

## Fakk 2

Julie hat die schönste Schulter, über die Sie in nächster Zeit in einem Actionspiel blicken können. Die dralle Heldin in der Comic-Umsetzung **Fakk 2** legt sich mit den Legionen eines bösen Fürsten an. Das Spiel teilt sich in drei Abschnitte: Im ersten marschieren Sie durch vergleichsweise »normale« 3D-Berge und -Täler. Der zweite setzt auf wilde Klopereien in kunterbunten Levels. Und im dritten schicken die Entwickler Sie durch eigenwillig geformte Umgebungen, die die Möglichkeiten der **Quake 3-Engine** nutzen – alles ist rund.



Spielerisch sind nicht ausschließlich schnelle Reflexe gefragt, auch Köpfchen ist nötig. Um Zwischengegner zu erlegen, müssen Sie immer erst die spezielle Schwachstelle der Biester erkunden. Bei gewöhnlichen Unholden – vom Sonnenbrillenbewehrten Kobold bis zum Riesenkäfer – soll das zwar nicht unbedingt nötig sein, aber man kann damit Munition sparen. Julie darf in jeder ihrer hübschen Hände eine Waffe oder einen Schild tragen, lediglich für besonders schwere Flammen- oder Raketenwerfer benötigt sie beide. **Fakk 2** ist als reines Solo-Spiel konzipiert.



**Fakk 2:** Beidhändiges Ballern mit Heldin Julie und Quake-3-Engine.

### Fakk 2

**Genre:** Actionspiel **Hersteller:** Ritual  
**Termin:** September 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut  
**Petra Schmitz:** »Ein Fest für Fans hübscher Polygone und abgedrehter Ideen. Bei der Vor-Ort-Präsentation von Fakk 2 haben es mir vor allem die fantastischen Animationen von Heldin Julie angetan.«

### 3rd-Person-Shooter im Vergleich

# Über die Schulter

## Max Payne

Sogar die Lederjacke und das schmutzige Hawaii-Hemd sind liebevoll animiert: Der Undercover-Cop **Max Payne** im gleichnamigen Actionspiel gerät durch ein paar tragische Zufälle zwischen die Fronten von Polizei und Drogendealern. Sie steuern ihn durch dunkle Großstadt-Gassen im virtuellen New York, erkunden dreckige U-Bahn-Stationen und kraxeln über schäbige, abbruchreife Wolkenkratzer.

Mit einem Dutzend weitgehend realistischer Knar-

ren überstehen Sie heiße Schießereien. Die Kämpfe zeigt das Programm im »John-Woo-Modus«: Die Akteure werfen sich dramatisch in Zeitlupe zur Seite, wild folgt die Kamera den Pistolenkugeln oder zoomt aus einer explodierenden Granate heraus. Noch ist unklar, ob Sie derartige Animationen bei jedem Schusswechsel vorge-setzt bekommen oder nur bei Zwischengegnern, und wie verhindert werden soll, dass sie dem Spieler irgendwann auf die Nerven gehen. Auf Nachfrage von GameStar wussten die Entwickler das auch noch nicht so genau.



**Max Payne:** Aufwendigste Effekte, graue Umgebungen.

### Max Payne

**Genre:** Actionspiel **Hersteller:** Remedy  
**Termin:** Januar 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut  
**Peter Steinlechner:** »Max Payne ist der Hoffnungsträger für Freunde düsterer Großstadt-Thriller. Das Programm hat tolle Grafik-Spielerein, aber bei einer Präsentation kam mir die 3D-Umgebung nicht sehr beeindruckend vor.«





**Rune:** Effektvolle Prügeleien im hohen Norden.

## Rune

**Genre:** Actionspiel **Hersteller:** Humanhead  
**Termin:** September 2000 **Ersteindruck:** Gut

**Petra Schmitz:** »Unkomplizierte Haudrauf-Action – wer einfach nur ordentlich Gegner vertrimmen möchte, wird bei Rune unbesorgt zugreifen können. Besonders gut gefällt mir das ungewöhnliche Wikingerszenario.«

## Rune

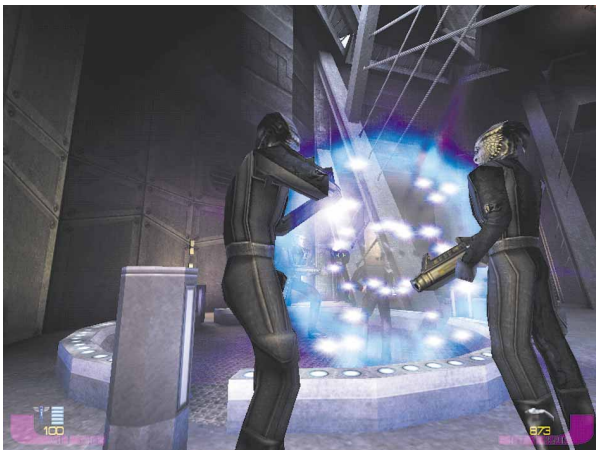
**D**er breite Rücken gehört einem schlichten Gemüt: In **Rune** metzeln Sie sich mit dem Wikingers-Abkömmling Ragnar ohne viel Federlesen durch Horden von Gegnern. Deren oberster Boss hat den Herrn Papa gemeuchelt, jetzt sinnt Sohne-mann auf Rache und kommt dabei eher versehentlich einer nordischen Verschwörung auf die Spur. Das Actionspiel setzt auf flotte Nahkämpfe mit Schwertern, Äxten und Hämmern – Distanzwaffen gibt's gar nicht. Das Kampfsystem greift Elemente aus Konsolen-Prüglern auf: Im Spielverlauf lernen Sie

Specialmoves und können mit viel Maus-Feingefühl besonders effektvolle Schlagkombinationen ausführen.

Abgesehen von feindlichen Hornhelm-Trägern wollen Ihnen auch Kobolde und andere Geschöpfe ans Lederne Wams. Die Entwickler von **Rune** haben sich für eine düstere Abkehr von gewohnten PC-Fantasywelten entschieden: Elfen oder weißbärtige Magier werden Sie vergebens suchen, dafür entstammt fast alles der nordischen Mythologie.



**Mit Tomb Raider wurde die 3rd-Person-Perspektive populär – eine ganze Reihe hochkarätiger Actionspiele will sie noch beliebter machen. GameStar untersucht die interessantesten Genre-Vertreter auf ihr Hit-Potential.**



**Deep Space Nine:** Abenteuer mit Sisko, Worf oder Kira.

## Star Trek: Deep Space Nine

**Genre:** Actionspiel **Hersteller:** The Collective  
**Termin:** September 2000 **Ersteindruck:** Gut

**Peter Steinlechner:** »Als bekennender Fan der TV-Serie freue ich mich schon sehr auf Deep Space Nine. Die Grafik ist etwas schwächer als bei den drei Konkurrenten, aber spielerisch bietet das Programm gute Ansätze.«

## Deep Space Nine

**A**ls föderierter Offizier suchen Sie im Wettlauf mit den Gestaltwandlern nach drei heiligen Kristallen. Über drei unterschiedliche Schulterpaare können Sie in **Star Trek: Deep Space Nine** gucken – und alle wohnen auf der Raumstation. Eines gehört dem stämmigen Klingonen Worf, eins der zierlichen Kira, das dritte Captain Sisko. Jeder Protagonist steht für eine leicht andere Spielweise: mal Action pur, mal eher Richtung Tüftelei, mal eine Mischung aus beidem.

Dabei folgen Sie linear angeordneten Missionen. So beschützen Sie bajoranische

Priester vor feindlichen Cardassianern oder liefern sich Gefechte mit Jem'Haddar-Kriegern, die das Rechenzentrum lahm legen wollen. Etwa ein Drittel der Einsätze spielt auf der Station, den Rest verbringen Sie auf dem Raumschiff Defiant, auf Cardassia oder Bajor – sogar in einen Jem'Haddar-Zerstörer dringen Sie ein. Das Programm wird von einem Entwicklerteam namens The Collective produziert und basiert auf der Grafik-Engine von **Unreal Tournament**.

