

# Action

Peter Steinlechner



## Ballerspaß im neuen Jahrtausend

Das Millennium fängt ja gut an: Derart viele Neuzugänge auf einmal gab es in den Action-Charts nur selten. Vom schicken **Urban Chaos** über das knallharte **SWAT 3** bis zum coolen **Killer Loop** sind diesen Monat jede Menge toller Programme dabei. Da mag sich so mancher Ballerfan die bange Frage stellen: War's das schon, oder kommt in diesem Jahrtausend noch mehr?

Auf den ersten Blick sieht es ein bißchen mau aus. Action-spieler können derzeit nicht auf ein neues id-Spiel warten, **Duke Nukem Forever** läßt sich ordentlich Zeit, von **Half-Life 2** oder **Unreal 2** ist noch gar nichts zu sehen. Und **Star**

**Wars: Obi-Wan** funkelt in ganz weiter Ferne am Horizont – angeblich hat LucasArts das Grundkonzept völlig umgeworfen und den Release entsprechend verschoben. Aber: Sie werden alle kommen, und ein paar andere dazu – auch wenn wir uns noch ein wenig gedulden müssen.



## Action

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

## 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	Wheel of Time	3D-Action	1/00	87%
5	Rayman 2	Actionspiel	12/99	86%
6	Drakan	Actionspiel	10/99	84%
7	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
8	Aliens versus Predator	3D-Action	9/99	84%
9	Driver	Action-Rennspiel	11/99	83%
10	Re-Volt	Action-Rennspiel	10/99	83%
11	Uprising 2	Actionspiel	2/99	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	NEU	80%
16	SWAT 3	3D-Action	NEU	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	NEU	78%
22	Nocturne	Actionspiel	12/99	78%
23	Hidden & Dangerous	3D-Action	9/99	78%
24	Tarzan	Actionspiel	NEU	78%
25	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	7/99	77%

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

## Inhalt

### Tests

Messiah	78
SWAT 3	84
Urban Chaos	88
Tarzan	90
Slave Zero	91
Crusaders of Might & Magic	92
Hype	93
Killer Loop	94
Earthworm Jim 3D	95
Tonic Trouble	96
Spec Ops 2	126
Descent 3: Mercenary	127

Im Auftrag des Herrn

# Messiah

Ein Engel verkündet Gottes Willen auf Erden mit Waffengewalt.



**D**ie beiden Typen sind die brutalsten Kerle in der Stadt. Groß und muskulös, in stabile Polizeipanzerung verpackt, Zigarette im Mundwinkel. Jeder der beiden trägt eine schwere Pumpgun. Und gerade amüsieren sich beide prächtig. Denn vor ihnen steht der Erlöser, der Engel der Apokalypse, der von Gott geschickte Rächer. Er heißt Bob. Er ist keinen halben Meter groß, sieht aus wie ein Wickelkind und ist unbewaffnet. Während sich die zwei Hünen ausschütten vor Lachen, ist Bob plötzlich ver-

schwunden, und einer der beiden windet sich mit gurgelnden Lauten. Dann hebt er seine Waffe, um seinen verblüfften Kollegen mit einem gezielten Schuß zu erledigen. Anschließend trabt Bob mit himmlischem Lächeln los, um die Welt zu retten.

## Auf Engelsflügeln

Sie übernehmen im Actionspiel **Messiah** die Rolle des schwächlichen Engels Bob, der auf die Erde gesandt wurde, um dem Bösen einen Dämpfer zu verpassen. Weil der wehrlose Bengel im direkten

Kampf gegen die waffenstarken Wachen keine Chance hat, muß er ganz auf seine zwei Fähigkeiten vertrauen. Da wären zum einen seine Stummelflügel, mit denen er flatternd durch die Levels

gleitet. Viel wichtiger ist aber Bobs zweites Talent: Er kann in die Haut jedes beliebigen Lebewesens schlüpfen, um sich so dessen Fähigkeiten zu Nutze zu machen. Und das bedeutet in erster Linie, die Waffen sprechen zu lassen.

## Ich kann, was du kannst

Weil Bob als geflügelter Knirps in der Techno-Welt eher unpassend anmutet, eröffnen alle Wachen sofort das Feuer, wenn sie ihn sehen. Das Zauberwort heißt Deckung: Solange Bob sich hinter Kisten duckt und im Rücken der Menschen bleibt, können die ihn nicht wahrnehmen. Mit einem beherzten Sprung in den Rücken schlüpfen Sie dann in die Rolle der überrumpelten Person. Je nachdem, wen Sie geentert haben, verfügen Sie über andere Talente. Ein Mechaniker kann Kontrollpulte reparieren, ein Kommandant befiehlt Untergebene, und ein Atomwissenschaftler ist dank Schutzanzug immun gegen Radioaktivität. Am



Wenn Sie mit dem **Raketenwerfer** auf explosive Kisten zielen, sprengt das Feuerwerk alle Gegner im Umkreis weg.



## Christian Schmidt



## Kein Gottesgeschenk

Das dürfte viele Action-Fans enttäuschen: Was hätte aus Messiah alles werden können! Das Grundkonzept klingt

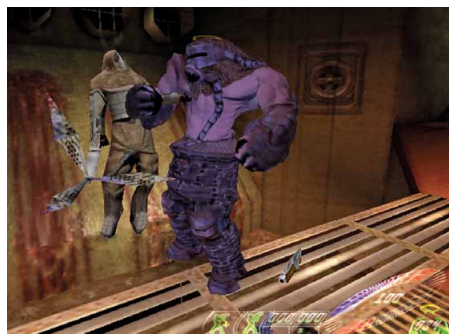
genial. Der Körperwechsel ist zwar etwas umständlich (weil man nur in den Rücken schlüpfen kann, ist häufig unkoordiniertes Geflatter um aufgeschreckte Feinde angesagt), dafür bringen die verschiedenen Charaktere viel Tiefe ins Spiel. Es wirkt schon sehr cool, wenn ich je nach Bedarf die Wirte wechsele und immer dafür sorgen muß, daß meine gerade zurückgelassene Wache nicht sofort das Feuer eröffnet. Für meinen Geschmack holt Shiny aber nicht genug aus dem System heraus; viele Personen sind nur Staffage, die Rätsel zu naheliegend.

## Höllisch brutal

Zwei Dinge stoßen mir allerdings richtig sauer auf: Die sinnlose Brutalität geht mir gehörig auf die Nerven. Viele der sadistischen Tötungsmethoden sind reiner Selbstzweck und offensichtlich als Dreingabe gedacht – wenn Gewalt so zelebriert wird, hört für mich der Spaß auf. Nichts für Jugendliche, auch wenn eine entschärfte deutsche Version kommen soll! Zweites Manko: Das Spiel scheint viel zu kurz zu sein. Erfahrene Spieler meistern viele Levels in schlappen zehn Minuten, ihnen dürfte ein Wochenende reichen, um Messiah zu durchzuspielen.

Messiah erschließt spielerisches Neuland – das könnte Grund genug für Action-Kenner sein, sich das Spiel anzusehen.

häufigsten treffen Sie allerdings auf Wachen in verschiedensten Ausführungen. Die sind geübt im Umgang mit Waffen und besitzen eine



Der Riese geht wenig zimperlich mit Gegnern um.



Wenn Feuergefechte zwischen Wachen toben, ducken sich unbewaffnete Passanten hilflos weg.

eingebaute Fernsicht. Damit zoomen Sie in drei Stufen an Gegner heran und können auf einzelne Körperteile zielen. Ein Schuß ins Bein schaltet Gegner aus, ohne sie zu töten, ein Treffer am Kopf erledigt Menschen sofort.

## Der Engel als Parasit

Weil Verletzungen in **Messiah** nicht heilbar sind, ist Bob ganz auf den Wechsel zwischen Personen angewiesen. Sobald Sie durch ungewöhnliche Aktionen oder Schüsse die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, segnet Ihre Figur im Feindfeuer schnell das Zeitliche. Dann lösen Sie sich automatisch aus Ihrem Wirt, damit Sie ein neues Opfer suchen können. Der Engel besitzt eine eigene Leiste für Lebensenergie, die durch Treffer sinkt. Sobald Bob in einen frischen Menschen schlüpft, saugt er ihm Gesundheit ab, um seine Energie wieder zu füllen. Den ständigen Rollentausch machen aber nicht nur unglückliche Todesfälle notwendig.

Viele Rätsel können Sie nur mit bestimmten Personen lösen. So öffnen sich manche Türen nur für technisches Personal; oder Sie müssen einen Polizisten übernehmen, um in den Baracken nicht aufzufallen. Neben Menschen ergreift Bob auch von Mutanten, Robotern, Monstern oder sogar Ratten Besitz – so quetscht er sich noch durch den winzigsten Spalt.

## Gewehr und Harpune

Wenn's hart auf hart kommt, läßt Engel Bob gnadenlos die Waffen sprechen. Davon gibt's in **Messiah** ein ganzes Arsenal. Die Auswahl reicht von der gewöhnlichen Schrotflinte über Maschinengewehre bis zum Raketenwerfer. Auch ein Sammelsurium von Granaten steht Ihnen zur Verfügung. Heftiger wird es bei den Spezialwaffen: So finden Sie bald einen Flammenwerfer und später die noch taffere Harpune. Je stärker die Waffen werden, auf desto blutige Weise scheiden die Geg-



So funktioniert das **Übernehmen**: Unser kleiner Puttenengel Bob schleicht sich von hinten an eine ahnungslose Wache heran, springt in deren Körper und geht dann mit diesem auf Mutantenjagd.



Jump-and-run-Passagen stehen häufig an.

## Teuflische Bugs

Unsere Version von Messiah, die von Shiny zum Test freigegeben war, wurde noch von zahlreichen Bugs geplagt. Größtes Manko: Ein gutes Drittel der Levels funktionierte nicht, wir konnten uns deshalb noch kein vollständiges Bild vom Spiel machen. Zudem stürzte das Spiel auf verschiedenen Rechnern an bestimmten Stellen immer wieder sang- und klanglos ab. Wir verzichten deshalb auf eine endgültige Wertung.

ner aus dem Leben. Generell geht es bei **Messiah** äußerst gewalttätig zur Sache.

## Echtzeit-Gewaber

Im Vorfeld mit vielen Vorschußlorbeeren bedacht, darf Shiny's 3D-Engine RT-DAT (Realtime Deformation and Tessellation) nun erstmals richtig zeigen, was sie kann. Dank der neuen Technik baut **Messiah** alle Spielfiguren in jeder Sekunde neu zusammen. Je mehr Rechenkraft zur Verfügung steht, desto detaillierter fällt das Polygonmodell der Charaktere aus. Theoretisch soll so die Spielgeschwindigkeit gleichmäßig bleiben; denn wenn die Prozessorbelastung steigt, werden die Figuren einfach größer gezeichnet. In der Praxis fällt die Leistung ernüchternder aus. **Messiah** ruckelt auf

einem Pentium II/300 bei größeren Räumen deutlich. Weil die Personen ständig neu berechnet werden, wabern ihre Umrisse; ein unschöner Nebeneffekt. Sehr gut gelungen sind die Animationen der Figuren – jeder Personentyp

läuft anders, die meisten haben unterschiedliche Gesten auf Lager. Die packende Atmosphäre wird durch eine stimmungsvolle Soundkulisse und Sprachsamples ergänzt, Musik der Fear Factory treibt den Puls. **CS**

## Messiah

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Shiny
Sprache:	Englisch (Deutsch in. Vorb.)	Festplatte:	ca. 200 bis 700 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div> <span>Voodoo 1</span> <span>Voodoo 2</span> <span>Voodoo 3</span> <span>Riva TNT</span> </div>	<div> <span>Riva TNT2</span> <span>Geforce</span> <span>Matrox G400</span> <span>Rage 128</span> </div>	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 266	Pentium II/300	Pentium III/550
64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Gut	Sehr gut	Aufgrund zahlreicher Bugs noch keine Wertung möglich.
Sound	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>			
Bedienung	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Gut		
Spieltiefe	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Befriedigend		
Multiplayer	Nicht vorhanden			

Geniales Konzept mit Mängeln.

Mit Köpfchen gegen Terroristen

# SWAT 3

Rambos müssen draußen bleiben:  
SWAT-Spieler retten Menschenleben  
und schießen nur im Notfall.



Auch Geiseln müssen Sie mit Handschellen sichern.



Auf Demo-CD:  
Spielbare Demo

Endlich, im Jahre 2005 ist es soweit: Anlässlich der Vertragsunterzeichnung zur Abschaffung aller Atomwaffen kommen Diplomaten aus der ganzen Welt nach Los Angeles. Doch Terroristen wollen das Abkommen um jeden Preis verhindern. Als Kommandeur einer fünfköpfigen Spezialeinheit der US-Polizei sollen Sie im 3D-Actionspiel **SWAT 3** für Sicher-

heit sorgen. Dabei kämpfen Sie Seite an Seite mit zwei computergesteuerten Zweimannteams gegen die Bösewichte. In insgesamt 17 Missionen gilt es, Gebäude zu stürmen und die fiesen Verbrecher zu verhaften.

## Entscheidung vor Ort

Anders als beispielsweise im Genrekollegen **Rogue Spear** planen Sie die Missionen

nicht im Voraus, sondern entscheiden direkt am Ort über die nötigen Maßnahmen. Zwar können Sie vor Einsatzbeginn manchmal einen Grundriß des Gebäudes studieren, das Sie stürmen sollen, und sich über Geiseln und Attentäter ein grobes Bild verschaffen. Sobald Sie aber das Bauwerk entern, sind Sie mit Ihrer Truppe auf sich gestellt. Sie kommandieren Ihre

Männer nicht etwa auf einer Übersichtskarte, sondern direkt in der Spielgrafik mit Hilfe von Tastaturkürzeln. Wenn Sie zum Beispiel mit dem Fadenkreuz auf eine Tür deuten, können Sie Ihren Teams befehlen, das Tor zu sprengen, eine Blendgranate zu werfen und das Gebiet dahinter zu sichern. Da Sie Ihre beiden Gruppen auf diese Weise nur in Räume schicken



Der Terrorist legt angesichts der Übermacht die Waffen nieder. Rechts oben sehen Sie das **Kamerafenster** von Team Blau. (1024x768)





Hier haben wir wohl in ein Wespennest gestochen. In dieser Situation hilft nur noch der **Abzug**. (800x600)

können, die Sie auch selber sehen, bleiben sie meist dicht zusammen. Allerdings ist es durchaus möglich, Ihre Männer aufzuteilen. Während zum Beispiel Team Rot den Flur sichert, klärt Team Blau die Lage im Treppenhaus.

### Besser ohne Gewalt

Ihre PC-Kameraden suchen selbständig Ziele und verteidigen sich, aber nur auf ausdrücklichen Befehl rücken sie weiter vor. Ihre Gegner wechseln dagegen öfters mal den Standort und durchstreifen ihr Versteck. Keine Mission verläuft zweimal gleich. Es kann immer wieder passieren, daß plötzlich ein Terrorist hinter Ihnen auftaucht und Sie unter Feuer nimmt.

Zur Selbstverteidigung stehen diverse Schießweisen zur Auswahl, von der Standard-MP über Schrotflinten bis hin zu Sturmgewehren. Fast noch wichtiger sind Blend- und Tränengasgranaten, die Ihre Opponenten für eine Weile außer Gefecht setzen – tödliche Gewalt sollten Sie nämlich nur im Notfall einsetzen. Besser ist es, die Terroristen mit vorgehaltener Waffe zur Aufgabe zu bringen. Für gewaltloses Vorgehen erhalten Sie Extrapunkte. Im Zweifel gilt trotzdem: erst schießen, dann fragen. Denn ein Kopftreffer kann für Sie das Aus bedeuten.

Geiseln gelten erst als befreit, wenn Sie ihnen Handschellen angelegt und den Erfolg an die Einsatzleitung gefunkt haben. Das artet manchmal regelrecht in Arbeit aus, weil sich in einigen Gebäuden Dutzende von Zivilisten tummeln. Zeit spielt bei den Befreiungsaktionen zum Glück keine Rolle, da die Terroristen nie auf die Geiseln schießen. Es sei denn, die Gefangenen geraten aus Versehen in die Feuerlinie.



Sie können alle Mitglieder Ihres Teams individuell **bewaffnen** und ausstatten.

### Grüße von Gabriel

Für die Grafik hat sich Sierra bei der Engine von **Gabriel Knight 3** bedient. Zwar hinkt **SWAT 3** damit aktuellen 3D-Actionspielen wie **Half-Life** in Sachen Spezialeffekte und Detailfülle ein Stück hinterher. Trotzdem macht die Optik einen guten Eindruck. Dafür sorgen vor allem die Foto-Textures, die den Gebäuden und Personen einen realistischen Look verleihen. Auch die Animationen der SWAT-Teams sind gelungen.

## Rüdiger Steidle



### Polizei? Ich bin dabei!

Mit **SWAT 3** hat Sierra eine spannende und vor allem glaubwürdige Simulation der US-

Antiterror-Truppe abgeliefert. Dabei gefällt mir, daß das Hauptaugenmerk auf der Festnahme der Terroristen liegt – nicht auf wilden Feuergefechten. Positiv überrascht bin ich, wie gut die Programmierer die KI hinkommen haben. Zwar rennen Ihre Kameraden schon mal durch die Schußlinie oder rempeln gegen Wände, insgesamt verhalten sie sich aber recht intelligent. Auch die Gegner sind eine Herausforderung, nicht nur Kanonenfutter.

### Viel Glück im Spiel

**SWAT 3** hat mit dem gleichen Problem wie **Delta Force 2** zu kämpfen: Ein feindlicher Treffer beendet den Einsatz. Ich kann noch so vorsichtig vorrücken – wenn mir ein Terrorist aus dem Hinterhalt eine Ladung Schrot auf den Pelz brennt, bin ich chancenlos. Außerdem ähneln sich die Einsätze zu sehr. Ich hätte mir Zeitlimits gewünscht oder Ereignisse wie einen Rückzug der Geiselnehmer. Wenn Sierra aber die Stärken ausbaut, könnte **SWAT 4** zum Spitzenreiter unter den Taktik-3D-Actionspielen aufsteigen.

Allerdings fehlen Schmanckel wie Zwischensequenzen – die Einsatzbesprechungen erleben Sie nur als vorgelesene Text-Briefings. **RS**

## SWAT 3

<b>Genre:</b>	3D-Action	<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b>	Sierra
<b>Sprache:</b>	Englisch (Deutsch in Vorb.)	<b>Festplatte:</b>	ca. 400 MByte
<b>Multiplayer:</b>	Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<div> <span style="color: red;">■</span> Voodoo 1           <span style="color: yellow;">■</span> Voodoo 2           <span style="color: green;">■</span> Voodoo 3           <span style="color: blue;">■</span> Riva TNT         </div> <div> <span style="color: green;">■</span> Riva TNT2           <span style="color: green;">■</span> Geforce           <span style="color: green;">■</span> Matrox G400           <span style="color: yellow;">■</span> Rage 128         </div>		

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

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Intelligente 3D-Action, wenig Abwechslung.





## Die schöne Seite des Gesetzes

# Urban Chaos

Als junge Polizistin bekämpfen Sie in einer düsteren Großstadt Kleinganoven und stoßen auf die ganz große Verschwörung.



Auf Bonus-CD:  
Video-Special

**M**ord und Totschlag, Überfälle und Einbrüche – der moderne Großstadtmensch muß mit immer mehr Verbrechen und Gewalt klarkommen. Jedenfalls im Actionspiel **Urban Chaos** – dort stehen an jeder Straßenecke schwerbewaffnete Schläger; finstere Gesellen wollen mit krummen Methoden an die Macht. Was ihnen wohl auch gelingen würde, wäre da nicht die wackere Gesetzeshüterin Darci Stern. Die flotte junge Dame mit den hippen Rastas ist neu bei der Polizei von Union City. Anfangs verfolgen Sie in ihrer Rolle diverse Kleinkrimi-

nelle, dann kommen Sie dem ganz großen Ding auf die Spur. Einer Verschwörung, an der Würdenträger aus dem Rathaus beteiligt sind.

### Joggend auf Streife

Statt sich im Streifenwagen den hübschen Hintern plattzusitzen, flitzt die tapfere Gendarmin Stern normalerweise zu Fuß durch die Straßen von Union City. Hindernisse kennt sie kaum. Mit elegantem Schwung springt Sie über Zäune, klettert behende an Leitern auf Gebäude, hüpfkatzen gleich über die Dächer der PC-Metropole oder läßt sich an Stromleitungen



Eine gestrichelte Linie zeigt Ihnen die **Schußbahn** zum Gegner an.

hinabgleiten. Farbige Pfeile auf einem Kompaß markieren den Weg zum nächsten Einsatzort; eine Übersichts-

karte gibt's nicht – wir haben sie aber auch nicht vermißt.

In den rund 30 Missionen müssen Sie meist nur ein oder zwei feste Aufgaben erfüllen, etwa eine entführte Reporterin befreien oder ein paar Waffenkisten in die Luft jagen. Zusätzlich gibt's weitere Möglichkeiten, für Frieden zu sorgen. Beispielsweise bekommt Darci Stern plötzlich eine Meldung von einem Überfall oder wird von einem Kollegen gebeten, das geklaute Polizeiauto wiederzubeschaffen. Diese zusätzlichen Aufträge bringen nicht nur Ruhm und Ehre: Vor allem bekommen Sie so Extrapunkte für Kondition, Schlagkraft oder Reflexe, mit denen Sie die anfangs eher schwache Polizistin im Spielverlauf zur durchtrainierten Super-Politesse ausbauen.



**Massenschlägerei** in den Straßen von Union City; Hier helfen Ihnen sogar ein paar Kollegen.





Explosionen sehen Sie in Union City zwar nur selten – aber wenn, dann knallt es richtig.

## Mörderische Stadt

Wolkenkratzer, U-Bahn, Bars, Parks – die Stadt in **Urban Chaos** hat fast alles, was eine echte Metropole braucht; betreten können Sie die Gebäude aber nicht. Auf den meisten Straßen ziehen Personenwagen, Taxen oder Polizeiautos ihre Runden. Sie können auch selbst fahren, allerdings ist das nur selten

nötig. Dann steht vor der Wache ein Auto – oder Sie überreden einen zivilen Fahrer mit ein paar Warnschüssen, seines zu verlassen. Über die Bürgersteige hetzen Passanten, an finsternen Straßenecken langweilen sich handtaschenschwingende Dirnen, die Ihnen schon mal einen Tip auf Gangster in der Nachbarschaft geben – oder Darci auf ein Tänzchen einladen.

anlegen. Mit zunehmender Körperkraft kommt es allerdings öfters vor, daß Darci die Gangster versehentlich abmurkst – was jede echte Polizeikarriere sofort beenden würde, hat in **Urban Chaos** aber keine weiteren Auswirkungen.

Irgendwann finden Sie dann richtige Schießprügel. Neben einem gewöhnlichen Ballermann sind auch Maschinenpistolen, Schrotflinten oder Raketenwerfer im Angebot; Munition müssen Sie den Feinden abknöpfen. **PS**



Bei **Schlägereien** können Sie seitlich treten.



Wenn Darci erst mal **auf dem Boden** liegt, kann sie nicht immer wieder aufstehen.

## Massenschlägerei

Bewaffnet ist Darci Stern erst in späteren Missionen, aber trotzdem hat sie immer vier durchschlagende Kampfgeräte bei sich: Hände und Füße. Mit einfachen Tastaturbefehlen verkloppen Sie in der Rolle der Protagonistin bössartige Prügelknaben und haben dabei nicht mal Schwierigkeiten, wenn ein größerer Trupp Schläger anrückt. Darci kann sowohl frontal angreifen, als auch Tritte nach hinten oder zur Seite austeielen. Ausgeknockte Gegner bleiben kurz am Boden liegen, in dieser Zeit können Sie den Burschen mit einem Tastenbefehl Handschellen

## Peter Steinlechner



## Spannende Einsätze

Darci, laß mich dein Freund und Helfer sein: Der jungen Polizistin in Urban Chaos greife ich beim Kampf

für das Gute doch gerne unter die Arme. Abgesehen von der schmunzigen Grafik gefallen mir hier vor allem die geschickt aufgebauten Einsätze: Ich weiß stets, was ich zu tun habe. Aber wenn ich will, kann ich die Stadt auch auf eigene Faust erkunden und finde immer wieder originelle Mini-Missionen. Mindestens ebenso spannend sind die Prügeleien. Das Kampfsystem ist zwar einfachst gestrickt, aber ab zwei Gegnern ist neben viel Geschick auch ein wenig Taktik gefragt.

## Szenario-Paradoxon

Gar nicht lustig, auch wenn es nur selten vorkommt: Gelegentlich wird die Heldin von einem Feind umgestoßen und muß dann auf dem Boden liegend zusehen, wie sie langsam zu Tode getreten wird. Mal abgesehen davon, daß das reichlich makaber wirkt, ist es Frust pur, nicht mehr eingreifen zu können. Schade finde ich auch, daß das Polizei-Szenario so inkonsequent umgesetzt wurde. Mehr als eine nette Staffage ist es nicht – niemand in Urban Chaos hat mehr Polygon-Menschenleben auf dem virtuellen Gewissen als ausgerechnet die Gesetzeshüterin Darci Stern. Insgesamt ist Urban Chaos zwar kein Überhammer, aber Genre-Fans kommen auf ihre Kosten.

## Urban Chaos

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Eidos
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 110 bis 450 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	Voodoo 1	Voodoo 2	Voodoo 3
	Riva TNT2	Geforce	Matrox G400
			Riva TNT
			Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233	Pentium II/400	Pentium III/450
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Der Kampf für das Gute ist gelungen.



Tarzan ist wieder da

# Tarzan

Der bekannteste Urwaldheld aller Zeiten legt wieder mal den Lendenschurz an und hüpft durch einen Dschungel im Disney-Look.

**A**lle Jahre wieder liefert Disneys Zeichentrickfabrik rechtzeitig zu Weihnachten einen neuen Film ab. Die Umsetzung von Edgar Rice Burroughs **Tarzan** geriet dabei ungewohnt inspiriert und weit über dem Routineniveau vor-



Vor den **Elefanten** fliehen Sie in 3D.

jähriger Streifen. Ähnliches gilt für das Spiel zum Film.

## Auf dem Sprung

Anhand von 14 Hüpf- und Spring-Szenen erleben Sie die Handlung um **Tarzan**, der von Gorillas großgezogen wird und im Dschungel auf seine Jane trifft. Zu Beginn rennen Sie durch einen Übungslevel, der Sie mit dem Spiel vertraut macht. Auf Ihrem Weg zum Ausgang warten Bonusmünzen, die Ihnen beim Aufsammeln Extraleben bescheren. Kollidieren Sie unterwegs mit herumstrolchendem Getier wie Pavianen oder Hyänen, geht jeweils etwas Lebensenergie verloren, die sich dank aufgelesener Bananenstauden wieder auffüllt. Urplötzlich auftauchende Abgründe erfordern geschickt getimte Sprünge. Dabei helfen schwingende Lianen, auch größere Schluchten gefahrlos zu überqueren.

## Versteckte Extras

In jedem Level liegen gut versteckt Kartenfragmente. Wenn Sie davon vier pro Spielabschnitt eingesammelt haben, öffnet sich ein Bonusabschnitt. Darin schwimmen Sie in 3D-Sequenzen unter Zeitdruck einen Fluß entlang, fliegen auf dem Rücken eines Storches oder durchhüpfen ein Dschungelcamp und sammeln Extraleben-spendende Bonusmünzen ein. Aber auch im Hauptspiel sind einige Levels in 3D angelegt. Dort müs-



In den 2D-Levels bekämpfen Sie **Pavianen** und jagen nach Münzen und Bananen.

sen Sie einer wildgewordenen Elefantenherde entkommen, oder Sie erforschen das Schiff des Gorillajägers Clayton. Zweimal erwarten Sie Kämpfe gegen Zwischen- und Endgegner. Ganz wie in einem Prügelspiel erledigen Sie die Leopardin Sabor und zu gu-

ter Letzt Fiesling Clayton mit gezielten Attacken.

Zwischen den Levels dürfen Sie einige Originalszenen aus dem Film genießen, die wie der Rest des Spiels komplett in Deutsch ertönen. Das schließt sogar die Musik ein: Phil Collins singt auf Deutsch! **MIC**

## Mick Schnelle



### Toller Tarzan

Ich muß sagen, sowohl Film als auch Spiel haben mir gut gefallen. Obwohl Tarzan nur eine Mischung genreüblicher Zutaten ist, stimmt der Spielwitz. Das liegt vor allem an der exakten Steuerung, die die Levelerkundungen zum Vergnügen macht. Die eingestreuten Filmschnipsel sorgen für die passende Atmosphäre. Und sogar an eine Speicherfunktion nach jedem Spielabschnitt haben die Disney-Interactive-Entwickler gedacht. Schade nur, daß die beiden Kampfszenen unter der unpräzisen Kollisionsabfrage ein wenig leiden. Sonst gibt's aber wenig zu meckern. Wenn Sie auf der Suche nach einem klassischen Jump-and-run sind, können Sie unbesehen zugreifen.

## Tarzan

<b>Genre:</b>	Actionspiel	<b>Preis:</b>	Ca. 90 Mark
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b>	Disney Interactive
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	Ca. 50 MByte
<b>Multiplayer:</b>	Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<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 24 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/400 32 MByte RAM, 8fach CD

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

Flotter Hüpf-Mix im Disney-Ambiente.



# Slave Zero

Ein Stahlkrieger ballert sich durch.

**D**üster steht es im Actionspiel **Slave Zero** um die Zukunft – ein böser Diktator

will die Welt unterjochen. Also schlüpfen Sie in die Rolle einer biomechanischen Blechmaschine und schließen sich einer Rebellenorganisation an. In den rund 15 (recht langen) Missionen des Programms schickt deren Kommandantin Sie durch eine düstere Metropole und lässt Sie beispielsweise Kraftwerke zerstören oder ein bestimmtes Gebäude beschützen. Unterwegs bekommen Sie es nicht nur mit den Miniatur-Helikoptern oder -Panzern des feindlichen Tyrannen zu tun, sondern vor allem mit anderen Stahlkämpfern. Die Levels sind sehr linear aufgebaut, verlaufen können Sie sich in den Häuserschluchten praktisch nicht.

PS



Mäßig spannende Schießereien aus der Tomb-Raider-Perspektive.

**Peter Steinlechner**

## Ziemlich müder Metallmann

Von wegen, Riesenroboter trampelt durch Großstadt – am Bildschirm sehe ich doch ganz deutlich, wie eine Plastikfigur durch ziemlich mickrige Polygon-Fassaden marschiert!

Mir fehlt schlicht der »Rumms«-Faktor, wenn ich Mini-Hubis vom Himmel hole oder winzige Autos in Metallkügelchen verwandle; das verwandte Shogo hat das besser hingekriegt. Ansonsten gibt sich Slave Zero als müdes Actionspiel, ohne echte Macken zu offenbaren: Warten Sie ruhig ab, bis es in einer Compilation auftaucht.

## Slave Zero

<b>Genre:</b>	Actionspiel	<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark
<b>Anspruch:</b>	Einsteiger bis Profis	<b>Hersteller:</b>	Infogrames
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 120 bis 230 MByte
<b>Multiplayer:</b>	Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<div> Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128 </div>		

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

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Schwacher Shooter in einer Spielzeugstadt.



Might &amp; Magic als Prügelknabe

# Crusaders of Might & Magic

Eine Serie auf Abwegen: Statt Strategie oder Rollenspiel ist Action angesagt.

**E**s ist schon ein Kreuz mit den Arbeitszeiten in der Crusader-Branche. Der frisch rekrutierte Heroe Drake will seiner Gebieterin Celestia ge-



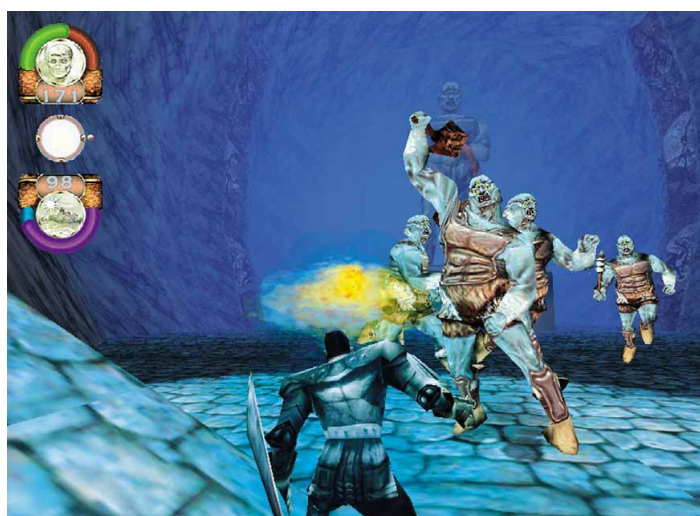
Das **Feuerelement** sieht bedrohlicher aus als es ist. Mit ein paar Hammerhieben hat Drake gewonnen.

gen die Legion des bösen Necros helfen. Um dessen Burg zu sprengen, bedarf es aber eines magischen Horns, das bei den Zwergen herumliegt, deren Kronprinz entführt wurde, dessen Zepter beschafft werden muß, woraufhin ein verlorener Heldenkollege gerettet wird... Das bedeutet Überstunden für Drake, der fünf Szenarios wiederholt besucht, bis auch das letzte Skelett klappernd aufgibt.

**Crusaders of Might & Magic** hat mit den bisherigen Serientiteln wenig zu tun, jegliche Rollenspiel- oder Strategie-Bedächtigkeit wurde weggespart. Der Kreuzzug gegen das Böse ist vielmehr ein 3D-Action-Abenteuer, bei dem Sie von hinten auf Ihren Helden blicken. Seine Charakterwerte sind fest vorgegeben.

## Zauber-Quickies

Des Spieles Kern sind die Dauerkämpfe gegen alles mögliche lebendige und untote Monstergesindel. Mit der linken Maustaste setzen Sie die aktivierte Waffe ein, der Rechtsklick bewirkt eine Schildabwehr. In Verbindung mit der Leertaste wird daraus ein Schiebangriff, der Kontrahenten umschubst. Neue Waffen und Zauberspruchformeln peppen die Kampfkraft auf. Vom Energieblitz bis zum Schnellfroster gibt's



Einige der zehn **Zaubersprüche** sind prima Fernwaffen. Unser Feuerball bereitet dem Rudel Eistitanen einen warmen Empfang. (800x600, Direct 3D)

zehn Sprüche in je drei Ausbaustufen. Im Inventar horten Sie Ausrüstung und Magietränke. Sie können Haudrauf-Manöver mit verschiede-

nen Roll- und Richtungsstufen kombinieren, doch am besten lichtet man die Angreiferreihen mit ein paar Feuerbällen aus der Distanz. **HL**

## Heinrich Lenhardt



### Die große Leere

Halbe Minute durch eintönige Landschaft laufen, drei Monster killen. Halbe Minute durch eintönige Landschaft laufen, drei Monster killen. Halbe Minute durch... hoppla, spinnt meine Textverarbeitung? Oder ist Crusaders wirklich so eintönig? Es ist: Streckenweise macht das Spiel durchaus Spaß, es enthält aber leider mehr Wiederholungen als das sommerliche Fernsehprogramm.

Auch Actionfans werden von langen Wegen und Szenario-Recycling nicht begeistert sein. Zauber-Upgrades und magische Waffen sind gelungen, aber die leichte Unterhaltung läßt mich zu oft tief durchgähnen. Lieber zu Legends Wheel of Time greifen!

## Crusaders of Might & Magic

<b>Genre:</b>	Actionspiel	<b>Preis:</b>	ca. 80 Mark
<b>Anspruch:</b>	Einsteiger	<b>Hersteller:</b>	3DO
<b>Sprache:</b>	Englisch (Deutsch in Vorb.)	<b>Festplatte:</b>	ca. 300 MByte
<b>Multiplayer:</b>	Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 233	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Flotte Fantasy-Prügelei mit viel Leerlauf.

# Hype

Kampf gegen Steuerschwächen.



Die ungenaue Steuerung macht **Sprungpassagen** zum Glücksspiel.

**D**as Playmobil-Land ist in Aufruhr! Der schwarze Ritter hat nicht nur den König entmachtet, sondern auch

dessen Beschützer **Hype** versteinert und in die Vergangenheit befördert. Doch ein netter Alchimist erlöst den Recken und schickt ihn auf die Suche nach einem magischen Kristall. Sie steuern Hype durch insgesamt 14 Levels und mehrere Zeitepochen einer 3D-Welt. Auf Knopfdruck zückt der Ritter sein Schwert oder greift zur Armbrust, um sich unterwegs auftauchender Gegner zu entledigen. Häufig muß er über Abgründe hüpfen. Zum haptischen Schwierigkeitsgrad gesellt sich eine extrem ungenaue Steuerung, wodurch Ihr Held oft vorzeitig ins Plastikgras beißen muß. **MIC**

## Mick Schnelle

### Schwere Mängel

Was Ubisoft mit dem armen Hype gemacht hat, ist wirklich ärgerlich. Denn die Story ist schön und die Atmosphäre der Playmobil-Welt gut eingefangen. Doch unpräzise Steuerung und ungenaue Kollisionsabfrage verderben einem gehörig den Spaß. Schöne Stellen wie das nette Wettrennen stimmen zwar versöhnlich, dennoch bleibt Hype ein Fall für Hüpf- und Spring-erfahrene Plastilin-Freunde mit einer Extraportion Geduld.

## Hype – The Time Quest

**Genre:** Action  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Multiplayer:** Nicht vorhanden  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** Ubisoft  
**Festplatte:** ca. 115 MByte  
**Spieler:** Einer pro Original  
**3D-Karten:** ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT  
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

**Pentium 200 MMX**  
 32 Mbyte RAM, 8fach CD  
 3D-Karte

**Pentium II/300**  
 64 Mbyte RAM, 8fach CD  
 3D-Karte

**Pentium II/400**  
 64 Mbyte RAM, 8fach CD  
 3D-Karte

Grafik	Gut	
Sound	Gut	
Bedienung	Mangelhaft	
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Fummelige Action im Playmobil-Land.



## Der Name ist Programm

# Killer Loop

Crave stellt das Rennspiel-Genre auf den Kopf. Im wahrsten Sinne des Wortes: In Killer Loop fahren Sie nur selten in der Waagrechten.



Auf Demo-CD:  
spielbare Demo

**E**in Action-Rennspiel aus Deutschland sorgte kürzlich auf der Playstation für Furore: Das flotte **Killer Loop** vom Hamburger Entwickler VCC lief der beliebten **Wipe-out**-Reihe den Rang ab. Die

eigenständige PC-Version will auch den Heimcomputern Konsolen-Flair einhauchen. Das Rezept: superschnelle Grafik gemixt mit originellem Streckendesign.

## Wo ist unten?

Hier dreht sich alles um Sie! Kein Spiel kann das mit mehr Recht behaupten als **Killer Loop**. Denn die Strecken des futuristischen Rasers schrauben sich in den unmöglichsten Windungen durch die Landschaft: Korkenzieher, Außenloopings, Überkopf-strecken und mörderische Sprünge sind nur einige der Schikanen, die Sie bewältigen sollen. Moment mal: Fallen die Fahrzeuge nicht von der Strecke? Mitnichten, denn die Hitech-Schlitten sind keine gewöhnlichen Vehikel. Die Tripods rollen auf drei Kugeln und können sich per Magnet an die Fahrbahn heften. Weil die Kugeln frei gelagert sind, können sich die Flitzer nicht nur drehen, sondern auch zur Seite gleiten.

## Immer schneller

Die eigenwilligen Gefährte gibt es in drei Ausfertigungen, die sich in Handhabung und Geschwindigkeit unterscheiden. Jedes Modell existiert zudem in fünf zunehmend besseren Klassen, so daß insgesamt 15 Tripods zur Auswahl stehen – wenn Sie die stärkeren Schlitten durch Meisterschaftsgewin-



Hilfe, wo ist denn bloß die Strecke geblieben? Auf dem **Himalaya**-Kurs springen Sie nicht über, sondern direkt in halsbrecherische Abgründe hinein.

ne freigeschaltet haben. Ihr Können dürfen Sie auf acht halsbrecherischen Strecken unter Beweis stellen, vom futuristischen Moskau bis zur Raumstation. Im Rennen treffen Sie immer wieder auf farbigere Felder, die den Turbolen-

der und die Magnetenergie auffüllen. Rote Pyramiden spendieren Ihnen bei Berührung eine von zwei ausbaubaren Extrawaffen. So legen Sie Ihren Gegnern Minen in den Weg oder schützen sich mit einem Schild. **CS**



Auf Hawaii rasen Sie und die Konkurrenten an den Wänden eines **Unterwassertunnels** entlang.

## Christian Schmidt



## Atemberaubend

Wenn Ihnen in Achterbahnen schlecht wird, dann ist Killer Loop nichts für Sie. Wenn Sie aber einen guten

Orientierungssinn haben, sollten Sie sich das Spiel unbedingt ansehen. Die schier unglaublich verdrehten Strecken sorgten im Kollegenkreis für erstaunte Gesichter. Die Grafik ist beeindruckend – und schnell! In der Besonderheit des Spiels liegt aber auch sein größtes Manko: Weil die Kurse fast nur aus Schleifen bestehen, sehen Sie selten, was vor Ihnen liegt – und krachen häufig in die Bande. Erst, wenn Sie jede Kurve auswendig kennen, sind Siege möglich. Als cooles Action-Rennspiel ist Killer Loop im Moment konkurrenzlos. Und deshalb müssen Profis einfach zugreifen.

## Killer Loop

Genre:	Action-Rennspiel	Preis:	ca. 70 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Crave
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 170 MByte
Multiplayer:	8 (LAN), 8 (www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div> Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT </div> <div> Riva TNT2 GeForce Matrox G400 Rage 128 </div>		

Minimum	Standard	Optimum
P II/300, 32 MByte, 6fach CD oder P 200, 32 MB, 6x CD, 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 12fach CD 3Dfx-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Gut

Etwas unübersichtlich, aber sehr schick.



# Earthworm Jim 3D

Ein guter Name wird verhunzt.

**D**en Regenwurm-Mutanten Jim trifft eine zufällig vom Himmel fallende Kuh. Seither liegt er im Koma und

droht zu verblöden. Sie können ihn retten, indem Sie in seinem Unterbewußtsein gegen imaginäre Feinde antreten. Im Spiel selbst steuern Sie den Wurm per Pad oder Tastatur durch bunte 3D-Welten. Eine automatische Kamera soll für Übersicht sorgen. Sie können die Perspektive auch selbst verändern, in unserer Testversion war es allerdings nicht möglich, die Kamera so festzustellen, daß sie immer hinter Jim bleibt. Der Rest ist Standard: In den Levels sammeln Sie Murmeln, und alle drei bis vier Abschnitte folgt ein Kampf gegen einen Zwischengegner. **GUN**



Rakete von rechts, Psycrow von links, da surft unser Held auf seinem Schwein einfach mittendurch.

**Gunnar Lott**

## Jim ist tot

Schade, vom skurrilen Humor und coolen Leveldesign des ersten und zweiten Teils ist in der 3D-Variante kaum noch etwas zu sehen. Statt dessen verschreckt Interplays Earthworm Jim 3D potentielle Fans mit nerviger Kameraführung, langweiligen Sprungpassagen und schwacher Grafik. Einzig in den Duellen gegen die Levelbosse schimmert noch ein Rest der alten Spritzigkeit durch.

## Earthworm Jim 3D

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

**Preis:** ca. 80 Mark  
**Hersteller:** Interplay  
**Festplatte:** ca. 20 MByte  
**Spieler:** Einer pro Original

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

Pentium II/300  
 64 MByte RAM, 6fach CD  
 3D-Karte

Pentium II/350  
 64 MByte RAM, 8fach CD  
 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Maßiges 3D-Hüpfspiel mit vergurkter Kamera.



Ein Alien sieht bunt

# Tonic Trouble

Auf den Spuren von Rayman 2 abenteuernd Sie sich als lila Außerirdischer durch eine farbenfrohe 3D-Welt.

**Z**u Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie – nein, nicht Ihren Arzt oder Apotheker, sondern im Falle des Actionspiels **Tonic Trouble**

tare Ökosystem, ein anderer in einen sturzbesoffenen Wikinger. Das Ökosystem spielt verrückt, der Wikinger mutiert zum Herrscher der Welt.

weit. Damit kann er feindliches Gemüse verkloppen, etwa todesmutige Tomaten oder arglistige Äpfel. Im Spielverlauf lernt er außerdem, den Stock als Blasrohr zu verwenden oder mit ihm als Pogostab gefährliche Lava zu durchhüpfen. Später kann er auf seiner gepunkteten Fliege durch die Luft sausen.

**Tonic Trouble** stellt ähnlich geringe Anforderungen an Ihre Hardware wie **Rayman 2**. Bereits auf einem halbwegs flotten Pentium 1 hüpfen Sie mit dem Knuddel-Alien Ed problemlos durch die niedrigste Auflösung. **PS**

**Peter Steinlechner**



**Nur zweiter Sieger**

Beinahe gleiche Grafiken, völlig anderes Spiel –

**Tonic Trouble** sieht zwar fast aus wie **Rayman 2**, inhaltlich unterscheiden sich die beiden Programme aber deutlich. **Tonic Trouble** zieht dabei klar den kürzeren. Originelle Ideen und schräge Einfälle gibt's hier zwar auch, aber insgesamt daddelt es sich mit dem lila Außerirdischen längst nicht so spannend wie mit seinem blondgeschöpften Gegenstück.

Auch Kameraführung und Steuerung sind einen Zacken weniger gut als bei **Rayman 2**. Wer auf absehbare Zeit nur einen derartigen Titel will, greift unbedingt zu **Rayman 2**. Wenn es einer mehr sein soll, ist **Tonic Trouble** immerhin die nächste Wahl.

Auf Diamant-Plattformen überquert Ed bedrohliche Lava-Seen.



Ihren Außerirdischen. Der heißt Ed und richtet mit einem seltsamen Präparat wildes Chaos an. Ed verschüttet den geheimnisvollen Cocktail beim großen Raumschiff-Putz über der Erde. Ein Teil der Brühe gelangt ins plane-

Jetzt sind Sie dran: Zusammen mit dem freundlichen Alien Ed hupsen Sie durch eine kunterbunte 3D-Welt und sammeln die Teile für eine Maschine ein, die das Durcheinander beseitigen soll. **Tonic Trouble** ist ein Brüderchen des erstklassigen Actionspiels **Rayman 2**: Gleiche Grafik-Engine, ähnliches Spielprinzip, aber eine andere Hauptfigur mit anderen Fähigkeiten.

## Gewalttätiges Gemüse

Lila Ed springt und klettert durch Schlösser, Vulkanhöhlen oder eine Eiswelt. Ohne seinen Multifunktionsstab kommt er allerdings nicht



Unterwegs begegnen Sie gefährlichen Früchtchen wie dieser schön animierten **Pfefferschote**.

## Tonic Trouble

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 280 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<span style="color: yellow;">■</span> Voodoo 1 <span style="color: green;">■</span> Voodoo 2 <span style="color: blue;">■</span> Voodoo 3 <span style="color: red;">■</span> Riva TNT <span style="color: green;">■</span> Riva TNT2 <span style="color: blue;">■</span> Geforce <span style="color: red;">■</span> Matrox G400 <span style="color: blue;">■</span> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium II/233	Pentium II/450
32 MByte RAM, 3fach CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

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

Ordentliches Actionspiel mit kleinen Macken.

