren hat er noch die Wahl zwischen Axt und stachelbewehrtem Knüttel. Im Gegensatz zu **Fakk 2** kann Ragnar seine Waffen aber auch einbüßen. Wenn er beispielsweise durch einen gezielten Wurf mit seiner Klinge ein Seil durchtrennen muss, um einen Weg freizulegen, kann das gute Stück in einen Abgrund fallen. Nachschub gibt es allerdings reichlich: Haufenweise gemeuchelte Wiking warten nur darauf, ihm ihre Überbleibsel zu vererben. In Burgen finden sich neben Streitäxten auch Schilde. Sobald Ragnar einen in Händen hält, erscheint ein Statusbalken. Dieser sinkt,

wenn sich unser Held in Kämpfen oft hinter dem Schild verbirgt. Ist der Balken unten, zerbricht der Schild beim nächsten Treffer. Sollte Ragnar einmal ganz ohne Waffe dastehen, kann er immer noch herumliegende Fackeln und Knochen bemühen.

### Göttlicher Schutz

Zu Ragnars Schutz hat Odin überall in den Levels kleine Steine versteckt. Die Steine aktivieren eine Art Schutzaura. So kann er fast ganz in Lava versinken oder massive Angriffe ohne Schaden überstehen. Im Spiel wird es einige Stellen geben, an denen Sie ohne aktivierte Aura nicht weiterkommen. Seine Lebensenergie frisst Ragnar durch den Kon-

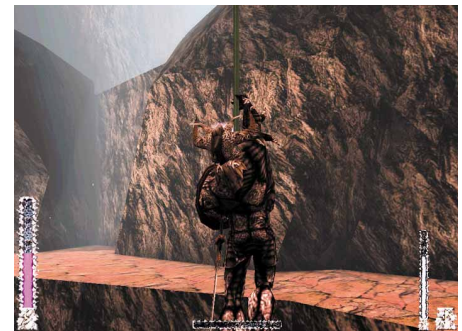


Im Reich der Hel schlägt sich Ragnar durch gigantische **Burganlagen**.



In **Lokis Tempel** werden die Statuen lebendig, wenn Ragnar sich ihnen nähert, und wollen ihm ans Leder.

zigsten Sprung zielgenau die Felskante. Was bei Hüpf- und Laufsteuerung bestens funktioniert, ist in Sachen Waffeneinsatz mehr Glücksspiel. Wirklich gezielte Hiebe werden Sie nicht zustande bringen, und Schwertkombos kennt der blonde Hüne auch nicht. Ihre Wahl besteht zwischen Zuhauen (linke Maustaste) und Schildhochhalten (rechte Maustaste). Vor allem bei den Zombies kann das schon mal in nerviges Dauerklicken ausarten, wenn Ragnar partout nicht den Hals treffen will. **PET**



**Abgründe** müssen Sie oft per Seil überwinden.

### Muskeleinsatz

Ein echter Wiking strotzt nur so von Muskelpaketen. Neben seinen schlagkräftigen Armen hat Ragnar auch ziemlich kräftige Beine. Die kommen ihm vor allem bei den teilweise recht großen Sprunglevels zugute. Keine Sorge: Selbst auf schmalen Simsen steht er bombensicher und greift auch nach dem wahnwitz-

### Rune

<b>Genre:</b>	Actionspiel	<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b>	Take 2
<b>Sprache:</b>	Englisch (Deutsch in Vorb.)	<b>Festplatte:</b>	ca. 600 MByte
<b>Multiplayer:</b>		<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="margin-right: 10px;"> <span style="color: red;">■</span> Voodoo 1         </div> <div style="margin-right: 10px;"> <span style="color: yellow;">■</span> Voodoo 2         </div> <div style="margin-right: 10px;"> <span style="color: green;">■</span> Voodoo 3         </div> <div style="margin-right: 10px;"> <span style="color: teal;">■</span> Riva TNT         </div> <div style="margin-right: 10px;"> <span style="color: green;">■</span> Riva TNT2         </div> <div style="margin-right: 10px;"> <span style="color: green;">■</span> Geforce         </div> <div style="margin-right: 10px;"> <span style="color: green;">■</span> Matrox G400         </div> <div style="margin-right: 10px;"> <span style="color: green;">■</span> Rage 128         </div> </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium III/450	Pentium III/550
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

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

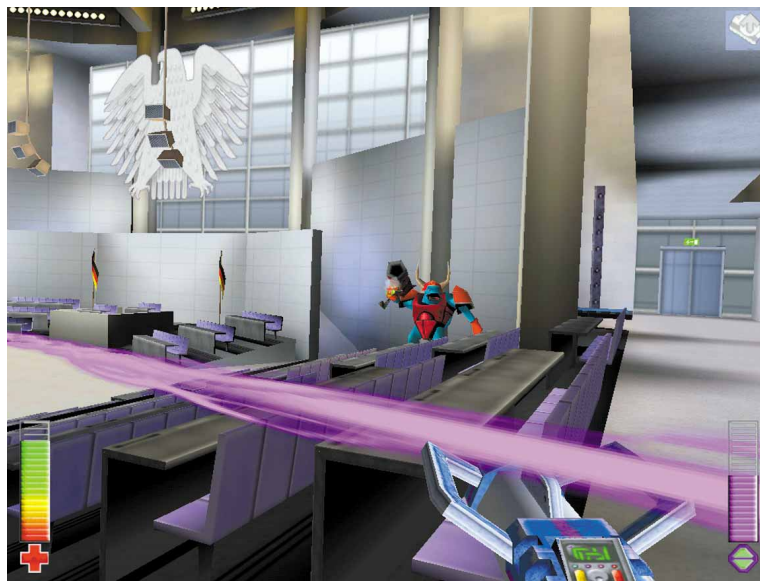
Spaßige Haudrauf-Action in genialer Atmosphäre.



## Ballern an der Heimatfront

# Invasion Deutschland

Was beim Autobahn Raser klappt, funktioniert auch bei einem 3D-Shooter.  
Auf geht's zur Alienjagd in deutschen Sehenswürdigkeiten.



Während ein Plasmastrahl quer durch den **Plenarsaal** schießt, lädt der Außerirdische seinen Raketenwerfer.

**B**ekannte Örtlichkeiten und ein simples Spielprinzip: Fertig ist der Charterfolg. Dass dieses Konzept aufgeht, hat Davilex mit dem **Autobahn Raser** bewiesen. Jetzt schicken die Holländer ein weiteres Spiel dieser Machart ins Rennen. In seinem Heimatland war der 3D-Shoo-

ter **Amsterdooom** bereits ein Riesenerfolg. **Invasion Deutschland** heißt die angepasste Version, bei der in deutschen Sehenswürdigkeiten geballert wird.

Außerirdische sind in Deutschland gelandet und haben in Berlin, Hamburg, Köln, Frankfurt und München Stützpunkte errichtet. Also greifen Sie zu einer Handstaubsauger-ähnlichen Laserpistole und geben den fieseln Grobbern Saures.

## Dumm und Dummer

Das Waffenarsenal, essentiell für jeden anständigen Shooter, ist mit fünf Knarren sehr mager ausgefallen. Dabei ist die Standard-Laserwumme ein heißer Anwärter auf den nervigsten Soundeffekt des Monats. Das höchste der Gefühle ist ein Raketenwerfer. Alternative Feuermodi wie in **Unreal** oder **Half-Life** gibt es nicht. Die braucht man aber auch gar nicht, um mit den fünf unterbelichteten Gagnetypen fertig zu werden.

Alle Aliens sind nicht nur lausige Schützen, sondern stehen auch seelenruhig hinter Säulen, während Sie Energieladungen in den hervorlugenden linken Fuß pumpen. Von ähnlichem Kaliber sind die Rätsel. Maximal drei Gegenstände gilt es pro Level zu finden und an der richtigen Stelle einzusetzen. Zusätzlich gibt der Einstein-Verschnitt Onkel Albert per Funkgerät mehr oder weniger brauchbare Tips. Höhepunkt der intellektuellen Herausforderung sind simple Schalterrätsel. Da ist es fast ein Glück, dass schon nach 15 Levels der Endgegner wartet.

## Plattenbauten

So trist wie in diesem Spiel sieht in Wirklichkeit keine deutsche Stadt aus. Farblose Oberflächen sowie klotzige Gebäude und Gegenstände erzeugen den Flair einer Container-Siedlung. Die meisten Gebäude sind gähnend leer, nur ein paar Blumenkübel und Giftmüllfässer verschönern hin und wieder das Interieur. Das Münchner Hofbräuhaus

wirkt nicht wie der Ort gemütlicher Geselligkeit, sondern eher wie eine Lagerhalle. Einzig im Kölner Dom und im Reichstag kommt etwas Atmosphäre auf. Das liegt aber an den einigermaßen gelungenen Texturen, nicht an geometrischen Details. Lichteffekte, Schatten und der-



Sogar am **Alten Markt** in Köln haben sich die Aliens verschanzt und ballern vom Balkon.

gleichen mehr dürfen Sie nicht erwarten. Einzig die Animationen der Aliens sehen gut aus. Nach einem Treffer laufen sie panisch umher oder stürzen dramatisch zu Boden. Gespeichert wird automatisch jeweils am Level-Ende. **MS**

## Markus Schwerdtel



### Kein Heimvorteil

Hört sich eigentlich ganz lustig an: 3D-Shooter in bekannter Umgebung. Leider fällt es mir wegen der Spargrafik selbst als Einheimischen schwer, meine

Heimatstadt München zu erkennen. Die spärliche Auswahl an Waffen und Gegnern macht die Stadtrundfahrten auch nicht gerade interessanter. Schöne Momente, zum Beispiel im Kölner Dom, sind viel zu selten. Die Rätsel richten sich, wie das ganze Spiel, an Einsteiger. Für den gebotenen Umfang ist das Spiel aber zu teuer. Für ein paar Mark mehr gibt es schon Hits vom Schlage eines Star Trek: Voyager.

## Invasion Deutschland

<b>Genre:</b>	3D-Action	<b>Preis:</b>	ca. 70 Mark
<b>Anspruch:</b>	Einsteiger	<b>Hersteller:</b>	Davilex
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 300 MByte
<b>Multiplayer:</b>	Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<input 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		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium III/450 128 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Simpel-Shooter mit Heimat-Bonus.





## Luftkrieg im Wohnzimmer

# Airfix Dogfighters

U-Boote in der Badewanne, Flakpanzer auf dem Küchentisch: Bei Airfix Dogfighters sind Ihre Gegner winzig klein – aber nicht minder gefährlich...



Unsere P-51 Mustang jagt einen deutschen Bomber kreuz und quer durchs Kinderzimmer.

**K**napp über dem Boden rast unsere brennende Spitfire auf den feindlichen Flughafen zu. Flakfeuer rattert uns entgegen. Dicht vor dem Ziel werfen

wir unsere letzte Bombe ab, der Hangar explodiert. Jubelnd reißen wir die Maschine hoch – und knallen ins Bücherregal. Mission gescheitert.

Fantasien eines Modellbauers, der zu viel Kleberdämpfe abbekommen hat? Mitnichten, nur eine Szene aus *Airfix Dogfighters*. In dem originellen Actionspiel düsen Sie mit Jagdmaschinen des Zweiten Weltkriegs durch ein komplettes Haus, selbst Garten und Garage werden zum Schlachtfeld.

## Licht aus, es zieht

Auf Seiten der Alliierten und der Achsenmächte bestreiten Sie je eine lineare Kampagne mit zehn Missionen. Ihre Aufgaben sind vielfältig: Mal eskortieren Sie einen Trupp Plastikpanzer treppab vor das deutsche Hauptquartier im Wohnzimmer. Dann wiederum splintern Bomber durchs Kinderzimmerfenster, um Ihren Heimatflug-

hafen zu zerlegen. Zum Glück können Sie das Licht ausschließen und ihnen das Zielen erschweren. In der jeweils letzten Mission lauert ein besonders dicker Brocken: Der Flugzeugträger Enterprise macht samt Geleitschutz den Swimmingpool unsicher; im Vorgarten schwebt ein riesiger Zeppelin, einen ganzen Meter lang.

## Das gute Porzellan

Zerlegte Gegner und zerdeppertes Porzellan hinterlassen Extras, mit denen Sie Ihre Bewaffnung verbessern und nachladen, Schäden reparieren oder auftanken. Seltener sind Sekundärwaffen wie Bomben (Böllern), Raketen (Silvesterheuler) oder gar Atombomben (Chinakracher). Besonders rar machen sich Bauplan-Extras – wenn Sie die einsammeln, steht in der nächsten Mission ein besserer Flieger zur Auswahl. Jede Partei kommt im Kampagnenverlauf auf acht Modelle, von der klapprigen Hawker Hurricane bis zum Düsenjeter Me 262. Die Flugzeug-

wahl kann entscheidend sein: Eine düsenbetriebene Komet ist im großen Garten ideal, im engen Treppenhaus fliegen Sie besser die wendige Zero. **MD**



Der alliierte Flughafen verspermt unserer Me163 Komet die Kellertür – aber nicht mehr lange!



Den Zeppelin im Garten können Sie nur knacken, wenn Sie vorher drei Radarstationen sprengen.

## Martin Deppe



### Kleine Flieger ganz groß

Size doesn't matter: Die Miniatur-Flugzeuge müssen sich hinter ihren großen Vorbildern nicht verstecken. Schon nach den ersten Flugminuten

habe ich vergessen, dass ich gegen Plastikpanzer und -flieger kämpfe. Das liegt vor allem an den hochspannenden, gut designten und abwechslungsreichen Missionen. Kein Einsatz gleicht dem anderen – da kann sich manche Flugsimulation eine dicke Scheibe abschneiden. Leider währt das Vergnügen nur kurz: Nach rund 20 Flugstunden dürften fortgeschrittene Actionspieler beide Kampagnen bestanden haben. Und Einzelszenarios gibt's dummerweise nicht. Wenn Sie sich mit dem simplen Editor keine eigenen basteln wollen, bleiben nur die (spaßigen) Multiplayer-Dogfights.

## Airfix Dogfighters

<b>Genre:</b>	Actionspiel	<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b>	Paradox Entertainment
<b>Sprache:</b>	Englisch	<b>Festplatte:</b>	ca. 320 MByte
<b>Multiplayer:</b>	8 (LAN), 8 (www)	<b>Spieler:</b>	Acht pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<span style="color: yellow;">■</span> Voodoo 1 <span style="color: yellow;">■</span> Voodoo 2 <span style="color: green;">■</span> Voodoo 3 <span style="color: green;">■</span> Riva TNT <span style="color: green;">■</span> Riva TNT2 <span style="color: green;">■</span> Geforce <span style="color: green;">■</span> Matrox G400 <span style="color: green;">■</span> Rage 128		

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

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Originelle Luftkämpfe mit Plastikfliegern.



# Breakout

Aufgepepptes Ziegel-Ballern.



In Ägypten stören **Laser** die bunte Balljagd.

**S**pielhallenveteranen kennen ihn noch, den **Breakout**-Automaten. Das ebenso simple wie spaßige Spielprinzip: Ein Ball fliegt zwischen einer Mauer und einem Schläger hin und her. Mit jedem Treffer schlägt er einen Stein aus der Mauer, bis alles leer geräumt ist. Jetzt schickt Hasbro ein fein in 3D herausgeputztes und mit Zwischenspielchen aufgelockertes Remake ins Rennen. Sie steuern Bouncer, den Schläger am unteren Bildschirmrand,

um immer wieder Bälle auf Kistenstapel, Mauern oder sonstige Hindernisse zu prügeln. Hin und wieder gibt es Extras, die zum Beispiel den Schläger vergrößern oder den Multiballmodus aktivieren. Um seine verschwundenen Freunde zu finden, reist Bouncer auf eine Farm, in den Weltraum oder ins Mittelalter. Ein Wolf oder kampflustige Enten stellen sich dem Schläger in kleinen Geschicklichkeitstests in den Weg. Auch einen Mehrspielermodus gibt es. **MS**

**Genre:** Actionspiel

**Preis:** ca. 50 Mark

**Hersteller:** Hasbro

**Anspruch:** Einsteiger

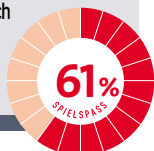
**Spieler:** Zwei (Splitscreen)

**Sprache:** Deutsch

**Minimum:**

P200

64 MByte RAM



# Killerhuhn 3D

Zum Gackern schlechte Hühner-Hatz.

**D**ie **Moorhuhnjagd** in 3D? Nicht ganz, denn wo das Original noch für ein Stündchen Spaß macht, treibt diese missglückte Umsetzung dem Waidmann Tränen in die Augen. In einer einfachst gehaltenen Berglandschaft nehmen Sie in bester 3D-Shooter-Manier das ziellos umherfliegende Federvieh aufs Korn. Wieder muss nach sechs Schüssen mit der rechten Maustaste nachgeladen werden. Versteckte Sanduhren frischen das Zeitkonto auf. Das ist bitter nötig, denn die katastrophal animierten Hühner schießen mit Strahlen, die das Zeitpolster rapide abbauen. Irgendwann taucht auch ein Endgegner auf. Wenn Sie den besiegen, gibt es ein Passwort, mit dem Sie auf der Website des Herstellers einen PC gewinnen können. Weitere Levels? Fehlangezeigt. Durch miese Grafik auf Shareware-Niveau und den un-



Der gelbe **Strahl** aus dem Hühnerbauch kostet Zeit.

fairen Spielablauf dürfte die Konkurrenz bei dem Gewinnspiel nicht groß sein. **MS**

**Genre:** Actionspiel

**Preis:** ca. 20 Mark

**Hersteller:** Ari Data CD

**Anspruch:** Einsteiger

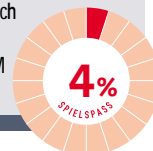
**Spieler:** Einer

**Sprache:** Deutsch

**Minimum:**

P200, 32 MB RAM

3D-Karte



# Frogger 2

Nichts Neues im PC-Tümpel.

**F**roschschenkel sind selbst bei Feinschmeckern out, Kermit quackt nur noch selten im Fernsehen – aber wenigstens im Actionspiel **Frogger 2** finden die giftgrünen Amphibien regelmäßig Arbeit. Hasbro Interactive

## Peter Steinlechner

### Fader Frosch

Nett, aber langweilig – mit Frogger 2 will Hasbro Interactive offenbar kein Risiko eingehen. Die Grafik ist okay, Steuerung und Levelaufbau sind so solide wie ein alter Eisdielen-Flipper. Nach dem etwas durchwachsenen ersten Remake finde ich die teilweise Rückkehr zum Uralt-Vorbild zwar gut. Richtig Spaß mag sich bei mir trotzdem nicht einstellen. Letztlich fehlt eine Motivation jenseits des Punktesammelns und Nächsten-Level-sehen-wollens. Außerdem ist die Grafik zwar insgesamt recht bunt, aber in Sachen Frosch-Animation erwarte ich heutzutage einfach mehr.

hat erneut in die Spiele-Mottenkiste gegriffen und den Klassiker noch einmal auf den Monitor geschickt – kein Wunder, hat der direkte Vorgänger laut Hersteller doch allein in den USA weit über eine Million Käufer gefunden. Den 3D-Hüpferrich sehen Sie aus der Vogelperspektive und scheuchen ihn durch Wälder, Vorort-siedlungen oder Höhlen. Alle paar Meter muss Frosch-Senior einen versteckten Frosch-Frischling per beherztem Sprung auf dessen Glubschaugen retten. Wer die Babyquaker nicht auf Anhieb findet, drückt die Quak-Taste und bekommt zur Ortung ein Geräusch vom Nachwuchs zu hören. Wilde Manöver mit Tastatur oder Joypad sind dabei weniger wichtig als perfektes Timing, wenn Sie wie im Uralt-Vorbild auf Baumstämmen oder Krokodilsrücken über Gewässer gelangen wollen.

PS



Mit einem Lichtblitz erlösen wir einen **Jungfrosch**.

## Frogger 2

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	Hersteller:	Hasbro Interactive
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 75 MByte
Multiplayer:	4 (1 PC)	Spieler:	Vier pro Original
3D-Karten:	<div>Voodoo 1</div> <div>Voodoo 2</div> <div>Riva TNT2</div>	<div>Voodoo 3</div> <div>Geforce</div> <div>Matrox G400</div> <div>Rage 128</div>	

Pentium 200	Pentium II/233	Pentium III/500
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik		Gut
Sound	Ausreichend	
Bedienung		Gut
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Befriedigend	



Actionspiel ohne Freudensprünge.



# Rainbow Six Covert Operations

Antiterror-Schulung am Rechner.

**R**edstorm lieferte 1999 mit **Rogue Spear** einen Nachfolger zu seinem taktischen 3D-Shooter **Rainbow Six**. Genau ein Jahr später erscheint nun mit **Covert Operations** ein

Quasi-Addon zum zweiten Teil, das auch ohne Hauptprogramm läuft. Der Hauptteil des Programms besteht aus einem öden Lehrgang, der Sie mit Informationen über Antiterror-Einheiten überschüttet. Sie müssen eine Menge lesen und sich Interviews mit Spezialisten anschauen. Später quetscht man Sie in einem Multiple-Choice-Test über Ihr neu erworbenes Wissen aus. Und dann dürfen Sie das auch endlich praktisch anwenden. Zuerst nur in sechs kleineren Trainingseinheiten, später in drei größeren Missionen. Aber scheinbar glaubt Redstorm, dass Sie nach dem Lehrgang ein Experte sind. Die Einsätze sind nämlich schon im Anfänger-Modus fast nicht lösbar. **PET**

## Petra Schmitz

### Nicht mal für Freaks

Redstorm kündigte für **Covert Operations** neun neue Missionen an, auf die ich schon ganz scharf war. Im Licht betrachtet sind es aber nur drei. Dazu sind die auch noch so mies designt, dass sie eigentlich nicht mal als Download Daseinsberechtigung haben. Und wer will schon ellenlange Texte am Monitor lesen? Wenn ich ein Spiel kaufe, will ich spielen und nicht lernen. **Rogue Spear** war für mich damals Spannung pur und jeden einzelnen Pfennig wert. **Covert Operations** ist dagegen nur Abzocke.



Ich glaub, ich steh im Wald: **Gegner** und Baum sind kaum zu unterscheiden.

## Rainbow Six: Covert Operations

**Genre:** Action  
**Anspruch:** Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Multiplayer:** 16 (LAN, www)  
**Preis:** ca. 60 Mark  
**Hersteller:** Redstorm Entertainment  
**Festplatte:** ca. 600 MByte  
**Spieler:** Einer pro Original

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

Pentium 166 32 MByte RAM 6fach CD  
Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte  
Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft	
Multiplayer		Ausreichend

Überflüssiger Wissensinput, als Spiel getarnt.



# Pacific Warriors

Ödnis zwischen Himmel und Meer.



Den weit entfernten **Zerstörer** versenken wir mit den Bord-MGs.

**D**as Szenario ist immer wieder beliebt: Das Actionspiel **Pacific Warriors** versetzt Sie als amerikanischen Piloten an die Pazifikfront des Zweiten Weltkriegs. Am Steuer von drei unterschiedlichen Fliegern holen Sie Japaner vom Himmel, zerstören mit den Bord-MGs Bodenstationen oder auch mal einen ausgewachsenen Zerstörer. Mit Simulationen hat das alles nichts zu tun: Die Steuerung ist einfachst, abgesehen von der Flugrichtung können Sie nur noch die Geschwindigkeit beeinflussen. Die Maschinen richten sich vollautomatisch am Horizont aus und überstehen auch problemlos einen Frontalzusammenprall mit einem anderen Flieger. Grafisch gibt's zwar ein paar nette Spezialeffekte –

die Lichtspiegelungen sind sogar richtig gut –, insgesamt sind in der Umgebung aber viel zu selten mal irgendwelche Details auszumachen. **PS**

## Peter Steinlechner

### Fader Flieger

Verglichen mit **Pacific Warriors** ist sogar ein zwölfstündiger Langstreckenflug das reinste Freudenfest. Abwechslung oder gar ein paar spannende Missionen – Fehlanzeige. Stattdessen kreise ich gelangweilt über kargen 3D-Landschaften, hole in einer halben Stunde mehr Feinde vom Himmel als der Rote Baron in seiner gesamten Laufbahn und frage mich, warum ich nicht lieber was Anständiges spiele. Auch wenn das Ding letztlich nicht die ganz große Katastrophe ist – Finger weg.

## Pacific Warriors

**Genre:** Actionspiel  
**Anspruch:** Einsteiger  
**Sprache:** Deutsch  
**Multiplayer:** 8 (LAN, www)  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** Swing  
**Festplatte:** ca. 100 MByte  
**Spieler:** Einer pro Original

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

Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD  
Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD Joystick  
Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD Joystick

Grafik		Ausreichend
Sound		Ausreichend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Ausreichend
Multiplayer		Ausreichend

Langweiliges Flug-Actionspiel.

