

# Action

Peter Steinlechner



## Messiah läßt sich Zeit

Der Kampf-Puttenengel ist immer noch nicht fertig. Dabei brachte Shiny-Boß Dave Perry schon vor Weihnachten persönlich sein neues Actionspiel **Messiah** zum Test in die GameStar-Redaktion. Doch zu viele Bugs gab es, zu unfertig war das Spiel, als daß wir eine Wertung hätten abgeben können. Auch diesen Monat hat es nicht sollen sein: Entweder die Entwicklungsabteilung bei Shiny oder eine höhere Macht waren **Messiah** nicht gnädig – eine testfähige Version ist immer noch nicht bei uns eingetroffen.

Aus den Titeln, die fertig wurden, haben Sie beinahe alle Helden schon mal gesehen. Sei es auf Cola-Dosen, als Schlüsselanhänger oder Plüschfigur. Drei der Spiele stammen in irgendeiner Form von Comics, Cartoons oder Trickfilmen ab. Daß dabei die computeranimierte **Toy Story 2** das Näschen vorn hat und **Asterix & Obelix** sowie **South Park Rally** abhängt, freut mich als PC-Spieler natürlich besonders.

## Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	5/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Unreal Tournament	3D-Action	9/99	88%
4	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	87%
5	Wheel of Time	3D-Action	1/00	87%
6	Rayman 2	Actionspiel	12/99	86%
7	Drakan	Actionspiel	10/99	84%
8	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
9	Aliens versus Predator	3D-Action	9/99	84%
10	Driver	Action-Rennspiel	11/99	83%
11	Re-Volt	Action-Rennspiel	10/99	83%
12	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
13	Rogue Spear	3D-Action	11/99	81%
14	Descent 3	3D-Action	8/99	81%
15	Killer Loop	Action-Rennspiel	2/00	80%
16	SWAT 3	3D-Action	2/00	80%
17	Requiem	3D-Action	5/99	80%
18	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	12/99	79%
19	Shadow Man	Actionspiel	10/99	79%
20	Delta Force 2	3D-Action	1/00	79%
21	Urban Chaos	Actionspiel	2/00	78%
22	Nocturne	Actionspiel	12/99	78%
23	Hidden & Dangerous	3D-Action	9/99	78%
24	Tarzan	Actionspiel	2/00	78%
25	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	7/99	77%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.



## Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.«  
[Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

## Inhalt

### Tests

Toy Story 2 .....	74
Asterix & Obelix .....	75
Nerf Arena Blast .....	76
South Park Rally .....	76
Q-Bert .....	108

## Abenteuer im Kinderzimmer

# Toy Story 2

Buzz Lightyear und seine handtellergroßen Plastikfreunde sind zurück und treten den Kampf gegen einen irren Spielefreak an.

**R**echtzeitig zum deutschen Kinostart bringt Disney Interactive das Spiel zum neuen Pixar-Film in die Läden. Anders als im faden Vorgängerspiel erwartet Sie in

**Toy Story 2** diesmal eine 3D-Welt voller versteckter Gimmicks, die Sie zusammen mit Buzz Lightyear, dem Helden des Streifens, hüpfend und springend erforschen.

## Wo ist Woody?

Eingestimmt durch eine original Filmsequenz starten Sie im Kinderzimmer des kleinen Andy. Dessen Plastik-Cowboy Woody wurde von einem irren Spielzeugsammler entführt. Von der Schar der besorgten Mit-Puppen wird die Actionfigur Buzz Lightyear ausgeschickt, Woody zu befreien. Sein Weg führt ihn durch 15 Levels, die in fünf Zonen eingeteilt sind. In jedem Level muß Buzz Aufgaben lösen, die ihm Pizza-Tokens einbringen. Hat er genug davon eingesackt, dürfen Sie mit ihm in die nächste Zone vorrücken.

## Schafe zählen

Die Aufgaben, die Ihnen in jedem Level begegnen, sind allesamt sehr ähnlich. So wünscht das Schäferpüppchen Bo Peep, daß Sie ihre fünf Schäflein, die quer über die Wohnung verstreut sind, einsammeln. Plastikkommandeur Sarge vermißt im nächsten Level ebenso viele seiner Jungs. Trotzdem wird **Toy Story 2** nicht langweilig. Denn die Wege, diese Ziele zu erreichen, gestalten sich höchst unterschiedlich. Während die Schafe sich nur an unzu-

gängliche Orte verlaufen haben, müssen Sie die Kunststoff-Infanteristen aus Maulwurfhügeln befreien, indem Sie gewagte Sprungkombinationen hinlegen. Daneben erwarten Sie jede Menge Überraschungen, zum Beispiel flotte Kämpfe gegen finstere

Roboter und Rennen gegen ferngesteuerte Spielzeugautos. Unterwegs findet Buzz zahlreiche Gegenstände, die er als Extras einsetzen kann. So rast er mit Raketenschuhen herum oder katapultiert sich per Enterhaken an unzugängliche Stellen. **MIC**



Im Garten warten wildgewordene **Rasenmäher**.



Den Wohnzimmerschrank erreichen Sie nur durch einen Sprung aufs **Sofa**.

## Mick Schnelle



### Ein hake- liges Ver- gnügen

Toy Story 2 ist eine solide Umsetzung der Filmhandlung. Durch

die schicke 3D-Grafik im Plastilinlook kommt das Spiel recht nahe an die Optik des Renderfilms heran. Auch die Animationen von Buzz & Co haben mir gut gefallen. Nicht so schön ist die gewöhnungsbedürftige Steuerung. Denn die Perspektivenwechsel kommen trotz manueller Korrekturmöglichkeit oft im falschen Moment. Außerdem neigt Buzz dazu, durch einen ungewollten Schritt von Plattformen zu fallen. Dafür sind die Puzzle-Elemente durchdacht und originell. Am besten fand ich die aufblasbare Ente im Garten. Alles in allem werden Freunde des Streifens durch eingestreute Filmschnipsel Spaß an der Umsetzung haben – ein wenig Geduld mit der Steuerung vorausgesetzt.

## Toy Story 2

<b>Genre:</b>	Actionspiel	<b>Preis:</b>	ca. 70 Mark
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b>	Disney Interactive
<b>Sprache:</b>	Englisch (Deutsch in Vorb.)	<b>Festplatte:</b>	180 MByte
<b>Multiplayer:</b>	Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	Voodoo 1	Voodoo 2	Voodoo 3
	Riva TNT2	Geforce	Matrox G400
			Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte

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

Schön, aber gewöhnungsbedürftige Steuerung.





# Asterix & Obelix

Schwaches Spiel zum Kinofilm.



Obelix muß im Akkord Wildschweinbraten auffangen.

**B**eim Teutates, wenn das Cäsar erlebt hätte: Das berühmteste Schnauzbart-Pärchen der Welt, **Asterix & Obelix**, prügelt sich jetzt auch

in einem Actionspiel. Das Ganze ist eine Umsetzung des Films mit Gérard Depardieu. Dabei bleibt das Spielprinzip immer gleich: Auf festgelegten Bahnen schicken Sie die Protagonisten horizontal über den Bildschirm. Dann müssen Sie zum richtigen Zeitpunkt an der richtigen Stelle stehen, damit Asterix oder Obelix heranfliegende Fische fangen oder Felsbrocken zertrümmern können. Die Grafik wirkt recht stimmungsvoll, allerdings ist das auch kein Wunder: Die gerade mal acht Levels sind extrem klein, da mußten die Details ganz zwangsläufig stimmen. **PS**

**Peter Steinlechner**

## Finger weg

Die spinnen, die Designer von Asterix & Obelix – oder ist es etwa nicht reine Geldgier, wenn man ein derartiges Spiel unters Volk wirft? Kaum Levels, kaum Abwechslung, kaum Spaß. Dabei sieht das Programm nicht mal schlecht aus, mit mehr Entwicklerliebe hätte aus dem häßlichen Entlein ein prächtiges gallisches Wildschwein werden können. Für diesen Murks sollten Sie keine Sesterzen opfern.

## Asterix & Obelix

<b>Genre:</b>	Actionspiel	<b>Preis:</b>	ca. 80 Mark
<b>Anspruch:</b>	Einsteiger, Fortgeschrittene	<b>Hersteller:</b>	Cryo
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 45 MByte
<b>Multiplayer:</b>	2 (1 PC)	<b>Spieler:</b>	Zwei pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 1 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2	<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce	<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400
			<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128

Pentium II/233	Pentium II/266	Pentium II/300
32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 12fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ausreichend



Mißratene Filmumsetzung.

# South Park Rally

Rennen gegen Grundschüler.



Kontrollpunkte können Sie schon mal glatt verpassen.

**F**reunde des schlechten Geschmacks ergötzen sich jede Woche an der Trickfilmserie **South Park**. Aus der teuer erworbenen Lizenz machte Acclaim nach dem üblen

**Chefs Luv Shack** diesmal ein actionlastiges Rennspiel. Mit Ihrer Lieblingsfigur rasen Sie durch Landschaften im Stil der Fernsehserie, wie die Innenstadt oder das Heim für schwule Tiere, und sammeln Extras ein. Mit deren Hilfe legen Sie die Konkurrenz lahm. Mr. Hanky, der Weihnachtskot, läßt gegnerische Fahrzeuge beispielsweise auf Exkrementen ins Schlingern geraten, Hund Spray setzt vorübergehend einen Teil der Steuerung außer Gefecht. In einigen Rennen müssen Sie Kontrollpunkte in einer bestimmten Reihenfolge durchfahren. Gelegentlich sollen Sie auch Truthähne aufsammeln. **MIC**

## Mick Schnelle

### Viel zu schwer

Auf den ersten Blick wirkt South Park Rally ganz spaßig. Schnell aber merkt man, daß das Spiel viel zu schwer ist. Ein Fahrfehler, und das Rennen ist gelaufen. Erschwert wird das Ganze durch Checkpoints, die nicht über die ganze Streckenbreite gehen und die man deshalb häufiger verpaßt. Wenn Sie damit leben können, dürfen Sie sich mit Cartman auf die Piste wagen.

## South Park Rally

**Genre:** Action-Rennspiel  
**Anspruch:** Profis  
**Sprache:** Englisch  
**Multiplayer:** 1 (1 PC), 2 (ser), 8 (LAN), 8 (www)  
**3D-Karten:** Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

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

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Witziges Actionrennen, aber viel zu schwer.



# Nerf Arena Blast

Jugendfreier Ballerspaß.



Die Levelgrafik ist ungewohnt schlicht, die Gegner sind potthäblich.

**A**ction-Arenen müssen detaillierte Grafiken bieten? Nö, da reichen auch ein paar einfache, aber kunterbunte Wände – will jedenfalls Hasbro mit **Nerf Arena Blast** beweisen. In dem 3D-Actionspiel ballern Sie ähnlich wie in **Unreal Tournament** ausschließlich in Mehrspieler-Levels. Gekämpft wird entweder gegen Bots oder menschliche Opponenten. Es gibt drei Spielmodi, einer davon bietet Deathmatch pur. Im zweiten liefern Sie sich Wettrennen, in denen Sie die Gegner mit Waffengewalt ausschalten. Der dritte ist eine Art Basketball, bei dem zwei Teams sich beim Korbwurf mit

Schußmitteln bekämpfen. In allen dreien ballern Sie mit Schaumgummipfeilen und ähnlichen Geschossen. **PS**

## Peter Steinlechner

### Lustiges Ballern

Nerf Arena Blast bekommt den Segen von Jugendschützern, deshalb ist es aber noch lange kein Spiele-Leichtgewicht. Letztlich sind die gleichen Taktiken wie bei »erwachsenen« Shootern gefragt. Der Spielspaß krankt weniger an den Waffen als an anderen Details. Zum einen sind die Levels zu unübersichtlich, zum anderen laufen die Spielfiguren arg gemächlich hindurch – und sehen nicht besonders schön aus.

## Nerf Arena Blast

**Genre:** 3D-Action  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**Sprache:** Englisch  
**Multiplayer:** 16 (LAN), 16 (www)  
**3D-Karten:** Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD  
 Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte  
 Pentium II/450 128 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Origineller Ego-Shooter.

